



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial y arte

**El juego y el aprendizaje significativo en el ciclo II del Jardín N° 666 en el
año 2021**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Autor

Jimenez Mautino Estefany Gabriela

Asesor

Dra. Torres Guizado Silvia Cristina

Huacho – Perú

2023



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

FACULTAD DE

EDUCACION

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACION INICIAL Y ARTE

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Estefany Gabriela Jimenez Mautino	48608160	10/10/2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Silvia Cristina Torres Guizado	40694176	0000-0003-4753-2891
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Victoria Flor Carrillo Torres	15724523	0000-0002-6476-1592
Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000-0002-0783-8792
Herminia Efigenia De La Cruz Aquino	15598223	0000-0001-5632-6403

El juego y el aprendizaje significativo en el ciclo II del jardín N° 666 en el año 2021.

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unjfsc.edu.pe

Fuente de Internet

8%

2

Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion

Trabajo del estudiante

6%

3

pdfcoffee.com

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.undac.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Unviersidad de Granada

Trabajo del estudiante

<1%

6

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1%

7

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

8

www.gestiopolis.com

Fuente de Internet

<1%

**El juego y el aprendizaje significativo en el ciclo II del jardín N° 666 en
el año 2021.**

BACH. Jiménez Mautino, Estefany Gabriela

TESIS DE PREGRADO

ASESOR: Dra. Silvia Torres Guizado Torres

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZCARRIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL
HUACHO
2022**

Dra. Silvia Torres Guizado Torres

ASESOR

Dra. Victoria Flor Carrillo Torres

PRESIDENTE

Dra. Julia Bravo Montoya

SECRETARIO

Lic. Rosa Mercedes Vilchez Jaimes

VOCAL

DEDICATORIA

A adorados y preciados progenitores por el respaldo incuestionable en la formación de maestra.

Estefany Gabriela

AGRADECIMIENTO

“A mis maestros de la Universidad, quienes cultivaron en mí el amor a la profesión que hoy sustento”

Estefany Gabriela

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
INTRODUCCION	x
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general.....	2
1.2.2. Problemas específicos	2
1.3. Objetivos de la investigación.....	3
1.3.1. Objetivo general	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación de la investigación.....	3
CAPÍTULO II	6
MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes de la investigación	6
2.2. Antecedentes internacionales	6
2.3. Antecedentes internacionales	10
2.3.1 Bases teóricas	14
2.3.1.1 <i>Sobre El juego: Conceptualización del juego</i>	14
2.3. Definiciones conceptuales.....	31
2.4. Formulación de hipótesis	32
2.4.1. Hipótesis general	32
2.4.2. Hipótesis específicas	32
CAPÍTULO III	33
METODOLOGÍA	33
3.1. Diseño metodológico	33
3.1.1. Tipo de investigación.....	33
3.1.2. Nivel de investigación.....	33
3.1.3. Diseño	33

3.1.4. Enfoque	33
3.2. Población y muestra	34
3.3. Operacionalización de variables e indicadores.....	34
3.3.1. Identificación de variables.....	34
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34
3.4.1. Técnicas a emplear.....	34
3.4.2. Descripción de los instrumentos.....	35
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información.....	35
CAPÍTULO IV.....	36
RESULTADOS.....	36
CAPÍTULO V.....	58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	58
5.1. Conclusiones.....	58
5.2. Recomendaciones.....	59
CAPÍTULO VI.....	60
Bibliografía.....	60
ANEXOS	66

RESUMEN

Objetivo: La investigación: “El juego y el aprendizaje significativo en el ciclo II del jardín N° 666 en el año 2021”, es un trabajo para alcanzar la licenciatura en educación inicial y arte de la licenciada universidad Huachana. **Métodos:** El tipo de investigación no experimental, descriptivo teniendo una población para el estudio de 73 escolares con fluctuaciones de 3 a 5 años, empleando para la recopilación de información la encuesta y observación.

La siendo verificada la confiabilidad del instrumento a emplear por el alfa de Cronbach determinando la muestra compuesta por un aula, consideramos 18 estudiantes de la escuela inicial Montessorina de gestión estatal El procesamiento de la información fue con el estadístico SPSS. **Resultados:** El juego y el aprendizaje significativo que presenta mayoritariamente fue el nivel medio (62,0%), seguido de un nivel bajo (32,0%) y solo un 6,0% logro un nivel alto. **Conclusión:** “Los resultados obtenidos nos Indica que gran parte los estudiantes perciben de manera adecuada el uso de sus habilidades sociales debido a que el mayor porcentaje posee nivel medio”.

Palabras clave: El juego, Aprendizaje, Aprendizaje significativo,

ABSTRACT

Objective: The research: “The game and significant learning in cycle II of the garden No. 666 in the year 2021”, is a work to achieve a degree in initial education and art from the Huachana University. Methods: The type of non-experimental, descriptive research having a population for the study of 73 schoolchildren with fluctuations from 3 to 5 years, using the survey and observation for the collection of information.

Being verified the reliability of the instrument to be used by Cronbach's alpha determining the sample composed of a classroom, we consider 18 students from the SPSS statistical school. Results: The game and the significant learning that it presents mostly was the medium level (62.0%), followed by a low level (32.0%) and only 6.0% achieved a high level. Conclusion: The results obtained

“It indicates that a large part of the students adequately perceive the use of their social skills because the highest percentage has a medium level”.

Keywords: The game, Learning, Significant learning,

INTRODUCCION

El Juego indudablemente está constituido por una su carácter lúdico sino también por sus aportaciones aprendizaje con significancia para él, en general. “El juego es intrínsecamente esencial en aprender significativamente, el sujeto que no sabe jugar está privada al mismo tiempo de la alegría de hacer y crear y seguramente está mutilada en su capacidad de sentirse viva” **Fuente especificada no válida.** . Contiene los siguientes capítulos.

CAPITULO I: “Planteamiento del problema incluye la realidad problemática, formulación de problema y objetivos”.

CAPITULO II: “Incluye un marco teórico que les visualiza y da a conocer las opiniones de escritores reconocidos y otras publicaciones relacionadas con el estudio, bases teóricas, definiciones de términos”.

CAPITULO III: “Metodología, Diseño Metodológico, Tipo, Enfoque, Población, Operacionalización de Variable, técnicas e instrumentos para la recolección de información y procesamiento de la investigación”.

CAPITULO IV: “Corresponde al tratamiento de los resultados logrados a través de instrumentos de investigación”.

CAPITULO V: “Discusión, conclusión y recomendaciones”.

CAPITULO VI: “Encontramos las fuentes de información, material bibliográfico y finalmente los anexos de la Investigación contienen: la Matriz de Coherencia e instrumentos”.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Es situación actual que vive nuestra nación y el mundo es La epidemia de COVID-19 ante la crisis sanitaria. Y los ciudadanos muchas veces de espaldas a la realidad en salud, tecnología y educativa con infinidad de carencia con hogares de niveles socioeconómicos precarios y sobre todo reconocer la educación tiene que seguir y el ministerio de educación lo dijo que las clases serian a distancia por el confinamiento y distanciamiento social y que serían los padre, madre, tutores o adultos del hogar los que se encargarían de llevar a aplicar la estrategia aprendo en casa, como debemos hacerlo, estamos preparados pero como actores educativos Nos preguntamos: ¿qué pasa con el proceso educativo de nuestros pequeños de inicial y con la estrategia aprendo en casa educación remota se da más allá de los límites del aula El aprendizaje se da en los diferentes espacios donde viven nuestros niños de edades tempranas replanteando el nuevo rol del maestro Para anticipar y apoyar la renovación forzosa en la forma en que enseñamos y aprendemos si empezó mi experiencia acompañando y viendo las evidencias que enviaban los niños/as del jardincito de chonta porque tienen 3 años y es su primera vez en el jardín es así que la maestra dijo que la estrategia para los niños pequeños seria el juego y que si se desarrollaría aprendizajes significativos como lo haría si estos cambios ocurren de acuerdo con las características lúdicas de madurez del niño en edad preescolar. El juego seria el intermediario, Jugando

con otras personas Conocer los conceptos y roles sociales, así como algunos de sus aspectos Culturales Las estrategias de aprendizaje, por otro lado, se definen como aquellas acciones Elaborado por el profesor con un personaje planificado previamente El propósito o finalidad de realizar la construcción en los niños Estructurar nuevos aprendizajes muy significativos, aparte de divertirse con esta actividades, aún más, Los menores aprenden: a tener relación y respeto con sus entorno en esta oportunidad seria familiar Reglas de acción, comunicación por web, whatsapp y celular, como mensajes, el juego como intermediario la enseñanza significativa del N° 659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID- 19 - 2020

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué grado se relaciona el juego y aprendizaje significativo en el ciclo II del jardín N° 666 de la jurisdicción de Sta. María en el año 2021?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo El juego se relaciona con el aprendizaje conceptual de los pequeños en la escuela N°666 en el año 2021?

¿Cómo se relaciona el juego con el aprendizaje por representaciones de los pequeños en la escuela N°666 en el año 2021?

¿Cómo se relaciona el juego con el aprendizaje por proposiciones de los pequeños en la escuela N°666 en el año 2021?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar cómo se relaciona este juego y el aprendizaje significativo de pequeños en dicha escuela N° 666 de la jurisdicción de Sta. María en el año 2021

1.3.2. Objetivos específicos

Analizar cómo se relaciona El juego con el aprendizaje conceptual de los pequeños en la escuela N°666 en el año 2021

Describir cómo se relaciona el juego con el aprendizaje por representaciones de los pequeños en la escuela N°666 en el año 2021

Determinar cómo se relaciona el juego con el aprendizaje por proposiciones de los pequeños en la escuela N°666 en el año 2021

1.4. Justificación de la investigación

Realización de estudio, descriptivo, justificando los motivos. Primero, se pretende relaciona el juego con el aprendizaje significativo de los escolares en la escuela N°666 se busca y pretende conocer la relación entre lo lúdico con la significatividad de los aprendizajes que existe en esta situación de pandemia sanitaria y aislamiento social y tiene gran repercusión en la en el saber, adquisición de los aprendizajes de los niños en cuanto en su desenvolvimiento en su entorno del confinamiento en sus hogares, en donde no permite que infante asistan a los centros escolarizados creando inseguridad variación de sus emociones, en su comportamiento, hábitos de higiene inadecuados entre otros aspectos como que los colegios peruanos no están

preparados para esta emergencia en realidad ningún colegio del planeta, este distanciamiento de la escolarización no permitirá que desarrolle sus habilidades y capacidades que le ayudara en relaciones con sus compañeros y su entorno por ellos en la significatividad

Considero que el juego repercute en el aprendizaje significativo de los pequeños en el aprendizaje en el hogar, Puesto que son mucha las facetas de la vida diaria y su mundo lúdico.

Existen escolares que por el contexto familiar son bastante limitadas y sin embargo son grandes triunfadores en su vida adulta, como también ocurre lo contrario. Es por eso que he considerado esta investigación, buscar información sobre como el juego ayudan en aprendizaje significativo en estudiantes de tres años de la escuela N°666 en la jurisdicción de Sta. María.

1.5. Delimitación del estudio

Proponemos en esta indagación emplear referencias, artículos e investigaciones actualizadas realizadas por la presente pandemia, consulta las disposiciones formuladas por el Covid-19 en la propuesta de educación a distancia teorías referentes con estas variantes presentadas:

- a. El juego
- b. aprendizaje significativo.
- c. Estrategia aprendo en casa, docentes, niños y padres de familias de la Institución Educativa.

1.6. Viabilidad del estudio.

Es posible llevar a cabo el trabajo universitario y cumplir con los requisitos de investigación de la institución educativa, incluso durante el distanciamiento social, gracias a la disponibilidad de información actualizada, tecnología virtual y mecanismos de comunicación. Se podrá trabajar junto con la maestra del aula en línea, acceder a bibliotecas, repositorios y Google Académico para facilitar la investigación. Además, buscar información en páginas web en línea será beneficioso para obtener más información y poder completar el trabajo universitario satisfactoriamente.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Consultando los temas correspondientes con el tema, se ha encontrado las siguientes investigaciones internacionales y nacionales, así como locales El juego como intermediario del aprendizaje significativo frente al Covid-19- en el año 2020

2.2. Antecedentes internacionales

Jaime (2019) En su licenciatura de pedagogía infantil. *“El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes Universidad Corporación Universitaria Minuto de Dios Bogotá D.C”*, da a conocer:

El propósito de este trabajo se desarrolla como culminación de la "encuesta", y se lleva a cabo desde la perspectiva etnográfica que brinda el "método demográfico", que realiza la encuesta desde los siguientes cuatro aspectos: observación, juicio, acción y creatividad Retorno. Se logrará el objetivo del proyecto en cuatro fases, cada una de las cuales recrea aspectos importantes de la investigación. La primera parte, donde el entorno se contextualiza de micro a macro, se utiliza para hacer preguntas de la descripción, con el fin de analizar y resolver la importancia e integridad del problema es el tema central proyecto.

