



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

**Juegos didácticos y desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución
Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024**

Tesis

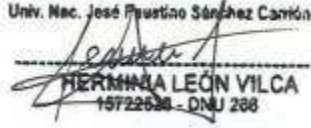
**Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con
Mención en Pedagogía**

Autora

Vanessa Antonieta Pizarro Castillo

Asesora

Dra. Herminia León Vilca

Univ. Nac. José Faustino Sánchez Carrión

HERMINIA LEÓN VILCA
15722638 - DNU 288

Huacho – Perú

2026



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)

Escuela de Posgrado

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Vanessa Antonieta Pizarro Castillo	43062806	03-12-2025
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Herminia León Vilca	15722528	https://orcid.org/0000-0001-5501-6470
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Norvina Marlana Marcelo Angulo	15766260	https://orcid.org/0000-0002-9998-8260
Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera	15688054	https://orcid.org/0000-0003-1250-6220
María Aranzazu Ugarte Medina	15604936	https://orcid.org/0000-0002-1306-8501

Vanessa Antonieta Pizarro Castillo 2025-079581

JUEGOS DIDÁCTIVOS Y DESARROLLO INTEGRAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 546,...

-  Quick Submit
-  Quick Submit
-  DGI_Tesis Posgrado 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid=1:3410837746

Fecha de entrega

14 nov 2025, 9:22 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

14 nov 2025, 9:27 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_ANTIPLAGIO_PIZARRO_-_OK.pdf

Tamaño del archivo

2.4 MB

70 páginas

16.911 palabras

72.872 caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 9%  Publicaciones
- 16%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Con todo cariño y amor para mis hijos, mis padres y mi esposo que hicieron que yo pudiera lograr mis objetivos, motivarme cuando sentía que el camino se terminaba, de manera muy especial a mi angelita María Vidal de Remigio que siempre me acompaña en todo momento, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento.

Vanessa Antonieta Pizarro Castillo

AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme acompañado, ser mi fortaleza en mi debilidad y brindarme vida de experiencias y felicidad.

A mi bella familia quienes siempre han estado conmigo apoyándome y animándome en todo momento a hacerme sentir que siempre puedo alcanzar mis sueños, gracias por estar siempre a mi lado. Este logro no sería posible sin la paciencia y el amor de ustedes, quienes siempre han creído en mí.

Debo agradecer de manera muy sincera a mi asesora por guiarme y apoyarme en la realización de la tesis.

Gracias a la Institución Educativa y a los docentes que han permitido realizar mi trabajo de investigación.

Vanessa Antonieta Pizarro Castillo

ÍNDICE

INDICE DE TABLAS	10
INDICE DE FIGURAS	11
RESUMEN	12
ABSTRACT	13
INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I	15
I. Planteamiento del problema	15
1.1 Descripción de la realidad problemática	15
1.2 Formulación del problema	16
1.2.1 Problema general	16
1.2.2 Problemas específicos	16
1.3 Objetivos de la investigación	16
1.3.1 Objetivo General	16
1.3.2 Objetivos específicos	17
1.4 Justificación de la investigación	17
1.5 Delimitaciones del estudio	18
1.6 Viabilidad del estudio	18
CAPITULO II	19
II. Marco teórico	19
2.1 Antecedentes de la investigación	19

2.1.1	Investigaciones internacionales	19
2.2	Bases teóricas	22
2.2.1	Variable Juego didáctico	22
2.3	Bases filosóficas	32
2.4	Definición de términos básicos	33
2.5	Hipótesis de investigación	35
2.5.2	Hipótesis específicas	35
2.6	Operacionalización de las variables	36
CAPITULO III METODOLOGIA		38
3.1	Diseño Metodológico de la Investigación.	38
3.2	Población y muestra	38
3.2.1	Población	38
3.2.2	Muestra	38
3.3	Técnicas de recolección de datos	38
3.4	Técnicas para el procedimiento de la información	38
4.1	Análisis de resultado	39
4.2	Contrastación de hipótesis.	48
4.2.1	Prueba de normalidad	48
	Hipótesis específico 3	52
CAPITULO V DISCUSIÓN		53
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		57

7.1 Fuentes bibliográficas	57
3.5 Matriz de consistencia	71

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable juego didáctico.....	39
Tabla 2 Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Juego de roles.....	40
Tabla 3 Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Juego simbólico	41
Tabla 4 Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Juego sociales.....	42
Tabla 5 Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable Desarrollo integral.	43
Tabla 6 Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Desarrollo social.	44
Tabla 7 Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Desarrollo emocional.	45
Tabla 8 Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Desarrollo intelectual.	46
Tabla 9 Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Desarrollo físico.....	47
Tabla 10 Prueba de normalidad del juego didáctico y el desarrollo integral	48
Tabla 11 Resultado de la prueba de hipótesis general.....	49
Tabla 12 Coeficiente de correlación de Pearson entre el juego de roles y el desarrollo integral	50
Tabla 13 Coeficiente de correlación de Pearson entre el juego simbólico y el desarrollo integral.....	51
Tabla 14 Coeficiente de correlación de Pearson entre el juego social y el desarrollo integral	52

INDICE DE FIGURAS

Figura 1Juego didáctico.....	39
Figura 2Juego de roles.....	40
Figura 3Juego simbólico.....	41
Figura 4Juego sociales.....	42
Figura 5 Desarrollo integral.....	43
Figura 6Desarrollo social.....	44
Figura 7Desarrollo emocional	45
Figura 8Desarrollo intelectual	46
Figura 9Desarrollo físico.....	47

RESUMEN

Esta investigación tuvo por finalidad determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo integral de niños de 5 años de la Institución N° 546, Huaral, 2024. La investigación es de tipo aplicada, nivel descriptivo correlacional. La muestra fue pirobalística aleatoria simple, se obtuvo una muestra de 82 niños, de la Institución Educativa N°546, Huaral, 2024. Se administró la ficha de observación con la escala de tres niveles a los niños sobre un clima organizacional, y en las pruebas de hipótesis, se utilizó el estadístico de correlación de alfa de Cronbach. , los resultados de los datos de la muestra, nos indican que el 41.46% de los encuestados manifiestan que el juego didáctico son Regular, el 32.93% manifiestan que, el desarrollo integral es de nivel regular Concluyo que: el juego didáctico tienen relación directa con el desarrollo integral de los niños de 5 años N°546, Huaral, 2023 , cuya correlación es de 0.000 siendo de alta confiabilidad.

Palabras clave: juego didáctico, desarrollo integral, nivel inicial.

ABSTRACT

The work aimed to determine the relationship between educational games and the integral development of 5-year-old children from the Initial Educational Institution No. 546, Huaral, 2024. The research is of the applied type, descriptive correlational level. The sample was simple random pyroballistic, a sample of 82 children was obtained from the Educational Institution No. 546, Huaral, 2024. The observation form with the three-level scale was administered to the children regarding an organizational climate, and for hypothesis testing, Cronbach's alpha measurement statistic was used. The results of the sample data indicate that 41.46% of respondents stated that the educational game was average, and 32.93% stated that their overall development was average. It was concluded that educational games are directly related to the overall development of 5-year-old children at Educational Institution No. 546, Huaral, 2023. The application rate is 0.000, representing high reliability.

Keywords: educational game, overall development, early childhood education.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación. nace de la observación de los ambientes de la institución educativa inicial N°546, Huaral 2024, preocupación del poco interés que le dan al juego dentro de las actividades pedagógicas que realizan las docentes con los niños Podemos observar que las docentes no motivan ni se involucran en dichas actividades de juego, por esa preocupación hemos considerado realizar este trabajo de investigación, El juego nos ha ocupado y preocupado a todos los que laboramos en la primera infancia, importancia y en último lugar si es o no necesario dedicarle un tiempo al día a los niños dentro de las instituciones formativas.

En las observaciones que se hicieron en las instituciones podemos ver, en general, falta en las situaciones de juego, particularmente en el caso de un juego de acción dramática. El juego en la actualidad se incorpora de manera subterránea dentro del organismo de los menores, transformándose en una actividad clandestina que influencia, desórdenes, altera la labor que deseamos realizar con ellos. Y pese a que tratamos de ocultarlo o desenterrarlo, siempre retorna en la forma de unos juguetes que le trajeron de su hogar, de un elemento que lo sacaban de un estante, de una vista perdida por una ventanilla, de las manos, de los risos compenetrados.

También podemos observar que no hay instituciones que brinde capacitaciones a los docentes con temas relacionados al juego, pero si se preocupan por brindar otros contenidos temáticos y restándoles importancia al juego, ya que mediante el juego el niño descubre el mundo que le rodea.

Como alternativa a ello les corresponde a las instituciones aliadas realizar un plan de mejora en la que considere las diferentes actividades relacionadas al juego y así involucremos a nuestros niños durante su jornada de trabajo.

CAPÍTULO I

I. Planteamiento del problema

1.1 Descripción de la realidad problemática

El juego es una expresión natural y espontánea que brinda placer, es placentero, divertido, espontáneo y voluntario, generando emociones y acciones de continuar jugando generándose muchas ideas en la mente de los niños que practican esta actividad, siendo un hecho en la humanidad, estos actos lo practican todos los niños en los diferentes pueblos del mundo con la diferencia, de que algunos lo realizan con mayor efectividad y otros con menor efectividad, teniendo en cuenta el desarrollo de la tecnología de los países donde se encuentra.

Estos casos son de importancia para el docente porque los utiliza como un material didáctico porque el juego es una actividad que genera muchos conocimientos, de tal manera inquieta realizar la investigación por ser una actividad de suma importancia para las actividades de los niños en edad preescolar

A nivel nacional se puede evidenciar que algunas escuelas centran el aprendizaje en la parte cognitiva brindándoles muchas veces solo conocimiento a través de hojas de aplicación creyendo que así obtendrán mejores resultados, pero diversos estudios nos demuestran lo contrario que a través del juego se genera el desarrollo de diversos aprendizajes, el pensamiento se desarrolla y logra su máximo potencial.

El juego es la mejor ayuda para el estudio y el desarrollo de uno mismo. Lo cual apoya el hecho de que su capacidad de imaginación, creación, memoria y destreza se acrecentamiento con mayor rapidez. En consecuencia, cuando los infantes juegan además están educándose, por esta razón la importancia de incentivarlo y asistirlo a recrear juegos

instructivos, sin embargo, no es necesario que se restrinja únicamente a una academia, en casa es igualmente importante darles estos recursos.

Esta inquietud del docente es latente también en la I.E N° 546, se realiza la investigación para recoger las inquietudes del personal docente por el juego y el aprendizaje que realizan los estudiantes a través de ellos. Los resultados obtenidos servirán para hacer las recomendaciones a la autoridad pertinente a fin de que ponga en práctica dichos resultados con la finalidad de solucionar los problemas de aprendizaje de los niños. En tal sentido planteamos el siguiente problema de investigación:

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación de los juegos didácticos y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relaciona el juego de roles y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024?

¿Cómo se relaciona el juego simbólico y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024?

¿Cómo se relaciona el juego social y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo General

Determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación entre el juego de roles y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

Determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

Determinar la relación entre el juego social y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

1.4 Justificación de la investigación

La realización de este trabajo de investigación estará orientada a analizar y solucionar problemas respecto a los juegos didácticos y el desarrollo integral en los niños de 5 años de la Institución N° 546, Huaral, 2024. Se aspira que el menor estudie, se familiarice, desarrolle habilidades mediante el juego. También, que promueva y preserve relaciones como la empatía, el respeto y la tolerancia. El juego apoya a los menores a estar al tanto de lo que se aproxima, a planear y, además, les ayuda a tener un pensamiento de estrategia.

En conclusión, la actividad tiene muchos provechos mentales, sociales y emocionales, constituye un instrumento fundamental para el desarrollo de la totalidad de la persona, en particular durante los primeros años, por lo que es de suma importancia en el conocimiento que tiene que tiene que los niños, en el uso que se hace de ella como un proceso que complementa el trabajo. También es significativo realizar un estudio más detallado de la manera en que un docente utiliza el juego en su salón de clases.

Encontramos a muchos profesores que no utilizan prácticamente el juego dentro de la clase, algunos que incluso creen que lo utilizan de manera correcta, sin embargo, no lo utilizan, ya que únicamente lo utilizan para disuadir a los niños, para mantenerlos

entretenidos sin embargo no como un instrumento para aprender que es el juego y que utilidad tiene dentro de la etapa preescolar.

1.5 Delimitaciones del estudio

La investigación se realizó en los ambientes de la Institución Educativa N°546 de Huaral, especialmente en el aula de los niños de 5 años de edad que se encuentran estudiando en el año académico 2024.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación es viable por tener la facilidad por ingresar a los ambientes de la Institución Educativa N°546 San Antonio por ser docente de la mencionada institución específicamente en la sección de 5 años, además contar con el apoyo del director, así como el apoyo de los demás docentes y padres de familia.

