

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
TESIS**

**EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL  
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE LA  
I.E.I. N° 467 "LAS PALMAS"-HUALMAY, DURANTE EL  
AÑO ESCOLAR 2018**

**PRESENTADO POR:**

**YOSELYN MIRELLA CALAGUA CUZCANO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN NIVEL INICIAL ESPECIALIDAD EDUCACIÓN  
INICIAL Y ARTE**

**ASESORA:**

**Dra. VICTORIA FLOR CARRILLO TORRES**

**HUACHO - 2019**

# **TÍTULO**

**EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL  
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS  
DE LA I.E.I. N° 467 “LAS PALMAS”-HUALMAY,  
DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2018**

**TESIS PARA  
OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN, EN LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y ARTE**

**PRESENTADO POR: YOSELYN MIRELLA CALAGUA CUZCANO**

**ASESORA: Dra. VICTORIA FLOR CARRILLO TORRES**

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**HUACHO - 2019**

**JURADO EVALUADOR**

---

**Dra. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA**  
**Presidente**

---

**Dra. CARMEN ROSA BRAVO NUÑEZ**  
**Secretaria**

---

**Dra. CARINA RITA VERGARA EVANGELISTA**  
**Vocal**

---

**Dra. VICTORIA FLOR CARRILLO TORRES**  
**Asesora**

## **DEDICATORIA**

A mi familia:

Este trabajo se lo dedico a Dios que tiene un lugar principal entre todas las cosas y a todas las personas que decidieron apoyarme a pesar de las circunstancias.

*Yoselyn Mirella Calagua Cuzcano*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecer a todo aquel que confía en mí, a Dios por darme la fuerza de seguir adelante, a mis padres por haber depositado esa confianza y no haber dudado nunca que llegaría a esta meta.

*Yoselyn Mirella Calagua Cuzcano*

## Contenido

DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN .....	xi
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática .....	1
1.2. Formulación del problema .....	3
1.2.1. Problema general.....	3
1.2.2. Problemas específicos .....	3
1.3. Objetivos de la investigación .....	4
1.3.1. Objetivo general .....	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. Justificación de la investigación.....	4
CAPÍTULO II .....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes de la investigación .....	6
2.1.1. Antecedentes nacionales .....	6
2.1.2. Antecedentes internacionales .....	7
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. El juego como recurso didáctico .....	9
2.2.2. Aprendizaje significativo .....	16
2.3. Definiciones conceptuales.....	21
2.4. Formulación de hipótesis .....	22
2.4.1. Hipótesis general.....	22
2.4.2. Hipótesis específicas .....	22
CAPÍTULO III.....	24
METODOLOGÍA .....	24
3.1. Diseño metodológico.....	24
3.1.1. Tipo de investigación .....	24
3.1.2. Nivel de investigación .....	24
3.1.3. Diseño .....	24
3.1.4. Enfoque .....	24
3.2. Población y muestra .....	25
3.3. Operacionalización de variables e indicadores .....	25

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	26
3.4.1. Técnicas a emplear .....	26
3.4.2. Descripción de los instrumentos.....	26
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información .....	26
CAPÍTULO IV .....	28
RESULTADOS.....	28
CAPÍTULO V .....	48
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	48
5.1 Discusiones .....	48
5.2. Conclusiones .....	52
5.3. Recomendaciones.....	53
CAPÍTULO VI.....	54
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	54
Bibliografía .....	54
ANEXOS.....	56
Hipótesis específicas .....	72
Tipo de investigación .....	72
Nivel de investigación.....	72
Diseño .....	72
Enfoque .....	73
Población y muestra .....	73

## RESUMEN

El objetivo de esta investigación es, establecer la influencia que ejerce el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018. Para ello de un total de 80 niños se aplicó el instrumento a 20 sujetos muestrales, mientras que en el caso de las docentes se aplicó el instrumento a todas; se analizaron las dimensiones del juego como recurso didáctico, llegando a concluir que el juego como recurso didáctico, es uno de los medios más poderosos que tienen las docentes del nivel inicial, las que lo utilizan, saben que es la forma más creadora de aprendizaje significativo y en algunos casos es la forma de descubrir nuevas realidades que tiene el niño.

**Palabras clave:** El juego, recurso didáctico, desarrollo físico, desenvolvimiento psicológico, desarrollo de la socialización, desarrollo espiritual y aprendizaje significativo.



## **ABSTRACT**

The objective of this research is to establish the influence that the game exerts as a teaching resource in the meaningful learning of the children of the I.E.I. N ° 467 “Las Palmas” - Hualmay, during the 2018 school year. For this, a total of 80 children applied the instrument to 20 sample subjects, while in the case of teachers the instrument was applied to all; The dimensions of the game were analyzed as a didactic resource, concluding that the game as a didactic resource, is one of the most powerful means that teachers of the initial level have, those who use it, know that it is the most creative way of meaningful learning and in some cases it is the way to discover new realities that the child has.

**Keywords:** The game, teaching resource, physical development, psychological development, socialization development, spiritual development and meaningful learning.

## INTRODUCCIÓN

Todo educador tiene una tarea constante ya que debe estar en una constante búsqueda para que logre un perfeccionamiento dentro de sus acciones como docente, toda experiencia que se recabe dentro de la vida profesional, debe servir como base para poder brindar impartir a los educandos diversas estrategias para el aprendizaje, una de estas estrategias es emplear un recurso didáctico el cual sería el juego, y como juego específico estaría la actividad lúdica que según diferentes estudios mencionan que ayudan a desarrollar íntegramente diversas capacidades.

En este marco, he realizado un trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas” del distrito de Hualmay, durante el año escolar 2018. El mundo actual, reclama de quienes impartimos educación en los países subdesarrollados, mucha creatividad e inventiva para afrontar con éxito los retos que la sociedad en la que vivimos nos depara. De allí que las profesoras de la educación básica regular del Perú deben de utilizar todos los medios y en especial al juego como recurso didáctico para lograr aprendizajes significativos en nuestros niños. Hoy en día todos coincidimos que para que el niño alcance un mejor y mayor aprendizaje es importante educarlos jugando, solo así ellos alcanzaran la estabilidad emocional que les permita enfrentar con éxito el futuro.

La investigación pretende responder a preguntas aplicadas a niños y profesores, se aplicó a un total de 20 niños, y en el caso de los docentes se les aplicó a todos y se buscó poder determinar el uso del juego como un recurso didáctico el cual estaría enfocado en observar si es que esté ayuda el desarrollo físico, social, psicológico y otros que se pueden considerar dentro de un aprendizaje significativo.

Tomando como premisa lo antes mencionado se recomienda que los maestros no detengan en sus modelos de aprendizaje la evolución natural de sus estrategias, ya que si

ellos consiguen mejorar estaríamos logrando una mejora también en el aprendizaje de los niños de una manera significativa.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

En los infantes las manifestaciones del aprendizaje se dan a través del juego la mayoría instituciones educativas se han implementado de infraestructuras de equipos y otros medios materiales para que puedan conseguir que el Infante llega a tener una formación integral y puede enfrentar con éxito todo tipo de situaciones y circunstancias que la vida le va a presentar.

A pesar de que se tiene conocimiento de que uno de los medios para lograr un aprendizaje significativo dentro de los infantes es el juego algunos docentes todavía no le dan la debida jerarquía en su trabajo al juego tomando a este recurso como algo secundario y no como un recurso que permite alcanzar metas mucho más allá de las planteadas.

En ese contexto en donde tanto padres de familia como docentes deberían solicitar que sus ambientes de los niños estén correctamente y debidamente implementados con materiales u objetos concretos dirigidos netamente a su aprendizaje a través del juego, estos materiales deben tener características de acuerdo a la edad y que estos generen el interés en su uso por parte de los niños de edades tempranas.

Lo que se pretende con este estudio es conocer y comprender la importancia que tiene el juego como recurso didáctico para alcanzar un aprendizaje significativo en los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas” del distrito de Hualmay, observar el trabajo de las docentes y como aprenden los niños a través del juego desde diversas perspectivas para

después ponerlo en práctica. En los primeros años de vida el juego este allí, sirviéndonos como medio para relacionarnos con los demás. Debemos tener al juego como principal elemento de recreación y a partir de ello utilizarlo como recurso didáctico para beneficiar al aprendizaje. Por ello vamos a conocer sus características, funciones, tipologías, aplicaciones prácticas y como el juego vincula al deporte con la salud del ser humano.

Es ante esta problemática descrita, que se estudia la influencia que ejerce el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas” del distrito de Hualmay, durante el año escolar 2018.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera influye el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cómo influye el desarrollo físico a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?

¿Cómo influye el desenvolvimiento psicológico a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?

¿Cómo influye el desarrollo de la socialización a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?

¿Cómo influye el desarrollo espiritual a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la influencia que ejerce el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

Conocer la influencia que ejerce el desarrollo físico a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.

Establecer la influencia que ejerce el desenvolvimiento psicológico a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.

Conocer la influencia que ejerce el desarrollo de la socialización a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.

Establecer la influencia que ejerce el desarrollo espiritual a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?

### **1.4. Justificación de la investigación**

En los primeros años de vida el juego está allí, sirviéndonos como medio para relacionarnos con los demás. Debemos tener al juego como principal elemento de recreación y a partir de ello utilizarlo como recurso didáctico para beneficiar al aprendizaje. Por ello vamos a conocer sus características, funciones, tipologías, aplicaciones prácticas y como el juego vincula al deporte con la salud del ser humano.

La investigación se justifica ya que existen diversas teorías e investigaciones que afirman que el juego es algo innato de tu niño a través del cual un niño puede aprender y desaprender diversos mecanismos y conocimientos que van comprendiendo en la largo de su vida, sin embargo algunos docentes que son encargados de la enseñanza del nivel inicial no han podido comprender como el juego puede influir de manera significativa dentro del aprendizaje de un niño, de allí la justificación e importancia de la realización de esta investigación, esperando les sirva a las profesoras en actividad, así como a las nuevas generaciones de docentes y las autoridades educativas puedan establecer puntos de encuentro donde los agentes educativos reflexionen y valoren la utilidad del juego para alcanzar mejores y mayores aprendizajes significativos en sus niños.



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. Antecedentes nacionales

Quiñones (2018), presento su investigación titulada *“El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017”*, aprobada por la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, que tuvo como finalidad; determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017. También tuvo como objetivo, determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017. Las conclusiones a las que arribo son las siguientes: la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área lógico Matemática, la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos, la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación, y la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento.

Cerda (2017), en su investigación titulada *“Influencia de los juegos como recursos didácticos en el aprendizaje significativo del área de Ciencia y Ambiente en los niños del tercer grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya-Ate Vitarte”*, aprobada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, tuvo como finalidad; demostrar el efecto que tienen los

juegos como recursos didácticos en el aprendizaje significativo del Área de Ciencia y Ambiente en los niños del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya-Ate Vitarte. Estudio en el que concluyo lo siguiente: los juegos como recursos didácticos favorecen significativamente el aprendizaje significativo del Área de Ciencia y Ambiente en los niños del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya-Ate Vitarte. (p < 0.05). Favorece significativamente el desarrollo del aprendizaje conceptual, del aprendizaje procedimental y el aprendizaje actitudinal en los niños del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya-Ate Vitarte.

### **2.1.2. Antecedentes internacionales**

Arevalo y Carreazo (2016), realizaron la investigación titulada “*El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos*”, aprobada por la Universidad de Cartagena-Colombia. Estudio que tuvo como finalidad, Analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín A de H.I.C. Asociación de Padres de Familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas. En el mismo concluyeron lo siguiente: el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo. El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación. Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los

contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.

Puchaicela (2018), en su investigación titulada *“El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018”*; aprobada por la Universidad Nacional de Loja-Ecuador, tuvo como finalidad, mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división mediante el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018. Estudio en el que concluyo lo siguiente: mediante la aplicación de técnicas e instrumentos de diagnóstico se identificó que los estudiantes tenían dificultades en el aprendizaje de la multiplicación y división, ya que el docente no utilizaba el juego como estrategia didáctica para enseñarles a multiplicar y dividir de manera divertida y significativa. Luego de diseñar la propuesta alternativa, se aplicó el taller pedagógico con varios juegos didácticos para mejorar la enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división en los estudiantes, se pudo comprobar y validar de manera efectiva el impacto del taller pedagógico mediante el análisis estadístico y descriptivo de los resultados para identificar la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división de los estudiantes.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego como recurso didáctico**

#### **2.2.1.1. Concepto del juego**

El juego es uno de los diversos medios mediante el cual el ser humano ha conseguido aprender diversos conocimientos, la forma en que se da o desencadena proviene de la creatividad, del descubrimiento y es por ello que es una herramienta la cual puede ser empleada de muchas formas.

El juego es innato de todo niño es por ello que se debe emplear este elemento como una estrategia didáctica ya que a través de él se puede conseguir grandes avances porque ya es sabido que para que el conocimiento pueda ser entendido y no se olvide debe hacer repetición pero al repetirse en demasiadas veces ocurre que se cae en la monotonía haciendo que el aprendizaje se vuelve o se torna aburrido es por ello que a través del juego el aprendizaje se vuelve divertido y placentero para el estudiante (Calero, 1998, pág. 13).

#### **2.2.1.1.1. El juego, como elemento educativo**

Existe una infinidad o diversidad de elementos que influyen dentro del desarrollo del juego uno de estos conceptos es el desarrollo físico en el cual se marcan todo tipo de procesos relacionados con el cuerpo de estudiante, en segundo lugar tenemos el tratamiento psicológico el cual habla sobre cómo es la persona psicológicamente en el accionar de los juegos, tercero se desbloquea el nivel de socialización dentro del juego esto es necesario debido a que para realizar un juego que ayude en los estudiantes es decorativa necesidad que participen todos, y por último tenemos el desarrollo espiritual en donde los niños tienen que reconocer el no provocar daño alguno con el juego a ninguno de sus compañeros (Calero, 1998, pág. 15).

### ***2.2.1.2. Juego y educación***

El juego es uno de los diversos medios mediante el cual el ser humano ha conseguido aprender diversos conocimientos, la forma en que se da o desencadena proviene de la creatividad, del descubrimiento y es por ello que es una herramienta la cual puede ser empleada de muchas formas.

Es importante que se den diversas estrategias pedagógicas para tener un mayor éxito en el aprendizaje significativo, al aplicar este trabajo de investigación se pudo dar cuenta de que existen muchas debilidades dentro de los docentes, ya que no eran motivadores esas clases eran muy monótonas, cuando se aplicó el juego, se pudo evidenciar que los niños mejorando su atención dentro de los conocimientos académicos que se les quiso impartir, para que el niño pueda llegar a tener claro o pueda memorizar se hace necesario que éste tenga que repetir constantemente una determinada actividad y es ahí donde existe una eficiencia ya que los niños se cansan muy rápidamente es por ello que se debe buscar la didáctica del juego ya que con ello si bien es cierto se cansan pero disfrutan mucho más y es por ello que el aprendizaje se hace más significativo ya que el recuerdo se hacen las placentero dentro de su vida (Calero, 1998, pág. 20).

#### ***2.2.1.3.1. Teorías biológicas del juego***

Esta teoría se basa en teoría de crecimiento en la cual habla de que el juego es considerado como un fenómeno causal del mismo crecimiento que se va dando a lo largo del desarrollo humano, Seguido se puede encontrar a la del ejercicio preparatorio en las cuales trata sobre las capacidades que se pueden idear y prepara para cualquier tipo de juego en esta teoría habla que a

través de los estímulos el niño instintivamente reacciona está perfeccionando su manera de jugar. Esta teoría es la catártica en la cual afirma que la actividad del juego es como un desestresante preliminar de diferentes sentimientos o sensaciones negativas. Y por último se tiene la teoría del atavismo en la cual se manifiesta de que los niños pueden desarrollar distintos tipos de juego pero que sus actos que se van dando son recuerdos guardados de nuestros antepasados (Calero, 1998, pág. 24).

#### *2.2.1.3.2. Teorías fisiológicas del juego*

Dentro de ella tenemos de la energía superflua en la cual menciona que el juego está influenciado por sensaciones en que una vez que se desencadena se liberan formando algo agradable y a la vez evitando que se genere en excesos, ya que al hablar de fisiología se debe tener en cuenta que en todo evento fisiológico está parametrado de acuerdo a la necesidad ambiental que amerite. Otra teoría planteada es la de descanso o recreo que fue la principal base fundamental para generar los recreos en los Colegios en la cual manifiesta que el niño juega solamente para generar un cansancio en el mismo y no para divertirse tendría cierta lógica ya que el niño al estar más calmado por un desgaste de energía que tuvo en el recreo vota estrés y tensiones que puede haber sufrido en las primeras horas de clase (Calero, 1998, pág. 25).

#### *2.2.1.3.3. Teorías psicológicas del juego*

En la psicología existen diversas teorías que son planteadas entre ellas tenemos la teoría que plantea un placer funcional en ella manifiesta que el juego es una manera de satisfacer la necesidad del niño de mantenerse en una libertad sin restricciones de nuestra

realidad y generando una imaginación y un contexto que para los niños es agradable. El siguiente lugar tenemos la teoría del ejercicio previo en la cual manifiesta que el niño juega generando juegos a través del instinto natural, también manifiesta que es un proceso preparatorio para la vida. Seguido tenemos la teoría de la sublimación en la cual menciona que los niños a través del juego buscando a rectificar distintos errores que puede haber cometido en una vivencia o experiencia pasada. Teoría de ficción está enfocada netamente con la imaginación ya que el niño en su etapa inicial no puede satisfacer sus necesidades psicológicas con tan sólo la realidad (Calero, 1998, pág. 28).

#### *2.2.1.3.4. Teorías sociológicas del juego*

Teoría del aprendizaje social menciona que está realizada en cuatro fases o etapas tenemos inicialmente la agresión física la cual advierte al niño cómo va a ser la realidad a la que se enfrenta segundo el de agresión verbal en la cual el niño manifiesta o entiende Quién va a ser más fuerte en su ambiente o entorno social tercero tenemos la agresión del exhibicionismo en el niño pone de manifiesto a los demás todas sus habilidades superiores En comparación con el resto Y por último tenemos el importe vista el cual busca desestabilizar de una manera directa y sin cortejo previo.