En la segunda parte, esto abre la puerta a la implementación de sugerencias didácticas, las cuales son analizadas por diferentes autores apoyando la

importancia del tema central como cuestiones prácticas, incluyendo diferentes estudios para proteger el desarrollo. Y de investigación relevante en cierto punto. En el tercer paso, realicé un diseño de metodología de investigación, para ello realicé una investigación cualitativa, el método de investigación se centra en diferentes etapas como la observación, y la institución es la objeto de la investigación.

Finalmente, observar (recompensas creativas), resultados y conclusiones finales, en las que la estrategia básica se deriva de los juegos en el aula multifuncional.

Londoño, Pérez y Valerio (2018) Su investigación en licenciatura en pre escolar; *“El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John f. Kennedy. Universidad santo tomas, Colombia”*.

Indica:

Inicialmente después, emplear la prueba preliminar a siete menores, el 43% de los escolares se consiguió calificaciones de “B” con un 57% de escolares alcanzo el promedio “C”. Esto muestra visiblemente que aprender el concepto de espacio es insuficiente. secundariamente: después de aplicar el postest a 7 estudiantes, el 71% de estos alcanzo “A” y el 29% de ellos una calificación de “B”. Esto demuestra un aprendizaje efectivo del concepto de espacio. Terciariamente: posteriormente de probar la hipótesis, observamos que se desapueba la presuncion nula (H_0) aceptando la hipótesis alternativa (H_1) debido a la desigualdad de test porque el nivel en significatividad es $p = \dots 0.014 < 0.05$; Se puede concluir que la utilizacion de maniobras lúdicas mejora

Sustancialmente el progreso de conceptos espaciales en el campo de las matemáticas estudiantes de 5 años. Cuarta: Es recomendable usar una variedad de tácticas dinámicas basadas en el juego estratégico para mejorar el aprendizaje primordialmente en los preescolar.

Escobar (2016). Su investigación para la licenciatura en estimulación temprano. *“El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad”*.

Universidad de Ambato – Ecuador:

Este estudio tiene como objetivo elevar el progreso social de sujetos 3 a 4 años a través en este lugar donde Gradual de Estimulación Temprana y Desarrollo Infantil. “Primero se descubrió el problema y luego se analizó. En el contexto de lo macro, meso y micro Realizar una investigación en profundidad, luego hacer demostraciones y establecer objetivos generales y específicos. Luego de una investigación bibliográfica en profundidad, se establece una base teórica en partiendo de variables independientes y dependientes utilizando el Estándar de Vancouver según la diversidad de juegos 3-4 años Una guía para los diferentes juegos que se utilizarán en el desarrollo, considerando que el uso diverso de distintos juegos será para ganar eficiencia en el juego. Al comprobar la hipótesis propuesta, podemos comprobar el progreso social del chico, si se trata evolución infantil del estado de Latacunga y el impacto de los chicos del claustro de estimulación en el social.

León (2016).en su trabajo de titulación *Juego y aprendizaje en el contexto educativo colombiano* Universidad EAFIT

La investigación se realizó en 2015 y mediados de 2016 en el contexto educativo de una institución educativa pública de Medellín, que cuenta con niños desde jardín de infantes hasta quinto grado, y docentes involucrados en el proceso educativo. Cuestionar la intención del proceso de asimilación, los deseos, estado del jardín y las prioridades de los chicos. El método implementado durante la investigación es cualitativo y tiene como objetivo comprender la información extraída de la literatura académica y mecanismos recopilación de informe y observaciones de participantes. Los frutos del estudio resaltan la trascendencia de entrenamiento en la sucesión del aprendizaje en un contexto educativo, especialmente los juegos colombianos. Revela cuestiones como la relación profesor-alumno, la tensión marginal en la misma y la significación del saber el estudio de los lados; a fin de discutir la importancia de la profesión docente y su papel; dado que Colombia ha establecido instituciones educativas públicas. Condiciones a favor y en contra.

Silva (2011) Tesis Doctoral *la enseñanza de la física mediante un aprendizaje significativo y cooperativo en blended learning* en la Universidad de Burgos. Indica: Las concepciones surgidas en el contexto de la enseñanza, se denomina "aprendizaje combinado", llamado híbrido, combinando cara a cara y en estas actuales investigaciones, Proponer una diferente manera de aprendizaje basado significativo implementado en el centro, apoyado por el quehacer diario de cooperación, Apoyar una

socialización aplicando el ejemplo, con el objetivo de perfeccionamiento al éxito profesional la enseñanza significativa de escolares. También, Tiene como objetivo desplegar actitudes y habilidades cognoscientes relacionadas con el uso en método para enseñar. El estudio se basa el argumento de la instrucción. Ausubel se adapta, absorbe, adapta y La del teoría de Vygotsky y el equilibrio en sus componentes de base del aprendizaje cooperativo de Johnson y Johnson. Las investigaciones basadas en la naturaleza de sus casos se resuelven de la siguiente manera: Ejemplos cuantitativos y algunos elementos cualitativos adicionales, Cómo acordar puntos de vista alternativos, especialmente en los aprendizajes adquiridos. De El método de exploración en para comparar el desempeño escolar y de como aprende el experimental y el grupo de comprobación El tema de las ondas mecánicas se trata en el programa universitario de pregrado. De El tema de las ondas mecánicas se trata en el programa universitario de pregrado. De resultantes que corroboran las recomendaciones docentes sean El rendimiento académico es muy importante. Aprenda los conceptos Los fundamentos de las ondas mecánicas, por aplicación La educación se considera importante. Se agradece la sugerencia educativa Dirigido por estudiantes en las siguientes áreas: experiencia académica, pedagógica y práctica profesor. También puede explorar estas actitudes y habilidades cognitivas, Desarrollar la aplicación de la propuesta y mostrar la solución El futuro de la innovación en los métodos de enseñanza.

2.3. Antecedentes internacionales

Guerreros Reynaga (2019). Una indagación de licenciatura. *Aplicación de estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo para desarrollar las nociones espaciales en el área de matemática, en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1412 lacasani del distrito, provincia de moho, región puno, año 2019.* Universidad Católica los ángeles Chimbote. Refiere:

Este argumento sobre los objetivos generales planteados para precisar la progresión del concepto espacial en el campo de las matemáticas en los estudiantes de edad de cinco años y aplica estrategias de juego significativamente centrada en los escolares del 2019, establecimientos de educación preescolar puneño N° 1412 Lacasani, provincia de Moho. El desarrollo de la metodología se encaminó en el modelo de estudio cuantitativo a nivel explicatorio, la demografía del muestreo y conformada por menores, La habilidad y el medio en recopilar el informe fue puntualización de listas, verificación. Se utilizaron estadísticas no paramétricas de Wilcoxon para cada análisis de información. En resumen, lo obtenido del pre-test muestra que el 43% de colegiales tiene una calificación de “B” y el 57% tiene una calificación de “C”, lo que indica un aprendizaje inadecuado de los conceptos espaciales. Se muestra en. En la prueba ex post, el 71% de escolares logro Un porcentaje aprobatorio del 29% y de “B”. Esto demuestra un eficaz del concepto de espacio. Sin embargo, al probar la hipótesis, se observa claramente que la evaluación posterior resulta muy significativo Se puede aseverar que las actividades lúdicas y enfoques clave mejorará considerablemente el avance de conceptos espaciales en matemáticas y aceptará así la hipótesis alternativa (H1).

Villanueva (2018) En su investigación de Maestría *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca-Cajamarca* vicerrectorado académico escuela de posgrado facultad de educación y humanidades Nos indica que:

El objetivo fundamental es establecer cómo aplicar, juegos divertidos mejora el aprendizaje matemático significativo de I.E.I. escolares del kínder. la metodología, empleada, seleccione diseño de investigación previa al experimento, único grupo. La población está compuesta los estudiantes del colegio. Se refiere a instituciones educativas. Tras la aplicación del programa, se obtuvieron 11.245 ingresos por docencia Punto, el resultado después de la diferencia de medias y otro En comparación con la dispersión de 0.951 reducida, y El coeficiente de variación antes de la prueba es 38,10% y el coeficiente de variación después de la prueba es 17,38% respectivamente. Finalmente, mencionamos las aplicaciones basadas en el programa. Los juegos casuales son efectivos en los siguientes aspectos y aumentan el aprendizaje significativo matemáticas

Sánchez y Sánchez (2017) En su investigación de grado de bachiller. *El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355. Caserío Lirio de los valles. Distrito Cajaruro-Utcubamba.* Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Indican:

Esta sugerencia es utilizar el juego como recurso educativo en el aula de 355 años de 5 años de la Institución de Educación Primaria Lirio de los Valles

355, con el objetivo de establecer formalmente los recursos de juego diario. El proceso del aula. El objetivo de la propuesta es que nuestros niños de 5 años utilicen los juegos como recurso educativo para adquirir las habilidades construidas para el ciclismo. Los juegos son el contenido principal de la CRC de Perú en este momento, por lo que se puede concluir que la propuesta es la más adecuada. La recolección de los datos fue toda la población porque es menor se consideró todos por ser menor así mismo la recogida de datos Las técnicas utilizadas para cumplir con los objetivos Sugerimos a nuestros compañeros de preescolar que realicen diferentes sugerencias para utilizarlos como recursos educativos para niños recomendados por las autoridades de Ugel. Brindan capacitación a las autoridades de la Ugel en temas de investigación para que los docentes puedan desarrollar nuevas estrategias indígenas y autónomas basadas en la situación real y las condiciones reales. El contexto de nuestra región y región.

Gastelu y Padilla (2017). En su trabajo de licenciatura *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle muestra que:

Lo primordial de este tema sobre juegos educativos en el aprendizaje de los estudiantes en matemáticas en de este colegio es de tipo cuasiexperimental, ya que existe una relación causal entre las variables de este tipo de investigación, en la que participaron 58 estudiantes en la investigación, y su edad estuvo entre 6 y 7 años. Utilice pruebas de entrada de estilo cuestionario y pruebas los análisis muestran la enseñanza con juego afecta el aprendizaje

en el campo de las matemáticas, por lo que brindan motivación y mayor facilidad de uso para aprender contenidos y conceptos de forma, tamaño, clasificación, serie, secuencia y número.

2.3.1 Bases teóricas

2.3.1.1 Sobre El juego: Conceptualización del juego

Desde la antigüedad, los juegos siempre han sido una función dinámica natural y acompañan a las personas a prepararse para la supervivencia. En la Grecia clásica, forma parte de la futura educación cívica. Platón lo veía como estático con el culto sagrado de Aristóteles, y porque estos casos suscitaban el hecho de que las posiciones se polarizaban en casos y culturas únicos. La forma de retratar el juego es muy complicada, ya que la gente ha observado este interés a lo largo de la historia y está inmersa en sus aspectos únicos de psicología, emoción, cognición y enseñanza. El juego se proporciona semánticamente en forma de palabrotas polisémicas con un significado especial. Según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latín *iocus*, que es una historia interesante. El significado alcanzable del juego de palabras es "el movimiento y la influencia del juego"; "el movimiento está sujeto a las reglas, acumula o pierde muchos kilómetros en las reglas", y el final y la mayor distancia de las aficiones de estos cuadros, es decir "con el

mismo motivo Una serie de cosas relacionadas”. Los siguientes autores definen los juegos como la actividad dominante en el proceso de enseñanza.

2.3.1.2 *El juego, frente al covid-19*

Unicef (2020). Los días que estamos viviendo son diferentes, nuestro horario de trabajo ha cambiado, los niños y niñas no van a la guardería ni al colegio, nuestros estilos de vida han cambiado y lo más importante es que debemos seguir sus reiterados consejos. De quedarnos en casa en todas partes. Sin embargo, estos cambios pueden ser interesantes y nos motivarán a juntarnos en familia, es importante mantener el buen humor y pensar en ideas interesantes que podamos hacer en familia. Recuerde que los primeros años de su hijo son muy importantes para su crecimiento. Pasar más tiempo jugando y riendo con su familia mejorará su salud, mejorará sus capacidades atléticas y cognitivas y, sobre todo, su sensación de seguridad y la confianza necesaria para seguir aprendiendo. En este material te ofrecemos algunas sugerencias de juegos y actividades que puedes jugar en casa, divertirte y mantenerte seguro y amado.

2.3.1.3. Juego en 3 A 5 años:

- Escriba y envíe a amigos o familiares que no puede ver en este momento. Dele a su hijo una hoja de papel, lápiz o crayones y un sobre para dibujar, garabatear o escribir. Es posible que le pida que escriba algo. Una vez que los niños terminan, pueden tomar fotos de sus propias fotos y enviárselas a amigos o familiares que no pueden verlas temporalmente.