CAPITULO II

II. Marco teórico

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Gonzales (2017) en su tesis *“Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños del grado Pre-jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio”*, su propósito de ellos fue determinar la influencia de la diversión como eje primordial para la manifestación de las habilidades sociales de los infantes del Pre-Jardín del Centro de Desarrollo de la Infancia Popular. Basándose en la manera en que los comportamientos y acciones de cada uno de los niños son analizados, los datos recolectados se agrupan en un diario de campo con el fin de examinar los resultados de los cursos de acción planificados en el aula de clase. Recibiendo como fruto un planteamiento cualitativo. En conclusión, llega a la conclusión de que si se tiene en cuenta el procedimiento que se ejecutó durante el desarrollo del proyecto en cuestión, se puede determinar que la lúdica tiene la capacidad de desarrollar las habilidades del ser humano en los niños, es decir, es fundamental que los niños en su primera edad crezcan y se desarrollen de una manera que les guste y les sea cómoda, esto se consigue mediante la lúdica.

Cantillo y Rodriguez (2017) en su tesis titulada *“El juego como estrategia lúdico-pedagógica orientado a superar las dificultades de comportamiento en los estudiantes de preescolar de la institución educativa nuestra señora del Carmen”*. El propósito de su escrito fue explicar la importancia de los juegos de recreación y lúdica desde las diversas áreas del curriculum de preescolar para evitar la conducta errónea en los estudiantes que están transitando el grado en la escuela Ntra. Sra. del Carmen. La manera en la que se hace es determinar la magnitud de la relación o asociación (no condicional) entre dos o más variables. Consiguiendo como consecuencia una corriente descriptiva-correlacional. En el

momento en que llegan a su conclusión de que al principio se origina por la labor investigativa, es decir, el núcleo del problema que tienen que investigar o cambiar (los cambios de conducta), los especialistas en comportamiento lo llevan a cabo por personas de afuera del círculo familiar y del ambiente de estudio.

Oviedo (2021) en su tesis “*Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar*”, su objetivo: analizar investigaciones realizadas en la Universidad de Columbia entre 2015 y 2020 sobre cómo los juegos pueden ser utilizados como estrategia didáctica para el desarrollo del trabajo colaborativo en educación preescolar. Su enfoque apunta a hacer de las personas seres diversos y con cualidades individuales, tratándolas como sujetos libres de derecho, en un desarrollo completamente continuo y dinámico, siendo este uno de los métodos más utilizados en la investigación, dando lugar a los métodos cualitativos; Mi conclusión es lograr el objetivo general Describir cómo se utilizan los juegos como estrategia pedagógica en trabajo cooperativo, en la investigación de educación preescolar realizada en la Universidad de Columbia en el periodo 2015-2020, porque en diferentes investigaciones, tales como: disertaciones, libros, artículos, etc., se encontró que los juegos son una excelente estrategia para el desarrollo del trabajo cooperativo, ya que es el fundamento básico de la educación y enseñanza preescolar. estudiar.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Mariñas (2021) en su tesis titulada “*Juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 006 santa rosa de lima distrito de la cruz – región tumbes, 2020*”. El propósito fue delimitar la manera en la que los juegos didácticos mejoran la motricidad de los niños y de las niñas de 3 años del colegio Santa Rosa de Lima-distrito La Cruz. utilizando una metodología de tipo cuantitativo, de

nivel descriptivo y con un diseño pre experimental. consiguiendo como consecuencia una postura cuantitativa. En el momento en que llegan a la conclusión que dentro del estudio se estableció la utilidad de los juegos instructivos para perfeccionar la destreza de los estudiantes de la primera etapa del colegio I.E.I.006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes.

Revolledo (2022) en su tesis titulada *“Juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 001 Zarumilla, 2021”*. Su propósito fue determinar el vínculo entre el juego con una dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en menores de cinco años de la escuela inicial número 001, con una metodología que se basa en la investigación, se trata de un juego de corte cuantitativo que tiene como objetivo encontrar la correlación entre la inteligencia emocional y el juego con una dimensión afectiva emocional. Consiguiendo como consecuencia una visión cuantitativa. Al llegar a mi conclusión se evidenció que existe una correlación positiva de manera moderada entre las variables del juego y la inteligencia emocional, esto quiere decir que la utilización del juego en su magnitud emocional tiene la ventaja de promover el desarrollo de la inteligencia emocional de los menores.

Lovon (2022) en su tesis titulada *“Juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa, 2022”*. El propósito de ellos es establecer la correlación entre las prácticas lúdicas y la evolución de las emociones y las conductas de los infantes y de los infantes de una escuela privada de Arequipa, en el 2022. La manera de hacer es prospectiva, interdisciplinaria, analítica y de creación no experimental. Consiguiendo como consecuencia una visión cuantitativa. Al llegar a la conclusión, se afirma que entre las variables Juegos dinámicos y el desarrollo de las emociones existe una correlación positiva baja p valor = 0.002 menor que el nivel de significancia $\alpha = 0.05$; se prueba la H1 y rechaza la H0. Si existe relación entre las variables.

Rojas (2022) En su investigación *“Los Juegos Didácticos: Importancia para el Desarrollo de su Motricidad Gruesa, en Niños de 5 años Institución Educativa Privada, Los Olivos, 2022”*, su propósito es entender la manera en la que las actividades lúdicas favorecen la movilidad del primer año de los niños. con el método de conseguir todos los datos necesarios para realizar un estudio de nuestro interés en un espacio adecuado, de esta manera se valoran las ideas de cada propuesta. Recibiendo como fruto un planteamiento cualitativo. En el momento en que llegan a su conclusión, logran determinar que se puede llegar a la meta general, que los juegos de enseñanza son esenciales para el desarrollo de la motricidad gruesa del menor, siendo este un asunto que se encuentra entre los más amplios y debatidos, y luego de las investigaciones, es necesario que todas las instituciones posean estas estrategias de estudio, con el fin de atender a los infantes de manera correcta y desarrollar así su motricidad gruesa.

Velasquez (2021) en la investigación *“El juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del Jardín N° 659 jurisdicción de Santa María en el 2019”*. Su propósito es delimitar y conocimiento la relación entre el juego y la totalidad de desarrollo que tiene un niño de segundo grado en el colegio número 659 durante el 2019. La metodología es descriptiva, de estudio correlacional. Al obtener como consecuencia su punto de vista es descriptiva. Recibo el diagnóstico de que hay un vínculo entre la diversión y la totalidad de desarrollo que tiene un niño del segundo grado del colegio 659 en el 2019. La correlación tiene una magnitud correcta.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Variable Juego didáctico

Virginia, et al (2019) los autores definen que: El juego como herramienta para comunicar y expresar cosas de importancia, desarrollar la capacidad motora, mental, emocional, sexual, y como primer orden de comunicación y expresión. Para estos expertos,

el juego es una substancia fundamental para la manifestación de las capacidades afectivas, motoras, cognitivas, relacionales y sociales del menor. (p.83) de esta manera, podemos sostener que el juego es una actividad fundamental para el ser humano, ya que le proporciona la posibilidad de explorar y conocer las cosas que le rodean de manera significativamente buena.

Huizinga (2019) define que: El juego como acción o profesión libre, realizada dentro de tiempo y espacio, reglas obligatorias, aceptadas libremente, tiene su propio objetivo y va acompañado de sentimientos de tensión y alegría y de la conciencia de ser "diferente" a la vida cotidiana. (p. 4) Es decir, los juegos promueven el compañerismo y el intercambio de ideas, creatividad y valores, promoviendo así los esfuerzos por generar conocimiento de manera representativa.

Minerva (2019) Señala que: “El juego sirve como una forma de entretenimiento que suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por lo que elimina el estrés y favorece el descanso” (p.116), de acuerdo a las opiniones del autor el juego es tomado como una terapia para tratar de relajar al cuerpo del cansancio, en tal sentido los juegos que realizan los niños le sirven para distraerse, además alejar su estrés al concentrarse en realizar el tipo de juego que vienen haciendo, garantizando el niño se encuentra más optimo para participar en las actividades pedagógicas que pueden desarrollarse.

Goule (2017) el autor considera: Como una actividad recreacional planificada de manera eficaz para que los asistentes establecieran una relación de amistad y luego confrontaban los conocimientos que se les habían dado en el colegio, y además la cultura general, que provenía de la sociedad, era necesario que se incorporara en la escuela. (p.39) que significa que el juego es la actividad primordial en la etapa de preescolar, en la que es

fundamental enseñar al menor a sostener el equilibrio entre la actividad lúdica y creativa, haciendo partícipes a los profesores en la misma.

Chacon (2017) el autor menciona que: El juego con una meta didáctica se organiza como un juego planificado que contiene partes de acción con anterioridad a la reflexividad y también partes de simbolización o apropiación de lo acontecido con el fin de conseguir objetivos de la enseñanza del curriculum, su propósito último es que el jugador se apropiara de los conceptos de manera que se desarrollara su creatividad (p.40).

Calero (2017). También se encontró que: El juego cuenta con una característica particular que es la diversión. La circunstancia emocional del menor en relación al juego es una condición de psique en la que la fantasía supera a la realidad y se hace presente, es el espacio en donde únicamente prevalecen el espíritu y la libertad y donde la creación tiene lugar. (p.30) que significa que el escritor comprende que mediante el juego los infantes tienen la facilidad de aprender cosas fácilmente porque están particularmente predispuestos para dar lo que les ofrece el juego, al cual se entregan con agrado.

Beneficios de los juegos didácticos:

Ramos (2019) indica que los beneficios son muchos, pero dentro de los principales tenemos a:

- Estimulan el recuerdo. Hay muchos juegos para aprender que resaltan la importancia de la memoria y la concentración.
- Le enseñan al menor a ser exitoso y a fracasar. Gracias a la actividad lúdica, los infantes retienen la habilidad de ganar, además de perder.
- El progreso de habilidades en las relaciones. El juego con objetivos didácticos incentiva la conversación, la participación y la interrelación en la niñez.

- El desarrollo de habilidades motoras. El juego apoya en el desarrollo de la psicomotricidad, ya que se ejercitan las habilidades de coordinación, orientación de espacios y tiempo, y equilibrio.
- Incrementa la autoestima y la comodidad emocional. A través de los juegos, los infantes transmiten sus sentimientos y conocen las posibilidades que tienen y las dificultades que tienen.
- Estimula la observación y la motivación, entonces, incrementa la atención.
- El niño toma interés en áreas que, posiblemente anteriormente, no le interesaban. A través del juego, los niños aprenden materias relacionadas con la ciencia, las matemáticas o la geografía, y estas son asignaturas que les interesan a los pequeños.
- Potencian la creación, el esfuerzo y la responsabilidad.

Importancia de los juegos didácticos:

Prior (2020) indica que Los juegos con objetivos didácticos son actividades que incentivan o estimulan algún tipo de conocimiento en menores de manera simple y lúdica. Tenemos una vasta gama de juegos con objetivos didácticos, que acostumbran ser usados tanto en el hogar como en el instituto. Algunos de los ejemplos más antiguos son los juegos de bloques, los posos de letras y los cruceros. Es importante mencionar que la importancia de estos juegos hoy en día es mucha debido a que es fundamental que los menores no estudien todo sobre un monitor. Para los menores, el conocimiento adquirido a través de los juegos con didáctica tiene una importancia capital en la enseñanza ya que les proporciona la ocasión de colaborar, comunicarse y desarrollar diferentes habilidades (por ejemplo, memoria, concentración, etc.) en el momento en que se divierten. Varias investigaciones y estudios validan los provechos didácticos del juego. Incluso la Organización de las Naciones Unidas incentiva el empleo de juegos didácticos en el contexto del cuarto objetivo de

desarrollo sostenible el 2030 – ODS 4: lograr una educación inclusiva, equitativa y de calidad y fomentar las oportunidades de aprender toda la vida.

Dimensiones de los juegos didácticos:

1. Juego de roles

Cobo y Valdivia (2017) el juego de roles es una táctica que usa los estudiantes para tomar y representar papeles dentro de las situaciones reales o ficticios que están presentes en la academia o el ámbito profesional (Martín, 1992). Se trata de un método para “convertir la realidad en un aula”. Si bien en una representación de roles los alumnos están sujetos a normas, tienen la posibilidad de actuar y tomar decisiones, en base al cómo piensan, sienten y valoran la ideología que encarnan. A diferencia de otras formas de representar y contar historias, en el juego de roles no hay una receta determinada para realizarlo (p.5).