Otra teoría que se puede encontrar es la del juego social en ella se menciona que existen tres pasos o etapas uno es en la de rechazo se debe tener en cuenta que todo niño su principal ente es el mismo, seguido se pierde el de aceptación y utilización en este es cuando el niño es aceptado pero a la vez plisada de acuerdo a la necesidad de otro compañerito suyo, y por último se tiene el de cooperación una

vez ya pasado los primeros estadios el niño ya busca de cooperar mutuamente con el compañero que aceptó dentro de su círculo esto se va dando de acuerdo conforme avanza la edad de los niños a una etapa más madura (Calero, 1998, pág. 30).

#### ***2.2.1.4. Características del juego***

El juego tiene diversas características tan sólo por mencionar algunas se podría decir que el juego es toda actividad libre, se debe entender que se ve un mundo imaginario a través de él, no obedece muchas veces a la realidad, se juega en diferentes líneas de tiempo diferentes a la realidad actual, el juego busca de maximizar cualquier tipo de potencialidad del niño a través de las mismas reglas que se impone (Calero, 1998, pág. 33).

#### ***2.2.1.6. Clasificación de los juegos***

Que pueden ser clasificados de distintas formas y distintas estructuras por ejemplo tenemos los juegos donde existe gran movilidad las cuales están enfocados netamente en actividades físicas, otros juegos están enfocados entre los sentidos en las cuales utilizan diversos sentidos como el del gusto, tacto etc., tenemos juegos que son enfocados en la inteligencia en los cuales están vistos desde el punto de la experimentación, se tiene también los juegos denominados efectivos o de sensibilidad en los cuales al niño se le genera una motivación para que pueda tener una voluntad y una sensibilidad mucho más elevada coincidiendo la como si fuera un hábito natural de él, por último tenemos los juegos artísticos que son distintos tipos de juegos en base a las distintas artes que existen en el mundo (Calero, 1998, pág. 60).



### ***2.2.1.7. Relaciones humanas en el juego***

El juego influye directamente dentro de la socialización de los estudiantes y también todo juego es un recurso didáctico el cual influye significativamente en un aprendizaje significativo en áreas académicas como en ciencia y ambiente, favor de esta manera el aprendizaje conceptual el Cuál es el que se hace un poco más difícil en niños de esa edad, a la vez favorece el aprendizaje procedimental ya que al jugar un niño actúa y canaliza su mente en procedimientos, y por último se pudo determinar que el juego aplicado como un recurso didáctico favorece en gran medida al aprendizaje actitudinal ya que mejora la autoestima de los niños al cumplir un rol específico y al ser un actor dentro del juego (Calero, 1998, pág. 47).

### ***2.2.1.10. Clasificación de los juegos didácticos***

Un juego para que pueda ser clasificados tiene distintas formas y distintas estructuras por ejemplo tenemos los juegos donde existe gran movilidad las cuales están enfocados netamente en actividades físicas, otros juegos están enfocados entre los sentidos en las cuales utilizan diversos sentidos como el del gusto, tacto etc., tenemos juegos que son enfocados en la inteligencia en los cuales están vistos desde el punto de la experimentación, se tiene también los juegos denominados efectivos o de sensibilidad en los cuales al niño se le genera una motivación para que pueda tener una voluntad y una sensibilidad mucho más elevada coincidiendo la como si fuera un hábito natural de él, por último tenemos los juegos artísticos que son distintos tipos de juegos en base a las distintas artes que existen en el mundo.

Los juegos se pueden dividir en 3 tipos que van desde el desarrollo intelectual, en la cual todos estos juegos tienen la finalidad de generar conocimiento dentro del estudiantes de manera natural, los juegos didácticos también son

clasificados para el fortalecimiento de habilidades ayudando a través de ellos al desarrollo y aprendizaje de distintas habilidades que le pueden servir al estudiante o educando a lo largo de su vida diaria, esto a la vez ayuda también al fortalecimiento de valores juegos Mediante los cuales se le ayuda al estudiante a comprender cómo funciona la sociedad para que pueda prevenir cualquier altercado en ella y saber comportarse dentro de ella (Arias, 2013).

#### Realidad para el aprendizaje significativo:

En los infantes las manifestaciones del aprendizaje se dan a través del juego la mayoría de instituciones educativas se han implementado de infraestructuras, de equipos, y otros medios materiales para que puedan conseguir que el infante llegue a tener una formación integral y puede enfrentar con éxito todo tipo de situaciones y circunstancias que la vida le va a presentar.

A pesar de que se tiene conocimiento de que uno de los medios para lograr un aprendizaje significativo dentro de los infantes es el juego algunos docentes todavía no le dan la debida jerarquía en su trabajo al juego tomando a este recurso como algo secundario y no como un recurso que permite alcanzar metas mucho más allá de las planteadas.

En ese contexto en donde tanto padres de familia como docentes deberían solicitar que sus ambientes de los niños estén correctamente y debidamente implementados con materiales u objetos concretos dirigidos netamente a su aprendizaje a través del juego, estos materiales deben tener características de acuerdo a la edad y que estos generen el interés en su uso por parte de los niños de edades tempranas.

En los primeros años de vida el juego está allí, sirviéndonos como medio para relacionarnos con los demás. Debemos tener al juego como principal elemento de recreación y a partir de ello utilizarlo como recurso didáctico para beneficiar al aprendizaje. Por ello vamos a conocer sus características, funciones, tipologías, aplicaciones prácticas y como el juego vincula al deporte con la salud del ser humano (Arias, 2013).

## **2.2.2. Aprendizaje significativo**

### ***2.2.2.1. Definición de aprendizaje***

El aprendizaje es un proceso mediante el cual una persona va construyendo todo lo que va entendiendo sobre su ambiente o entorno natural, ellos pueden comprender o aprender de diversas experiencias o también de mensajes que son transmitidos por los docentes o maestros que se dedican a enseñar (De Zubiría, 2001).

Otros autores hacen una acotación en la cual manifiesta que el aprendizaje No sólo se basa en memorizar información sino en comprenderla a interpretarla para que tenga una finalidad de uso dentro de su vida cotidiana del ser humano., (Huerta, 2014, pág. 45)

### ***Tipos de aprendizaje***

#### ***Por la forma de adquirir la información***

Los aprendizajes pueden darse por distintas formas la principal mediante la cual adquiere la información qué es como el alumno recibe la información de una forma pasiva con sólo es un receptor, y la segunda es por descubrimiento en ella se pueden observar distintos tipos de descubrimiento en los cuales tenemos el autónomo, el guiado, cada uno de estos tipos de

descubrimientos están llevados de la mano por un guía y el día llega un momento en el cual Deja que el educando simplemente comienza a descubrir por su propia cuenta.

#### *Por la forma de procesar la información*

Una segunda manera es a través de cómo se procesa la información que se receptiona en una de ellas se tiene el repetitivo mecánico en la cual el alumno solamente repite mecánicamente una enseñanza más no comprende cómo funciona, en estos casos la información Se almacena en la memoria a corto plazo, seguido se tiene el significativo el cual está enfocado en interrelacionar las ideas que comprenden y te permiten vincularla con la problemática que estás pasando para darle una solución (Huerta, 2014, pág. 46).

#### *Aprendizaje significativo*

Es el aprendizaje más ideal ya que cada conocimiento que aprende busca de vincularlo y encontrar una manera de como emplearlo en la solución de distintas circunstancias problemáticas, el estudiante es capaz de razonar de acuerdo a la edad distintas circunstancias y tener un conglomerado de ideas las cuales dinámicamente se comienza a evaluar y descartar cuál es la que funciona y cuál es la que no.

Dentro de este tipo de aprendizaje se distinguen cuatro el representacional el cual es algo básico es solamente un aprendizaje a través de símbolos y poder comprender que significa, el segundo es el proporcional el cual trata de comprender y aprender las ideas que te transmiten buscando de dar un concepto propio, el aprendizaje de

conceptos es un aprendizaje a través de ideas abstractas en las cuales te buscan de transmitir un mensaje o atributos de algo para que tú puedas conocer o reconocer eso cuando lo veas, es la innovación dentro del aprendizaje es emplear tal vez nuevos materiales los cuales son fuera de lo común y que ellos ayuden a mejorar los existentes para que así sea ya en el estudiante una mejor comprensión de las cosas.

Todo educador tiene una tarea constante ya que debe estar en una constante búsqueda para que logre un perfeccionamiento dentro de sus acciones como docente, toda experiencia que se recabe dentro de la vida profesional, debe servir como base para poder brindar impartir a los educandos diversas estrategias para el aprendizaje, una de estas estrategias es emplear un recurso didáctico el cual sería el juego, y como juego específico estaría la actividad lúdica que según diferentes estudios mencionan que ayudan a desarrollar íntegramente diversas capacidades. El mundo actual, reclama de quienes impartimos educación en los países subdesarrollados, mucha creatividad e inventiva para afrontar con éxito los retos que la sociedad en la que vivimos nos depare. De allí que las profesoras de la educación básica regular del Perú deben de utilizar todos los medios y en especial al juego como recurso didáctico para lograr aprendizajes significativos en nuestros niños. Hoy en día todos coincidimos que para que el niño alcance un mejor y mayor aprendizaje es importante educarlos jugando, solo así ellos alcanzaran la estabilidad emocional que les permita enfrentar con éxito el futuro. Tomando como premisa lo antes mencionado se recomienda que los maestros no detengan en sus modelos de aprendizaje la evolución natural de sus estrategias, ya

que si ellos consiguen mejorar estaríamos logrando una mejora también en el aprendizaje de los niños de una manera significativa (Huerta, 2014, pág. 51).

### ***Estrategias de aprendizaje***

Las estrategias de aprendizaje son aplicadas premeditadamente que son analizadas antes de emplearse se fundamentan reflexionando conscientemente y elaborando a la vez una forma o estructura de cómo poderlas llevar a cabo ya sea por simplemente querer obtener un resultado o solucionar un problema. En palabras simples y sencillas está relacionado con la toma de decisiones para cualquier tipo de circunstancia (Monereo, Estrategias de enseñanza y aprendizaje, 2001).

Dentro de las estrategias Existen varios tipos tenemos la de elaboración en la cual se conjugan o se juntan diversos tipos de estrategias para dar solución a algo nuevo, la segunda es la estrategia de organización de la información la cual permite ordenar coherentemente de acuerdo a la situación los conocimientos previos que se tiene y dar solución a cualquier tipo de circunstancia. Se debe tener en cuenta que el ordenar las ideas no se trata de aprender repetitivamente sino en Encontrar el punto de análisis para procesar correctamente la información dando una solución sin necesidad de caer en la mecánica más y no poder innovar en cada respuesta haciendo más eficiente el proceso (Huerta, 2014, pág. 64).

#### ***2.2.2.8. Estilos de aprendizaje***

El estilo es algo innato de cada estudiante es la forma como es de estudiante hace convergen todos los conocimientos que ya quiero los interioriza y procesa para poder anunciar una respuesta a cualquier tipo de circunstancia, se debe tener en cuenta que cada estudiante aprende de diferente manera y procesa también de

diferente manera es Por ende que se debe tener muy presente antes de enseñar cualquier tipo de conocimiento se debe enfocar una estrategia que permita un aprendizaje lo más masivo posible (Silbernan , 1998).

El aprendizaje ideal es cuando cada conocimiento que aprende busca de vincularlo y encontrar una manera de como emplearlo en la solución de distintas circunstancias problemáticas, el estudiante es capaz de razonar de acuerdo a la edad distintas circunstancias y tener un conglomerado de ideas las cuales dinámicamente se comienza a evaluar y descartar cuál es la que funciona y cuál es la que no. Dentro de este tipo de aprendizaje se distinguen cuatro el representacional el cual es algo básico es solamente un aprendizaje a través de símbolos y poder comprender que significa, el segundo es el proporcional el cual trata de comprender y aprender las ideas que te transmiten buscando de dar un concepto propio, el aprendizaje de conceptos es un aprendizaje a través de ideas abstractas en las cuales te buscan de transmitir un mensaje o atributos de algo para que tú puedas conocer o reconocer eso cuando lo veas, es la innovación dentro del aprendizaje es emplear tal vez nuevos materiales los cuales son fuera de lo común y que ellos ayuden a mejorar los existentes para que así sea ya en el estudiante una mejor comprensión de las cosas. Todo educador tiene una tarea constante ya que debe estar en una constante búsqueda para que logre un perfeccionamiento dentro de sus acciones como docente, toda experiencia que se recabe dentro de la vida profesional, debe servir como base para poder brindar impartir a los educandos diversas estrategias para el aprendizaje, una de estas estrategias es emplear un recurso didáctico el cual sería el juego, y como juego específico estaría la actividad lúdica que según diferentes estudios mencionan que ayudan a desarrollar íntegramente diversas capacidades. El mundo actual, reclama de quienes impartimos educación en los países

subdesarrollados, mucha creatividad e inventiva para afrontar con éxito los retos que la sociedad en la que vivimos nos depara. De allí que las profesoras de la educación básica regular del Perú deben de utilizar todos los medios y en especial al juego como recurso didáctico para lograr aprendizajes significativos en nuestros niños. Hoy en día todos coincidimos que para que el niño alcance un mejor y mayor aprendizaje es importante educarlos jugando, solo así ellos alcanzaran la estabilidad emocional que les permita enfrentar con éxito el futuro. Tomando como premisa lo antes mencionado se recomienda que los maestros no detengan en sus modelos de aprendizaje la evolución natural de sus estrategias, ya que si ellos consiguen mejorar estaríamos logrando una mejora también en el aprendizaje de los niños de una manera significativa (Huerta, 2014, pág. 66).

### **2.3. Definiciones conceptuales**

**Agilidad:** Es algo innato de una persona está íntimamente relacionado con su desempeño físico.

**Amistad:** Es una forma de relacionarse de una manera amical mediante la cual se pueden transmitir ideas mensaje sentimientos que se pueden llegar a compartir por un largo periodo de tiempo.

**Confianza:** Es la forma en como uno cree en otra persona o como una deposita sus creencias y dudas en una persona o cosa.

**Consejos:** Es una forma verbal de transmitir un mensaje con una finalidad motivadora o represora.

**Criterios:** Son normas o estamentos que uno debe seguir para poder llegar a una finalidad correctamente.



**Desarrollo físico:** Está interrelacionado directamente con la forma de desarrollar las capacidades físicas del organismo o cuerpo.

**Disciplina:** Es poder encaminar todo tipo de acciones para poder llegar a un objetivo determinado.

**Elegancia:** Es la forma garbosa del comportamiento o actitud de una persona.

**Espacio:** Es un determinado lugar en donde está compuesto por dimensiones puede ser abstracto o real.

**Juego:** Actividades mediante las cuales un ser humano otra especie se divierte y puede ser empleado también para realizar estrategias de aprendizaje.

**Libertad:** Es la forma en como una persona es capaz de realizar distintas actividades a su libre albedrío.

## **2.4. Formulación de hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general**

El juego como recurso didáctico influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

El desarrollo físico a través del juego como recurso didáctico influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.

El desenvolvimiento psicológico a través del juego como recurso didáctico influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.

El desarrollo de la socialización a través del juego como recurso didáctico influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.

El desarrollo espiritual a través del juego como recurso didáctico influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Diseño metodológico**

##### **3.1.1. Tipo de investigación**

Investigación la cual planteamos a continuación es de un tipo descriptivo ya que solamente especificaremos recolectaremos información de las variables que estamos estudiando de una manera independiente, para posteriormente poder analizarlas desde la influencia de una hacia la otra.

##### **3.1.2. Nivel de investigación**

Nuestro nivel de investigación es descriptivo ya que no modificaremos ninguna de las variables más sólo observaremos y analizaremos los hechos ocurridos en nuestro estudio.

##### **3.1.3. Diseño**

Esta investigación no experimental este diseño está enfocado solamente a observar y analizar más no busca de modificar ninguna de ambas variables ya que solamente se busca describir lo que sucede entre ambas e independientemente. De la misma forma es transeccional ya que solamente evaluaremos a la muestra en un determinado tiempo y espacio más no se evaluará Cómo influye el tiempo dentro de las variables a estudiar.

##### **3.1.4. Enfoque**

Tiene un enfoque mixto ya que nuestro trabajo no solamente debe ser visto de una manera objetiva sino también desde la subjetividad para que se pueda analizar correctamente ambas variables.

### 3.2. Población y muestra

Poblacion:

La población en estudio está integrada por los niños de 3, 4 y 5 años matriculados en el año escolar 2018, los mismos que suman 80; y sus respectivas maestras de las aulas de 3, 4 y 5 años; las mismas que suman 8.

Muestra:

$$K = N/n = 80/25\% = 80/20 = 4$$

20 fueron los sujetos empleados para la muestra de estudiantes y 4 para la muestra de los docentes.

### 3.3. Operacionalización de variables e indicadores

V. Independiente: El juego como recurso didáctico

V. Dependiente: Aprendizaje significativo

<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ITEMS</b>
V.I. El juego como recurso didáctico	Desarrollo físico	Siente placer y alegría cuando juega Repite una y otra vez los juegos que más le gustan	Items
	Desenvolvimiento psicológico	Mejora su conducta o comportamiento emocional Interactúa con respeto ante sus familiares y compañeritos	Items
	Desarrollo de la socialización	Escucha antes de criticar Busca ser ejemplo para los demás Trabaja en grupo Valora los símbolos patrios	Items

	Desarrollo espiritual	Actúa éticamente Practica valores Quiere y cuida a sus compañeritos	Items
V.D. Aprendizaje significativo	Aprendizaje representacional	Le da significado a los objetos Asocia los contenidos con los símbolos que representa una idea	Items
	Aprendizaje proporcional	Aprende el significado de las ideas Entiende las proposiciones que escucha	Items
	Aprendizaje de conceptos	Representa a los conceptos con símbolos Le brinda atributos a objetos, eventos, situaciones, etc.	Items
	Inclusión	Asimila conocimientos Introduce contenidos a su estructura cognitiva	Items

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### 3.4.1. Técnicas a emplear

La técnica que fue acorde para nuestra investigación fue la observación, la cual contiene distintos instrumentos que permiten estudiar nuestras variables planteadas en esta investigación.