- Anime a su hijo a que lo demuestre. Ayúdelo a interpretar los personajes de sus series, dibujos animados o historias favoritas. Use ropa vieja que sea demasiado grande para su guardarropa.
- Camine un pequeño obstáculo adentro. Use una caja de escalada y una caja de salto, coloque la escoba entre las dos sillas para despejar el paso de abajo y bloquee la ruta con almohadas. Deje que su hijo le ayude a diseñar pistas de obstáculos. Después de intentar cruzar dos o tres veces para ver el efecto, pídale que lo haga lo antes posible.
- • Adivine lo que sucederá para ayudar a su hijo a desarrollar habilidades de pensamiento y resolución de problemas. Por ejemplo: cuando se bañe, pregunte: "Si abre el agua fría y caliente al mismo tiempo, ¿qué haría?" O "¿Qué debo hacer si me lavo las manos después de jugar?" . **Fuente especificada no válida..**
- Juegue al sonido misterioso. Seleccione algunos artículos domésticos que produzcan sonidos distintos como, por ejemplo, un reloj, una caja de cereal, una tapa de olla o una bolsa papás fritas. Tápele los ojos a su niño o niña con un pañuelo o una venda y pídale que intente adivinar el objeto que produjo el sonido. Tome turnos con su niño o niña para jugar a este juego.
- Juegue baloncesto en casa. Haga que su hijo se pare a unos 2 metros del cubo grande o del bote de basura y pídale que lance una pelota de tamaño mediano para intentar hacer una “canasta”. Para hacer este juego más interesante, cuente los puntos cuando anote.
- Juegue juegos de memoria con los niños. Coloque cinco o seis objetos cotidianos que conozca bien sobre la mesa. Pídale que cierre los ojos.

Retire un objeto, luego revuelva los objetos restantes. Pregúntele cuál es el objeto que falta. Tórnense para buscar los elementos que faltan (UNICEF, 2020).

- Haga un tapete lleno de frijoles o arroz, tírelo y agárrelo. Juegue con patatas calientes con su hijo. Enséñele a tirar la colchoneta hacia arriba (por encima de los hombros) y hacia abajo (por debajo de la cintura).

Fuente especificada no válida..

2.3.1.4. *Recomendaciones durante la cuarentena y aislamiento social:*

1. Hable clara y brevemente con los niños sobre lo que está sucediendo, bríndeles información de antecedentes y luego responda sus preguntas (UNICEF, 2020).
2. Deje que los niños expresen sus emociones y hagan preguntas como "¿Qué crees que está pasando"?
3. Dependiendo de las acciones preventivas de la familia, dele una redacción despreocupada, como por ejemplo: "Esta vez estamos en casa, estamos protegidos".
4. Asegurarse de que sus padres, madres, cuidadores adultos y la comunidad los cuiden cuando sea necesario. Lo importante es hacerlos pasar por palabras, gestos y acciones. Haga que los niños se sientan seguros.
5. "Enséñeles hábitos saludables, como lavarse las manos, cepillarse los dientes, higiene personal, buena alimentación y descanso, no solo para

protegerlos, sino también para que sientan que pueden hacer algo para cuidarse”.

6. “Hacer horarios y horarios para las actividades diarias, incluidas las actividades de aprendizaje; y momentos para jugar con seguridad y relajarse” **Fuente especificada no válida.**

2.3.1.5. Resolución Ministerial N° 088-2020-MINEDU

Minedu (2020). Con fecha de abril del día dos se aprobaron normas y reglamentos técnicos para docentes que trabajan en forma remota para asegurar que ante la epidemia de COVID-19, garanticen instituciones educativas públicas y planifiquen servicios educativos no opuestos.

Aprendo en casa para el nivel inicial-3 años

Es la bienvenida a la educación a distancia espacio cuidadosamente diseñado para ustedes. Aquí encontrarás interesantes actividades familiares, donde podrás explorar, expresarte, etc. Ustedes son los protagonistas de este espacio, esperamos que lo disfruten y aprendan mucho

Huizinga (2007). “El juego es una actividad libre y gratuita. Se desarrolla según parámetros estándar, tiene reglas de vinculación específicas y establece secuencias. También muestra que el deporte en sí es un resultado y conlleva una sensación de alegría. Así como la atención en todas las demás circunstancias fuera de la existencia ordinaria”.

Cagigal (1957) “Infiere que el juego se basa en movimientos de soltura, abierto, desprendido y apreciable que se da en una situación momentánea, con reglas positivas, fijas que informan satisfacción. Jugar tiene a la socialización e integración que permite ingresar dentro de la esfera social para reconocer a los

demás y disfrutar de los comportamientos en esta interacción. En la educación de los estudiantes el juego cumple un rol importante es muy útil para obtener y desarrollar las capacidades motoras a través de la exploración, pruebas y errores, en un alto grado genera experiencia y al mismo tiempo una reflexión. El juego es un recurso escolar del orden social que proporciona estabilidad, tranquilidad mejorando el estado de ánimo al estudiante”.

2.3.1.6. Características del juego

Huizinga, (2007) “La forma de vida nace a partir del deporte, especie de actividad de confrontación y con fin específico”. El juego como pasatiempo natural del niño sirve para socializarse, para su auto formación, para descubrir y construir su noción de orientación y estar preparado para la vida. Dado que el juego es una actividad que tiene lugar en todas las culturas y, dada la variedad que proporciona, es vital para no olvidar sus rasgos y ayudarlo a distinguirse

2.3.1.7. Tipos de juego

Diccionarios y enciclopedias (2020) Referido a los “Tipos de Juego”. Dice el juego se define como un pasatiempo de ocio, cuyo propósito es la diversión y la distracción de las personas aunque en muchos casos se usa mucho con una función educativa.

El juego requiere la participación de uno o más personas para su desarrollo.

Hay juegos únicos en su tipo:

El juego espontáneo que no tiene pautas o reglas fijas es de libertad y de mucha creatividad.

“El juego dirigido que si tiene pautas y reglas bien definidas cuenta con un propósito ordenado”

Importancia del juego

Jiménez (2008). Es cuando juegan, los niños conocidos pueden mostrarle al maestro su verdadero carácter, defectos y virtudes. A través del juego, los niños pueden controlar libremente la situación y pueden elegir hacer cualquier cosa en el cumplimiento de su deber. Se pueden inculcar muchos principios y valores a través del juego

El Juego en el proceso de desarrollo

Al jugar, los niños aparentemente pueden mostrarle al maestro su verdadero carácter, defectos y virtudes. A través del juego, los niños pueden controlar libremente la situación y pueden elegir hacer cualquier cosa en el cumplimiento de su deber. Se pueden inculcar muchos principios y valores a través del juego:

El Juego en la educación inicial

“Es un medio de aprendizaje adecuado; a través de él, los niños descubren su entorno y se entienden. Por lo tanto, los profesores deben tener una herramienta valiosa para implementar métodos de aprendizaje adecuados. En el campo del aprendizaje, los niños desarrollan funciones simbólicas o potenciales representativas, que incluyen la presentación de regalos, y ciertas cosas juegan un papel decisivo en su tan necesaria mejora. El espacio tiene como objetivo promover la experiencia dramática espontánea de los niños, en la que los niños examinan las perspectivas de diferentes personas sobre el trabajo familiar y profesional en forma de logros, miedos y conflictos basados en mejoras sociales y emocionales”.

El juego como enseñanza y aprendizaje

En el método de enseñanza, el papel de los juegos como estrategia educativa se refiere al arte de planificar e instruir. La persona que lidera este proceso comandará y dirigirá las operaciones para lograr las metas recomendadas. De esta forma, los conocimientos técnicos adquiridos apuntan a una serie de operaciones cognitivas incluidas en los estudiantes para organizar y combinar información sensible, como estrategias y habilidades para el desarrollo de la responsabilidad intelectual, y para seleccionar datos o datos. Conocimiento por motivos que promueven la construcción y la transferencia. “Más precisamente, podemos decir que la estrategia educativa tiene como objetivo promover la adquisición, el taller y el uso de la estadística a través del juego”.

Montessori (1937) “La relevancia a los juegos como como el medio para una enseñanza placentera ha diseñado recursos ofrecido medios o equipamiento y destacó el involucramiento la participación de los padres en el proceso educativo de sus hijos. El cerebro crece con la estimulación y los juegos proporcionan cierta estimulación”.

“Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez”

Pellis y Pellis (2006). “Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su

mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses”. Montessori (1934), los niños absorben como “esponjas” todas las informaciones que requieren y necesitan para su actuación en la vida diaria. El niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar, correr, etc., es decir, de forma espontánea.

Los principios básicos fundamentales de la Pedagogía **Fuente especificada no válida.** son: la libertad, la actividad y la individualidad. Otros aspectos abordados en ésta metodología son: el orden, la concentración, el respeto por los otros y por sí mismo, la autonomía, la independencia, la iniciativa, la capacidad de elegir, el desarrollo de la voluntad y la autodisciplina.

Montessori (1934). Daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

2.3.1.8. Importancia del juego en la educación

La importancia que se tiene en el campo de la educación, el juego cumple un rol importante en la vida de los niños, no sólo en la casa como lo hacen empíricamente sino también en el preescolar que se realiza de manera estructural y con un propósito. Además, nos dice que promueve el desarrollo psicomotor del niño y va de la mano en el proceso de aprendizaje.

El juego suele ser emocionante y significativo para el niño, ya que si el interés se extravía, la actividad deja de tener ese medio y el juego muere como tal.

El juego tiene motivación y esto lo convierte en un mecanismo eficaz para el auge y la mejora personal e intelectual del niño.

El contexto espacial, que debe ser sensible a los deseos, y las rutinas cotidianas se convierten en eventualidades para expresarse y en el que la maduración psicomotora debe recibir una estimulación continua. Por ejemplo, debe tener un gran espacio preparado con sustancias para ampliar las situaciones psicomotoras exigentes: motor de primera clase (arrastre, salto, balanceo y muchos otros) y grueso (manipulación, estabilidad, etc.), que son estimulante para el niño.

2.3.1.9. Aprendizaje significativo

Novak y Gowin, (1988). Esta importante investigación se centra principalmente en la tecnología de generación de significado, porque el núcleo del proceso de enseñanza liderado por profesores y estudiantes es construir conocimiento y nuevos conocimientos de la mejor y más realista forma posible. Responder a la necesidad de un aprendizaje permanente. Por tanto, los conocimientos adquiridos por los niños en el proceso de aprendizaje se vinculan entre sí de forma sistemática, dándoles así un cierto significado, que les servirá en cualquier situación, ya sea familiar, social, escolar, etc.

2.3.1.10. La teoría de David Ausubel sobre el aprendizaje significativo

Ausubel (1980). Los individuos aprenden a través del "aprendizaje significativo", lo que significa una investigación significativa de la combinación de eventos recientes y la estructura cognitiva humana. Esto equiparará la comprensión de las estructuras cognitivas de un hombre o una mujer con nuevos hechos, promoviendo así el dominio.

El conocimiento no es el resultado de la observación psicológica, porque lleva a las personas a creer que existe un sistema de pensamientos, principios, relaciones, registros, conexiones colectivas y cuándo naturales. Están surgiendo nuevos hechos. Asimilarlo ya que es muy consistente con la forma conceptual existente, pero puede ser alterado por asimilación.

2.3.1.11. Importancia del aprendizaje significativo

Martínez, Pérez y Ascanio (2017). En este punto, es importante articular sus propios estándares y desarrollar habilidades que muestren milagros lógicos cuando se habla de niños en edad preescolar (es decir, niños). . Para implementar este sistema, es muy importante trabajar con los padres y maestros para comprender la situación real de aprendizaje en su entorno. El papel de esta dificultad debe variar de simple a complejo.

¿Por qué es esto tan importante? Si al final no importa, ¿qué podemos decir sobre encontrar cosas?

Cuando se acumula un conocimiento importante en el proceso de relajación del conocimiento previo, se formará un conocimiento importante, formando así un todo, y no es fácil olvidarlo.

Los niños crearon este jardín inusual en sus mentes, y ahora tienen una base sólida, no obstaculizará el crecimiento. “Pero, además, al atraer nuevas ideas en neuroeducación, encontramos que el conocimiento interesante y no forzado nos satisfará. Lo que nos hace felices es lo que no se olvida”.

¿Necesitamos que los niños analicen las cosas necesarias, usen el dolor para guiarlos y se olviden de él? ¿O queremos que estudien, aprendan felices y lo recuerden para siempre? La respuesta es clara: aprender es cuando aprenden a sentirse felices sin ser presionados, lo que significa que las actividades divertidas pueden promover el aprendizaje.