Gigliotti (2020) el juego de roles es distinto de un juego normal o de una lotería, este último se desarrolla en forma de juego con el objetivo de los infantes. Este requiere de un orientador, o en este caso del profesor o la profesora, para que le brinde una estructura al mismo, teniendo como resultado: inicio, desarrollo y conclusión, que es posible que se estudie en el ámbito de la educación, en donde se pueden aprender diversas materias (p.7).

Grande y Abella (2018) afirma que hay una representación en la que se hace un uso de la voz * No existe una historia definida, los partícipes actúan en base a las intenciones que tienen y lo que creería que haría su papel (p. 63).

Xus, (2022) consiste en dramatizar a figuras de la realidad, a través del debate, y la comprensión quizás apresurada, una circunstancia que genere un problema con una importancia ética. Xus hace una alusión muy importante acerca del problema, esto es significativo porque los contendientes tienen que encontrar una resolución viable y precisa, de lo contrario, los televidentes creerán que no es posible (p. 63).

2. Juego simbólico

Muñoz (2018) el autor considera más importantes la representación simbólica como modo de expresión de la inmadurez, la noción psicoanalítica de la representación simbólica, la representación simbólica desde el punto de vista de Piaget, la representación simbólica para Vygotsky y la representación simbólica para Bruner (p.12).

Benitez (2018) señaló que el juego con simbólico es una labor que pertenece a la humanidad y se observa en cada uno de los niños, aunque la forma en que se presente o varíe esté sujeto a las consecuencias culturales que produce la diferente clase social. El juego no se limita a ser algo que sucede en la niñez, sino que es además algo que sucede a lo largo de la existencia (p. 7)

Saunders (2018) según el autor nos dice que: El juego simbólico durante la crianza es un ensayo previo ya que a través de las actividades se obtienen una gran cantidad de conocimientos y habilidades provechosas para la existencia. La esencia de esta clase de juegos de recreación se encuentra en la capacidad de simbolizar, que es la creación de representaciones mentales, esto será de gran ayuda para educar al menor en su desenvolverse del día siguiente. (p. 9) de acuerdo a lo que el autor expresa, el juego con símbolo ayuda a comprender y comunicarse con el mundo que le pertenece, además le ayuda a comprender el mundo de los adultos y la comunidad en su conjunto.

Guerra, (2018) señaló que el juego simbólico tiene una utilidad propia para ser estudioso y además constituye una herramienta extraordinaria a la vez para observar otras características de la evolución. Debido a que es una actividad que agrada al menor, es además de utilidad para los adultos que lo tratan ya que en una actividad planificada por el profesional de la terapia se pueden hacer los deberes. (p.10).

Mesonero (2021) Citado por Giraldo, Gómez & Klimenko ,2015) señala que los destellos de habilidad social se consiguen al hacer el juego simbólicamente, estos son métodos mediante los cuales los infantes aprenderán de manera correcta diversas áreas, las cuales le asistirán para interactuar con los otros individuos en diferentes ambientes en función de la circunstancia en la que se encuentran (p.6)

3. Juego social

Gonzales, (2017) señala que el crecimiento social y general, se relaciona con la capacidad de colaborar y/u cooperar con otros individuos, esto ayuda a la fluidez de la conversación, el aprendizaje y la valorización de uno mismo (p. 10)

MINEDU (2019) considera que el infante y la menor se desempeñan en lo que observan y en lo que viven, re-significando así, la razón por la cual la diversión es valorada como una forma de creación del mundo y de formación de la cultura, ya que los introduce en el mundo que tiene la sociedad y en el que vive (p. 18).

MINEDU (2019) los juegos en la sociedad le enseñan al menor a relacionarse con los otros. Lo asisten en el conocimiento de cómo relacionarse en amor y calidez, con importancia, con fluidez. Además, acerca a quienes juegan ya que los relaciona de manera particular (p. 15).

2.2.2 variable desarrollo integral

Moral (2016) por muchos años, el progreso de los niños en la etapa temprana estuvo únicamente bajo la dirección de los papás y de la familia extensa. A pesar de ello, hoy en día la indigencia, enfermedad, deficiencia de nutrición, falta de registro de nacimiento, violencia, falta de prestación de calidad, rotura de los modelos familiares clásicos entre otros, impiden, que los papás puedan proveer el cuidado, afecto y atención necesarios para que los niños maduren todas sus habilidades (p. 89).

El desarrollo integral es una noción que tiene en cuenta y apoya el avance en todas las áreas importantes de la existencia. No se limita únicamente a cuestiones económicas, sino que además contiene aspectos sociales, culturales, ambientales y psicológicos.

Soto (2016) Propone que la evolución completa de los niños se basa en las circunstancias específicas (familia, escuela, comunidad) que involucren la evolución de los poderes motrices, los sentidos, el afecto, las cogniciones, las moralidades y las relaciones sociales, además de los hábitos de crianza, la alimentación y la interrelación en el momento (p. 84)

Piaget J. (2016) indica que la transmisión de conocimientos se da desde el interior hacia el exterior. Para él, la formación tiene como objetivo estimular el desarrollo intelectual, emocional y social de los niños, sin embargo, teniendo en cuenta que este desarrollo es el producto de una evolución natural. La actividad docente, por tanto, ha de planificarse de manera que genere oportunidades de construcción personal, a través de las cuales opera la evolución. De esta manera, los comportamientos de descubrimiento son prioritarios, esto no implica que el menor tenga que aprender por su cuenta (p. 82).

Factores para el desarrollo integral:

Barrios (2016) indica que los factores son los siguientes:

- *Genética*: La herencia de los genes que tiene un menor de edad desde sus papás puede afectar su crecimiento en áreas como la corporeidad, el peso, la inteligencia y la psique.
- *Entorno*: La comunidad, los compañeros de trabajo y las circunstancias de vida, entre otras, pueden afectar al desarrollo del niño/a.
- *Relaciones y cuidados*: La calidez de las relaciones y el trato que se le da a las personas que están alrededor de los niños, así como los padres, los cuidadores y los

docentes, puede tener efectos sobre su formación psicológica y social. Los infantes que reciben asistencia, amor y atención de calidad y con respeto suelen aumentar su habilidad para gestionar sus emociones y establecer vínculos sanos.

- *Nutrición:* La alimentación correcta es fundamental para el desarrollo corporal y mental de los menores y menores. Las carencias de nutrientes es posible que impactaran la evolución y el desarrollo, en tanto que la sobrealimentación es posible que tenga un efecto dañino en la salud del menor.
- *Las primeras experiencias de los infantes*, que incluyen el estar en presencia de incentivos mentales, interactuar con los cuidadores y la calidad del ambiente, tienen la capacidad de afectar el desarrollo de su cerebro y su psique. Los infantes y infantes que están recibiendo incentivos emocionales y mentales complejas acostumbran a tener habilidades emocionales y mentales más sobresalientes.

Dimensiones del desarrollo integral:

1. Desarrollo social

Midgley(2010) define: “La evolución social como la secuencia de acciones planificada para realizar cambios en la sociedad con el fin de aumentar el bienestar de los individuos en conjunto con un desarrollo económico dinámico” (p. 20).

Cabello (2019) Afirma que la existencia y el oficio dentro de grupos experimentan una gran popularidad, los trabajos en grupo tienen un papel fundamental. La existencia en grupo, los juegos y las travesías con igual importancia son del máximo provecho. Los colectivos suelen ser iguales en relación a características que excluyen la edad o el sexo. (p. 7).

Los juegos de cooperación y de relación social, como los que se practican en las mesas de juegos y los deportes de conjunto, tienen la capacidad de colaborar a los menores

y mayores a desarrollar habilidades de la sociedad, como la conversación, el trabajo en equipo y el respeto hacia los otros.

2. Desarrollo emocional

Armas, (2019) Manifiesta que se entiende por desarrollo emocional al procedimiento mediante el que el menor va obteniendo su confianza, seguridad e identidad a través de las relaciones valiosas que establece en su existencia. Es capaz de distinguir, gestionar, controlar y expresar sus sentimientos en función de la visión que tiene del mundo que le pertenece (p. 11).

Freinet y Garcia (2017) con respecto a la sensación de seguridad personal, se tiene en cuenta la creación de un ambiente de conocimiento entre todos, después arribar a la seguridad y aceptación entre todos, predominando el respeto a los contendientes y quitando las eliminaciones. Todo esto genera una intranquilidad en todos los integrantes del deporte; esto provoca una viabilidad para suplir las carencias personales y aumentar la autoestima y el concepto de uno mismo (p. 20).

El juego didáctico, en el que los infantes tienen control sobre su comportamiento y son capaces de expresar sus sentimientos y emociones, puede colaborar a desarrollar la autoestima, la confianza y la salud psicológica.

3. Desarrollo intelectual

Piaget y Inhelder (2022) El intelecto sensorio-movimiento es una etapa en la que el menor aún no muestra ni sentimientos ni conocimientos atados a figuras que guardan relación con objetos o personas presentes, además es particularmente significativo, ya que el menor realiza en ese periodo la subcapa de las estructuras de entendimiento que asistirán a sus posteriores intelectos y desarrollos perceptivos (p. 15).

Piaget y Inhelder (2017) Para los autores la inteligencia sensorio-motora es un lapso en el que el infante todavía no posee sentimientos ni ideas relacionados a las representaciones que posibilitan la rememoración de objetos o personas presentes, sin embargo es de suma importancia, debido a que el niño genera a ese nivel el conjunto de las subestructuras cognitivas que serán el punto de partida para sus construcciones mentales y de percepción (p. 15).

Los juegos didácticos, las acciones de resolución de dificultades y los juegos de mesa instructivos, tienen la capacidad de colaborar a los menores y mayores de ellos a desarrollar habilidades académicas, por ejemplo: la capacidad de leer, la aptitud de escritura, las habilidades de matemáticas y la ciencia.

4. Desarrollo físico

RIEB (2011) La evolución corporal es un procedimiento que depende de componentes como la herencia genética, la acción motriz, la salud, nutrición, costumbres en la alimentación y estado de ánimo. En conjunto, la influencia de estos componentes se evidencia en la manifestación del crecimiento y en las alteraciones en la secuencia de desarrollo de cada uno. La evolución física de las menores y de los niños se relaciona con la movilidad y el desplazamiento, la estabilidad y equilibrio, manipulación, proyección y recepción, considerados como habilidades motoras elementales (p. 68).

Los juegos en los que se requiere acción y movimiento, como correr, saltar y jugar al aire libre, ayudan al desarrollo físico del niño y la niña, además de su equilibrio, fuerza y coordinación.

2.3 Bases filosóficas

Freud (2018) Originalmente asociaba el juego con expresiones instintivas del principio de placer (las demandas que representaban las fuerzas impulsoras de la vida) o la

tendencia compulsiva hacia el disfrute. El juego tiene un carácter simbólico similar al de los sueños, que permite la expresión sexual y la realización de los deseos, en los adultos, a través de los sueños, y en los niños, a través del juego. Pero más tarde, en un trabajo sobre las fobias infantiles, Freud (1920) se vio reconocer que el juego hay algo más que una simple proyección inconsciente y simbólica de la resolución de conflictos. También tiene que ver con experiencias reales, especialmente si esas experiencias fueron traumáticas para el niño. Al revivirlos en la fantasía, logró controlar el dolor que le causaron inicialmente (p.8).

2.4 Definición de términos básicos

Actividad lúdica:

Se utiliza el término lúdico para calificar todo aquello que tiene que ver con el juego, el entretenimiento o la diversión. El término lúdico se deriva de la palabra latina “ludus”, que significa “juego”. La actividad lúdica apoya, en la niñez, la seguridad en sí mismo, la independencia y la formación de la psique, volviéndose así en una de las actividades lúdicas y educativas más importantes.

Alumno:

La palabra alumno, tiene procedencia en el idioma latino. Su origen es de "alumnus", que se deriva de la palabra "alere", que significa alimentar o nutrir. Se empezó a utilizar, en un principio, en todo menor que es criado por distintas personas que no sean sus familiares; para luego ampliarse, en el caso de que se alimenten de los entendimientos de otro, para que su cuerpo y su psique se desarrollen con total libertad. El que le da de instruirse, es el instructor, docente o padre.

Apego:

Este lazo ofrece el sustento para el siguiente progreso social, afectivo y cognitivo que tiene el ser humano. El apego firme es una característica esencial para el desarrollo

de la psique y las emociones de las personas, porque ayuda a desarrollar una figura humana saludable y uniforme.

Aprendizaje:

es el procedimiento mediante el que se obtienen y se desarrollan habilidades, involucra varios componentes fundamentales, como la atención, la memoria, la motivación, las emociones, la percepción y la cognición. Estos componentes se entrelazan entre sí con el fin de que la persona pueda gestionar los datos y generar nuevos conocimientos y habilidades.