#### 3.4.2. Descripción de los instrumentos

Se aplicó dos instrumentos elaborados para las muestras tanto de niños como de docentes, se selecciona de manera sistémica a quiénes y cómo se aplicaría el encuestado para no tener un margen de error dentro de nuestra investigación excedente al planificado.

### 3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

Para procesar toda la información recabada se empleó un software estadístico SPSS, versión 23; en el cual una vez insertado los datos obtenidos nos devolvió las tablas y gráficos que son presentados a continuación en los resultados.

Para el procedimiento estadístico se empleó medidas de dispersión y curtosis.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

Al aplicar el grupo de apoyo a la investigadora, la Guía de Observación a los niños de 3, 4 y 5 años; con respecto a las 10 actividades realizadas, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1.

Se concentra y atiende las orientaciones

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	10	50,0	50,0	50,0
	Regular	8	40,0	40,0	90,0
	Poco	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

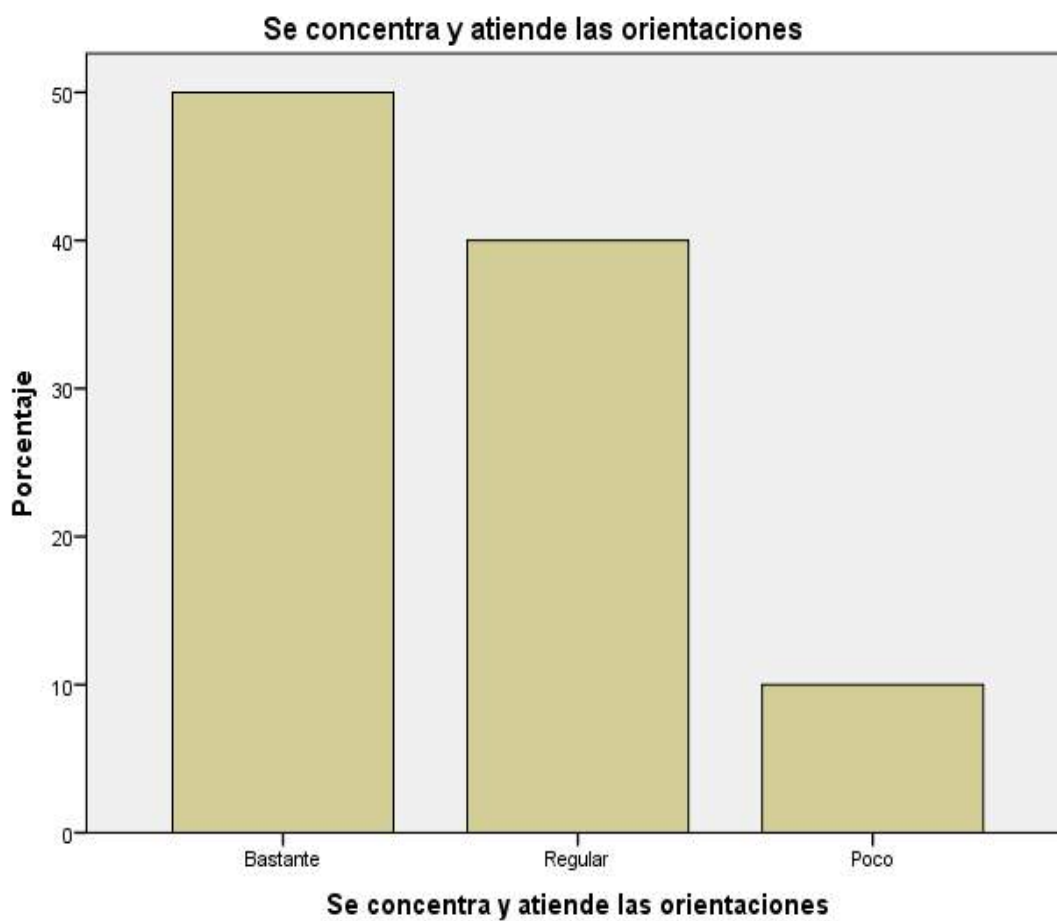


Figura 1

Tabla 2.

Muestra deseos de aprender

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	9	45,0	45,0	45,0
	Regular	11	55,0	55,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

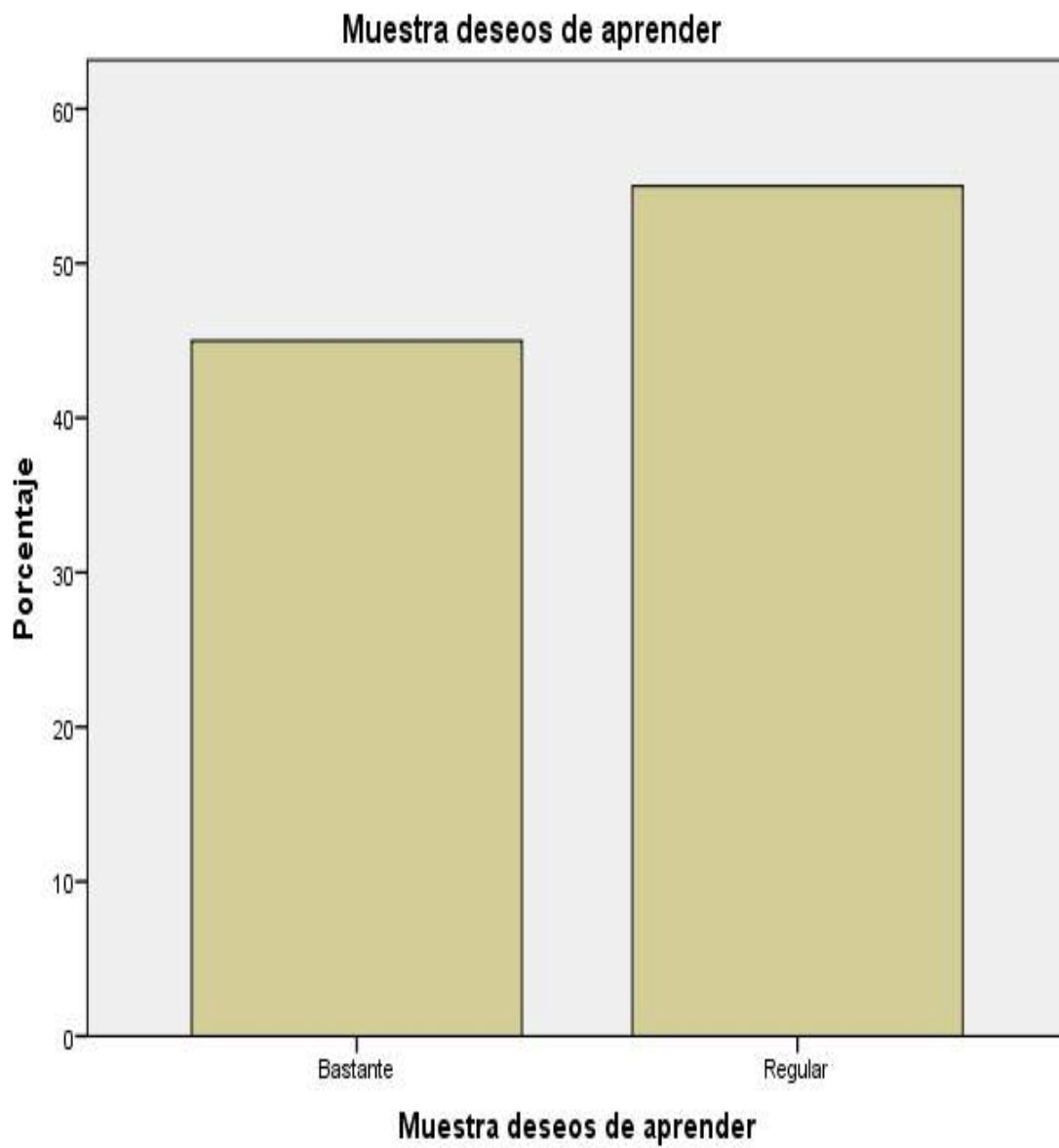


Figura 2



Tabla 3.

Se divierte al realizar las actividades

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	8	40,0	40,0	40,0
	Regular	12	60,0	60,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

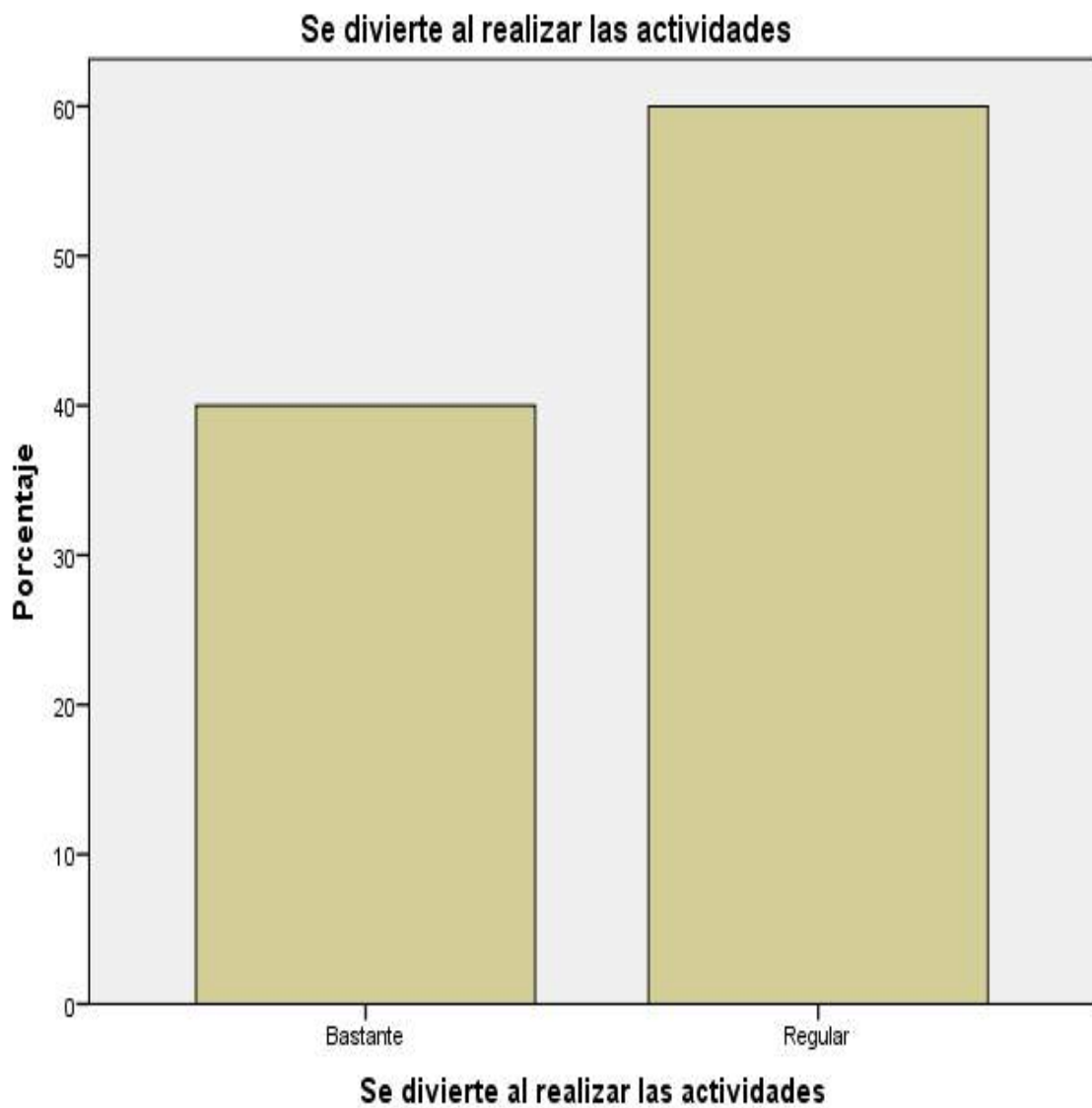


Figura 3

Tabla 4.

Muestra motivación y orienta a sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	9	45,0	45,0	45,0
	Regular	9	45,0	45,0	90,0
	Poco	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

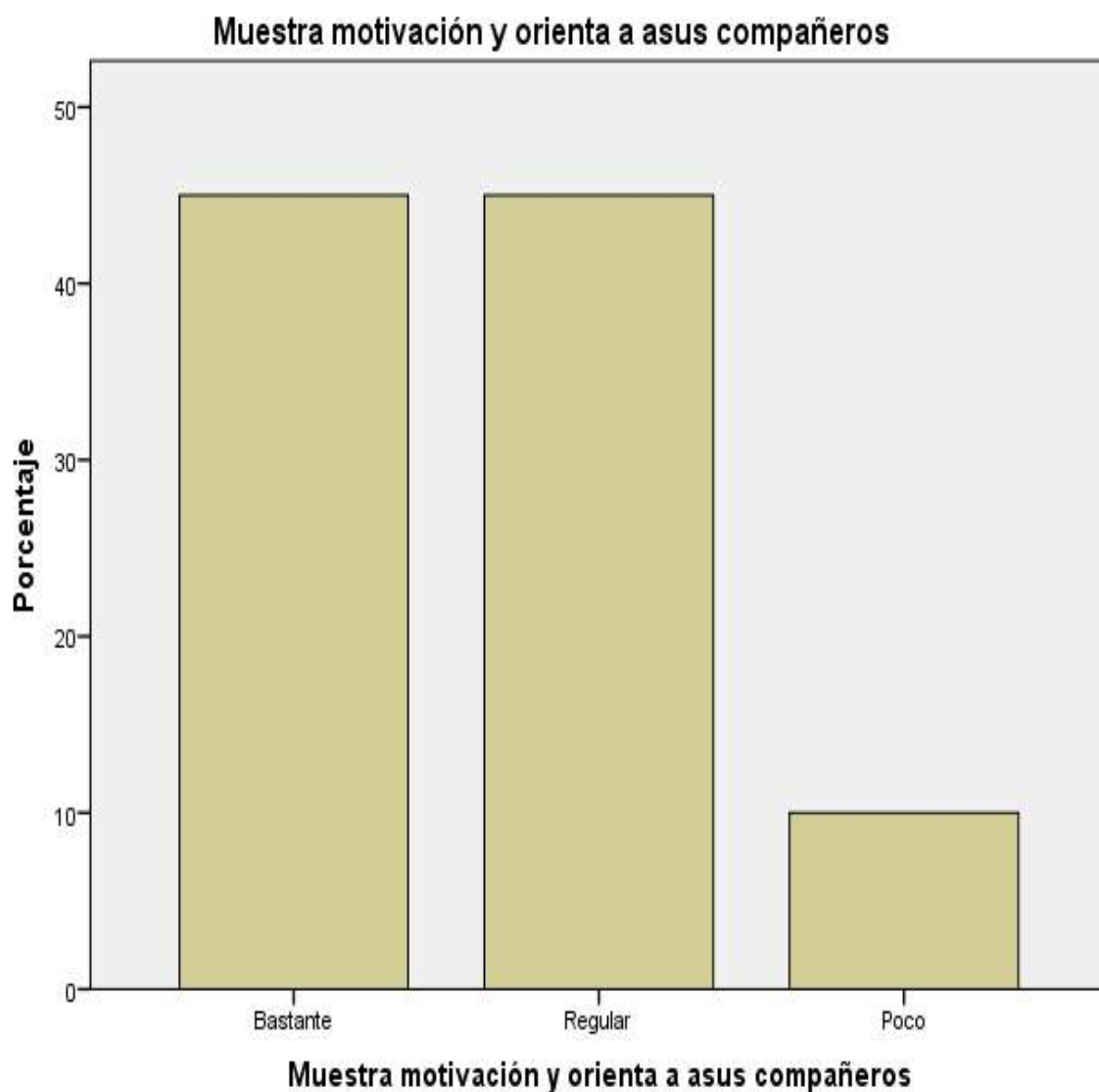


Figura 4

Tabla 5.

Propone nuevos juegos y explora la realidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	7	35,0	35,0	35,0
	Regular	11	55,0	55,0	90,0
	Poco	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

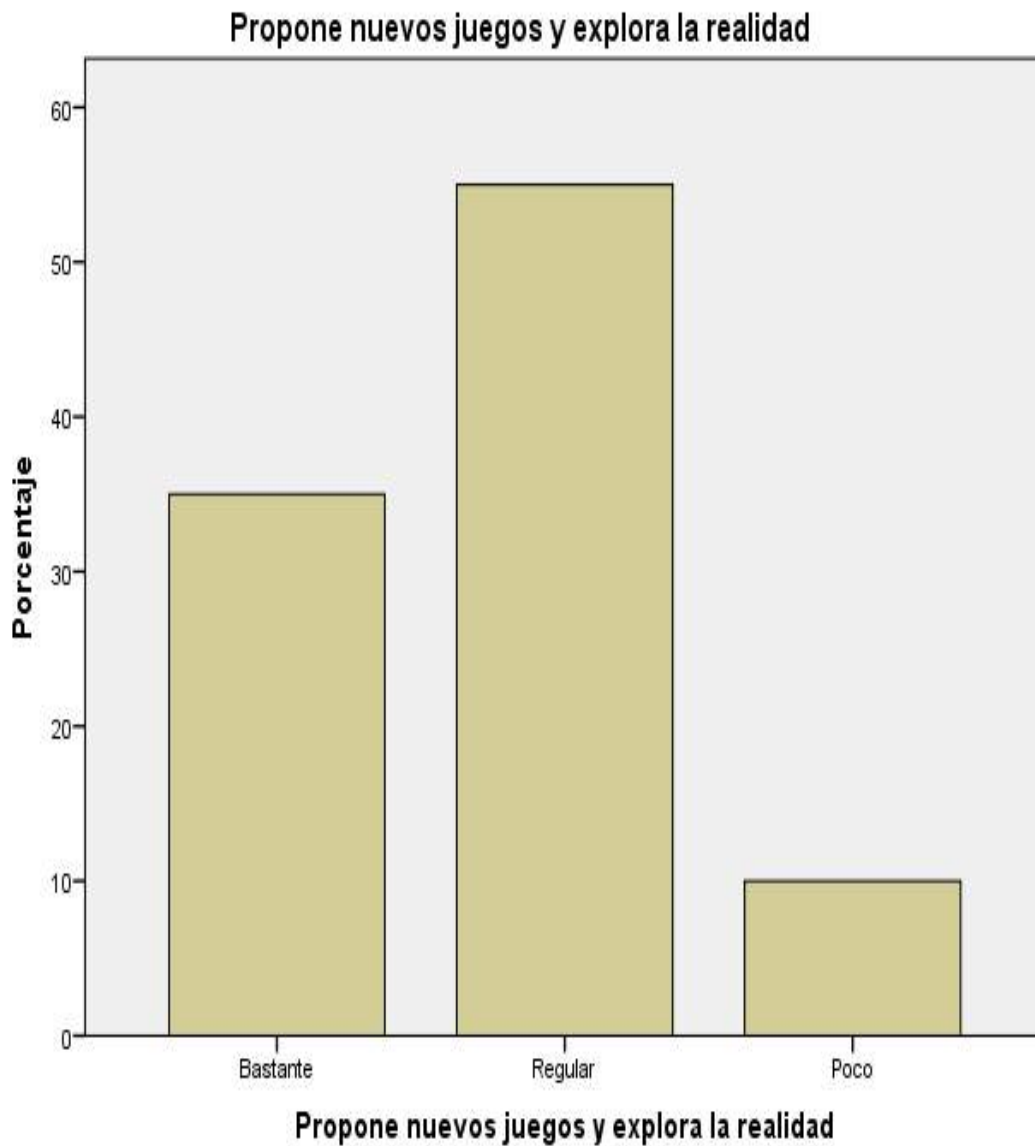


Figura 5

Al aplicar el Cuestionario a las profesoras, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 6.