¿Cuáles son las consecuencias del hecho de que los conocimientos adquiridos no sigan estas reglas básicas? Hablamos de algunos temas negativos de una manera muy superficial: lo que encontramos fue olvidado y no pudo satisfacer las necesidades de los niños.

No solo olvidará lo que encontró, sino que también aprenderá mal. Este tipo de aprendizaje está asociado con cosas malas y desagradables, lo que significa que nuevos conocimientos no son buenos para él.

Odiarás mirar, odiarás la escuela, en resumen, odiarás la investigación (aprendizaje). La percepción de los niños es muy alta y tiene diferentes características, por lo que es necesario considerar estrategias de enseñanza.

Ausubel, ¿qué es el aprendizaje significativo sin comunicarse? Como dijimos antes, “la teoría de Ausubel también se enfoca en el aprendizaje significativo. Según su teoría, si las personas quieren aprender de manera significativa, deben combinar nuevos conocimientos con conceptos relacionados con los que ya están familiarizados. El nuevo conocimiento debe interactuar con la

estructura de conocimiento del estudiante. El aprendizaje significativo se puede contrastar con el aprendizaje de memoria. También pueden integrar nueva información en estructuras de conocimiento existentes sin interacción. La memoria mecánica se utiliza para recuperar secuencias de objetos, como números de teléfono. Sin embargo, no es necesario que los estudiantes comprendan la relación entre los objetos”.

“Debido a que el aprendizaje significativo implica comprender las conexiones entre conceptos, este aprendizaje continuará en la memoria a largo plazo. En el aprendizaje significativo, el elemento más crítico es cómo integrar nueva información en la estructura del conocimiento a lo largo del tiempo”. Por tanto, Ausubel piensa que “el conocimiento se organiza en capas. La lista contiene mucha información nueva importante que se puede vincular a información conocida. Los pre organizadores de Ausubel abogan por el uso de pre organizadores como un mecanismo para ayudar a conectar nuevos materiales de aprendizaje con ideas relacionadas existentes”.

“Debido a que el aprendizaje significativo implica comprender las conexiones entre conceptos, este aprendizaje continuará en la memoria a largo plazo. En el aprendizaje significativo, el elemento más crítico es cómo integrar nueva información en la estructura del conocimiento a lo largo del tiempo. Por tanto, Ausubel piensa que el conocimiento se organiza en capas. La lista contiene mucha información nueva importante que se puede vincular a información conocida. Los pres organizadores de Ausubel abogan por el uso de pre organizadores como un mecanismo para ayudar a conectar nuevos materiales de aprendizaje con ideas relacionadas existentes”.

Organizador de oradores Si los estudiantes no están familiarizados con el nuevo material de aprendizaje, por lo general usan el Organizador de oradores. Por lo tanto, “lo que el alumno ya sabe se relaciona con el nuevo material, por lo que el material desconocido es más razonable para el alumno”. Figura 1. Elementos básicos del aprendizaje significativo (Ausubel, 1986) “Desde el punto de vista pedagógico de Ausubel, el aprendizaje significativo pertenece al constructivismo y se practica actualmente en América Latina y en algunos continentes. Educación. Si. El aprendizaje significativo se basa en el conocimiento previo (experiencia, reuniones familiares) que los estudiantes aportan a la escuela, de modo que los maestros comienzan con nueva información, luego cometen errores y extraen conclusiones que los estudiantes extraen de ellos. Ellos mismos. Organizar mucho conocimiento, por ejemplo, mapas conceptuales, diagramas, etc”.

Meque, Blanch y Montserrat (2016). “Desde la perspectiva de esta intervención psicoeducativa, destacan los cinco elementos que definen el juego”:

- “Los juegos son siempre la fuente de la felicidad y la felicidad es la principal característica de los juegos. Si no hay diversión, no es un juego”.
- “El juego es libertad, porque la principal característica psicológica del juego es que se desarrolla en un entorno psicológico general caracterizado por la libertad de elección”.

Es un paradigma autodefinido, no obligatorio. “El juego es una actividad voluntaria que se puede elegir libremente y no acepta factores externos. Los niños deben ser libres de actuar de acuerdo con sus propios deseos, elegir libremente el papel a jugar, desempeñar el papel y decidir libremente qué

representará el objeto ... Otra opción es el juego cooperativo para niños de Kindergarten”.

- “El juego es ante todo un proceso. El juego tiene un sinfín de objetivos, y sus motivaciones y objetivos son inherentes. Si el utilitarismo entra o se convierte en un medio para lograr metas, perderá el carácter del juego”.

- “La novela es una parte integral del juego. El objetivo del juego es hacer realidad como si una realidad y ser consciente de la novela. Por lo tanto, haga del juego una actitud no textual del juego, sin tratamiento de los recursos textuales”.

- “El juego es una actividad seria porque es una prueba del carácter del niño; gracias al éxito del juego, tanto los niños como las niñas mejoran su autoestima. Este es el mecanismo de autoconfianza del personaje del bebé, y el trabajo de los adultos es el mismo”.

“Desde la perspectiva del desarrollo psicomotor, los juegos pueden mejorar el desarrollo físico y sensorial. Las actividades recreativas reflejan fuerza, control muscular, equilibrio, conciencia y confianza en el uso del cuerpo y aumentan con el ejercicio. Gracias a los juegos deportivos (juegos relacionados con el cuerpo, objetos, etc.) que los niños y niñas practican desde pequeños, realizan planes de ejercicio sencillos mediante ejercicios repetidos; se mejoran gradualmente, se fusionan y se vuelven cada vez más complejos. Estos juegos promueven el desarrollo de las funciones psicomotoras, es decir, el desarrollo de la coordinación motora y la estructura perceptiva.

A través de juegos deportivos, como jugar a la pelota, baloncesto, zancos, patines, trepar a los árboles, perseguir a un compañero”

“Rodar, lanzar piedras, construir con bloques de madera, modelar con arcilla o plastilina, utilizar cuerdas, gomas, columpios, triciclos, bicicletas”

- Descubrieron nuevos sentimientos.
- “Coordinan los movimientos corporales y gradualmente se vuelven más precisos y eficientes (coordinación dinámica general, equilibrio, etc.)”.
- Establecen la representación mental del plano corporal, el plano corporal.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliando así estas capacidades.

2.3.1.12. Aprendizajes y sus conceptos

“El aprendizaje es el proceso de establecer la representación mental del significado como parte de las actividades constructivas de los estudiantes. Esto no significa necesariamente la acumulación de conocimientos” (Orellana, 1996). “Entendiendo de esta manera, los estudiantes serán en última instancia responsables de su propio proceso de aprendizaje”.

“El aprendizaje puede tomar formas repetitivas o significativas; dependiendo de lo aprendido, se relaciona arbitraria o sustancialmente con la estructura del conocimiento. Será importante que los nuevos conocimientos se vinculen a la experiencia previa del alumno de forma clara y estable. Si el aprendizaje no está vinculado a conocimientos previos, o si el aprendizaje toma una forma mecánica, entonces el aprendizaje será repetitivo y por lo tanto arbitrario y no durará” **Fuente especificada no válida.**

“El aprendizaje es el establecimiento de una representación mental de la información captada desde el exterior, que se traslada a la memoria perceptiva y dura unos segundos; si no se ha procesado, se perderá. Si se memoriza la

información, entrará en la memoria a corto plazo, la cual quedará almacenada en el centro sensorial por repetición durante varios minutos, y se convertirá en aprendizaje receptivo o mecánico. Finalmente, si esta información se asocia con estructuras cognitivas existentes, se ubica en la memoria a largo plazo y se vuelve significativa durante un largo período de tiempo. Será un estudio académico”

Fuente especificada no válida.

2.3.2. Bases filosóficas

Debemos reconocer que investigadores como los psicólogos y educadores estadounidenses, como base filosófica, han propuesto teorías del aprendizaje basadas en cómo los estudiantes adquieren conocimientos, y las han incorporado a una nueva estructura cognitiva en el marco de la psicología constructivista. Aquí, los estudiantes parten de una idea y la llevan a un nuevo concepto a través de un puente. En estos pensamientos debe haber una "conexión", y esto debe cambiar la estructura cognitiva. Los estudiantes aprenderán nuevos conocimientos a partir de ideas anteriores. A partir de este vínculo mutuo, los profesores deben tener en cuenta ciertos estándares al enseñar: ¿Qué voy a enseñar? ¿Qué saben los estudiantes? ¿Cómo guiaré mi aprendizaje? Ausubel divide el aprendizaje significativo en cuatro tipos: Aprendizaje representativo. Es el aprendizaje fundamental básico del que dependen otros conocimientos. La firmeza del significado radica en la correlación entre el contenido y los símbolos representados por ideas o pensamientos.

2.3. Definiciones conceptuales

El juego: “Es una actividad espontánea y divertida en la que el niño recrea y cambia la realidad, aporta su experiencia interior y le permite entablar un diálogo con el mundo exterior” **Fuente especificada no válida..**

Aprendizaje: “El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, los pensamientos o las emociones de uno, que es el resultado de la experiencia y de la interacción consciente de uno con el entorno del hogar o con los demás. Desde la niñez hasta la madurez, tenemos la capacidad de registrar, analizar, razonar y apreciar nuestra experiencia, y convertir nuestros puntos de vista y deducciones en conocimiento. Niños, adolescentes, jóvenes y adultos siempre aprendemos de esta manera y nos utilizamos a nosotros mismos. La posibilidad de hacer esto es el conocimiento que hemos acumulado antes en la experiencia y emociones del mundo. Nuestra identidad y nuestras ganancias representan los filtros que seleccionamos, evaluamos e integramos cada experiencia y la transformamos en aprendizaje” **Fuente especificada no válida..**

Aprendizaje significativo: “El aprendizaje significativo se da en el momento que el sujeto logra relacionar información nueva con sus conocimientos previos, y que dicha relación se manifiesta cuando el sujeto muestra interés por el tema a desarrollar, es así que este aprendizaje será fructífero y duradero cuando esta relación se construye de manera no imponente o arbitraria, ya que el sujeto descubre y percibe la utilidad del tema y debido a ello, se verá en la obligación de actualizar y renovar sus esquemas de conocimiento Novak y Hanesian” (1997).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Se relacionan el juego con el aprendizaje significativo de los pequeños en la escuela N° 666 de la jurisdicción de Sta. María en el año 2021.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Existe El juego con el aprendizaje conceptual de los pequeños en la escuela N° 666 de en el año 2021

- Existe correlación entre juego con el aprendizaje por representaciones de los pequeños en la escuela N° 666 de en el año 2021

-

- El juego se relaciona con el aprendizaje por proposiciones de los pequeños en la escuela N° 666 de en el año 2021

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo de investigación

Tipo de investigación Descriptiva-Comparativa, ya que consiste en conocer el juego como intermediario del aprendizaje significativo frente al Covid en esta investigación, No se manipularan las variantes a investigar (Hernández Fernández y Baptista (2010)

3.1.2. Nivel de investigación

La presente investigación es de nivel Básico puesto que no pretende modificar la realidad existente, además busca generar nuevos conocimientos sin interesarse directamente en sus posibles aplicaciones o consecuencias prácticas según **Fuente especificada no válida.**

3.1.3. Diseño

La investigación especifica un planteamiento del problema, define el alcance inicial de la investigación y propone hipótesis, además de lograr los objetivos planteados, el investigador debe visualizar el problema de investigación de una manera práctica. Esto implica seleccionar o desarrollar uno o más modelos de investigación y aplicarlos al entorno específico de su investigación. (Hernández 2010).

3.1.4. Enfoque

“Utiliza métodos cuantitativos, ya que incluirá el uso de recopilación y análisis de datos para el procesamiento de datos con el apoyo de unidades de análisis estadístico” (Hernández, 2010).

3.2. Población y muestra

La población

La población está formada por un total de 68 estudiantes del nivel inicial, de las que comprenden las edades de 3, 4 a 5 años

La muestra

La muestra corresponde a la población total 18 de los niños del nivel inicial, por tratarse de una población pequeña

3.3. Operacionalización de variables e indicadores

Variables	Dimensiones	Técnicas e instrumentos	Ítems
Independiente: juego	<ul style="list-style-type: none">Juegos psicomotricesJuegos libresCancionesJuegan con plastilina	Encuesta Dialogo -	1-14
Dependiente: Aprendizaje significativo	<ul style="list-style-type: none">Aprendizaje conceptualAprendizaje representaciones porAprendizaje proposiciones por	La escala de apreciación consta de datos es: SI-NO	21

3.3.1. Identificación de variables

V. Independiente: El juego

V. Dependiente: Aprendizaje significativo

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas a emplear

La técnica a emplearse en el proyecto de tesis es la siguiente:

la observación, preguntas cerradas,

3.4.2. Descripción de los instrumentos

Para el presente trabajo de investigación utilizamos el instrumento Guía de Aplicación. El mismo que fue aplicado por el equipo de apoyo de la investigadora a los sujetos muestrales de del juego y aprendizajes significativos.