Docente:

Educador profesional, además como instructor o profesor. El quien tiene la labor de enseñar o dirigir la actividad de aprendizaje. Un instructor es el individuo que tiene un adiestramiento en la esfera de la educación, y se encarga de instruir conocimientos, generar sentimientos, desarrollar habilidades y destrezas en los alumnos. También, tiene la habilidad de concebir y ejecutar proyectos interesantes con el fin de aprender todos los aspectos de la gente.

Educación Inicial:

Educación inicial es el primer nivel de educación fundamental regular, y se preocupa por niños de 0 a 2 años no obstante a que sean educados por sus familiares, y de 3 a 5 años en caso de que sean educados por un colegio. Cuando el Estado lo exija, además de sus requerimientos de salud y nutrición, se realiza una acción entre sectores. Se relaciona con el grado de Primaria, haciendo que la coherencia de la enseñanza y el calendario sea mayor, sin embargo, conservando su singularidad y su capacidad de administración y gestión particulares.

Inteligencia Interpersonal:

La inteligencia interpersonal se trata de un concepto que creó el psicólogo Howard Gardner, el cual la define como una colección de habilidades que una persona posee en el vínculo que establece con otras personas. Su propósito ineludible es entender a los distintos, basándose en la compenetración y en la concordancia con los semejantes.

Material Didáctico:

El material instructivo es aquel que reúne herramientas y medios que apoyan el adiestramiento y la enseñanza. Se acostumbra utilizarse dentro del ámbito de la educación para apoyar el conocimiento de conceptos, habilidades, actitud y destreza.

Recursos Didácticos:

Los recursos didácticos son todos los medios utilizados por el docente a fin de asistir, complementar, andar o juzgar el procedimiento de enseñanza aprendizaje que dirige u orienta.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

Existe relación significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

2.5.2 Hipótesis específicas

Existe relación significativa entre el juego de roles y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

Existe relación significativa entre el juego social y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

2.6 Operacionalización de las variables

Variable	Indicadores		Ítems	Escala de valoración	Nivel/Rango		
	Dimensiones						
Juego didáctico	Juego de roles	Interpreta roles	6	Si A veces No	Deficiente		
		Representa personajes					
	Juego simbólico	Desarrolla actividades	6		Regular		
		Desarrolla la imaginación					
		Juego social	Desarrolla habilidades sociales			6	Bueno
			Desarrolla la convivencia				

Variable	Indicadores		Ítems	Escala de valoración	Nivel/ Rango
Desarrollo integral	Desarrollo social	dialoga	6	Si A veces No	Deficiente
		interactúa			
		representa	6		Regular
	Desarrollo emocional	Ama			Bueno
		Estima			
Aprecia					

Desarrollo intelectual	Comprende	6
	Memoriza	
	Aprende	
Desarrollo físico	Corre	6
	Salta	
	camina	

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 Diseño Metodológico de la Investigación.

La investigación será en base al enfoque cuantitativo. del mismo modo, el diseño es transversal, el propósito es describir las variables: juego didáctico y desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución N° 546, Huaral, 2024.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Considerando que el universo en su totalidad es de 104 niños de 5 años.

3.2.2 Muestra

Para el análisis de los datos, la recolección de muestras fue valorada como voluntaria por los alumnos de 5° grado, quienes contemplaron las particularidades siendo estos 83 niños.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Para la recolección de datos se empleó la técnica de la observación por lo que se administraron a la muestra de niños una ficha de observación con escala de tres niveles.

3.4 Técnicas para el procedimiento de la información

Para la recolección de información se usó la habilidad: de la observación, de modo que los niños de la muestra recibieron una hoja de registro con una escala de tres clases.

CAPITULO IV RESULTADOS

4.1 Análisis de resultado

Tabla 1

Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable juego didáctico.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	7	8,5%
	Regular	34	41,5
	Bueno	41	50,0
	Total	82	100,0

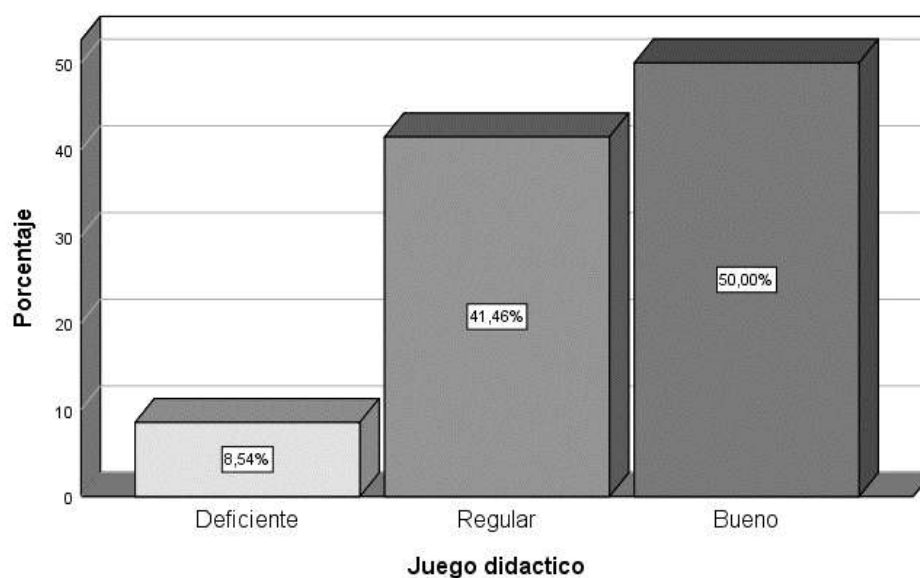


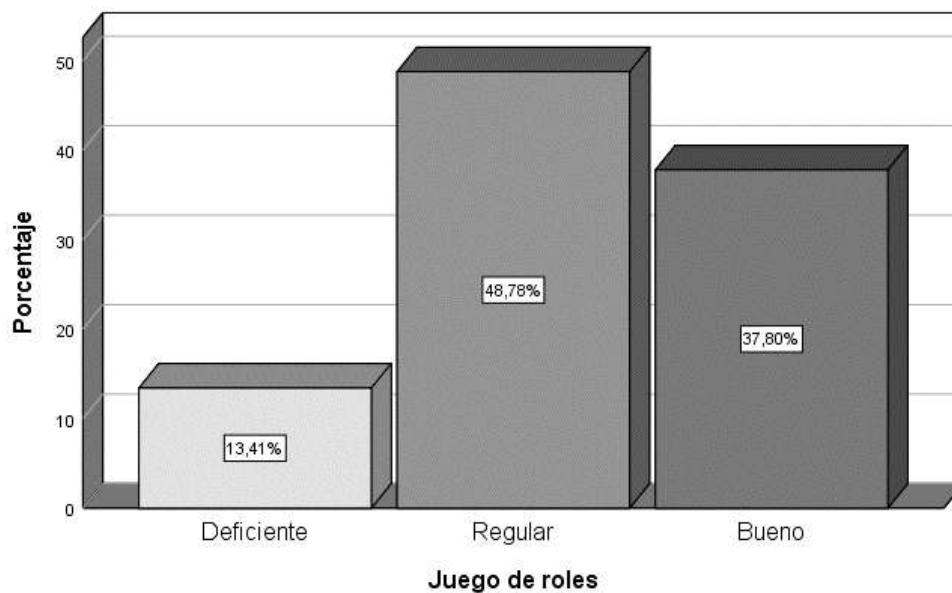
Figura 1 Juego didáctico

Tabla 1 y figura 1, se observa los resultados de los encuestados, donde el 8.54% manifiestan que los juegos didácticos utilizadas por el docente es deficiente, el 41.48% mencionan que es regular, y 50% manifiestan que es bueno.

Tabla 2

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Juego de roles

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	11	13,4
	Regular	40	48,8
	Bueno	31	37,8
	Total	82	100,0



*Figura 2*Juego de roles

Tabla 2 y figura 2, se observa los resultados de los encuestados, donde el 13.41% manifiestan que los juegos de roles utilizadas por el docente son deficientes, el 48.78% mencionan que es regular, y 37.80% manifiestan que es bueno.

Tabla 3
Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Juego simbólico

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	9	11,0
	Regular	33	40,2
	Bueno	40	48,8
	Total	82	100,0

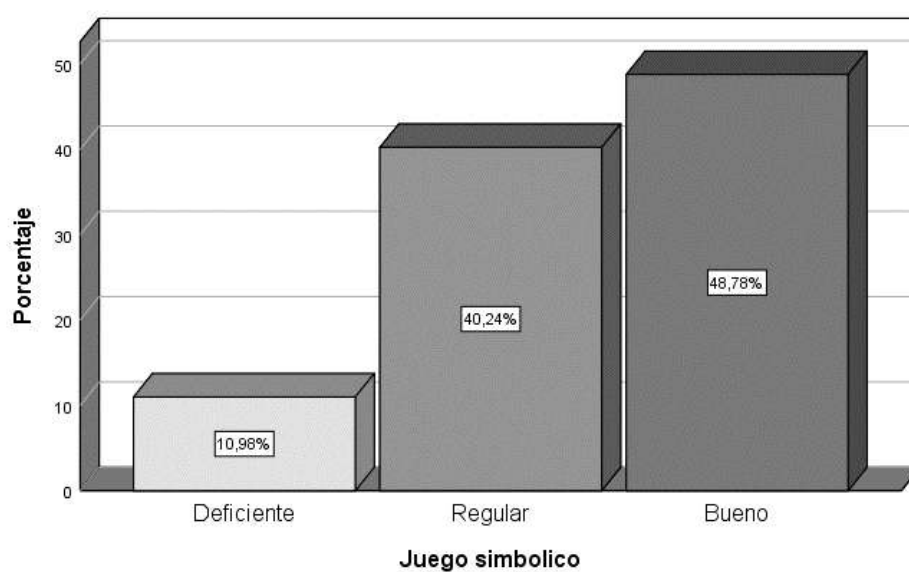


Figura 3Juego simbólico

Tabla 3 y figura 3, se observa los resultados de los encuestados, donde el 10.98% manifiestan que los juegos simbólicos utilizadas por el docente es deficiente, el 42.24% mencionan que es regular, y 48.78% manifiestan que es bueno.

Tabla 4

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Juego sociales.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	16	19,5
	Regular	28	34,1
	Bueno	38	46,3
	Total	82	100,0

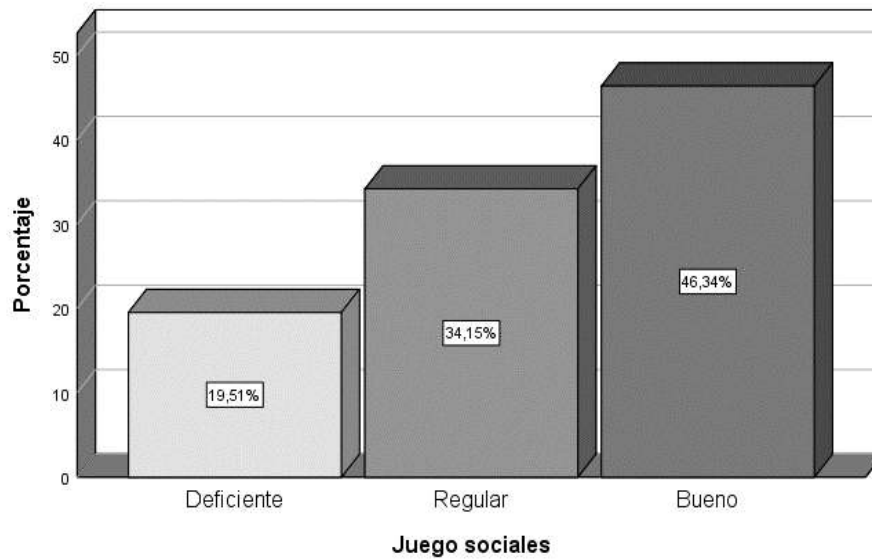


Figura 4Juego sociales.

Tabla 4 y figura 4, se observa los resultados de los encuestados, donde el 19.51% manifiestan que los juegos sociales utilizadas por el docente es deficiente, el 34.15% mencionan que es regular, y 46.34% manifiestan que es bueno.