Considera que la I.E. cuenta con las áreas necesarias para recrear el aprendizaje de los niños?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficientes	2	25,0	25,0	25,0
	Insuficientes	6	75,0	75,0	100,0
Total		8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Considera que la I.E. cuenta con las áreas necesarias para recrear el aprendizaje de los niños?**

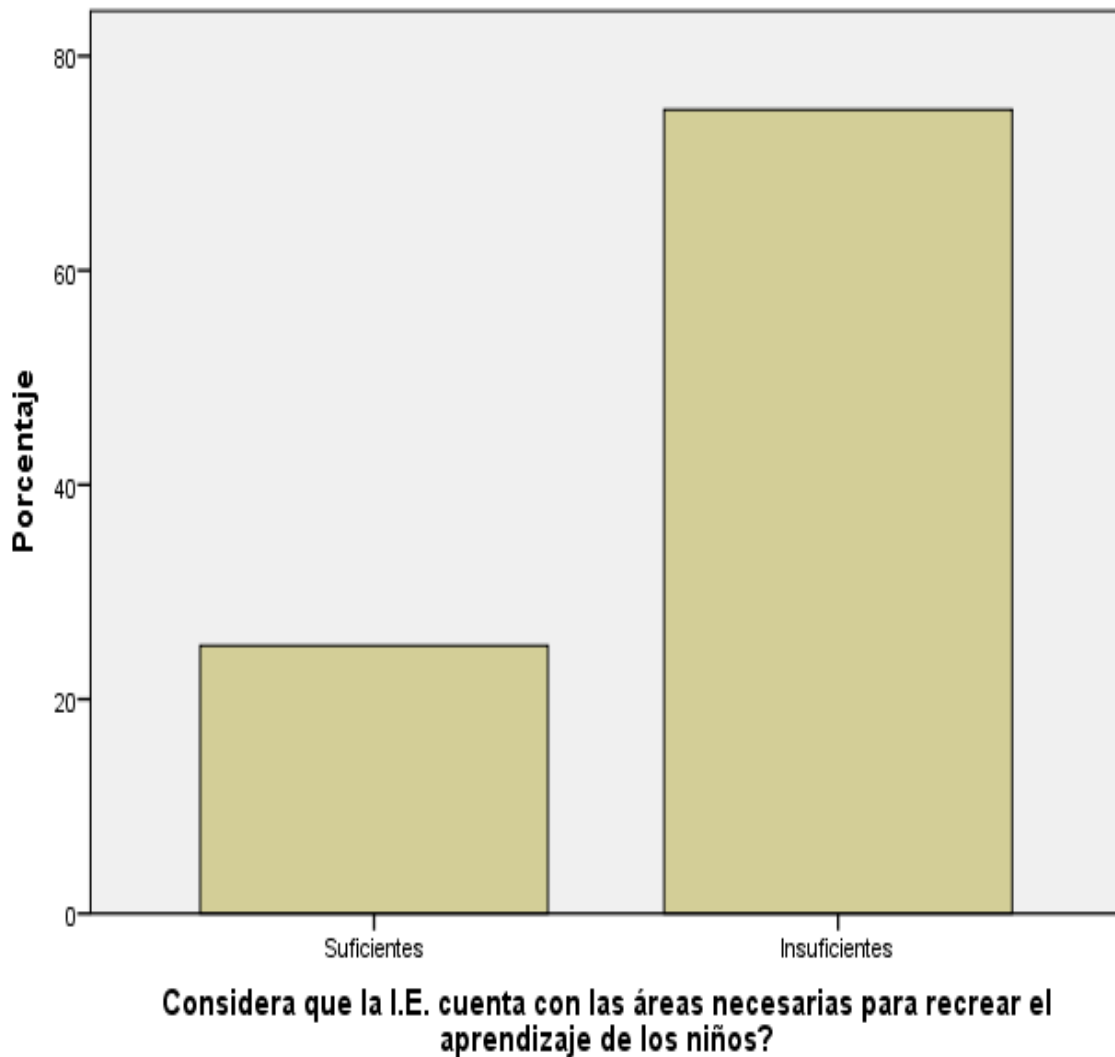


Figura 6

Tabla 7.

¿En las últimas capacitaciones que asistió le informaron acerca de la enseñanza-aprendizaje a través del juego?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Mucho	3	37,5	37,5	37,5
	Bastante	3	37,5	37,5	75,0
	Regular	1	12,5	12,5	87,5
	Poco	1	12,5	12,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**En las ultimas capacitaciones que asistió le informaron acerca de la enseñanaza-aprendizaje a través del juego?**

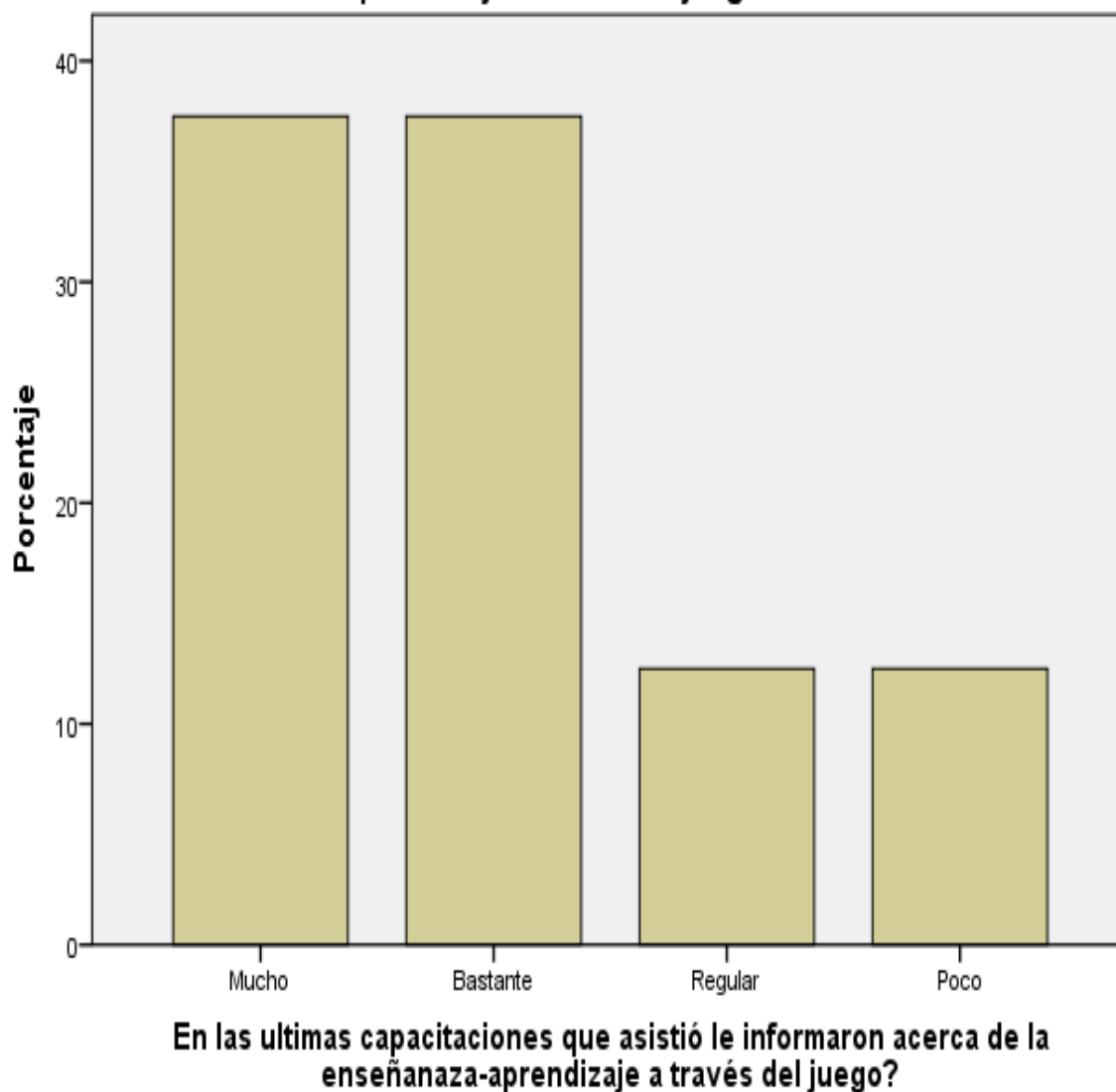


Figura 7

Tabla 8.

¿Propone juegos o ejercicios de movimientos de brazos durante las sesiones de aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	37,5	37,5	37,5
	Casi siempre	3	37,5	37,5	75,0
	A veces	2	25,0	25,0	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Propone juegos o ejercicios de movimientos de brazos durante las sesiones de aprendizaje?**

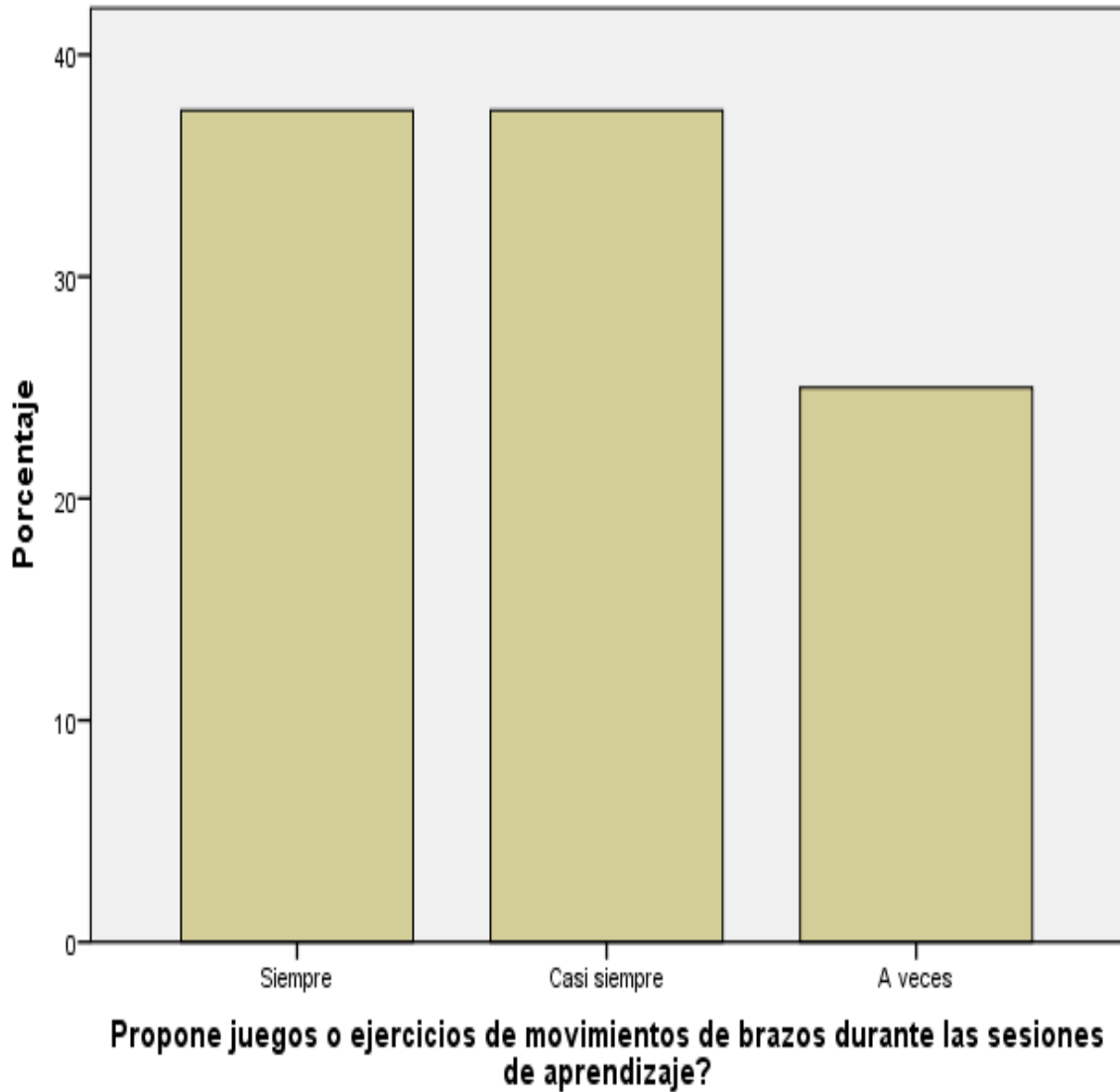


Figura 8

Tabla 9.

¿Promueve juegos o ejercicios de movimiento de piernas durante las sesiones de aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	37,5	37,5	37,5
	Casi siempre	3	37,5	37,5	75,0
	A veces	2	25,0	25,0	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Promueve juegos o ejercicios de movimiento de piernas durante las sesiones de aprendizaje?**

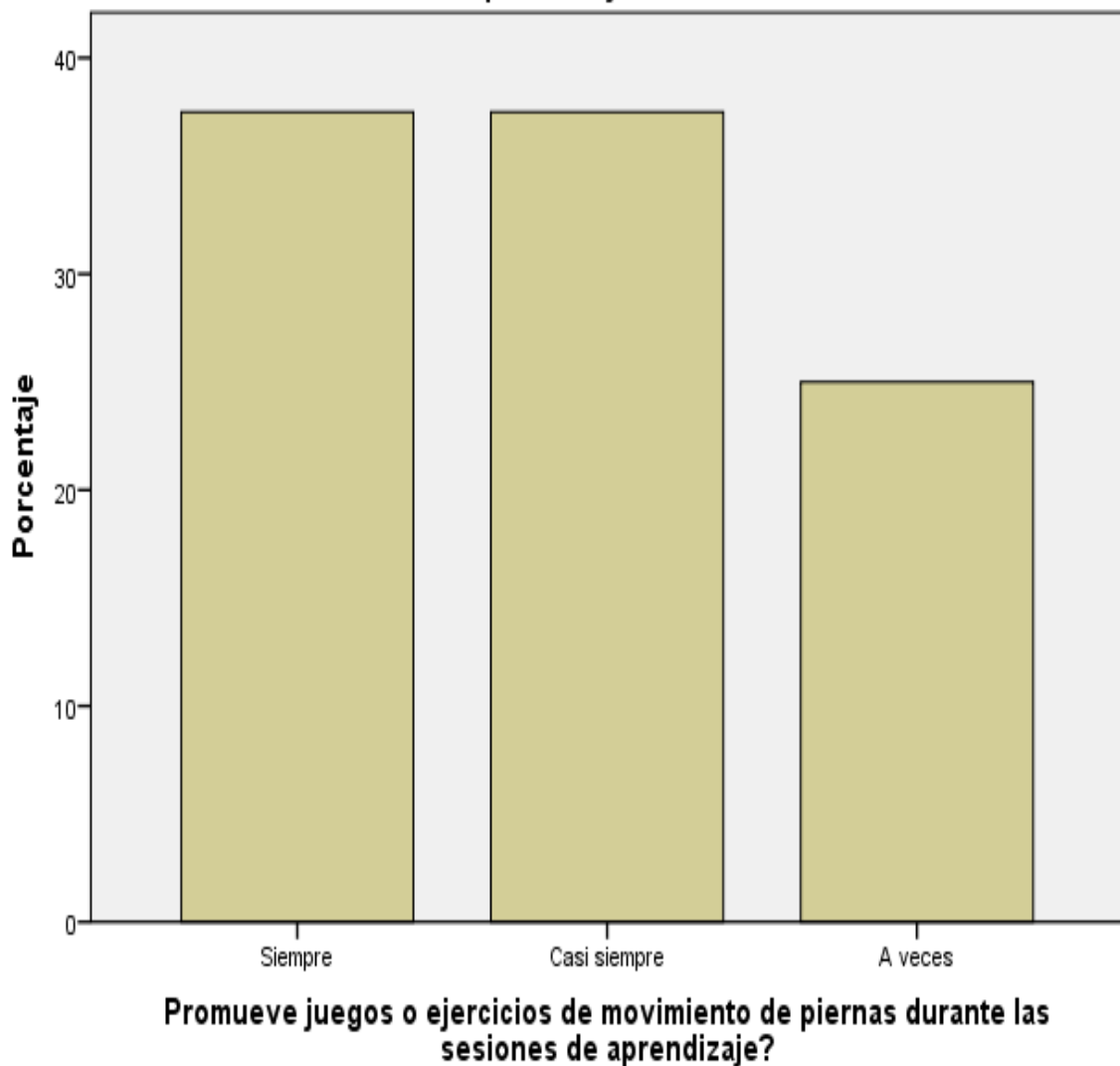


Figura 9

Tabla 10.