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

Obtenida la información se procesarán los datos para su respectivo análisis e interpretación con la ayuda del programa SPSS v.24, que expresara la correlación de las dos variables: juego y el aprendizaje significativo

Tratamiento:

Luego de completar la encuesta al estudiante, los datos obtenidos serán analizados y explicados para llegar al informe final correspondiente; Se utilizará la tabla estadística producida en la versión SPSS 24 del programa.

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”:

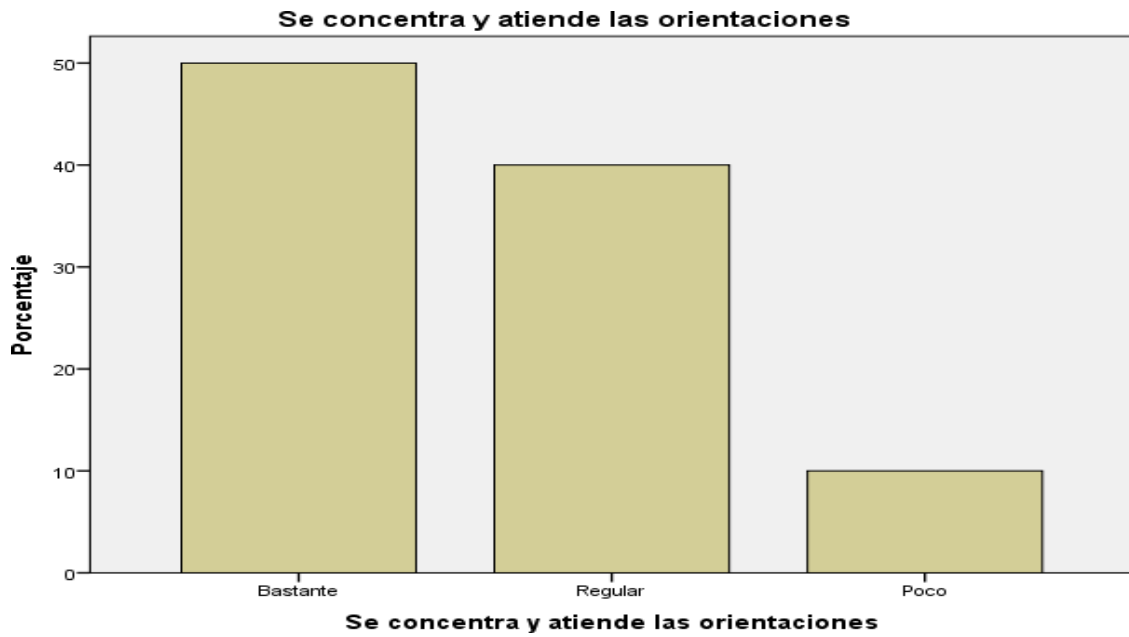
Estadísticos

“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

“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	



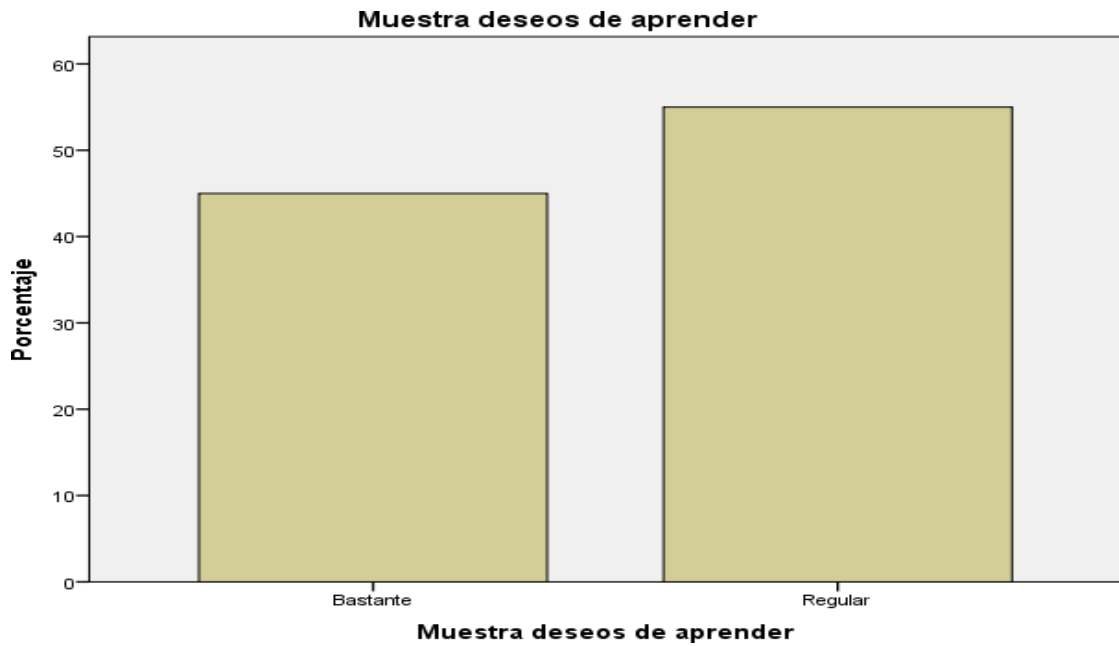
Estadísticos

“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

“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	



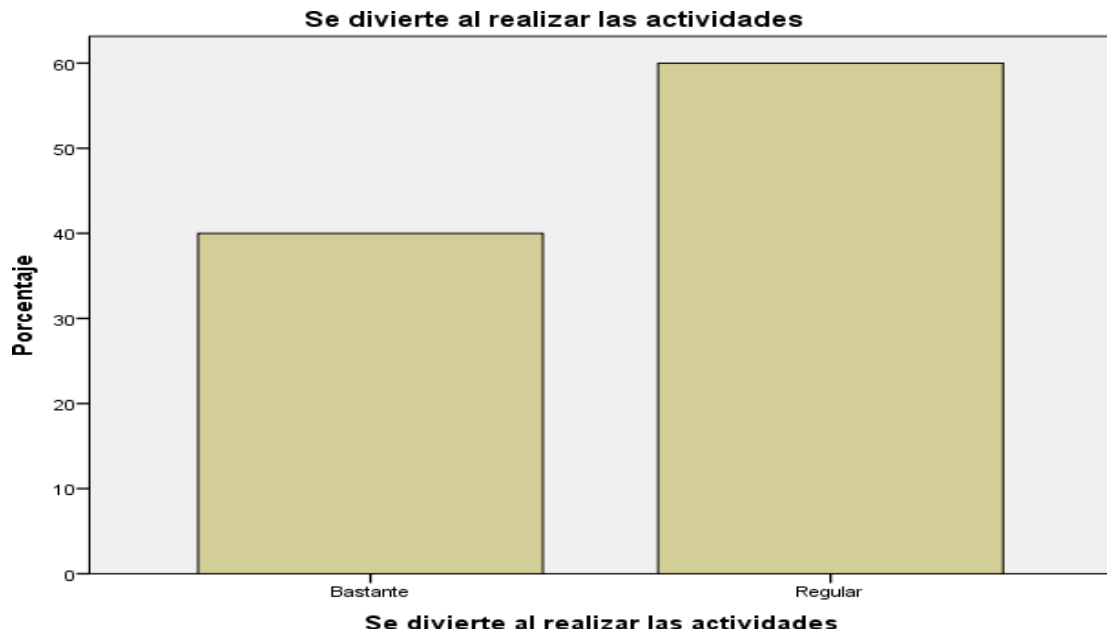
Estadísticos

"Se divierte al realizar las actividades"

N	Válido	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

"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	



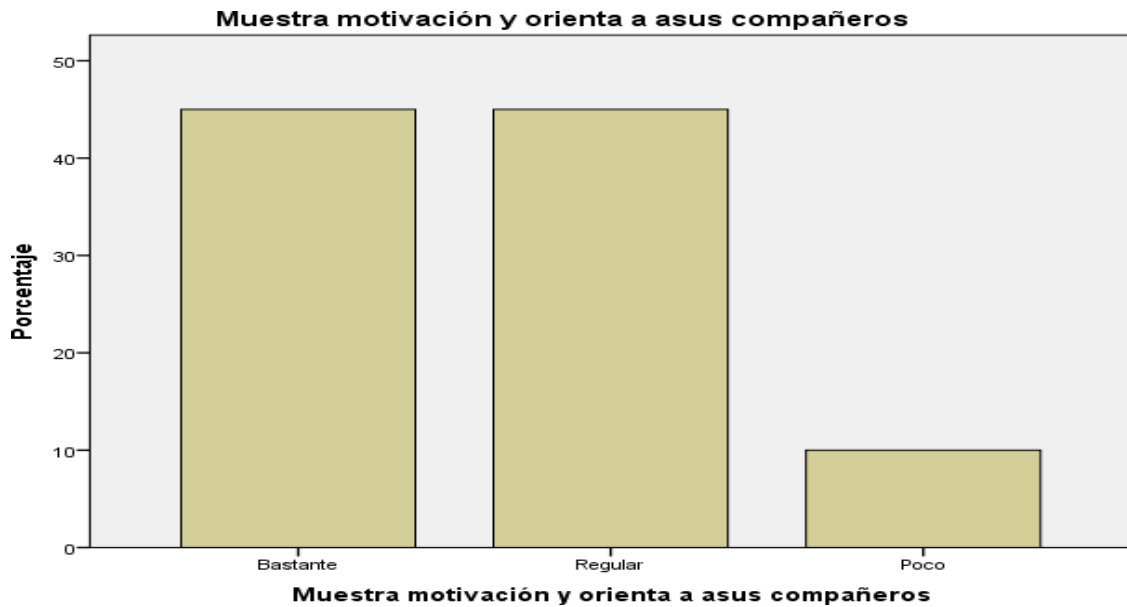
Estadísticos

“Muestra motivación y orienta a sus compañeros”

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		1,65
Error estándar de la media		,150
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