Tabla 5

Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable Desarrollo integral.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	12	14,6
	Regular	27	32,9
	Bueno	43	52,4
	Total	82	100,0

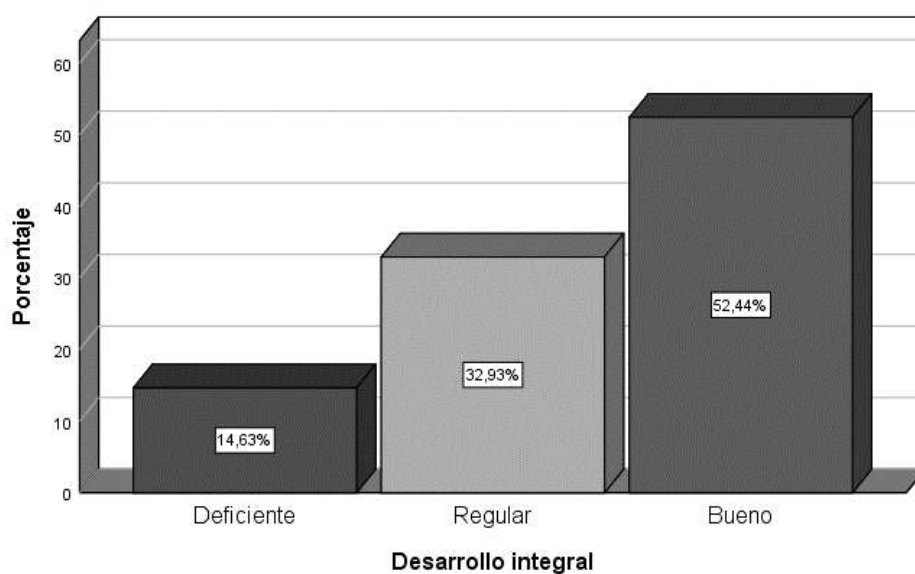


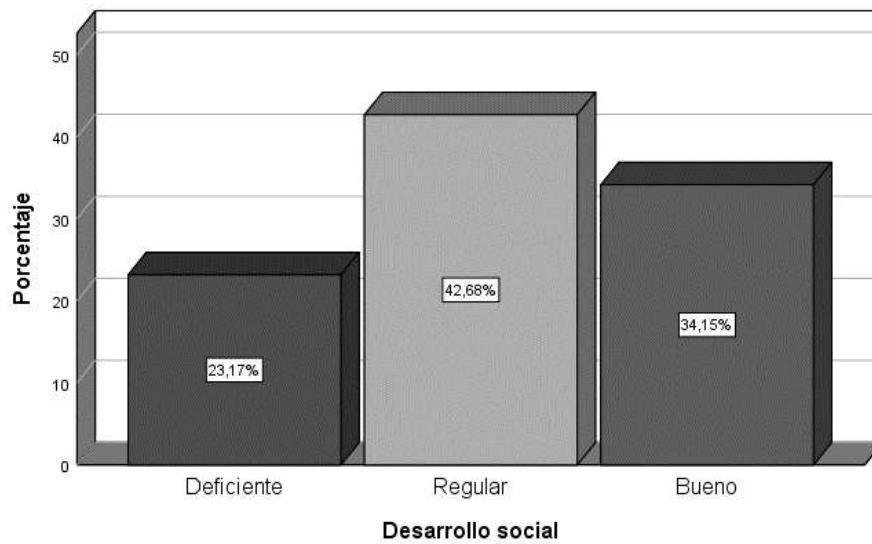
Figura 5 Desarrollo integral

Tabla 5 y figura 5, se observa los resultados de los encuestados, donde el 14.63% manifiestan que el desarrollo integral utilizadas por el docente es deficiente, el 32.93% mencionan que es regular, y 52.44% manifiestan que es bueno.

Tabla 6

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Desarrollo social.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	19	23,2
	Regular	35	42,7
	Bueno	28	34,1
	Total	82	100,0



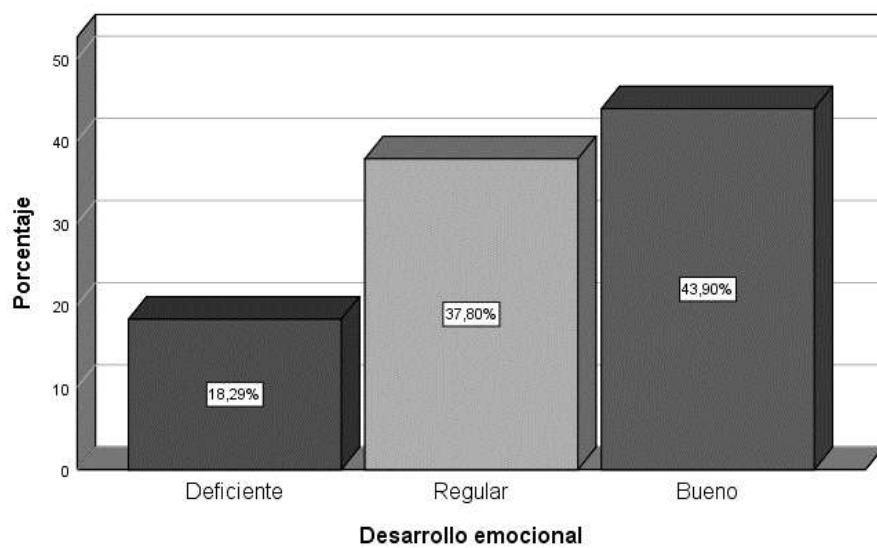
*Figura 6*Desarrollo social

Tabla 6 y figura 6, se observa los resultados de los encuestados, donde el 23.17% manifiestan que el desarrollo social utilizadas por el docente es deficiente, el 42.68% mencionan que es regular, y 34.15% manifiestan que es bueno.

Tabla 7

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Desarrollo emocional.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	15	18,3
	Regular	31	37,8
	Bueno	36	43,9
	Total	82	100,0



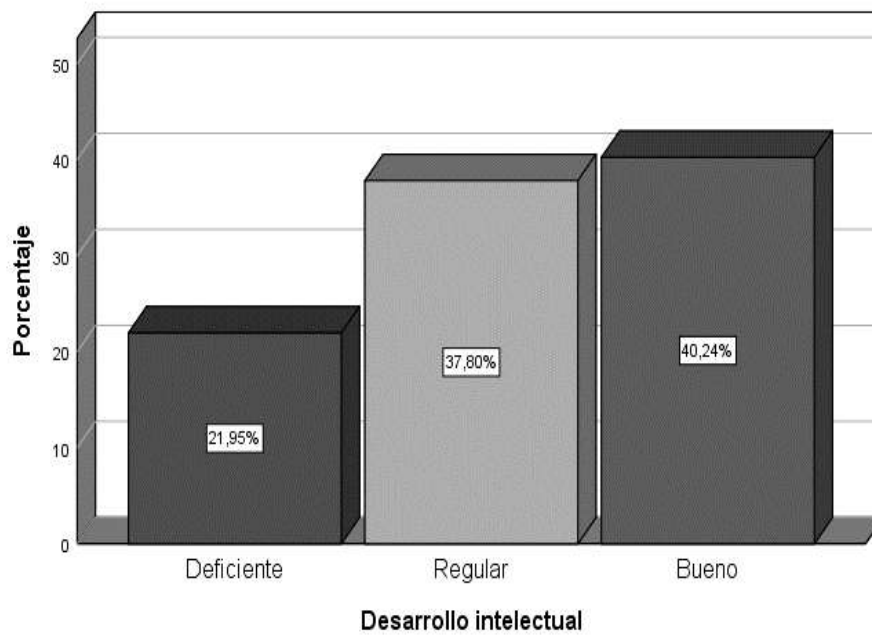
*Figura 7*Desarrollo emocional

Tabla 7 y figura 7, se observa los resultados de los encuestados, donde el 18.29% manifiestan que el desarrollo emocional utilizadas por el docente es deficiente, el 37.80% mencionan que es regular, y 43.90% manifiestan que es bueno.

Tabla 8

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Desarrollo intelectual.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	18	22,0
	Regular	31	37,8
	Bueno	33	40,2
	Total	82	100,0



*Figura 8*Desarrollo intelectual

Tabla 8 y figura 8, se observa los resultados de los encuestados, donde el 21.95% manifiestan que el desarrollo intelectual utilizadas por el docente es deficiente, el 37.80% mencionan que es regular, y 40.24% manifiestan que es bueno.

Tabla 9

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Desarrollo físico.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	18	22,0
	Regular	22	26,8
	Bueno	42	51,2
	Total	82	100,0

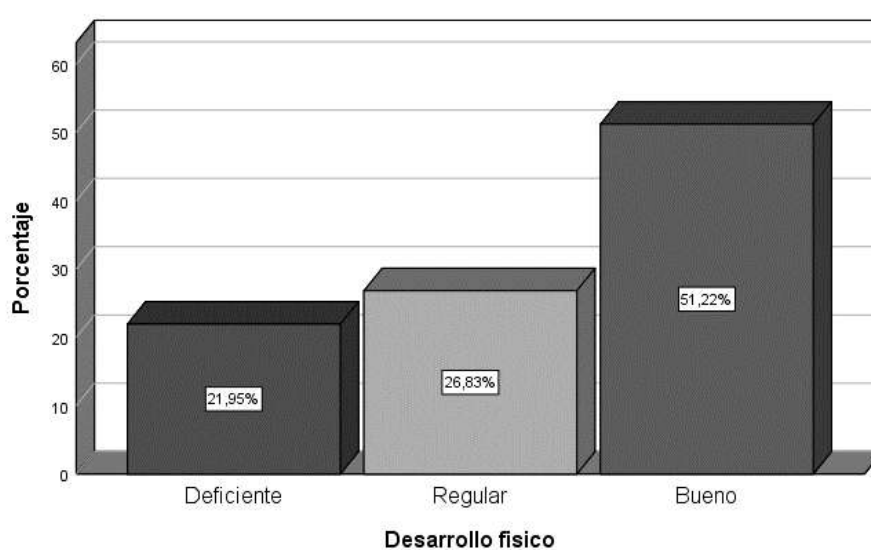


Figura 9 Desarrollo físico

Tabla 9 y figura 9, se observa los resultados de los encuestados, donde el 21.95% manifiestan que el desarrollo físico utilizadas por el docente es deficiente, el 26.83% mencionan que es regular, y 51.22% manifiestan que es bueno.

4.2 Contrastación de hipótesis.

En la prueba de hipótesis, se usó el software estadístico, realizamos la prueba de normalidad.

4.2.1 Prueba de normalidad

H₀: No existe relación significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024. No cumple la normalidad.

H₁: Existe relación significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024. Cumple la normalidad.

Tabla 10
Prueba de normalidad del juego didáctico y el desarrollo integral

	Kolmogorov - Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego didáctico	,059	82	,200*
Desarrollo integral	,054	82	,200*

Tabla 10, la prueba de normalidad de las variables, se observa el valor de probabilidad de las variables es menor al nivel de significancia (Valor $p = 0,200$ y $0,200 > 0.05$), en un diseño de contrastación, las variables cumplen con la normalidad, se empleó la estadística paramétrica de Pearson.

4.2.2 Prueba de hipótesis general

Ho: No existe relación significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución N° 546, Huaral, 2024.

H1: Existe relación significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución N° 546, Huaral, 2024.

Tabla 11
Resultado de la prueba de hipótesis general

		juego didáctico	desarrollo integral
Juego didáctico	Correlación de Pearson	1	,412**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	82	82
Desarrollo integral	Correlación de Pearson	,412**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	82	82
**, La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).			

Sometido a la prueba estadística de Pearson, hay relación positiva de alta confiabilidad, el valor de correlación de 0.412 entre los juegos didácticos y el desarrollo integral en niños de 5 años de Inicial N° 546, Huaral, 2024, valor de significación de 0,000, menor a 0,05, se acepta la hipótesis alterna, rechaza la hipótesis nula.

Hipótesis específicas 1

H₀: No existe relación significativa entre el juego de roles y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

H₁: Existe relación significativa entre el juego de roles y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

Tabla 12
Coficiente de correlación de Pearson entre el juego de roles y el desarrollo integral

		Juego de roles	Desarrollo integral
Juego de roles	Correlación de Pearson	1	,085
	Sig. (bilateral)		,449
	N	82	82
Desarrollo integral	Correlación de Pearson	,085	1
	Sig. (bilateral)	,449	
	N	82	82

En la prueba estadística Pearson, existe relación positiva de alta confiabilidad, siendo el valor de correlación de 0.085 entre juego de roles y desarrollo integral de los niños de 5 años de la Institución N°546, Huaral, 2024, presentando un valor de significación de 0,449, siendo mayor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula, rechazando la hipótesis especifica 1 alterna.

Hipótesis específicas 2

H₀: No existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

H₁: Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

Tabla 13
Coficiente de correlación de Pearson entre el juego simbólico y el desarrollo integral

		Juego simbólico	Desarrollo integral
Juego simbólico	Correlación de Pearson	1	,306**
	Sig. (bilateral)		,005
	N	82	82
Desarrollo integral	Correlación de Pearson	,306**	1
	Sig. (bilateral)	,005	
	N	82	82

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la prueba estadística Pearson, se aprecia que hay relación positiva de alta confiabilidad, el valor de correlación de 0.306 entre juego simbólico y desarrollo integral de los niños de 5 años de Inicial N°546, Huaral, 2024, presentando un valor de significación de 0,005, menor al 0,05 se acepta la hipótesis alterna, se rechaza la hipótesis nula.