¿Se vale del juego para la educación de los sentidos en sus niños?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	4	50,0	50,0	50,0
	Casi siempre	4	50,0	50,0	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

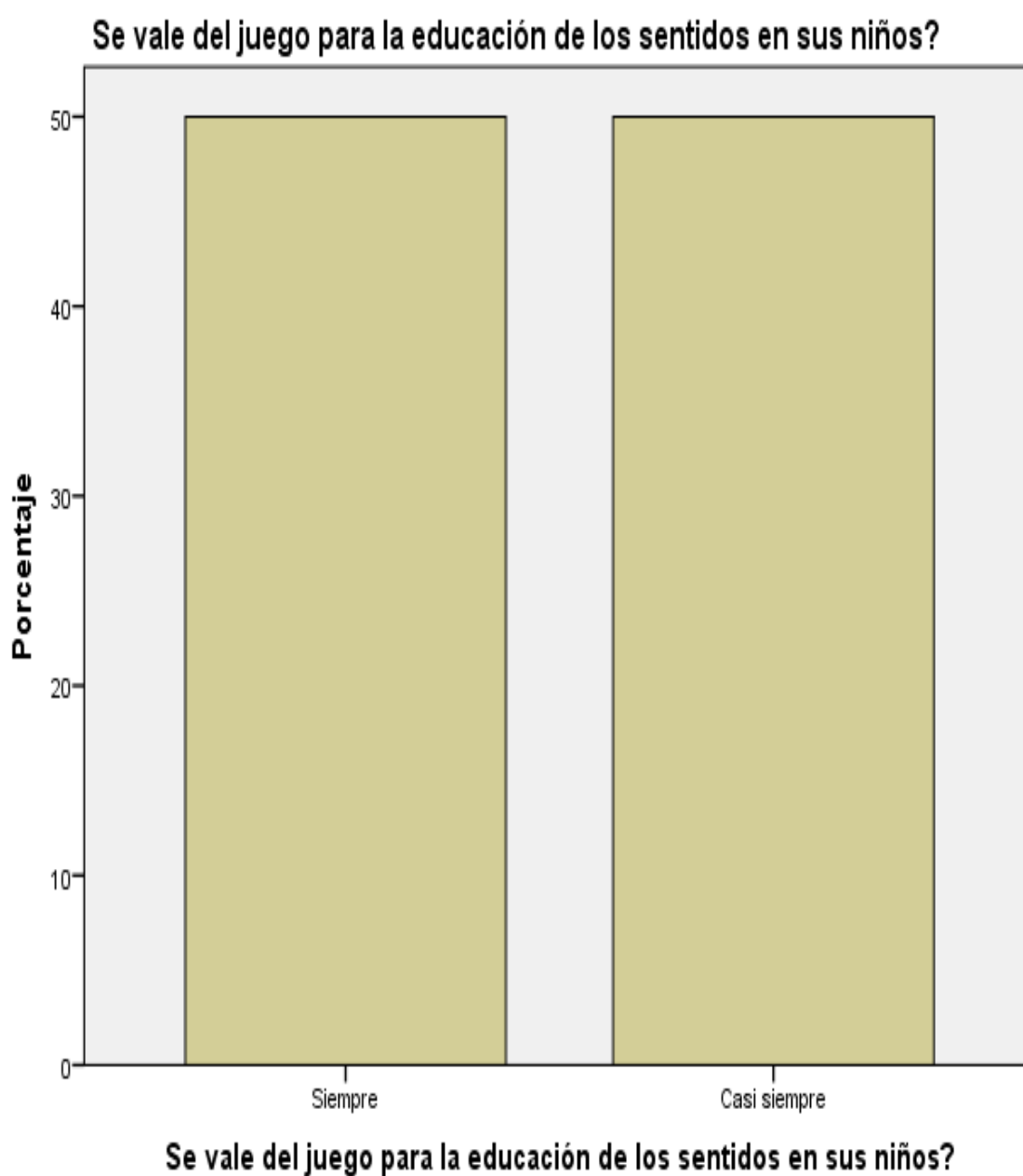


Figura 10



Tabla 11.

¿Aproximadamente cuantas veces cree usted que utilizo el juego para la educación de los sentidos en sus niños, durante el presente año escolar?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0 a 10	2	25,0	25,0	25,0
	11 a 20	2	25,0	25,0	50,0
	21 a 40	2	25,0	25,0	75,0
	más veces	2	25,0	25,0	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

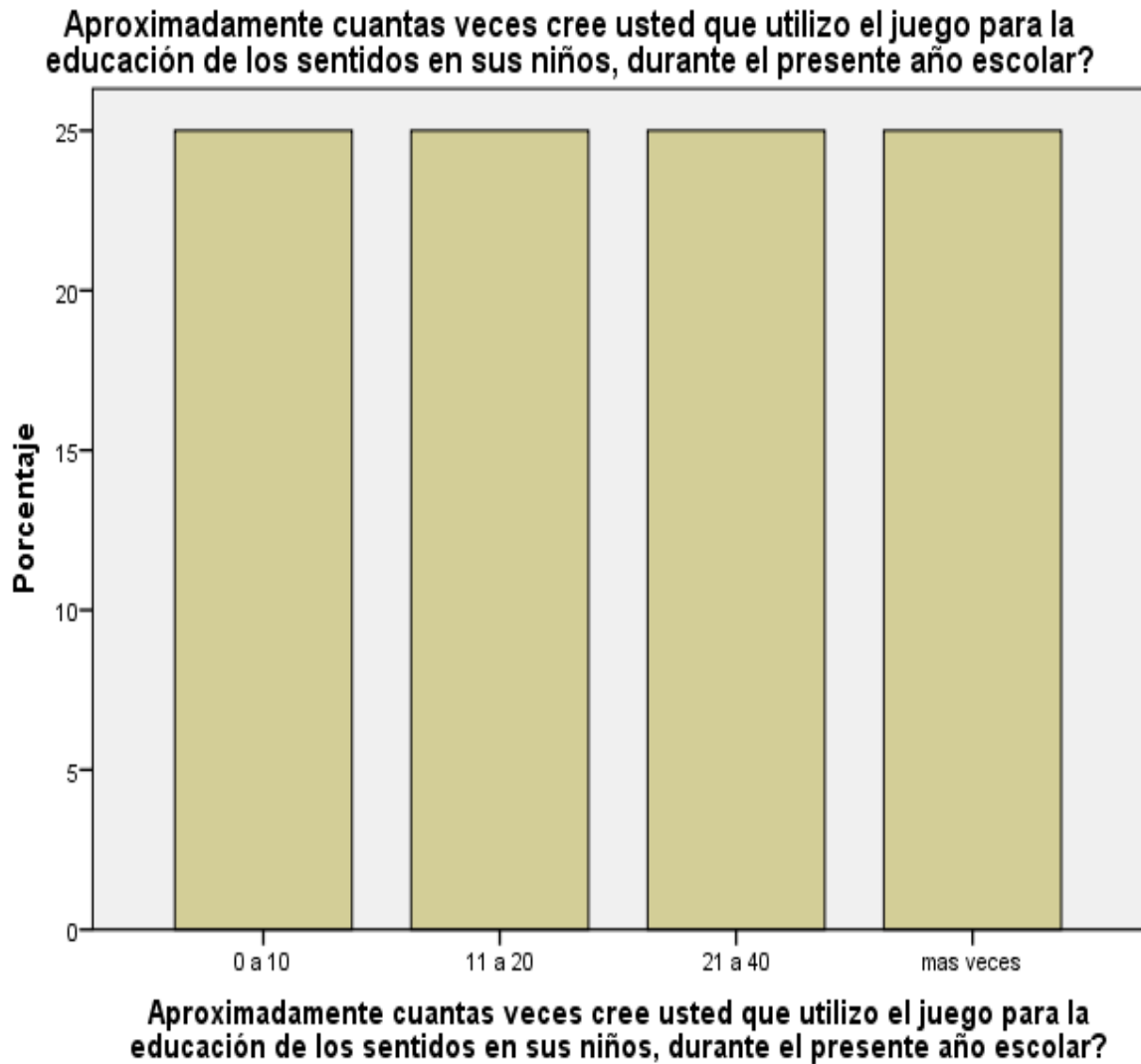


Figura 11

Tabla 12.

¿Cuántos juegos para el desarrollo de los sentidos conoce?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0 a 5	3	37,5	37,5	37,5
	6 a 10	3	37,5	37,5	75,0
	11 a 15	1	12,5	12,5	87,5
	Muchos más	1	12,5	12,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

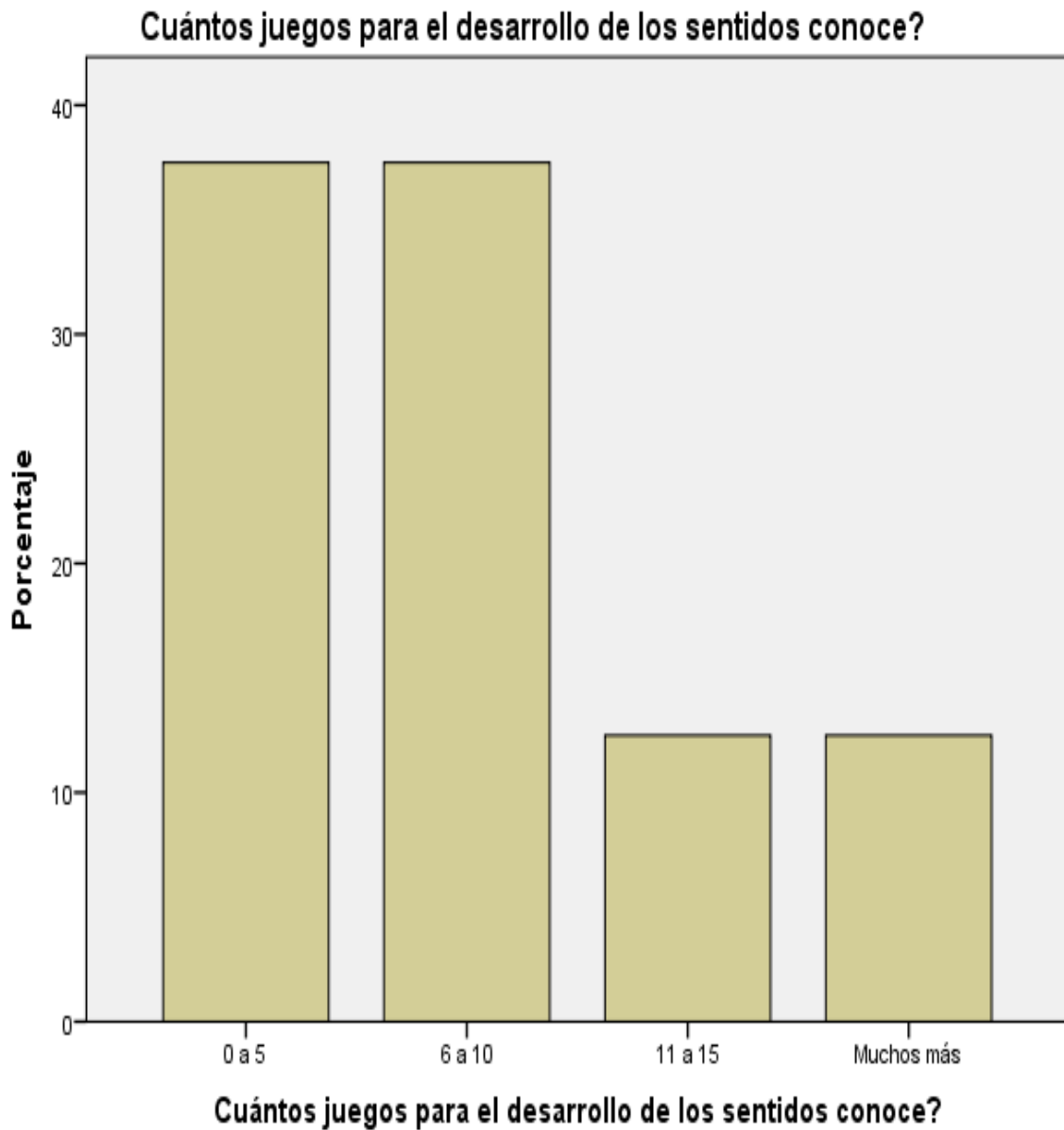


Figura 12

Tabla 13.

¿En su aula con cuántos juegos didácticos para el desarrollo de los sentidos cuenta?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0 a 2	1	12,5	12,5	12,5
	3 a 5	3	37,5	37,5	50,0
	6 a 10	3	37,5	37,5	87,5
	Muchos más	1	12,5	12,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

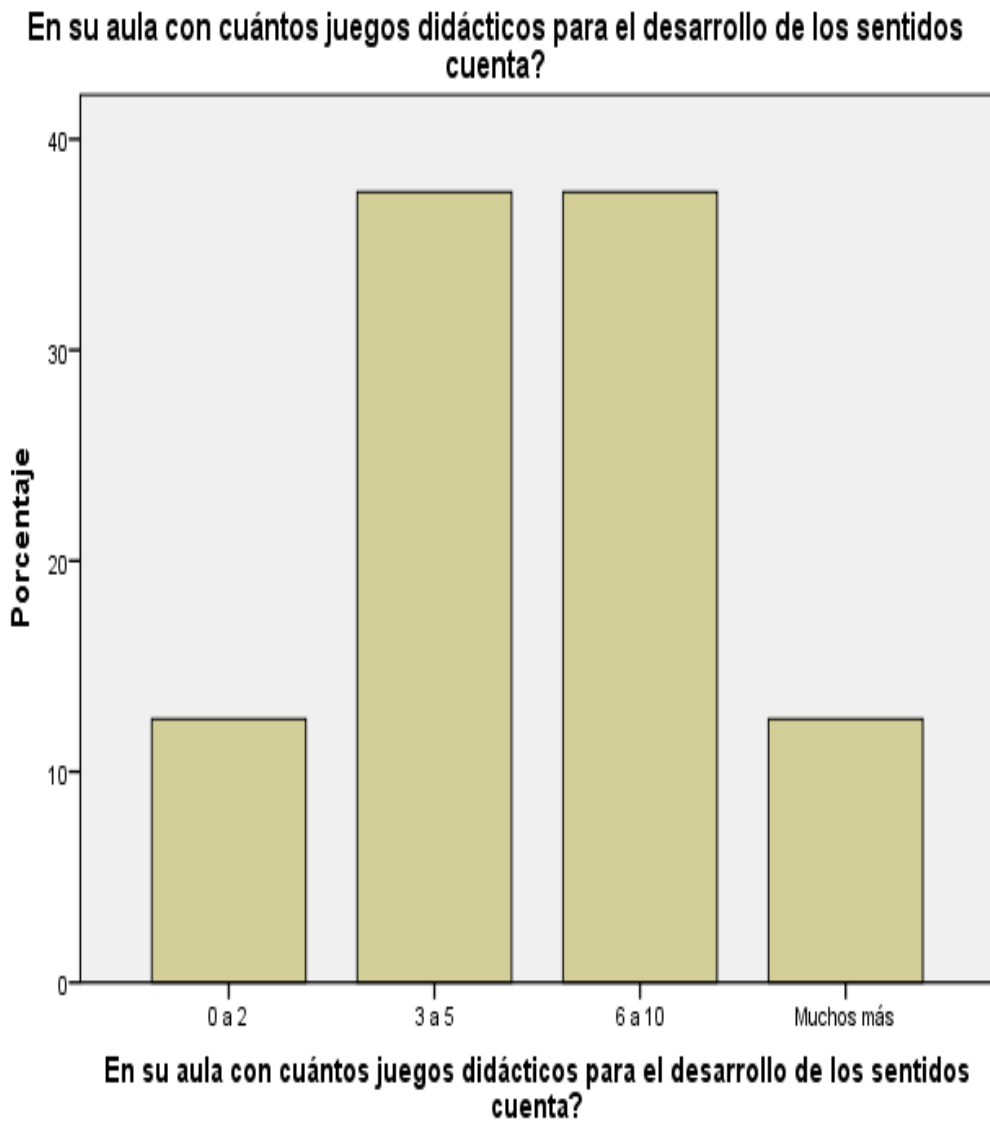


Figura 13

Tabla 14.