“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	



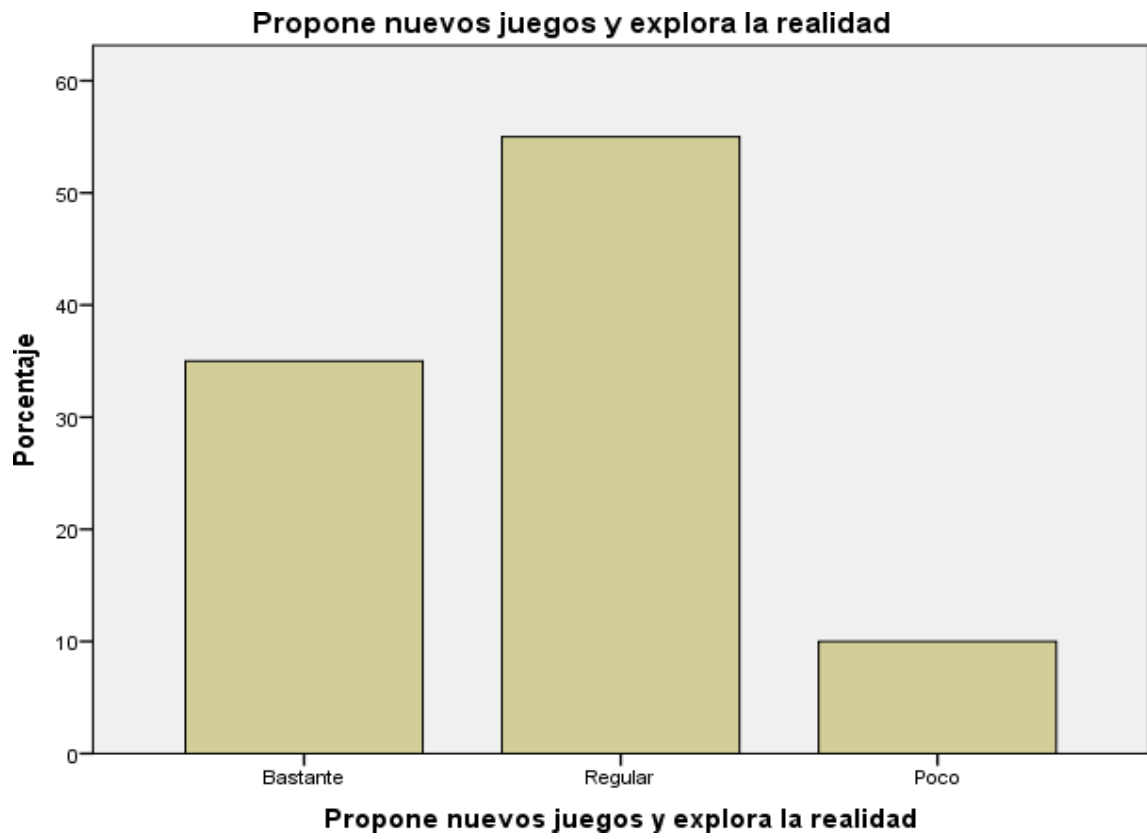
Estadísticos

“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

“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	



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

Estadísticos

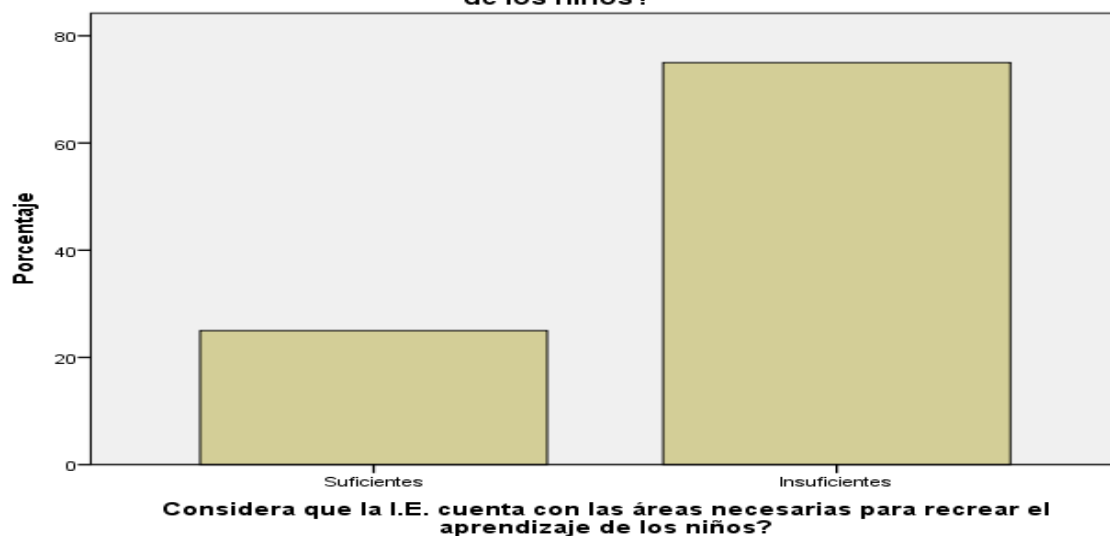
“¿Considera que la I.E. cuenta con las áreas necesarias para recrear el aprendizaje de los niños?”

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

“¿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	

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



Estadísticos

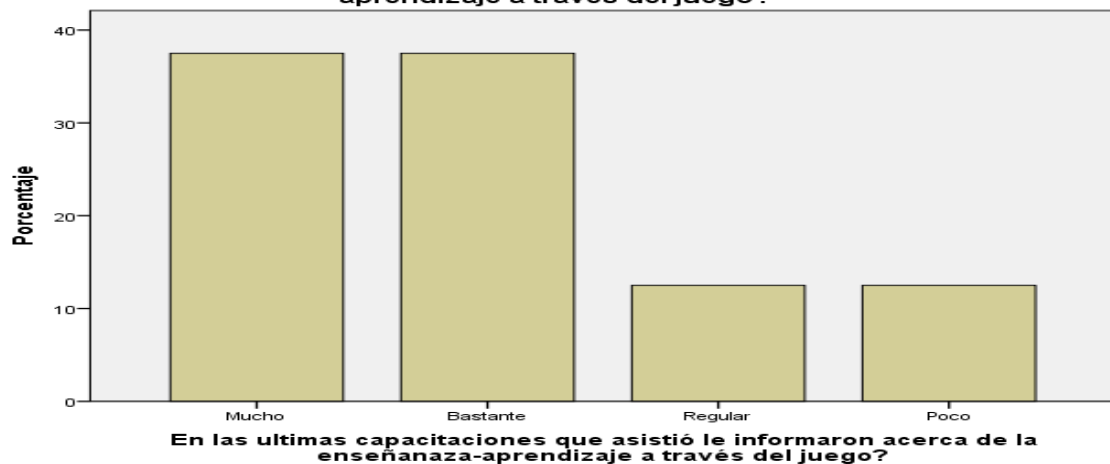
“¿En las últimas capacitaciones que asistió le informaron acerca de la enseñanza-aprendizaje a través del juego?”

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		,350
Error estándar de curtosis		1,481
Rango		3
Mínimo		1
Máximo		4
Suma		16

“¿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	

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



Estadísticos

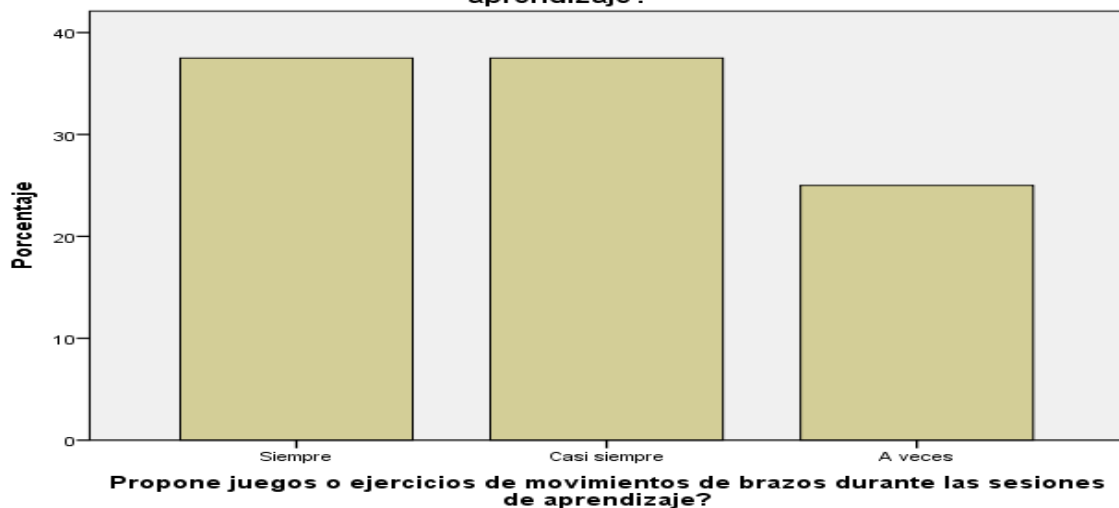
“¿Propone juegos o ejercicios de movimientos de brazos durante las sesiones de aprendizaje?”

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

¿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	

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



Estadísticos

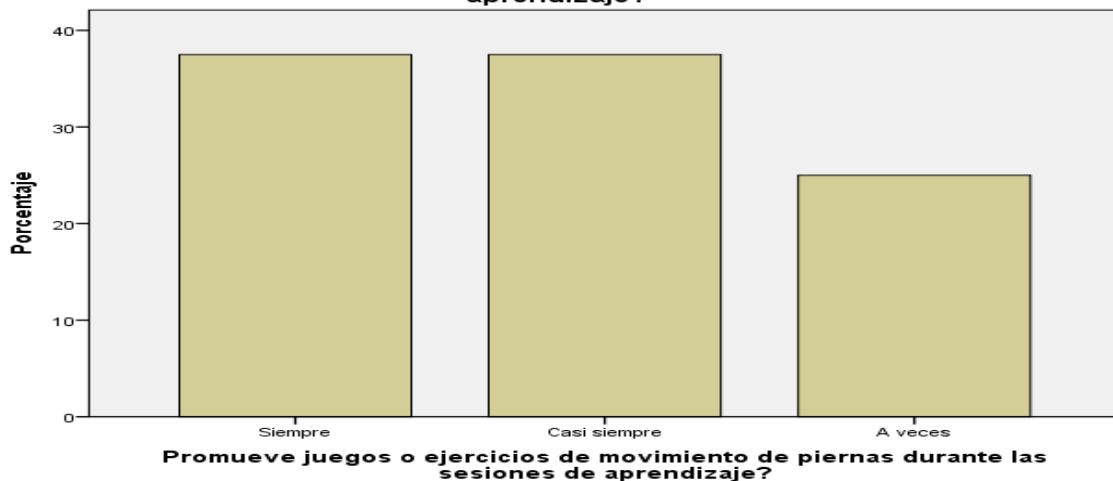
¿Promueve juegos o ejercicios de movimiento de piernas durante las sesiones de aprendizaje?

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

¿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	

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



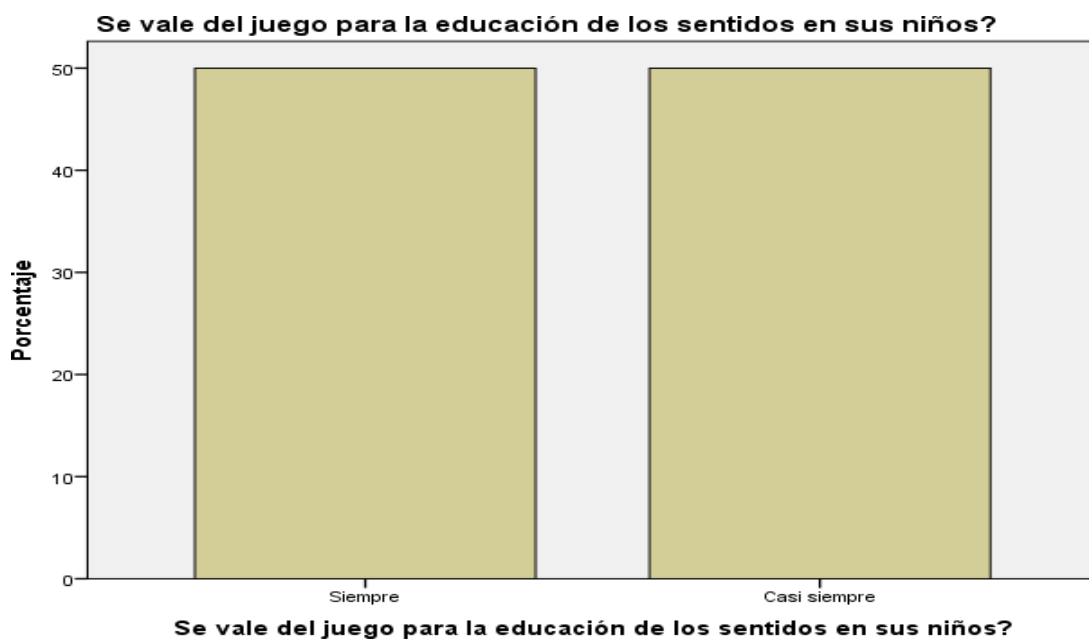
Estadísticos

¿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

¿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	



Estadísticos

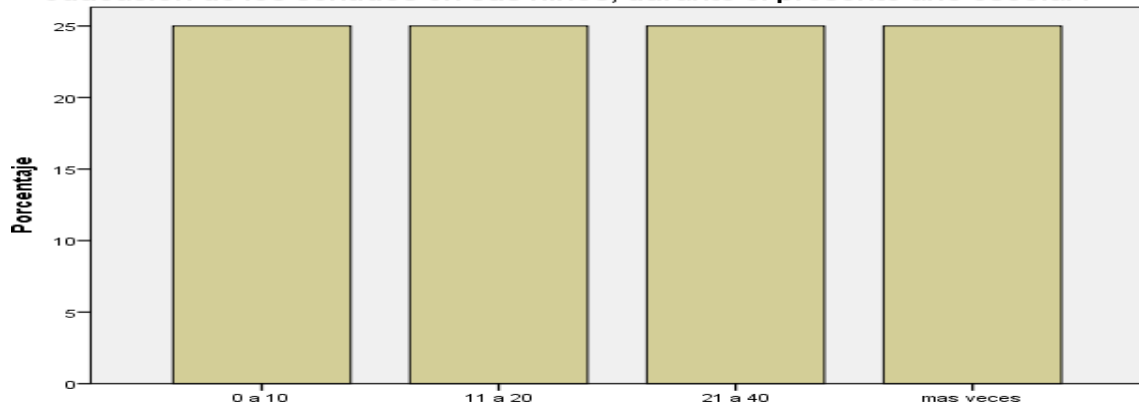
¿Aproximadamente cuantas veces cree usted que utilizo el juego para la educación de los sentidos en sus niños, durante el presente año escolar?