Hipótesis específico 3

H₀: No existe relación significativa entre el juego social y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

H₁: Existe relación significativa entre el juego social y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.

Tabla 14
Coeficiente de correlación de Pearson entre el juego social y el desarrollo integral

		Juegos sociales	Desarrollo integral
Juegos sociales	Correlación de Pearson	1	,378**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	82	82
Desarrollo integral	Correlación de Pearson	,378**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	82	82

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la prueba estadística Pearson, existe relación positiva de alta confiabilidad, siendo el valor de correlación de 0.378 entre los juegos sociales y desarrollo integral de los niños de 5 años de la Institución N°546, Huaral, 2024, con significación de 0,000, menor al 0,05 con este resultado se acepta la hipótesis alterna, rechaza la hipótesis nula.

CAPITULO V DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados.

En la investigación se arribó que, el 41.46% de los encuestados manifiestan que el juego didáctico de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°546 “, Huaral, 2024, se encuentran en el nivel regular, en ese mismo sentido el 32.93% de los encuestados referentes al desarrollo integral, lo ubican en el nivel regular, se llega a la conclusión según el coeficiente de estadística Pearson que, los juegos didácticos tienen relación directa con el desarrollo de los niños de 5 años de la Institución N°546, Huaral, 2024, el valor de significación de 0,000, menor al 0,05 se acepta la hipótesis alterna, rechaza la hipótesis nula, el juego didáctico tienen relación directa con el desarrollo integral de niños de 5 años de la Institución N°546, Huaral, 2024, cuyo coeficiente de correlación es de 0.000 siendo de alta confiabilidad. Nuestra investigación tiene cierta similitud Hernández (2018) Quien en su trabajo de grado "alternativa para la utilización de los juegos como método para enseñar en el segundo grado de las escuelas públicas del municipio autónomo", expresó que los docentes conocen las estrategias para enseñar, sin embargo no las utilizan en el proceso de enseñanza, debido a que existe acuerdo por parte del educando, este último se limita a acatar un programa de clases y no se preocupa por realizar cursos de indización relacionados con las estrategias para enseñar, debido a que la utilización de las estrategias para enseñar es fundamental para conseguir los objetivos deseados. Recomendamos planificar juegos para perfeccionar en el aprendizaje del primer nivel, con una estructura de carácter narrativo. Trajimos a colación las siguientes consecuencias:

En relación a los proyectos anteriores, es notorio el diferente uso que tiene el juego a modo de instrumento de estrategia que no solo mejoran las habilidades y

destrezas físicas- deportivas del niño, sino además en el desarrollo de costumbres que tienen como consecuencia una personalidad en armonía con la sociedad en donde vive.

Debido a lo que se ha mencionado, el juego posee como táctica eficaz para hallar la extensión de la costumbre de estudio, de las habilidades de entendimiento, de la asistencia mutua, de la honestidad en la vida cotidiana y, además, para apoyar un procedimiento de enseñanza aprendizaje significativo en todas las áreas que conforman la demanda de cada grado escolar.

Euceda (2017), en el trabajo doctoral suyo, “El juego a nivel didáctico en la Educación Pre básica”, obtuvo las siguientes conclusiones:

El juego posee una importancia tal para el desarrollo de la totalidad del educando, ya que a través de este el mismo aprende a identificarse y definir sus deseos e impulsos, impactando de este modo la formación de su psique y su desenvolvimiento físico, mental y social, de modo que potencia y desvela su autonomía e individualidad.

Los lugares de estudio o los salones de juegos crean un universo para los educandos, en el cual realizan sus anhelos, expresa sus intenciones y cumple sus requerimientos que no son posibles en la realidad.

CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Primera: Se determinó de acuerdo al coeficiente estadística Pearson, existe relación positiva de alta confiabilidad, la correlación de 0.000 entre los juegos didácticos y el desarrollo integral de los niños de 5 años de la Institución N°546 “San Antonio” Huaral, 2024, el valor de significación de 0,000, menor a 0,05, se acepta la hipótesis alterna, rechaza la hipótesis nula.

Segunda: De acuerdo al coeficiente estadística Pearson, existe relación positiva de alta confiabilidad, la correlación de 0.000 entre el juego de roles y desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución N° 546, Huaral, 2024, el valor de significación de 0,000, menor al 0,05, acepta la hipótesis alterna, rechaza la hipótesis nula.

Tercera: De acuerdo al coeficiente estadística Pearson, existe relación positiva de alta confiabilidad, el valor de correlación de 0.875 entre el juego simbólico y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución N° 546, Huaral, 2024, con un valor de significación de 0,000, menor al 0,05 se acepta la hipótesis alterna, rechaza la hipótesis nula.

Cuarta: De acuerdo al coeficiente estadística Pearson, existe relación positiva de baja confiabilidad, el valor de correlación de 0.378 entre el juego social y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución N° 546, Huaral, 2024, el valor de significación de 0,000, es menor al 0,05 se acepta la hipótesis alterna, rechaza la hipótesis nula.

6.2 Recomendaciones

Primera: se sugiere ejecutar juegos para que los niños menores aprendan más sencillamente y tengan disposición en el aula para realizar los deberes posteriores a la actividad, es incentivador para los menores empezar los juegos con un juego, ya que ellos se relajan y se desenvuelven con mayor comodidad en las situaciones de estudio.

Segunda: se aconseja, que es necesario estar al tanto de que los niños requieren un lapso y un espacio para jugar, además que los juegos tienen que ser interesantes, entretenidos, creativos y que difunden el conocimiento.

Tercera: se aconseja a los papás que es necesario que se involucren en las acciones que realizan los niños ya que estos últimos requieren constante acompañamiento y sustento para que se genere un aprendizaje exitoso.

Cuarta: Se aconseja, supervisar el desempeño del docente de manera constante, con el fin de aumentar la calidad la enseñanza y por consecuencia la prestación del colegio en las universidades de Huaral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.1 Fuentes bibliográficas

- Barrios, L. (2016). *Factores que influyen en el desarrollo integral infantil*. Obtenido de <https://obepe.org/etica-y-ciudadania/primera-infancia-y-desarrollo-integral-infantil-por-que-es-importante/>
- Cabello. (2019). *Actividades físicas cooperativas para el desarrollo socio-emocional de los estudiantes del ciclo 2 en la clase de Educación Física del Colegio de la Universidad Libre*. Bogota: Universidad Libre- colombia.
- Cantillo, M., & Rodriguez, L. (2017). *El juego como estrategia ludico-pedagógica orientado a superar las dificultades de comportamiento en los estudiantes de preescolar de LA INstitución Educativa Nuestra Señora Del Carmen*. cartagena: Universidad de Cartagena.
- Chacon. (2017). *Juegos didácticos para mejorar el logro de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N°1573 DEL DISTRITO DE QUILLO, YUNGAY - 201*. Chimbote: Universidad catolica los Angeles de Chimbote.
- Cobo , G., & Valdivia, S. (2017). juego de roles. *Apoyo a la docencia*, 5.
- Conde, J., Conde, L., & Vliciana, V. (2019). *Los Juegos Libres Como Medio Didáctico En La Educación Inicial*. Chinchá: UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES.
- Euceda Amaya, T. M. (2012). *Juego didáctico y desarrollo integral en niños de 5 años de inicial de la Institución Educativa N° 546, Huaral, 2023*. Honduras: Alicante.

- Freinet, & Garcia. (2017). *El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en educación infantil*. Palencia: Universidad de Valladolid.
- Freund. (2018). *TEORÍAS Del Juego Como Recurso Educativo*. Andalucía-España: <https://www.researchgate.net/institution/Universidad-de-Cadiz>.
- Gigliotti. (2020). *El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socioafectivas y favorecer el trabajo cooperativo de niños de 4 años en una institución educativa privada del distrito de Surco*. surco- Peru: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ.
- Gonzales, A. (2017). *Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del grado pre-jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio*. Bogota: Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO.
- Guerra. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II” Callao, 2014*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Higueras, L. (2019). *El juego como recurso didactico en la formacion inicial docente*. Granada: navarrete.
- Huizinga, J. (2019). *USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LAS FRACCIONES EN PRIMERO*. Santa Cruz de Quiche- Guatemala: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR.
- Lovon , E. (2022). *Juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa, 2022*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.

- Mariñas, Y. (2021). *JUEGOS DIDÁCTICOS DESARROLLAN LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 006 “SANTA ROSA DE LIMA” DISTRITO DE LA CRUZ – REGIÓN TUMBES*, 2020. Tumbes: Universidad Católica de los Angeles de Chimbote.
- Mesonero. (2021). *EL JUEGO SIMBOLICO Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE NIÑOS/AS DE NIVEL PENSAMIENTO CREATIVO DE NIÑOS/AS DE NIVEL PREPARATORIA*. Machala: Universidad Técnica de Machala.
- Midgley, J. (2010). *AUTOGESTIÓN COMUNITARIA EN PROGRAMAS DE DESARROLLO SOCIAL*. Tijuana-México: Colegio de la frontera norte.
- MINEDU. (2019). *El juego libre en educación inicial*. Jaén: UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES.
- Moral. (2016). *“DESARROLLO INTEGRAL DE LA PRIMERA INFANCIA, COMO UNA INFORMACIÓN A MADRES PRIMERIZAS*. La Paz - Bolivia: UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS.
- Muñoz. (2018). *Los juegos de roles como medio para mejorar la empatía en niños de educación inicial*. Tumbes: UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES.
- Oviedo, A. (2021). *juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar*. Colombia: Universidad Santo Tomás.
- Piaget, J., & Inhelder. (2022). *Desarrollo físico, intelectual y social de la niñez, infancia, adolescencia y*. Lima: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMAN Y VALLE.
- Piaget, J., & Inhelder. (2017). *Desarrollo intelectual en la primera infancia*. Machala- Ecuador: Polo de conocimiento.

- Piaget, J. (2016). *LA EXPRESIÓN MUSICAL COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO INTEGRAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.*”. Latacunga - Ecuador: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.
- Prior, O. (14 de 08 de 2020). *La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles.* Obtenido de <https://www.afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles/>
- Ramos, P. (03 de 10 de 2019). *Juego didáctico: cómo aprender jugando.* Obtenido de <https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/>
- RIEB. (2011). *programa de estudio preescolar.* Mexico: Guia para la educadora.
- Saunders. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”-.* Lima: Universidad cesar Vallejo.
- Soto, P. (2016). *ESTIMULACIÓN TEMPRANA Y EL DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 0 A 3 AÑOS DEL PROGRAMA CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS (CNH “CONDOR” DE LA CIUDAD DE CATACocha. PERIODO LECTIVO 2014-2015. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.* . Loja- Ecuador: UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.
- Velasquez , K. (2021). *EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO DEL II CICLO DEL JARDIN N° 659 JURISDICCION DE SANTA MARIA EN EL 2019.* Huacho: Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion.
- Xus. (2022). *EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PEDRO*

PABLO ATUSPARIA", HUARAZ, 2020. Huaraz: UNIVERSIDAD NACIONAL
SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO.

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACION SOBRE JUEGO DIDACTICO

Estimado (a) alumno(a), la presente ficha de observación trata sobre **Juego Didáctico** tiene el propósito recoger información para conocer las dificultades que existen en nuestra I.E.I N°546 San ANTONIO y buscar alternativas de soluciones. Muchas gracias.

1: Nunca; 2: Casi nunca; 3: A veces; 4: Casi siempre; 5: Siempre

N°	JUEGO DIDACTICO	Escala de calificación				
	DIMENSION: JUEGO DE ROLES	N	CN	AV	CS	S
01	Puede asumir papeles sencillos en obras de teatro.					
02	Describe las características, roles y funciones que observa.					
03	Establece vínculos de compañerismos.					
04	Se moviliza de acuerdo con las reglas de juego para facilitar los movimientos del grupo.					
05	Imita modelos que observa en láminas y/o revistas.					
06	Reparte los materiales de trabajo en el aula.					
07	Cumple los cuerdos del aula.					
08	Espera su turno para realizar su dialogo.					
	DIMENSION: JUEGO SIMBOLICO					
09	Inventa juegos dramáticos.					
10	Utiliza códigos para representar algún juego.					
11	Hace secuencias ordenadas cuando los detalla.					
12	Planifica su juego (hace preparativos o dice a qué va a jugar)					
13	Representan a personajes conocidos.					