¿Realiza juegos de experimentación con sus niños en el aula o en el campo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	4	50,0	50,0	50,0
	Casi siempre	4	50,0	50,0	100,0
Total		8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

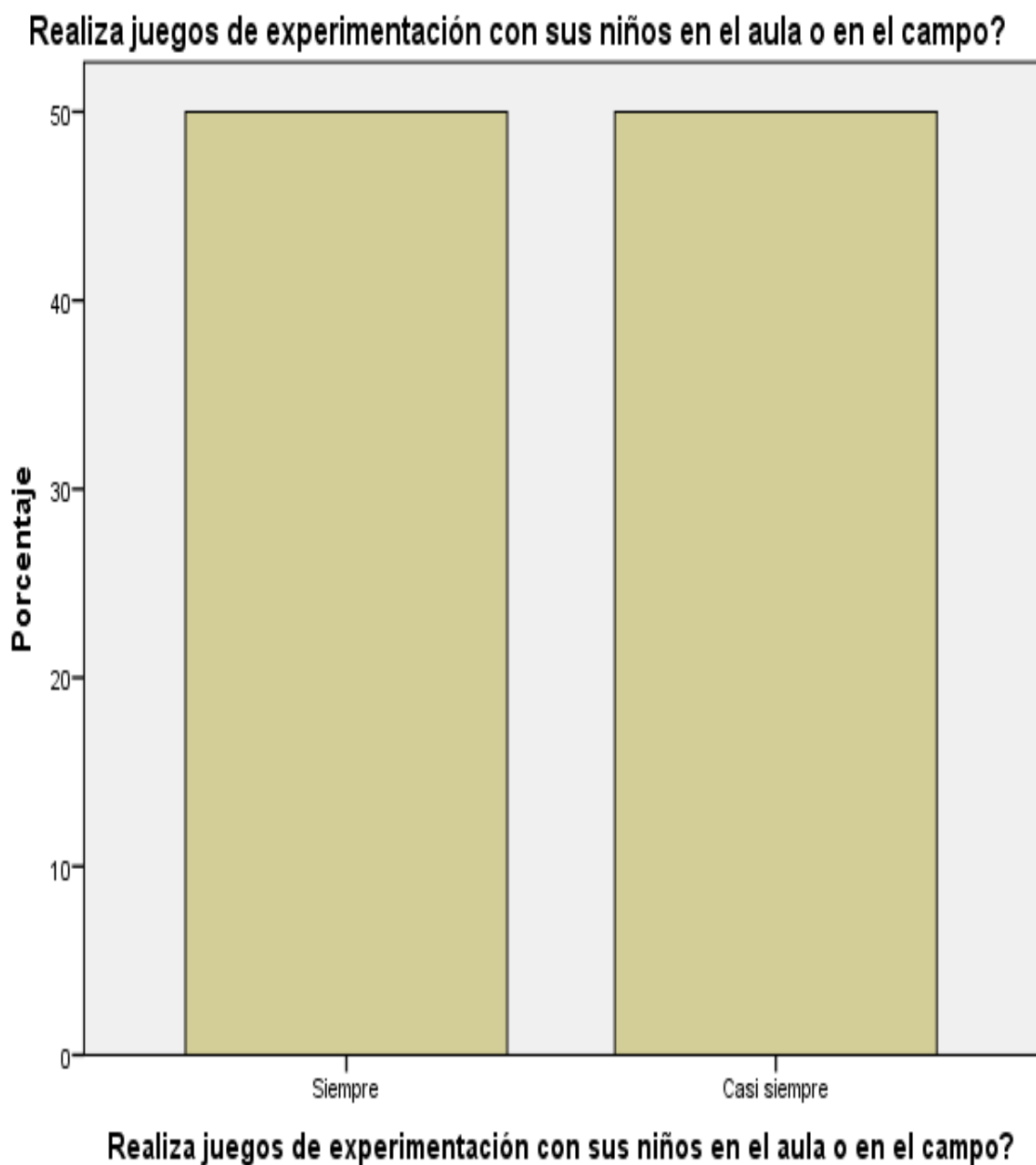


Figura 14

Tabla 15.

¿Suele plantearle juegos a sus niños de manera directa o les hace despertar la curiosidad al infante?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Plantea los juegos de manera directa	4	50,0	50,0	50,0
	Le hace despertar la curiosidad al infante	4	50,0	50,0	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

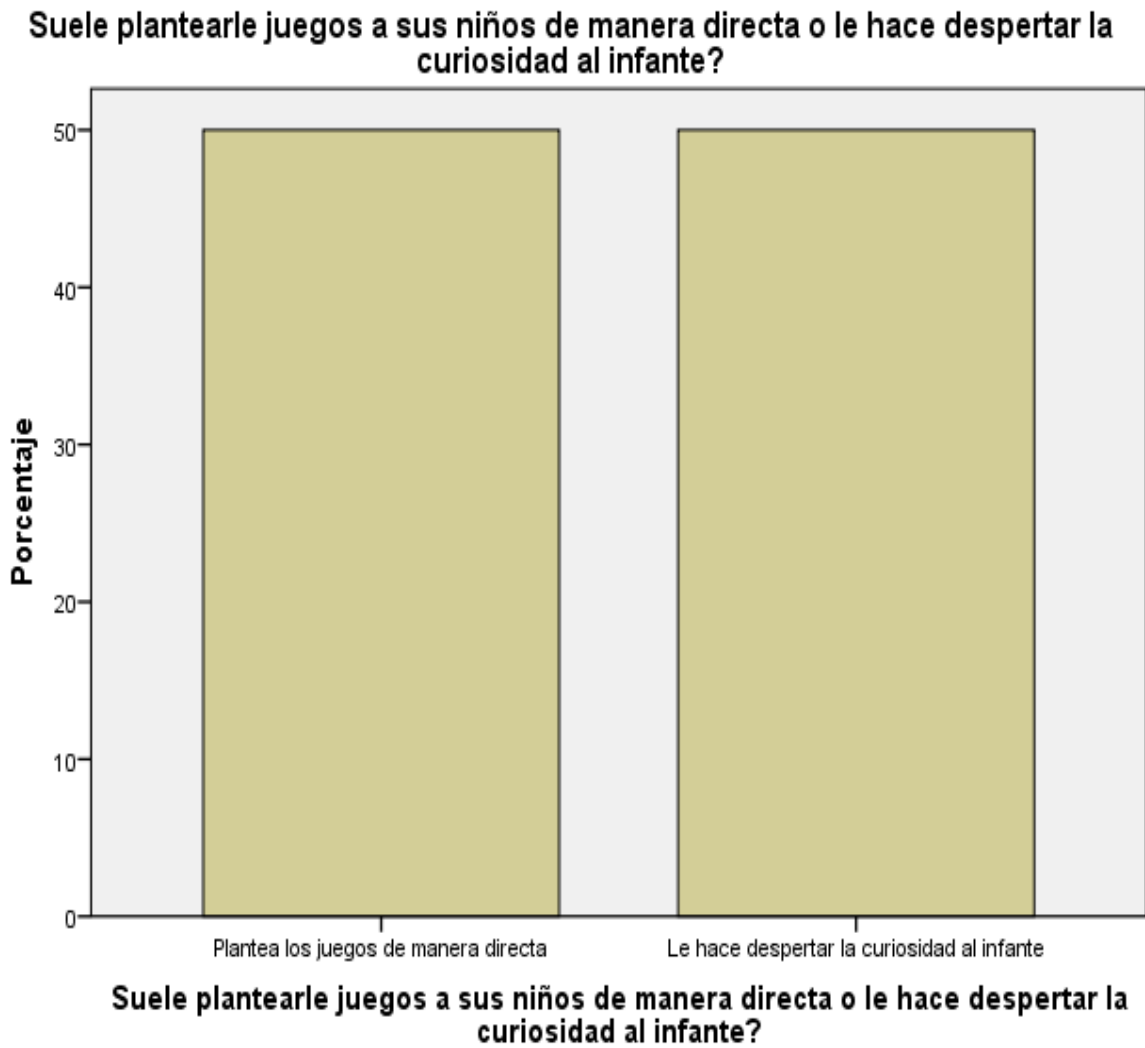


Figura 15

Tabla 16.

¿Promueve el desarrollo de la sensibilidad y la socialización a través del juego en sus niños?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	4	50,0	50,0	50,0
	Casi siempre	4	50,0	50,0	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Promueve el desarrollo de la sensibilidad y la socialización a través del juego en sus niños?**

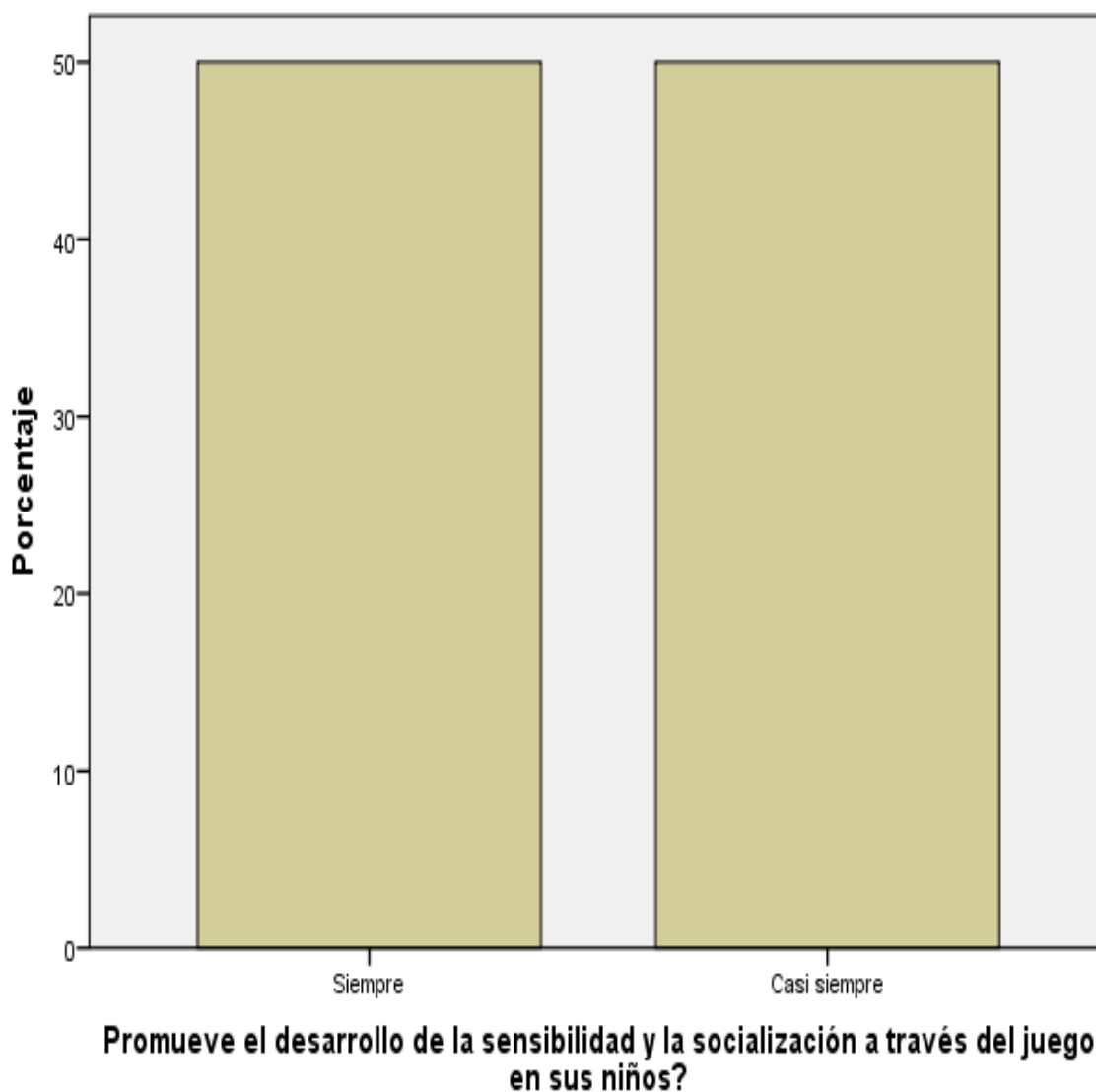


Figura 16

Tabla 17.

¿Conoce juegos para el desarrollo de los hábitos y los valores?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muchos	3	37,5	37,5	37,5
	Bastante	4	50,0	50,0	87,5
	Pocos	1	12,5	12,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

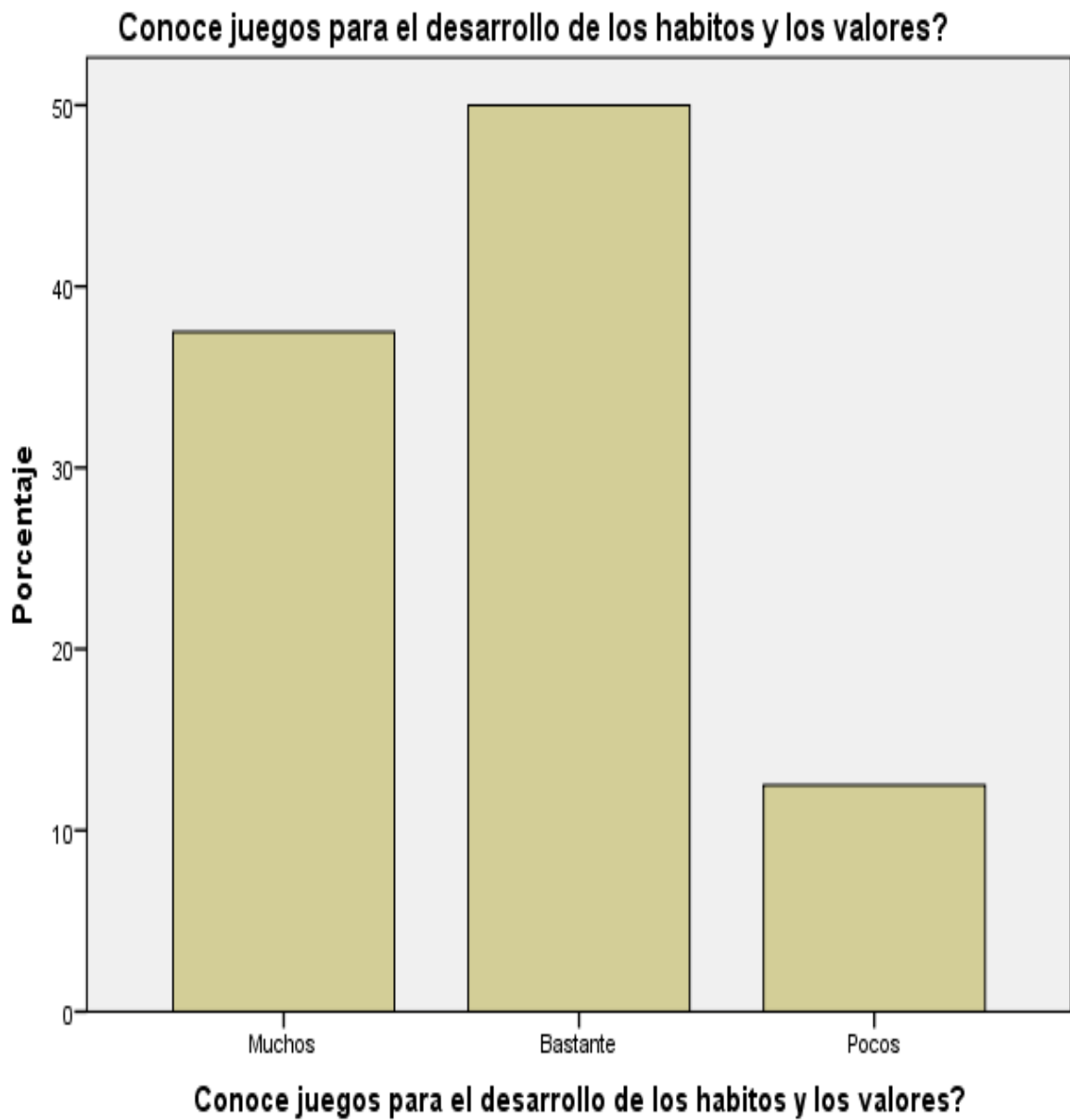


Figura 17

Tabla 18.

¿Programa sesiones donde permite la libre imaginación de sus alumnos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	8	100,0	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia

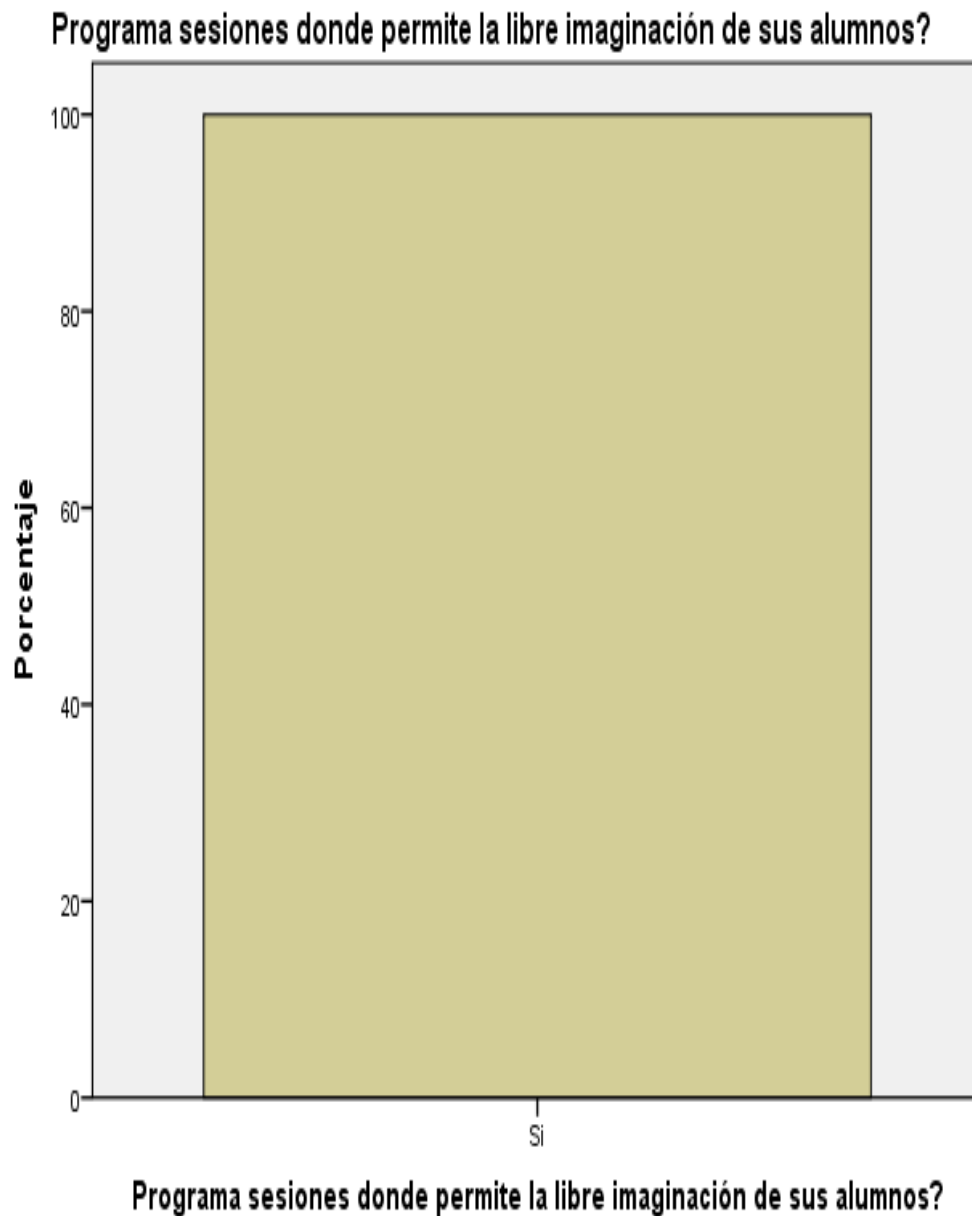


Figura 18



Tabla 19.