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

¿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
mas veces	2	25,0	25,0	100,0
Total	8	100,0	100,0	

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



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

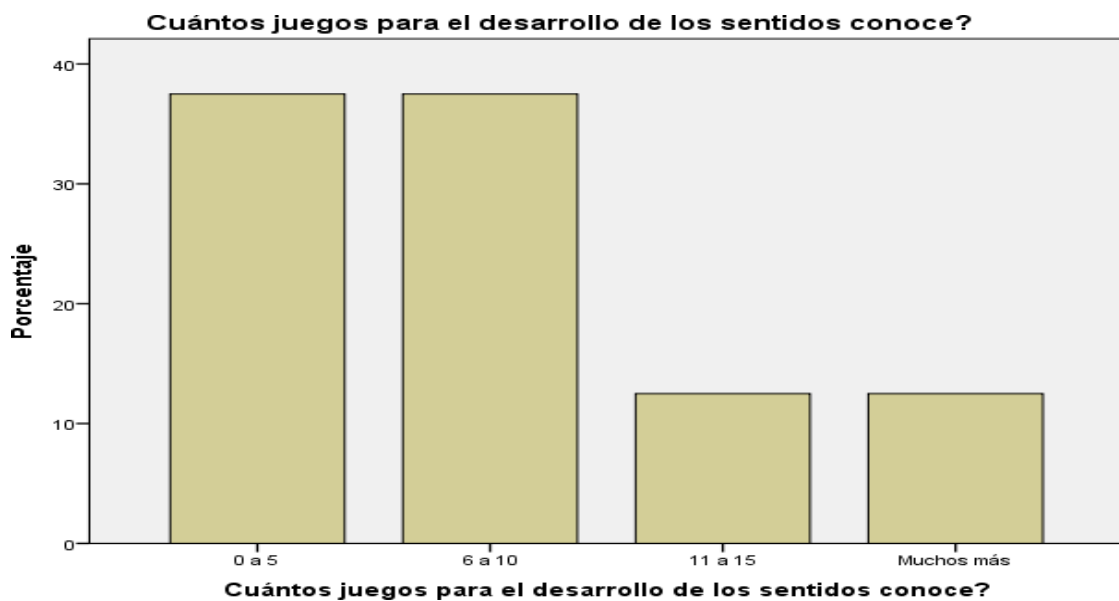
Estadísticos

¿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

¿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	



Estadísticos

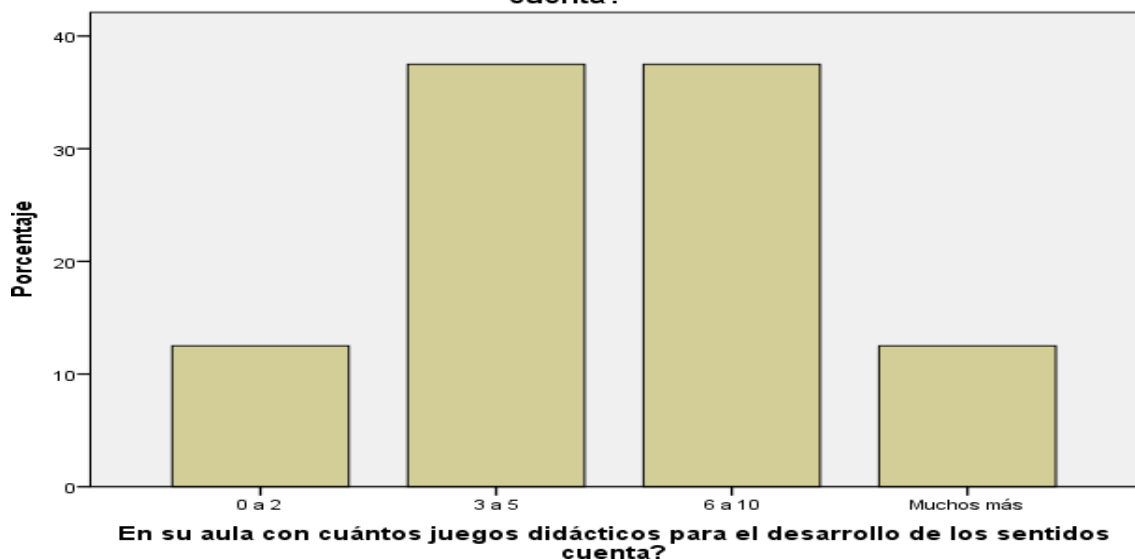
¿En su aula con cuántos juegos didácticos para el desarrollo de los sentidos cuenta?

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

¿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	

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



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

¿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	

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



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

Estadísticos

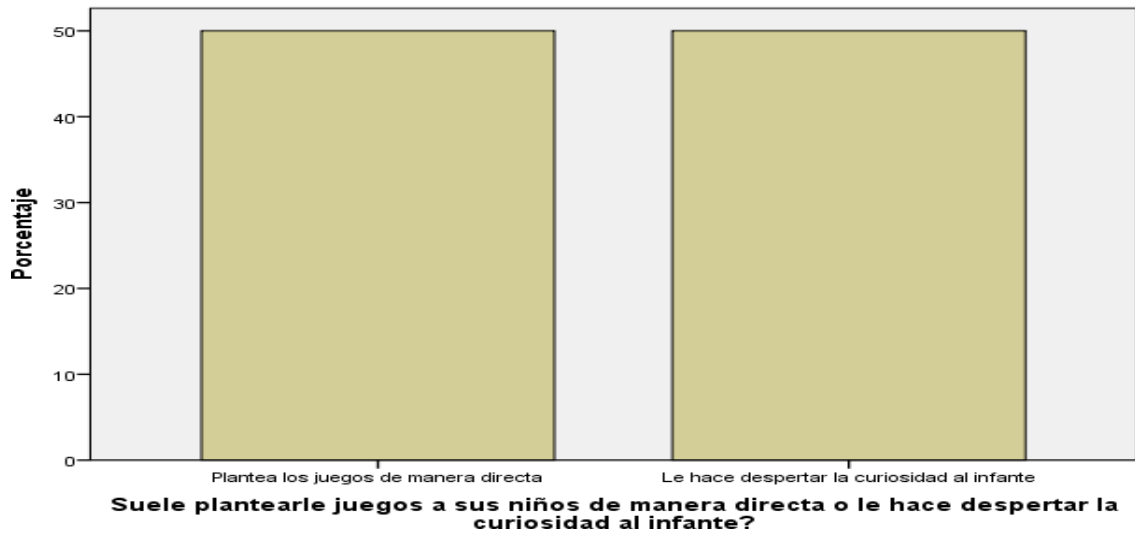
¿Suele plantearles juegos a sus niños de manera directa o les hace despertar la curiosidad al infante?

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

¿Suele plantearles 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	

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



Estadísticos

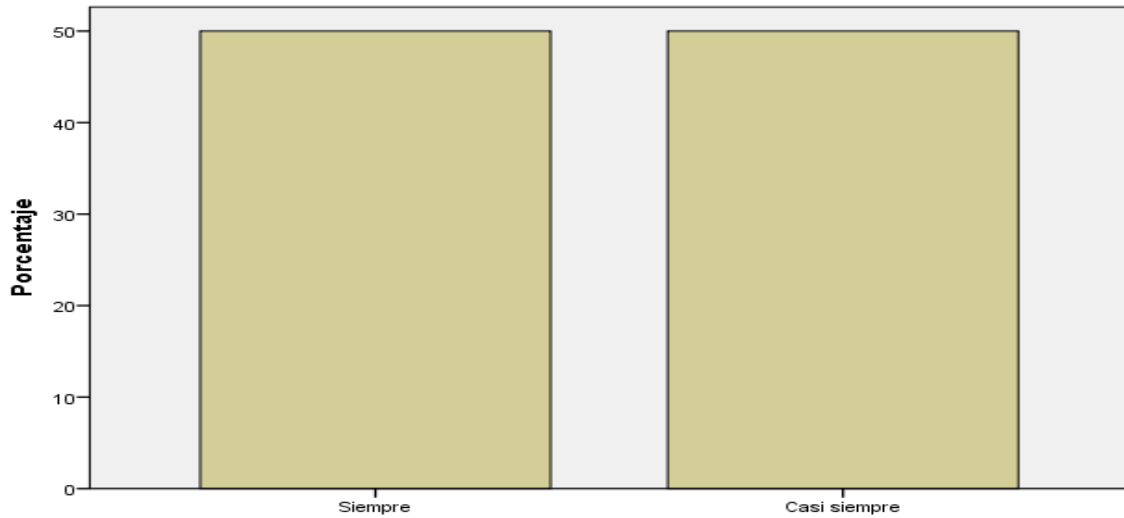
¿Promueve el desarrollo de la sensibilidad y la socialización a través del juego en sus niños?

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

¿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	

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



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

Estadísticos

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

N	Válido	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

¿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	



Estadísticos

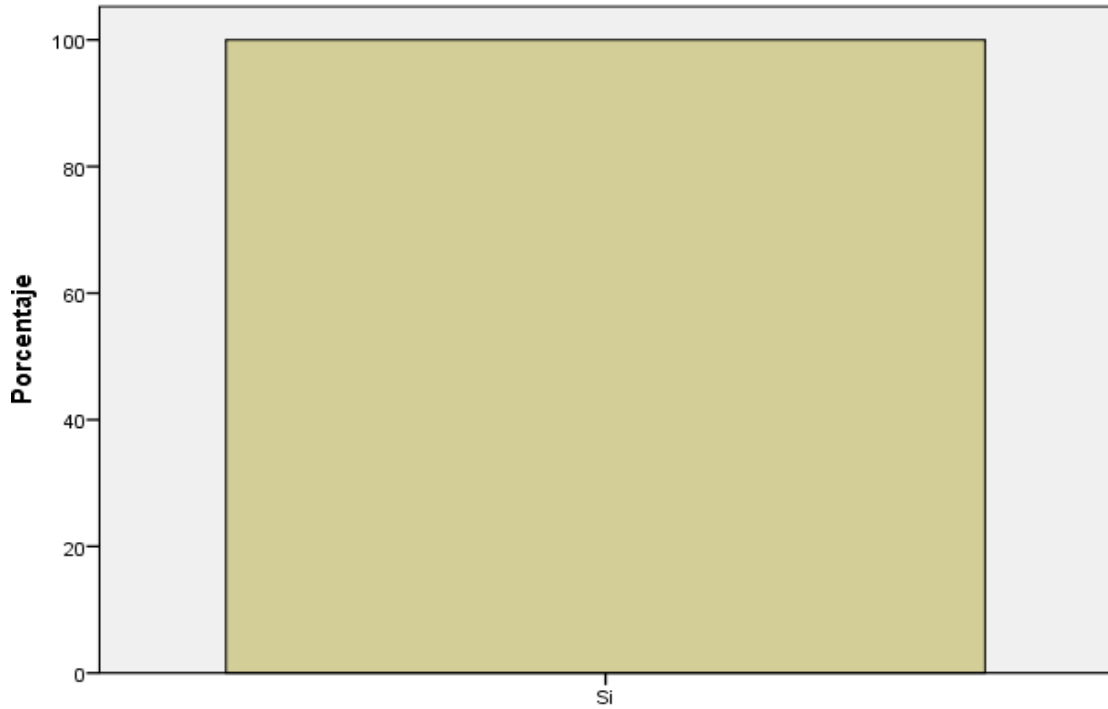
¿Programa sesiones donde permite la libre imaginación de sus alumnos?

N	Válido	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

¿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

Programa sesiones donde permite la libre imaginación de sus alumnos?



Programa sesiones donde permite la libre imaginación de sus alumnos?

Estadísticos

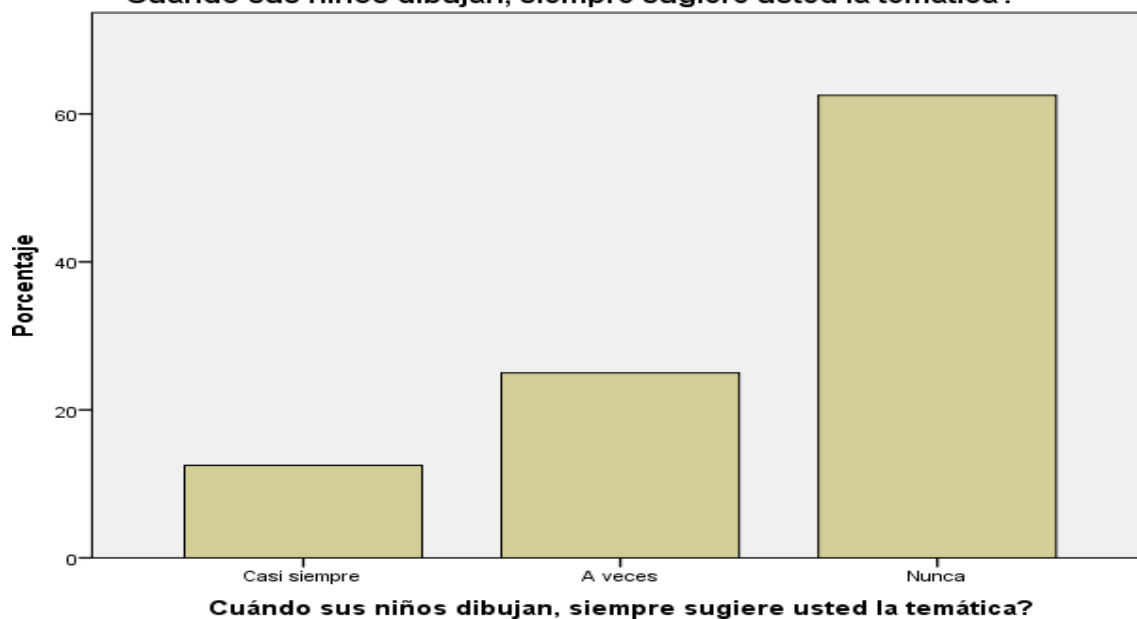
¿Cuándo sus niños dibujan, siempre sugiere usted la temática?