14	Crea cuentos cortos.					
15	Recrea y da vida a los personajes.					
16	Demuestra creatividad en el juego.					
	DIMENSION: JUEGO SOCIALES					
17	Disfruta de la compañía de otros niños.					
18	Participa en juegos grupales.					
19	Utiliza normas de cortesía: saluda, agradece y se despide.					
20	Puede esperar su turno en los juegos.					
21	Desempeña distintos roles: colaborador, líder, etc.					
22	Participa en diversos grupos con que se relaciona y en las distintas actividades: juego y tareas cotidianas.					
23	Muestra entusiasmo en la realización de los juegos.					
24	Acepta la ayuda de sus compañeros en los juegos que realiza.					

FICHA DE OBSERVACION SOBRE DESARROLLO INTEGRAL

Estimado (a) alumno(a), la presente ficha de observación trata sobre **Desarrollo Integral** tiene como propósito recoger información para conocer las dificultades que existen en nuestra I.E.I N°546 San ANTONIO y buscar alternativas de soluciones. Muchas gracias.

1: Nunca; 2: Casi nunca; 3: A veces; 4: Casi siempre; 5: Siempre

N°	DESARROLLO INTEGRAL	Escala de calificación				
	DIMENSION: DESARROLLO SOCIAL	N	CN	AV	CS	S
01	Disfruta haciendo cosas nuevas.					
02	Cada vez se muestra más creativo en los juegos de imaginación.					
03	Le gusta jugar con otros niños que solo.					
04	Colabora con otros niños.					
05	Describe lo que le gusta y le interesa.					
06	Juega al papá o mamá					
	DIMENSION: DESARROLLO EMOCIONAL					
07	Le gustar cantar, bailar y actuar.					
08	Manifiesta afecto con los adultos y con los iguales.					
09	Comprende las intenciones y sentimientos de otros niños.					
10	Tolera la frustración y el fracaso.					
11	Comparte sus juguetes con otros niños.					
12	Ayuda a sus compañeros.					
	DIMENSION: DESARROLLO INTELECTUAL					
13	Nombra algunos colores y números.					

14	Recuerda partes del cuento.					
15	Copia algunas letras mayúsculas.					
16	Dice lo que le parece o va sucedes de un cuento a continuación.					
17	Menciona partes del cuerpo humano.					
18	Describe una lámina.					

JUEGO DIDACTICO																												
JUEGO DE ROLES									JUEGO SIMBOLICO								JUEGO SOCIAL											
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16		p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23		p24		
1	5	5	5	5	3	5	1	1	30	5	5	5	5	5	4	1	5	35	5	5	4	4	5	1	5	4	33	98
2	5	4	1	1	2	1	5	5	24	1	2	3	1	2	3	5	5	22	4	4	3	3	4	1	5	4	28	74
3	4	5	3	1	3	1	5	5	27	5	5	5	5	4	1	5	1	31	4	3	4	3	3	3	4	3	27	85
4	5	3	4	5	3	3	4	5	32	5	4	3	4	4	4	1	4	29	3	4	5	4	3	2	5	5	31	92
5	3	4	4	3	1	5	5	5	30	3	5	5	5	3	4	5	5	35	4	5	3	5	5	5	3	5	35	100
6	3	1	5	5	5	1	2	4	26	2	5	5	4	5	4	5	4	34	5	4	3	5	2	1	1	1	22	82
7	4	4	1	5	1	1	3	4	23	5	5	5	4	5	1	5	1	31	3	5	5	1	1	1	5	5	26	80
8	5	3	5	5	3	1	5	4	31	5	5	5	3	5	4	4	3	34	5	4	5	5	3	1	5	5	33	98
9	5	4	3	5	4	1	3	3	28	5	4	5	4	4	4	5	4	35	5	5	4	1	5	2	2	5	29	92
10	5	5	4	5	5	4	5	3	36	5	5	5	4	4	5	1	5	34	5	5	4	4	5	4	5	5	37	107
11	5	5	1	5	5	3	1	3	28	5	5	3	5	5	5	5	3	36	3	5	5	5	3	5	4	5	35	99
12	3	3	5	5	5	3	2	2	28	5	5	5	5	4	3	5	5	37	5	5	5	3	5	2	1	5	31	96
13	4	3	5	5	3	1	3	2	26	3	5	5	4	4	5	4	5	35	3	4	5	3	1	1	3	1	21	82
14	5	5	5	1	5	5	1	2	29	1	4	4	5	4	5	1	1	25	5	3	4	3	5	1	4	1	26	80
15	5	5	1	5	4	1	2	5	28	3	5	5	5	5	5	1	5	34	5	5	3	3	3	1	3	5	28	90
16	4	1	3	1	3	1	5	4	22	5	5	5	5	4	1	1	1	27	5	5	4	4	5	4	1	5	33	82
17	5	4	4	1	3	1	5	5	28	5	5	5	5	5	5	1	5	36	3	4	3	3	4	1	4	4	26	90
18	5	4	3	5	3	1	5	1	27	5	5	5	4	4	4	5	5	37	5	5	5	1	5	1	5	5	32	96
19	4	5	1	4	3	1	5	4	27	5	5	5	5	5	1	1	5	32	5	5	4	1	5	4	5	5	34	93
20	1	5	5	5	1	1	3	5	26	5	5	5	5	5	5	1	1	32	5	5	5	3	5	3	5	5	36	94
21	5	4	5	5	5	3	2	2	31	5	5	5	5	5	3	4	4	36	5	5	5	5	5	1	5	1	32	99
22	4	5	5	5	1	1	5	4	30	5	5	5	5	5	5	4	5	39	5	5	5	2	5	2	2	1	27	96
23	5	5	3	5	5	1	2	5	31	3	5	5	5	4	5	4	4	35	5	5	5	5	5	5	5	1	36	102
24	5	1	5	4	5	5	1	1	27	1	5	5	5	5	4	1	5	31	5	5	4	5	4	2	5	4	34	92
25	4	3	3	5	4	1	5	3	28	5	4	4	4	5	4	4	5	35	3	4	5	2	1	1	1	1	18	81
26	5	3	2	5	1	1	5	4	26	2	4	3	5	3	3	4	3	27	5	5	5	1	5	5	5	5	36	89
27	5	4	1	5	5	1	2	5	28	1	5	5	1	5	5	5	1	28	4	5	5	5	5	3	5	3	35	91
28	5	1	5	1	1	1	4	5	23	5	5	5	4	4	5	1	1	30	1	5	5	1	5	3	5	5	30	83
29	3	5	5	3	1	5	3	2	27	4	5	5	5	4	5	3	5	36	4	3	4	4	1	1	1	1	19	82
30	5	4	5	5	2	5	1	5	32	1	4	5	3	5	5	4	4	31	1	3	5	1	5	5	5	5	30	93
31	5	3	5	5	4	1	3	4	30	4	4	5	3	3	5	5	3	32	5	4	5	1	4	1	1	1	22	84
32	5	5	1	5	5	5	2	4	32	4	5	5	5	4	5	5	4	37	1	5	1	1	3	1	1	5	18	87
33	5	5	5	5	3	3	1	4	31	5	5	3	5	3	5	1	3	30	5	5	4	3	3	2	3	3	28	89
34	5	5	5	5	5	5	1	2	33	1	5	5	3	5	3	5	3	30	2	4	3	1	3	2	3	3	21	84
35	5	3	2	4	4	2	2	2	24	5	3	1	5	5	4	4	4	31	1	5	5	1	4	5	1	1	23	78
36	3	5	4	2	5	1	5	2	27	1	5	5	4	3	5	5	1	29	5	1	3	5	5	5	5	5	34	90
37	3	1	5	5	5	1	1	3	24	1	5	5	1	5	1	1	5	24	5	3	1	2	1	1	1	5	19	67
38	5	5	5	5	3	1	5	5	34	4	5	5	1	5	1	1	1	23	5	5	3	4	2	1	4	5	29	86
39	5	3	4	5	3	5	5	4	34	5	5	5	3	2	4	4	5	33	5	5	1	5	5	1	1	1	24	91
40	5	5	1	1	5	1	3	4	25	1	5	5	1	5	1	1	1	20	4	5	5	5	1	2	5	1	28	73
41	1	5	5	5	1	1	1	3	22	5	5	5	5	1	4	5	5	35	5	5	1	5	5	1	1	1	24	81

39	5	5	1	1	5	1	3	4	25	1	5	5	1	5	1	1	1	20	4	5	5	5	1	2	5	1	28	73
40	1	5	5	5	1	1	1	3	22	5	5	5	5	1	4	5	5	35	5	5	1	5	5	1	1	1	24	81
41	5	1	1	3	5	5	5	3	28	1	5	5	1	5	1	1	1	20	5	2	5	3	5	5	2	2	29	77
42	4	5	1	1	5	1	5	4	26	1	3	3	3	5	2	4	3	24	2	5	3	4	3	5	3	3	28	78
43	5	5	5	1	1	1	2	4	24	1	5	5	1	5	1	5	5	28	5	5	5	5	1	1	5	2	29	81
44	4	3	4	3	2	1	5	5	27	1	5	5	3	4	2	5	5	30	5	3	2	4	4	5	3	3	29	86
45	3	5	5	3	5	1	3	5	30	5	5	5	3	5	1	1	1	26	5	5	5	1	5	5	5	5	36	92
46	3	3	1	1	5	5	2	4	24	1	5	5	1	3	5	5	5	30	5	3	5	1	1	5	1	1	22	76
47	4	5	3	5	1	1	5	4	28	5	4	4	3	1	5	1	5	28	4	4	5	4	3	2	4	4	30	86
48	5	5	1	5	1	5	1	5	28	5	5	4	5	4	5	5	4	37	5	4	5	1	4	1	5	4	29	94
49	5	3	1	5	5	1	4	4	28	2	5	5	5	1	2	5	4	29	5	5	5	1	1	1	5	5	28	85
50	5	1	4	4	5	3	5	4	31	4	5	5	5	4	5	1	5	34	5	5	5	5	5	2	5	5	37	102
51	5	5	5	5	1	1	1	4	27	3	4	4	1	3	1	5	4	25	1	3	5	1	1	1	1	5	18	70
52	5	5	1	5	1	5	1	5	28	3	5	5	1	5	5	5	5	34	1	5	1	1	5	1	5	1	20	82
53	4	3	5	1	3	1	5	5	27	4	3	4	3	5	2	4	4	29	4	2	5	2	1	1	5	5	25	81
54	5	3	4	5	1	1	5	5	29	2	5	4	5	5	5	5	5	36	5	5	3	5	3	1	3	4	29	94
55	4	5	3	5	1	1	2	2	23	3	3	3	3	5	4	4	4	29	5	5	5	5	4	2	5	4	35	87
56	5	5	5	1	4	1	3	2	26	3	5	5	1	5	5	5	5	34	3	5	1	5	5	1	3	4	27	87
57	5	5	3	1	3	1	2	3	23	1	3	4	5	4	5	4	5	31	5	5	5	4	1	5	5	5	35	89
58	3	4	4	5	3	1	5	3	28	5	4	4	3	3	4	1	4	28	4	4	3	3	4	1	4	5	28	84
59	4	5	3	1	3	1	5	3	25	1	5	5	3	3	5	5	5	32	5	5	5	5	1	3	1	1	26	83
60	5	4	5	3	5	5	5	5	37	4	5	5	5	4	5	5	4	37	4	4	5	5	3	1	5	1	28	102
61	5	5	1	3	4	1	5	4	28	1	5	5	5	5	5	1	5	32	5	5	5	5	1	1	5	5	32	92
62	5	5	1	3	2	1	1	5	23	1	5	5	5	5	5	5	5	36	5	5	5	5	1	5	1	5	32	91
63	5	5	1	3	1	1	4	4	24	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	1	5	5	1	32	96
64	4	5	3	1	1	5	3	4	26	5	3	5	3	3	2	2	1	24	4	4	5	5	3	5	3	4	33	83
65	4	2	5	3	1	1	2	1	19	3	3	3	3	3	5	5	4	29	4	4	5	3	2	3	4	4	29	77
66	4	2	5	1	3	1	1	1	18	1	4	5	1	4	1	1	5	22	1	5	1	4	1	2	1	4	19	59
67	5	5	3	2	1	1	5	3	25	1	5	5	5	3	1	1	5	26	1	5	5	5	5	1	5	2	29	80
68	5	5	5	5	1	3	5	2	31	1	4	5	5	4	1	5	5	30	5	4	3	4	5	1	4	1	27	88
69	2	5	3	5	1	3	3	3	25	5	4	3	3	5	1	1	1	23	5	2	2	5	5	1	1	3	24	72
70	5	3	5	1	3	1	5	4	27	1	5	5	5	3	3	5	5	32	2	2	3	3	5	1	4	4	24	83
71	2	5	3	5	1	3	2	4	25	5	5	5	5	1	5	5	1	32	2	5	2	5	3	1	1	4	23	80
72	3	5	3	1	3	1	5	5	26	1	4	4	4	3	2	4	5	27	2	3	5	4	4	1	4	1	24	77
73	4	3	5	1	4	1	4	5	27	4	5	4	1	4	1	1	5	25	5	5	4	4	5	3	4	5	35	87
74	4	4	4	4	4	4	1	5	30	4	4	4	4	5	4	4	4	33	2	3	4	3	4	3	3	5	27	90
75	5	5	1	3	3	1	5	5	28	5	5	5	5	3	5	5	5	38	5	4	4	3	1	5	4	5	31	97
76	5	3	3	4	2	4	5	1	27	2	5	5	3	5	3	3	3	29	5	5	5	3	2	3	5	4	32	88
77	5	1	4	5	2	1	4	2	24	1	5	5	4	5	5	5	5	35	5	4	5	4	4	3	4	4	33	92
78	5	5	4	3	3	5	5	3	33	4	5	5	5	4	5	5	5	38	3	5	5	4	5	3	5	1	31	102
79	5	5	4	3	3	5	4	4	33	5	5	5	5	5	5	5	5	40	4	5	5	1	5	5	5	1	31	104
80	5	5	5	3	4	2	3	5	32	1	4	4	3	4	5	4	1	26	5	4	2	4	4	2	1	5	27	85
81	4	3	5	5	4	1	5	5	32	2	5	4	2	1	5	5	5	29	5	5	1	4	5	1	5	5	31	92