¿Cuándo sus niños dibujan, siempre sugiere usted la temática?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi siempre	1	12,5	12,5	12,5
	A veces	2	25,0	25,0	37,5
	Nunca	5	62,5	62,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

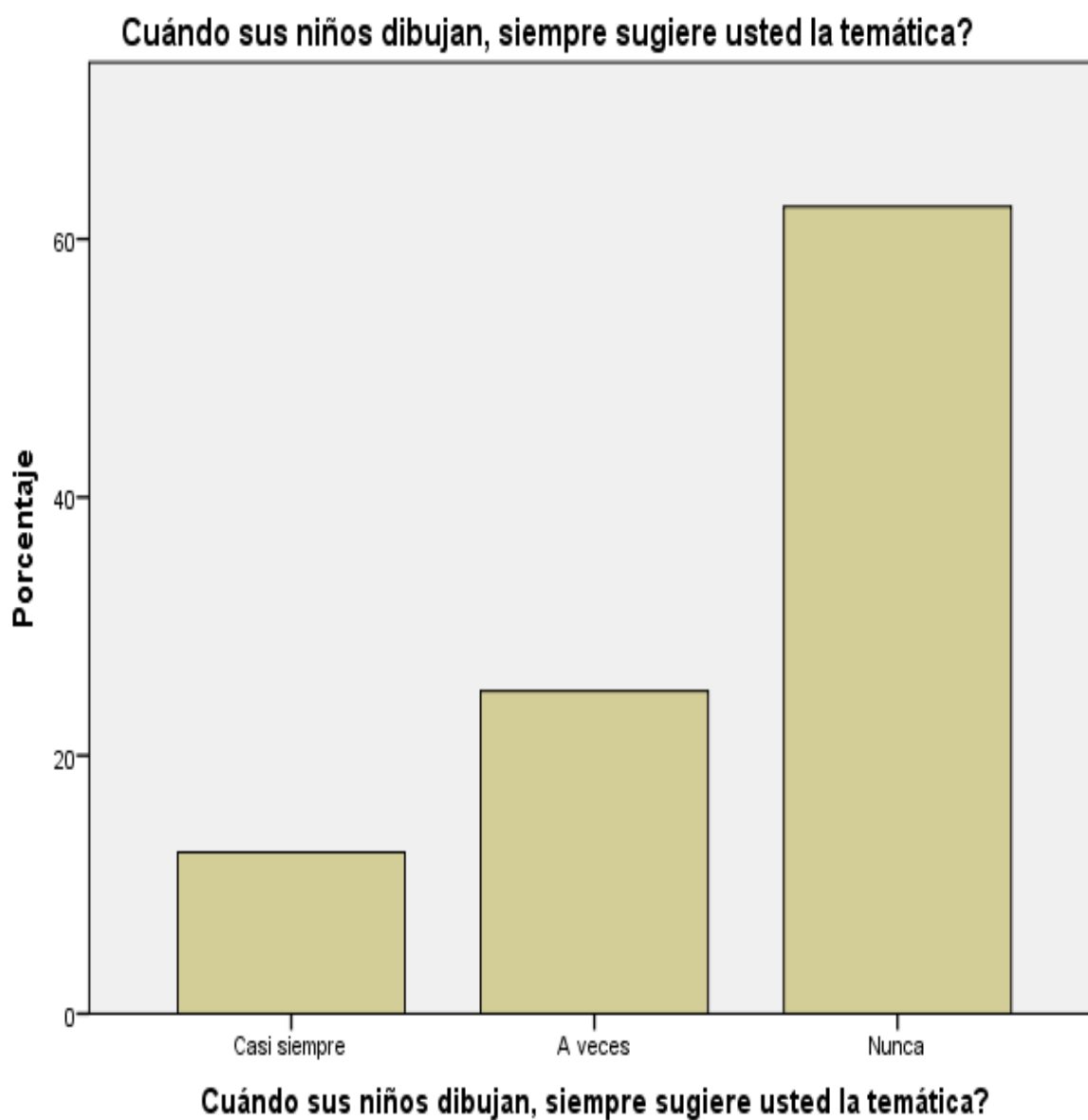


Figura 19

Tabla 20.

¿En su programación que porcentaje cree usted le ha destinado a la enseñanza a través del juego?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	100%	2	25,0	25,0	25,0
	75%	3	37,5	37,5	62,5
	50%	3	37,5	37,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**En su programación que porcentaje cree usted le ha destinado a la enseñanza a través del juego?**

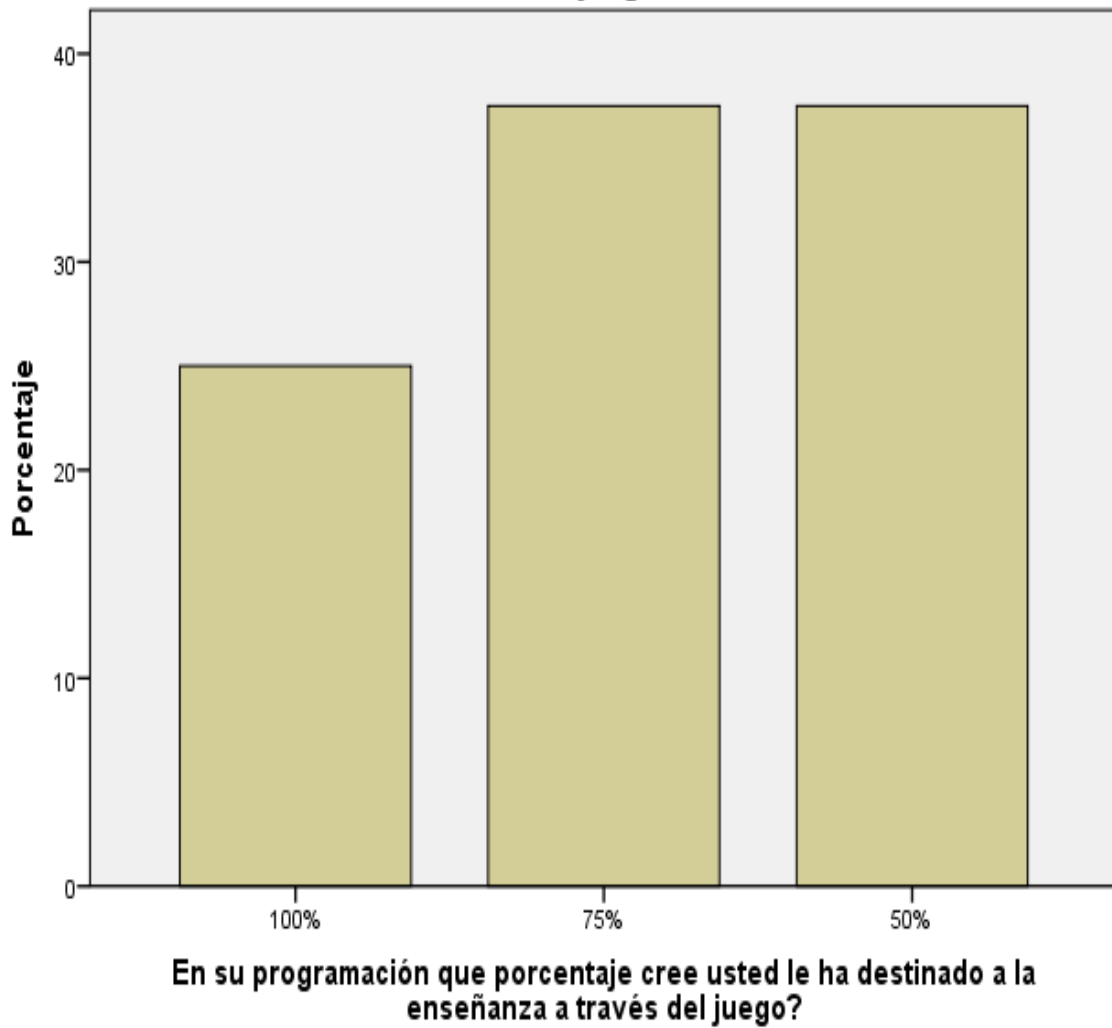


Figura 20

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 Discusiones**

El mundo actual, reclama de quienes impartimos educación en los países subdesarrollados, mucha creatividad e inventiva para afrontar con éxito los retos que la sociedad en la que vivimos nos depara. Todo educador tiene una tarea constante ya que debe estar en una constante búsqueda para que logre un perfeccionamiento dentro de sus acciones como docente, toda experiencia que se recabe dentro de la vida profesional, debe servir como base para poder brindar e impartir a los educandos diversas estrategias para el aprendizaje, una de estas estrategias es emplear un recurso didáctico el cual sería el juego, y como juego específico estaría la actividad lúdica que según diferentes estudios mencionan que ayudan a desarrollar íntegramente diversas capacidades.

En los infantes las manifestaciones del aprendizaje se dan a través del juego, El juego es uno de los diversos medios mediante el cual el ser humano ha conseguido aprender diversos conocimientos, la forma en que se da o desencadena proviene de la creatividad, del descubrimiento y es por ello que es una herramienta la cual puede ser empleada de muchas formas. Es importante que se den diversas estrategias pedagógicas para tener un mayor éxito en el aprendizaje significativo, al aplicar este trabajo de investigación se pudo dar cuenta de que existen muchas debilidades dentro de los docentes, ya que sus clases no eran motivadora y eran muy monótonas, cuando se aplicó el juego, se pudo evidenciar que los niños mejoraron su atención dentro de los conocimientos académicos que se les quiso impartir, para que el niño pueda llegar a tener claro o pueda memorizar se hace necesario que éste tenga que repetir

constantemente una determinada actividad y es ahí donde existe una eficiencia ya que los niños se cansan muy rápidamente es por ello que se debe Buscar la didáctica del juego ya que con ello si bien es cierto se cansan pero disfrutan mucho más y es por ello que el aprendizaje se hace más significativo ya que el recuerdo se hace placentero dentro de su vida. La mayoría de instituciones educativas se han implementado de infraestructuras de equipos y otros medios materiales para que puedan conseguir que el infante llegue a tener una formación integral y pueda enfrentar con éxito todo tipo de situaciones y circunstancias que la vida le va a presentar.

En ese contexto en donde tanto padres de familia como docentes deberían solicitar que en sus ambientes de los niños estén correctamente y debidamente implementados con materiales u objetos concretos dirigidos netamente a su aprendizaje a través del juego, estos materiales deben tener características de acuerdo a la edad y que estos generen el interés en su uso por parte de los niños de edades tempranas.

De allí que las profesoras de la educación básica regular del Perú deben de utilizar todos los medios y en especial al juego como recurso didáctico para lograr aprendizajes significativos en nuestros niños. Hoy en día todos coincidimos que para que el niño alcance un mejor y mayor aprendizaje es importante educarlos jugando, solo así ellos alcanzaran la estabilidad emocional que les permita enfrentar con éxito el futuro.

Al poder realizar un análisis de los resultados se puede observar y afirmar que el juego como recurso didáctico, es uno de los medios más poderosos que tienen las docentes del nivel inicial, las que lo utilizan, saben que es la forma más creadora de aprendizaje significativo y en algunos casos es la forma de descubrir nuevas realidades

que tiene el niño, del mismo modo, Quiñones (2018) encontró que la pieza fundamental en el desarrollo motriz y de aprendizaje en niños para el área académica de lógico matemático es el juego, en el estudio aplicado se hizo un ex ante y ex post de un cuestionario y al aplicar un juego que se tenía planificado en la investigación notamos que el aprendizaje se hizo más significativo después de haber aplicado el juego planificado, consiguiéndose de esta manera que la asimilación del aprendizaje fue mucho mayor en todos los niños que se aplicó el juego. Así mismo apoya Cerda (2017) el cual afirma que todo juego es un recurso didáctico el cual influye significativamente en un aprendizaje significativo en áreas académicas como en ciencia y ambiente, favor de esta manera el aprendizaje conceptual el Cuál es el que se hace un poco más difícil en niños de esa edad, a la vez favorece el aprendizaje procedimental ya que al jugar un niño actúa y canaliza su mente en procedimientos, y por último se pudo determinar que el juego aplicado como un recurso didáctico favorece en gran medida al aprendizaje actitudinal ya que mejora la autoestima de los niños al cumplir un rol específico y al ser un actor dentro del juego. Arevalo (2016) el cual concluyo que: Es de Gran importancia que se lleve a cabo diversas estrategias pedagógicas para tener un mayor éxito en el aprendizaje significativo, al aplicar este trabajo de investigación se pudo dar cuenta de que existen muchas debilidades dentro de los docentes, ya que no eran motivadores esas clases eran muy monótonas, cuando se aplicó el juego, se pudo evidenciar que los niños mejorando su atención dentro de los conocimientos académicos que se les quiso impartir, para que el niño pueda llegar a tener claro o pueda memorizar se hace necesario que éste tenga que repetir constantemente una determinada actividad y es ahí donde existe una eficiencia ya que los niños se cansan muy rápidamente es por ello que se debe Buscar la didáctica del juego ya que con ello si bien es cierto se cansan pero disfrutan mucho más y es por

ello que el aprendizaje se hace más significativo ya que el recuerdo se hacen las placentero dentro de su vida. Puchaicela (2018) el cual concluyo que: Las matemáticas dentro de su aprendizaje para muchos niños es un proceso muy complejo y difícil si el maestro no aplica diversas didácticas o metodologías para que puedan ser comprendidas de una manera más clara y sencilla se puede llegar al fracaso dentro de esta enseñanza y aprendizaje, es por ello en esta investigación la aplicación del juego consiguió mejorar en gran medida el aprendizaje de la división y multiplicación logrando tener un éxito. Ya que se desarrolló un taller pedagógico con varios tipos de juegos enfocados directamente a la división y multiplicación.

## 5.2. Conclusiones

El juego como recurso didáctico, es uno de los medios más poderosos que tienen las docentes del nivel inicial, las que lo utilizan, saben que es la forma más creadora de aprendizaje significativo y en algunos casos es la forma de descubrir nuevas realidades que tiene el niño. En el presente estudio se pudo comprobar la influencia directa que ejerce el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas” del distrito de Hualmay, durante el año escolar 2018.

En esencia la vida de un infante es el juego, es así como alcanzan su desarrollo físico a través del juego como recurso didáctico de la docente en la escuela, y esto influye directamente en el aprendizaje significativo que alcanzan los niños. De igual forma, podemos afirmar que el juego es un medio valioso que permite al niño adaptarse al medio familiar o social y desenvolverse psicológicamente para asociarse, trabajar junto a los demás y construir en el futuro una mejor sociedad.

El juego es el elemento de mayor importancia en el proceso de socialización de los niños, a través de esta actividad lúdica es que adquiere la capacidad de escuchar antes de hablar, busca seguir o ser el líder del grupo, se identifica con su familia, su pueblo y su patria, anhelando una sociedad cada vez más justa y equitativa.

Cómo recurso didáctico, el juego, es una oportunidad más que poseen las docentes para que los niños alcancen desarrollar su autoestima, practiquen los valores y desarrollen el amor al prójimo. Es decir, alcancen el desarrollo espiritual necesario para conseguir un desarrollo integral óptimo.

Del estudio, se desprende que la mayoría de niños dan rienda suelta a toda su capacidad imaginativa y creativa cuando aprenden jugando, y la manera de demostrarlo es la expresión de alegría y placer que se percibe en los gestos de su rostro. La mayoría de las docentes de la institución educativa manifiestan tener los conocimientos y valorar la importancia de la utilización del juego como recurso didáctico para lograr mejores y mayores aprendizajes significativos en sus niños.

### **5.3. Recomendaciones**

Se recomienda que los docentes mediten sobre cómo poder implementar de una manera pedagógica el juego dentro de sus horas de clase para lograr un aprendizaje más significativo dentro de sus estudiantes.

Se recomienda que los docentes deben Buscar que sea propicio un momento más ameno antes que un momento estresante se debe Buscar la estrategia didáctica que ayude y facilite el aprendizaje de una manera dinámica es ahí donde se puede tomar en cuenta el apoyo del juego, pero analizando qué tipo emplear.

El docente debe asumir su papel de innovador dentro de la enseñanza ya que es sabido que no tiene mucho éxito las estructuras antiguas dentro de las nuevas generaciones.



## CAPÍTULO VI

### FUENTES DE INFORMACIÓN

#### Bibliografía

- Altamirano Julca, Y. (2018). *Neuropsicología del aprendizaje y la enseñanza*. Lima: San Marcos.
- Arias, S. (07 de Marzo de 2013). *pd infantil*. Obtenido de <http://pdinfanti.blogspot.com/2013/03/clasificacion-de-lo-juegos-didacticos.html>
- Azpeitia, M. (18 de Marzo de 2014). *Blog Santillana*. Obtenido de <https://www.santillana.com.mx/articulos/45>
- Calderón Astorga, N. (3 de 04 de 2018). *Ecured: conocimiento con todos y para todos*. Obtenido de [https://www.ecured.cu/Rendimiento\\_académico](https://www.ecured.cu/Rendimiento_académico)
- Calero Pérez, M. (1998). *Educación Jugando*. Lima: San Marcos.
- Causi, T. (1924). *Bosquejo de una Teoría biológica del juego infantil*. Madrid: Calpe.
- De Zubiría, J. (2001). *Teorías contemporáneas de la inteligencia y la excepcionalidad*. Santa Fe de Bogotá: Mgisterio.
- Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Santa Fe Bogotá: McGraw-Hill.
- Gardner, H. (1998). *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós.
- Gómez Navas Chapa, Leonardo; Aduna Legarde, Aminta; Garcia Padilla, Elena; Cisneros Verdeja, Analie; Padilla Corcuera, Jimena;. (3 de 04 de 2018). *Manual de estilos de aprendizaje*. Obtenido de [biblioteca.ucv.cl/site/.../manuales\\_u/Manual\\_Estilos\\_de\\_Aprendizaje\\_2004.pdf](http://biblioteca.ucv.cl/site/.../manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf)
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc GRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES S.A.