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

¿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	

Cuándo sus niños dibujan, siempre sugiere usted la temática?



Estadísticos

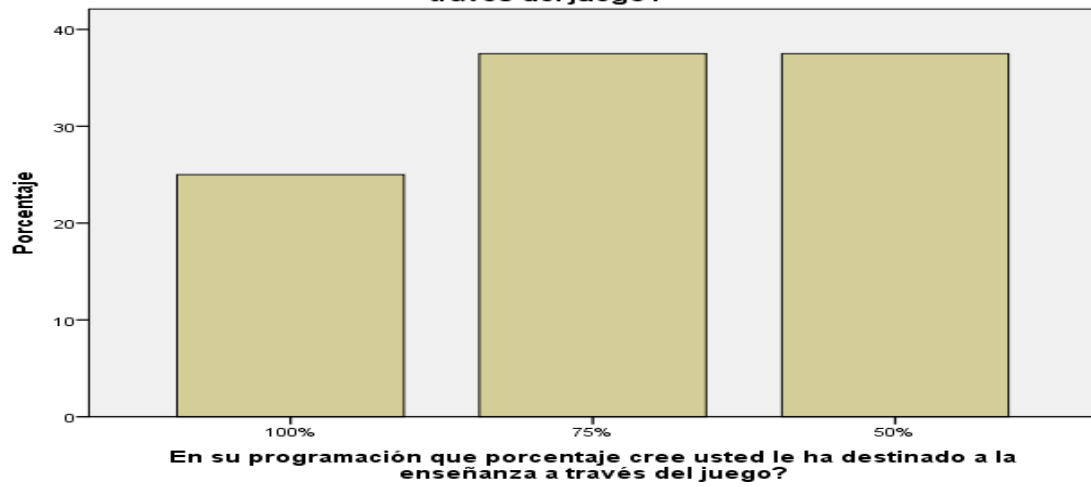
¿En su programación que porcentaje cree usted le ha destinado a la enseñanza a través del juego?

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

¿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	

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



CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- En comparación con Covid -19 en 2020, el aprendizaje significativo como intermediario es una de las herramientas más poderosas disponibles para los maestros de preescolar. En este estudio, es posible verificar la influencia directa de los juegos en la mediación de la experiencia de aprendizaje significativo de los niños en educación a distancia.
- La vida familiar cambió por el covid-19, en lugar del deseo de mudarse, es la naturaleza interna de mudarse y aprender. Es en las diversas actividades remotas que se envían a la familia, todos los miembros de la familia participan y realizan su vida a través del juego actúa como intermediario para los docentes y promueve el desarrollo físico, demostrando así los importantes resultados de aprendizaje de los niños y sus evidencias.
- Asimismo, podemos estar seguros de que el juego es un intermediario para un aprendizaje importante de cara al Covid-19. Permite a los niños adaptarse al entorno familiar o social, y desarrollarse psicológicamente para conocer y trabajar con sus familias.
- Frente a Covid -19, jugar como un importante intermediario de aprendizaje es muy importante en esta divertida actividad ya que tiene la capacidad de escuchar

antes de hablar y espera seguir identificándose con los miembros de la familia en este aislamiento o aislamiento social.

- Como intermediario para el aprendizaje significativo, cómo brindar a los maestros más oportunidades para que los niños desarrollen la autoestima, practiquen valores y desarrollen el amor por el prójimo. En otras palabras, han logrado el desarrollo espiritual necesario para lograr el mejor desarrollo general.
- Los estudios han demostrado que la mayoría de los niños dan rienda suelta a toda su imaginación y creatividad al jugar, y la forma de expresar esta emoción es a través de expresiones faciales y expresiones faciales. La mayoría de los profesores de esta institución educativa dicen tener conocimientos y valoran la importancia de utilizar los juegos como intermediarios para el aprendizaje significativo en los niños.

5.2. Recomendaciones

- Los docentes necesitan pensar y comprender, y siempre deben implementar nuevas estrategias de enseñanza para mejorar el proceso de enseñanza de niños y niñas.
- Enseñar a los niños de una forma divertida, interesante y vivencial, para ellos es fundamental lograr su pleno desarrollo.
- Los docentes deben asumir el compromiso de desempeñar un papel en el aula, como intermediario de un aprendizaje significativo, que es una estrategia para un mejor desarrollo del aula cada día.
- Utilizar la pedagogía como un proceso dinámico para brindar a los estudiantes una mejor educación.

- Innovar todos los días en las actividades docentes, teniendo en cuenta que cada niño y niña tiene su propio ritmo y estilo de aprendizaje.

CAPÍTULO VI

V. FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Bibliografía

ANEXOS



INSTRUMENTOS PARA LA TOMA DE DATOS
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE Educación Inicial
 (Autor: Br. Oliveira Guerra, Inés -2017)



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 659
UGEL 09-HUAURA

Responder a la variable juego

VARIABLE JUEGOS

Muy bien	Bien	Regular	Deficiente
4	3	2	1

N°	Juegos psicomotrices	4	3	2	1
1.	Comparan figuras geométricas				
2.	Mencionan quién va delante de y detrás de				
3.	Se ubican dentro y fuera del aula				
Juegos libres		4	3	2	1
4.	Recorren las inmediaciones de la institución y comparan árboles: alto- bajo				
5.	Forman grupos de mayor a menor				
6.	Descubren qué actividades pueden hacer con su mano derecha e izquierda.				
7.	Utilizan agua para llenar botellas de diversos tamaños.				
8.	Comparan botellas: lleno- vacío				
Canciones		4	3	2	1
9.	Vocalizan correctamente				
10.	Realizan mímicas				
Actividades gráfico plásticas		4	3	2	1
11.	Arman cuerpos geométricos				
12.	Agrupan botones según forma				

13.	Ordenan hojas según tamaño				
14.	Juegan con plastilina				

Ficha Técnica 01:	
Nombre Original :	Cuestionario para la variable Juegos
Autor:	Br. Oliveira Guerra, Inés
Procedencia:	Caballo cocha Perú 2017
Objetivo:	Demostrar la eficacia de la aplicación del juego como estrategia didáctica para lograr la adquisición de la noción de número en el área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 –Caballo Cocha- 2017
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	niños de 5 años de la I.E. Inicial Cuna Jardín N° 160 – Mi Primer Aprendizaje - Caballo Cocha –2017.
Estructura:	
La escala de apreciación consta de 14 ítem con 4 dimensiones: Juegos psicomotrices, Juegos libres, Canciones y Actividades gráfico plásticas. La escala para la recolección de datos es:Muy bien(4), Bien(3), Regular(2) y Deficiente(1).	



INSTRUMENTOS PARA LA TOMA DE DATOS
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE Educación Inicial
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
(WENDY CHIPANA QUISPE -2019)



Responder a nivel de logro del aprendizaje significativo

Nombre del Estudiante.....

Para la familia del niño revisar si has respondido a todas las preguntas Gracias

Nº	Dimensiones / ítems	si	no
DIMENSIÓN 1 APRENDIZAJE CONCEPTUAL			
1	Comprende la actividad realizada		
2	Intercambia conceptos con sus compañeros		
3	Realiza la actividad prevista en el aula		
4	Mencionan algunos conceptos sobre la actividad		
5	Dialoga con sus compañeros sobre la actividad		
6	Trabaja con los materiales concretos		
DIMENSIÓN 2 APRENDIZAJE POR REPRESENTACIONES			
7	Representa su aprendizaje aprendiendo		
8	Se expresa verbalmente ante una situación		
9	Identifican los objetos que se muestran		
10	Responde la pregunta cognitiva		
11	Al finalizar la actividad realiza conclusiones sobre el tema tratado		
12	Resuelve problemas sobre la actividad		
13	Descubre su propio aprendizaje		
14	Desarrolla sus habilidades en la actividad		
DIMENSIÓN 2 APRENDIZAJE POR PROPOSICIONES			
15	Asimila sus Errores y trata de corregirlos		
16	Expresa sus ideas, opiniones y emociones		
17	Escuchan atentamente a la maestra		
18	Emplea varios casos breve para analizar la actividad		
19	Formula frases de 2 o más palabra		

20	Realiza preguntas sobre el tema		
21	Ayuda a sus compañeros sobre la Técnica: realizada		
Nombre Original :	Cuestionario para la variable aprendizaje significativo		
Autor:	Br. WENDY CHIPANA QUISPE		
Procedencia:	Carhupata, lircay, Huancavelica 2018		
Objetivo:	Demostrar como la motivación incide en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 147 – Carhupata, lircay, Huancavelica 2018		
Administración:	Individual y colectiva		
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos		
Edad:	Niños de 5 años de la institución Educativa Inicial N° 147 – Carhupata, lircay, Huancavelica 2018		
Estructura:			
La escala de apreciación consta de 21 ítems con 3 dimensiones: aprendizaje conceptual, Aprendizaje por representaciones y Aprendizaje por proposiciones. La escala para la recolección de datos es: SI-NO			

MATRIZ DE CONSISTENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	FORMULACIÓN DE HIPOTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Problema general. ¿De qué manera se relaciona el juego con el aprendizaje significativo de los pequeños en la escuela N°659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID- 19 - 2020?</p> <p>Problemas específicos. ¿Cómo se relaciona El juego con el aprendizaje conceptual de los pequeños en la escuela N°659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID-19 - 2020?</p> <p>¿Cómo se relaciona el juego con el aprendizaje por representaciones de los pequeños en la escuela N°659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID-19 - 2020?</p> <p>¿Cómo se relaciona el juego con el aprendizaje por proposiciones de los pequeños en la escuela N°659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID-19 - 2020?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Analizar cómo se relaciona El juego con el aprendizaje conceptual de los pequeños en la escuela N°659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID-19 - 2020</p> <p>Describir cómo se relaciona el juego con el aprendizaje por representaciones de los pequeños en la escuela N°659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID-19 - 2020</p> <p>Determinar cómo se relaciona el juego con el aprendizaje por proposiciones de los pequeños en la escuela N°659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID-19 - 2020</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL: Se relacionan el juego con el aprendizaje significativo de los pequeños en la escuela N°659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID-19 - 2020.</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Existe El juego con el aprendizaje conceptual de los pequeños en la escuela N°659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID-19 – 2020 - Existe correlación entre juego con el aprendizaje por representaciones de los pequeños en la escuela N°659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID-19 – 2020 - El juego se relaciona con el aprendizaje por proposiciones de los pequeños en la escuela N°659 de la jurisdicción de Sta María frente al COVID-19 - 2020 	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Juego</p> <p>DIMENSION: Juegos psicomotrices</p> <p>DIMENSION: Juegos libres</p> <p>DIMENSION: Canciones</p> <p>DIMENSION: Juegan con plastilina</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje Significativo</p> <p>DIMENSION: Aprendizaje conceptual</p> <p>DIMENSION: Aprendizaje por representaciones</p> <p>DIMENSION: Aprendizaje por proposiciones</p>	<p>TIPO: Descriptiva-Comparativa</p> <p>NIVEL: Investigación ex pos- facto</p> <p>El tipo de investigación: es básica ya que buscara el progreso científico, y acrecentar los conocimientos teóricos, sin interesarse directamente en sus posibles aplicaciones o consecuencias prácticas según Zorrilla (1993),</p> <p>Enfoque: cuantitativo, porque consistirá en utilizar la recolección y el análisis de datos con el apoyo de una unidad de análisis estadístico</p>	<p>La población está formada por un total de 68 estudiantes del nivel inicial, de las que comprenden las edades de 3, 4 a 5 años</p> <p>Muestra La muestra corresponde a la población total 18 de los niños del nivel inicial, por tratarse de una población pequeña</p>	<p>TECNICAS:</p> <p>INSTRUMENTOS Cuestionario de del juego y aprendizajes significativos</p>