Huerta Rosales, M. (2014). *Formación por Competencias a través del Aprendizaje Estratégico*. Lima: San Marcos.

Monereo, C. (2001). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Graó.

Monereo, C. (2001). *Ser estratégico y autónomo aprendiendo*. Barcelona: Graó.

Roeders, P. (1997). *Aprendiendo Juntos*. Lima: Walkiria.

Silbernan , M. (1998). *Aprendizaje activo*. Buenos Aires: Troi.

## **ANEXOS**

**Guía de Aplicación para niños de 3, 4 y 5 años. La misma que se trabajara con una tabla de doble entrada.**

- 1) Carolina gira tus brazos uno por uno, ambos a la vez, hacia adelante, hacia atrás, hacia la derecha y hacia la izquierda.
- 2) Meylin siéntate y levanta tus piernas, primero una, luego la otra, cuál es tu pierna derecha, cuál es tu pierna izquierda, camina hacia adelante, camina hacia atrás.
- 3) Xiomy observa las cosas que hay en tu aula (reloj, pizarra y cuadro). Ahora dime la forma, el color y el tamaño de cada uno de ellos.

- 4) Organizamos el juego del **"Gallito Ciego"** en cada una de las aulas:

**Organización:** todos los jugadores forman un círculo tomados de las manos. Uno de ellos se coloca al centro con los ojos vendados. **Desarrollo:** los del círculo giran haciendo ronda, hasta que el ciego de tres palmas con las manos, rompiéndose luego la cadena. El ciego señala un punto cualquiera y el jugador señalado debe aproximarse a él, y si este acierta su nombre palpándolo con las manos será el nuevo ciego. En caso contrario prosigue el juego con el mismo ciego.

- 5) Repetir **secuencia de palabras escuchadas.**

El niño escucha una frase, que para iniciar el ejercicio será muy breve. La profesora pide al niño que repita la frase. Luego se formaran dos grupos, en los cuales trán compitiendo los niños de dos en dos hasta quedar un solo competidor en cada grupo, quienes serán los finalistas. El niño que elimine a su competidor en la final, es el que mejor memoria auditiva tiene.

- 6) **El ratoncito.**

Lugar adecuado: el patio de recreo o un salón grande.

Material: una campanilla o dos piedras pequeñas.

Nº de participantes: 10 a 20.

Los niños forman un círculo cerrado, cogiéndose de las manos. En el centro de éste, un niño provisto de la campanilla o dos piedras pequeñas, hace de ratón; otro, con los ojos vendados hace de gato. Este llama de tiempo en tiempo: ¡Ratoncito! y el ratón le responde con la campanilla o golpeando las piedras y cambiando inmediatamente de posición. Cuando el gato logra cazar al ratón, otros dos niños reinician el juego.

Si el gato no consigue su objeto en un tiempo razonable, los dos jugadores deben ser reemplazados a fin de evitar el aburrimiento de los demás.

**7) Buenos días, buenas tardes, buenas noches.**

Jugadores en círculo.

Un jugador da la vuelta al círculo caminando, toca a un jugador y los dos corren en sentido opuesto hasta encontrarse, entonces se dan la mano y se saludan diciendo "Buenos días, buenas tardes, buenas noches" y completan la vuelta siempre en sentido opuesto.

El primero que llega al lugar vacío lo ocupa, el otro sigue el juego.

**8) A no reírse.**

Se forman dos hileras, una de niñas y otra de niños, enfrentados a cierta distancia. Las niñas haciendo muecas y diciendo cosas graciosas, tienen que conseguir que los niños se rían. Los niños que se rían van siendo eliminados. Cuando queda un solo niño, todas las niñas se colocan a su alrededor y tratan de hacerlo reír. Si no lo consiguen en seguida, ese niño es el vencedor.

**9) La bolsita de sorpresas.**

En una bolsita de tela se pone una serie de objetos variados. Por ejemplo: un cuaderno, un libro, un lápiz, un cortaplumas, un borrador, etc. . . . Cada uno de los participantes en el juego tantea por afuera la bolsita y anota en un papel el nombre de un objeto que crea haber adivinado. La bolsita pasa de mano en mano hasta completar la vuelta. Y da tantas vueltas como objetos se haya puesto en ella. Terminadas las vueltas, se proceden a abrirla. Gana el que ha acertado el nombre de mayor número de objetos.

**10) ¡Cuidado! No pisar platos.**

Se pone en el suelo una serie de platos en dos hileras. Se le pide a una de las personas presentes que mire bien dónde están los platos. Luego, se le vendan los ojos, y de hacerlo dar vueltas se le invita a avanzar por entre los platos sin pisar ninguno. Cuando la persona avanza, que seguramente hará con mucho cuidado, dos de los presentes van retirando los platos. Resulta muy gracioso ver a la persona que con los ojos vendados trata de no pisar los platos que ya no están en el suelo.

**TABLA DE DOBLE ENTRADA**

**Calificación**

- A** Bastante (1)
- B** Regular (2)
- C** Poco (3)
- D** Nada (4)

Indicadores Actividades	Se concentra y atiende las orientaciones	Muestra deseo de aprender	Se divierte al realizar las actividades	Muestra motivación y orienta a sus compañeros	Propone nuevos juegos y explora la realidad
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

**CUESTIONARIO: para las profesoras:**

**Recomendaciones:** a continuación se presenta un conjunto de ítems sobre el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo, por favor responda con sinceridad, ya que de ello dependerá que los resultados de esta investigación sean objetivos y puedan contribuir con el mejoramiento de la calidad de formación de los niños en las instituciones educativas.

Tema: El juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo.

Marca con un aspa (x) la respuesta que mejor te parece.

1. Considera que la I.E. cuenta con las áreas necesarias para recrear el aprendizaje de los niños?

- a. Suficientes  b) Insuficientes:

2. En las últimas capacitaciones que asistió, le informaron acerca de la enseñanza-aprendizaje a través del juego?
  - a. Mucho
  - b) Bastante
  - c) Regular
  - d) Poco
  - e) Nada
3. Propone juegos o ejercicios de movimiento de brazos durante las sesiones de aprendizaje?
  - a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
4. Promueve juegos o ejercicios de movimiento de piernas durante las sesiones de aprendizaje?
  - a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
5. Se vale del juego para la educación de los sentidos en sus niños?
  - a. Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
6. Aproximadamente cuantas veces cree usted que utilizo el juego para la educación de los sentidos en sus niños, durante el presente año escolar?
  - a. 0 a 10
  - b) 11 a 20
  - c) 21 a 40
  - d) Mas veces
7. Cuantos juegos para el desarrollo de los sentidos conoce?
  - a. 0 a 5
  - b) 6 a 10
  - c) 11 a 15
  - d) Muchos más
8. En su aula con cuantos juegos didácticos cuenta para el desarrollo de los sentidos?
  - a. 0 a 2
  - b) 3 a 5
  - c) 6 a 10
  - d) Muchos más
9. Realiza juegos de experimentación con sus niños en el aula o en el campo?
  - a. Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
10. Suele plantearle juegos a sus niños de manera directa o le hace despertar la curiosidad al infante?
  - a. Plantea los juegos de manera directa
  - b. Le hace despertar la curiosidad al infante
11. Promueve el desarrollo de la sensibilidad y la socialización a través del juego en sus niños?
  - a. Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
12. Conoce juegos para el desarrollo de los hábitos y los valores?
  - a. Muchos
  - b) Bastante
  - c) Pocos
  - d) Ninguno
13. Programa sesiones donde permite la libre imaginación de sus alumnos?
  - a. Sí
  - b) No
14. Cuando sus niños dibujan, siempre sugiere usted la temática?
  - a. Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca

15. En su programación que porcentaje cree usted le ha destinado a la enseñanza a través del juego?

- a. 100 %     b) 75 %     c) 50 %     d) 25%     e) 5%



**Estadísticos**

Se concentra y atiende las orientaciones

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		1,60
Error estándar de la media		,152
Mediana		1,50
Moda		1
Desviación estándar		,681
Varianza		,463
Curtosis		-,446
Error estándar de curtosis		,992
Rango		2
Mínimo		1
Máximo		3
Suma		32

**Estadísticos**

Muestra deseos de aprender

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		1,55
Error estándar de la media		,114
Mediana		2,00
Moda		2
Desviación estándar		,510
Varianza		,261
Curtosis		-2,183
Error estándar de curtosis		,992
Rango		1
Mínimo		1
Máximo		2
Suma		31

**Estadísticos**

Se divierte al realizar las actividades

N	Válidos	20
	Perdidos	0
Media		1,60
Error estándar de la media		,112
Mediana		2,00
Moda		2
Desviación estándar		,503
Varianza		,253
Curtosis		-2,018
Error estándar de curtosis		,992
Rango		1
Mínimo		1
Máximo		2
Suma		32

**Estadísticos**

Muestra motivación y orienta a sus compañeros

N	Válidos	20
	Perdidos	0
Media		1,65
Error estándar de la media		,159
Mediana		2,00
Moda		1
Desviación estándar		,671
Varianza		,450
Curtosis		-,548
Error estándar de curtosis		,992
Rango		2
Mínimo		1
Máximo		3
Suma		33

### Estadísticos

Propone nuevos juegos y explora la realidad

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		1,75
Error estándar de la media		,143
Mediana		2,00
Moda		2
Desviación estándar		,639
Varianza		,408
Curtosis		-,439
Error estándar de curtosis		,992
Rango		2
Mínimo		1
Máximo		3
Suma		35

### Estadísticos

Considera que la I.E. cuenta con las áreas necesarias para recrear el aprendizaje de los niños?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		1,75
Error estándar de la media		,164
Mediana		2,00
Moda		2
Desviación estándar		,463
Varianza		,214
Rango		1
Mínimo		1
Máximo		2
Suma		14

### Estadísticos

En las últimas capacitaciones que asistió le informaron acerca de la enseñanza-aprendizaje a través del juego?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		2,00
Error estándar de la media		,378
Mediana		2,00
Moda		1
Desviación estándar		1,069
Varianza		1,143
Curtosis		,358
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		3
Mínimo		1
Máximo		4
Suma		16

### Estadísticos

Propone juegos o ejercicios de movimientos de brazos durante las sesiones de aprendizaje?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		1,88
Error estándar de la media		,295
Mediana		2,00
Moda		1
Desviación estándar		,835
Varianza		,696
Curtosis		-1,392
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		2
Mínimo		1
Máximo		3
Suma		15

**Estadísticos**

Promueve juegos o ejercicios de movimiento de piernas durante las sesiones de aprendizaje?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		1,88
Error estándar de la media		,295
Mediana		2,00
Moda		1
Desviación estándar		,835
Varianza		,696
Curtosis		-1,392
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		2
Mínimo		1
Máximo		3
Suma		15

**Estadísticos**

Se vale del juego para la educación de los sentidos en sus niños?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		1,50
Error estándar de la media		,189
Mediana		1,50
Moda		1
Desviación estándar		,535
Varianza		,286
Curtosis		-2,800
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		1
Mínimo		1
Máximo		2
Suma		12

### Estadísticos

Aproximadamente cuántas veces cree usted que utilizó el juego para la educación de los sentidos en sus niños, durante el presente año escolar?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		2,50
Error estándar de la media		,423
Mediana		2,50
Moda		1
Desviación estándar		1,195
Varianza		1,429
Curtosis		-1,456
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		3
Mínimo		1
Máximo		4
Suma		20

### Estadísticos

Cuántos juegos para el desarrollo de los sentidos conoce?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		2,00
Error estándar de la media		,378
Mediana		2,00
Moda		1
Desviación estándar		1,069
Varianza		1,143
Curtosis		,350
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		3
Mínimo		1
Máximo		4
Suma		16

### Estadísticos

En su aula con cuántos juegos didácticos para el desarrollo de los sentidos cuenta?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		2,50
Error estándar de la media		,327
Mediana		2,50
Moda		2
Desviación estándar		,926
Varianza		,857
Curtosis		,000
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		3
Mínimo		1
Máximo		4
Suma		20

### Estadísticos

Realiza juegos de experimentación con sus niños en el aula o en el campo?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		1,50
Error estándar de la media		,189
Mediana		1,50
Moda		1
Desviación estándar		,535
Varianza		,286
Curtosis		-2,800
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		1
Mínimo		1
Máximo		2
Suma		12

**Estadísticos**

¿Suele plantearle juegos a sus niños de manera directa o les hace despertar la curiosidad al infante?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		1,50
Error estándar de la media		,189
Mediana		1,50
Moda		1
Desviación estándar		,535
Varianza		,286
Curtosis		-2,800
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		1
Mínimo		1
Máximo		2
Suma		12

**Estadísticos**

¿Promueve el desarrollo de la sensibilidad y la socialización a través del juego en sus niños?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		1,50
Error estándar de la media		,189
Mediana		1,50
Moda		1
Desviación estándar		,535
Varianza		,286
Curtosis		-2,800
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		1
Mínimo		1
Máximo		2
Suma		12



**Estadísticos**

Conoce juegos para el desarrollo de los hábitos y los valores?

N	Válidos	.8
	Perdidos	0
Media		1,75
Error estándar de la media		,250
Mediana		2,00
Moda		2
Desviación estándar		,707
Varianza		,500
Curtosis		-,229
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		2
Mínimo		1
Máximo		3
Suma		14

**Estadísticos**

Programa sesiones donde permite la libre imaginación de sus alumnos?

N	Válidos	.8
	Perdidos	0
Media		1,00
Error estándar de la media		,000
Mediana		1,00
Moda		1
Desviación estándar		,000
Varianza		,000
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		0
Mínimo		1
Máximo		1
Suma		8

### Estadísticos

Cuando sus niños dibujan, siempre sugiere usted la temática?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		3,50
Error estándar de la media		,267
Mediana		4,00
Moda		4
Desviación estándar		,756
Varianza		,571
Curtosis		,875
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		2
Mínimo		2
Máximo		4
Suma		28

### Estadísticos

En su programación que porcentaje cree usted le ha destinado a la enseñanza a través del juego?

N	Válido	8
	Perdidos	0
Media		2,13
Error estándar de la media		,295
Mediana		2,00
Moda		2
Desviación estándar		,835
Varianza		,696
Curtosis		-1,392
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		2
Mínimo		1
Máximo		3
Suma		17

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: El juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018				
PROBLEMAS	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera influye el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?</p> <p><b>Problemas específicos</b> ¿Cómo influye el desarrollo físico a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?</p> <p>¿Cómo influye el desarrollo psicológico a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?</p> <p>¿Cómo influye el desarrollo de la socialización a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?</p> <p>¿Cómo influye el desarrollo espiritual a través del juego en</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia que ejerce el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Conocer la influencia que ejerce el desarrollo físico a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.</p> <p>Establecer la influencia que ejerce el desenvolvimiento psicológico a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.</p> <p>Conocer la influencia que ejerce el desarrollo de la socialización a través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.</p> <p>Establecer la influencia que ejerce el desarrollo espiritual a</p>	<p><b>El juego como recurso didáctico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto del juego</li> <li>- El juego, como elemento educativo</li> <li>- Juego y educación</li> <li>- El juego para Piaget</li> <li>- Teorías biológicas del juego</li> <li>- Teorías fisiológicas del juego</li> <li>- Teorías psicológicas del juego</li> <li>- Teorías sociológicas del juego</li> <li>- Características del juego</li> </ul> <p><b>Aprendizaje significativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición de aprendizaje</li> <li>- Tipos de aprendizaje</li> <li>- Aprendizaje significativo</li> <li>- Estrategias de aprendizaje</li> <li>- Aprendizaje de estrategias</li> <li>- Neurología del aprendizaje</li> <li>- Concepciones del profesorado</li> <li>- Estilos de aprendizaje</li> <li>- Problemas aptitud y de rendimiento</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b> El juego como recurso didáctico influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> El desarrollo físico a través del juego como recurso didáctico influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.</p> <p>El desenvolvimiento psicológico a través del juego como recurso didáctico influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.</p> <p>El desarrollo de la socialización a través del juego como recurso didáctico influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.</p> <p>El desarrollo espiritual a través del juego como recurso</p>	<p><b>Tipo de investigación</b> Investigación la cual planteamos a continuación es de un tipo descriptivo ya que solamente especificaremos recolectaremos información de las variables que estamos estudiando de una manera independiente, para posteriormente poder analizarlas desde la influencia de una hacia la otra.</p> <p><b>Nivel de investigación</b> Nuestro nivel de investigación es descriptivo ya que no modificaremos ninguna de las variables más sólo observaremos y analizaremos los hechos ocurridos en nuestro estudio.</p> <p><b>Diseño</b> Esta investigación no experimental este diseño está enfocado solamente a observar y analizar más no busca de modificar ninguna de ambas variables ya que solamente se busca describir lo que sucede entre ambas e independientemente. De la misma forma es transeccional ya que solamente evaluaremos a la muestra en un determinado tiempo y espacio más no se</p>

<p>el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?</p>	<p>través del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018?</p>		<p>didáctico influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018.</p>	<p>evaluará Cómo influye el tiempo dentro de las variables a estudiar.</p> <p><b>Enfoque</b></p> <p>Tiene un enfoque mixto ya que nuestro trabajo no solamente debe ser visto de una manera objetiva sino también desde la subjetividad para que se pueda analizar correctamente ambas variables.</p> <p><b>Población y muestra</b></p> <p><b>Poblacion:</b> La población en estudio está integrada por los niños de 3, 4 y 5 años matriculados en el año escolar 2018, los mismos que suman 80; y sus respectivas maestras de las aulas de 3, 4 y 5 años; las mismas que suman 8.</p> <p><b>Muestra:</b> <math>K = N/n = 80/25\% = 80/20 = 4</math> 20 fueron los sujetos empleados para la muestra de estudiantes y 4 para la muestra de los docentes.</p>
---	---	--	---	--