DESARROLLO INTEGRAL																													
DESARROLLO SOCIAL						DESARROLLO EMOCIONAL						DESARROLLO INTELECTUAL						DESARROLLO FISICO											
p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24						
1	5	3	3	5	5	5	26	3	5	4	5	5	4	26	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	4	29	111
2	5	1	4	4	1	4	19	5	4	5	4	5	4	27	5	1	1	5	3	5	20	4	4	1	5	3	5	22	88
3	5	5	4	4	1	4	23	4	3	2	5	5	4	23	5	1	1	5	4	3	19	4	4	3	1	5	4	21	86
4	3	2	3	2	2	4	16	3	4	2	3	5	4	21	5	4	4	5	3	4	25	2	2	4	4	5	3	20	82
5	3	1	1	5	5	5	20	3	5	4	5	5	4	26	5	3	3	5	3	3	22	5	5	4	3	5	3	25	93
6	5	1	3	2	2	5	18	4	3	2	5	5	4	23	5	2	2	5	4	2	20	2	2	5	2	5	4	20	81
7	5	1	1	5	5	2	19	1	5	1	5	5	5	22	5	5	5	5	1	5	26	5	5	5	5	5	1	26	93
8	5	3	4	4	4	5	25	5	3	3	4	5	5	25	5	3	3	5	5	3	24	4	4	2	3	5	5	23	97
9	5	1	4	4	4	5	23	4	4	2	5	5	5	25	5	4	4	5	4	4	26	5	4	5	4	5	4	27	101
10	5	1	4	5	5	5	25	4	5	2	5	5	5	26	5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	5	5	4	29	109
11	5	1	5	5	5	5	26	5	5	1	5	5	5	26	5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	5	5	5	30	111
12	5	1	4	5	5	4	24	5	4	5	5	5	5	29	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	113
13	4	1	4	2	3	5	19	3	4	2	3	4	5	21	4	3	3	4	3	3	20	2	2	4	3	4	3	18	78
14	5	5	5	5	5	5	30	4	5	5	5	4	5	28	4	5	5	4	4	5	27	5	5	5	5	4	4	28	113
15	5	1	3	4	1	5	19	5	5	1	5	4	5	25	4	1	1	4	5	1	16	4	4	5	1	4	5	23	83
16	5	1	5	3	1	5	20	5	5	4	5	4	5	28	5	1	1	5	5	1	18	3	3	5	1	5	5	22	88
17	5	4	4	5	4	4	26	4	3	2	5	5	5	24	4	4	4	4	4	4	24	5	3	5	1	5	5	24	98
18	5	1	4	3	5	5	23	5	5	2	5	5	5	27	4	5	5	4	4	5	27	4	5	5	4	4	4	26	103
19	5	1	5	5	1	5	22	1	5	1	5	4	5	21	5	1	1	5	1	1	14	5	3	4	5	4	5	26	83
20	5	1	1	1	1	3	12	4	5	1	5	4	5	24	5	1	1	5	4	1	17	1	5	5	1	5	1	18	71
21	5	1	5	1	1	5	18	5	1	1	5	5	5	22	5	1	1	5	5	1	18	2	1	5	1	5	4	18	76
22	5	1	3	5	5	2	21	5	3	1	5	5	5	24	5	5	5	5	5	5	30	5	1	3	1	5	5	20	95
23	5	1	3	5	5	5	24	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	114
24	5	5	4	4	5	3	26	5	1	3	5	5	5	24	5	5	5	5	5	5	30	4	5	2	5	5	5	26	106
25	4	1	5	5	4	5	24	4	5	2	5	5	1	22	5	4	4	5	4	4	26	5	4	5	5	5	5	29	101
26	3	1	3	2	4	5	18	3	3	1	3	5	4	19	5	4	4	5	3	4	25	2	5	3	4	5	4	23	85
27	5	1	4	5	5	5	25	1	4	3	5	5	4	22	5	5	5	5	1	5	26	5	2	5	4	5	3	24	97
28	5	5	5	3	5	3	26	5	5	1	5	5	5	26	5	5	5	5	5	5	30	3	5	5	5	5	1	24	106
29	5	1	5	5	1	4	21	1	4	1	5	4	5	20	5	1	1	5	1	1	14	5	3	5	5	5	5	28	83
30	5	4	5	1	1	3	19	5	1	5	4	3	5	23	5	1	1	5	5	1	18	1	5	3	1	5	1	16	76
31	3	1	5	4	1	5	19	1	5	4	4	5	4	23	5	1	1	5	1	1	14	1	1	4	1	5	5	17	73
32	5	1	4	1	4	5	20	5	3	4	5	4	4	25	4	4	4	4	5	4	25	1	4	3	1	5	1	15	85
33	5	1	3	1	2	2	14	3	4	3	5	3	4	22	3	2	2	3	3	2	15	4	1	5	4	4	5	23	74
34	1	2	3	3	3	4	16	5	3	3	4	5	5	25	5	3	3	5	5	3	24	3	1	5	2	3	3	17	82
35	5	5	4	4	3	4	25	3	5	2	5	4	5	24	4	3	3	4	3	3	20	4	3	2	3	5	5	22	91
36	3	1	5	4	5	5	23	5	4	1	5	5	3	23	5	5	5	5	5	5	30	4	4	4	3	4	3	22	98
37	5	5	5	5	1	4	25	3	4	5	5	5	5	27	5	1	1	5	3	1	16	5	4	4	5	5	5	28	96
38	4	4	5	1	4	1	19	5	3	5	4	5	3	25	5	4	4	5	5	4	27	1	5	5	1	5	3	20	91
39	5	1	5	4	4	5	24	4	5	2	4	5	3	23	5	4	4	4	4	4	25	4	1	4	4	5	5	23	95
40	5	5	3	1	1	1	16	1	5	5	5	4	5	25	4	1	1	5	1	1	13	1	1	5	1	4	1	13	67

41	5	1	4	3	1	5	19	3	5	1	5	5	5	24	5	1	1	5	3	1	16	3	3	1	1	5	3	16	75
42	5	1	5	3	4	5	23	1	5	5	5	5	3	24	5	4	4	5	1	4	23	3	3	5	4	5	1	21	91
43	2	1	5	4	5	5	22	1	4	4	2	1	5	17	1	5	5	1	1	5	18	4	4	5	5	1	1	20	77
44	5	1	5	5	5	5	26	5	5	1	3	5	4	23	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	109
45	5	1	1	5	5	5	22	4	2	3	4	4	5	22	4	5	5	4	4	5	27	5	5	5	5	4	4	28	99
46	5	1	5	5	5	5	26	1	5	1	5	5	5	22	5	5	5	5	1	5	26	5	5	5	5	5	1	26	100
47	5	1	3	1	1	1	12	1	5	5	1	5	1	18	5	1	1	5	1	1	14	1	1	1	1	5	1	10	54
48	5	1	5	3	1	3	18	4	3	2	4	4	5	22	4	1	1	4	4	1	15	3	3	3	1	4	4	18	73
49	5	4	3	5	5	5	27	4	5	2	5	5	4	25	5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	5	5	4	29	110
50	5	1	3	1	1	3	14	1	3	3	5	5	5	22	5	1	1	5	1	1	14	1	1	3	1	5	1	12	62
51	5	1	1	3	5	5	20	3	3	4	5	3	5	23	3	5	5	3	3	5	24	3	3	5	5	3	3	22	89
52	5	1	1	2	1	3	13	2	5	2	4	5	3	21	5	1	1	5	2	1	15	2	2	3	1	5	2	15	64
53	1	1	2	5	5	5	19	1	5	3	5	5	1	20	5	5	5	5	1	5	26	5	5	5	5	5	1	26	91
54	4	2	5	4	1	5	21	5	3	3	3	3	4	21	3	1	4	3	5	1	17	4	4	5	1	3	5	22	81
55	5	1	5	5	5	5	26	4	5	4	5	5	5	28	5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	5	5	4	29	112
56	5	4	5	5	4	5	28	5	4	4	4	5	4	26	5	4	4	5	5	4	27	5	5	5	4	5	5	29	110
57	5	1	1	5	5	3	20	5	5	4	4	5	5	28	5	5	3	5	5	5	28	5	5	3	5	5	5	28	104
58	5	1	4	4	4	5	23	5	5	4	3	5	4	26	5	4	1	5	3	4	22	4	4	5	4	5	5	27	98
59	5	3	1	4	3	3	19	3	4	3	5	4	3	22	4	3	3	4	3	3	20	4	4	3	3	4	3	21	82
60	5	1	4	5	1	5	21	3	3	3	3	3	5	20	3	1	5	3	1	1	14	5	5	5	1	3	3	22	77
61	5	1	5	3	3	5	22	1	4	4	5	5	5	24	5	3	5	5	5	3	26	3	3	5	3	5	1	20	92
62	4	1	5	5	5	4	24	5	5	1	5	5	5	26	5	5	3	5	5	5	28	5	5	4	5	5	5	29	107
63	5	1	3	5	5	4	23	5	5	1	5	5	5	26	5	5	4	5	5	5	29	5	5	4	5	5	5	29	107
64	2	1	3	5	5	4	20	5	5	1	4	5	4	24	5	5	1	5	4	5	25	5	2	4	5	5	5	26	95
65	5	1	1	2	3	5	17	4	5	5	4	5	4	27	5	3	5	5	3	3	24	2	3	5	3	5	4	22	90
66	5	4	5	3	4	4	25	3	5	3	4	4	4	23	4	4	1	4	4	4	21	3	1	4	4	4	3	19	88
67	5	5	1	1	1	4	17	4	4	1	5	3	3	20	3	1	1	3	5	1	14	1	5	4	1	3	4	18	69
68	4	1	3	5	5	5	23	5	5	1	3	5	5	24	5	1	5	5	1	5	22	5	5	5	5	5	5	30	99
69	5	2	1	5	1	5	19	1	5	3	5	4	5	23	4	5	2	4	5	1	21	5	5	5	1	5	1	22	85
70	4	1	1	4	1	5	16	5	5	3	5	5	5	28	5	2	3	5	4	1	20	5	4	5	1	5	5	25	89
71	5	1	5	5	5	5	26	4	5	1	5	5	5	25	5	3	3	5	5	5	26	4	5	5	5	5	4	28	105
72	3	1	1	3	2	5	15	5	5	5	4	5	5	29	5	3	4	5	2	2	21	5	3	5	2	5	5	25	90
73	5	1	3	3	3	3	18	2	5	4	5	4	3	23	4	4	3	4	1	3	19	3	3	3	3	4	2	18	78
74	5	1	5	4	3	2	20	1	5	3	3	4	4	20	4	3	5	4	3	3	22	3	4	2	3	4	1	17	79
75	5	1	3	4	4	3	20	3	4	4	4	3	4	22	3	5	5	3	1	4	21	4	3	3	4	3	3	20	83
76	4	1	3	5	3	3	19	1	3	3	5	3	5	20	3	5	5	3	5	3	24	3	5	3	3	3	1	18	81
77	4	4	3	5	5	3	24	5	3	1	5	5	3	22	5	5	3	5	4	5	27	5	4	3	5	5	5	27	100
78	5	5	5	4	5	5	29	4	3	3	5	5	5	25	5	3	4	5	4	5	26	4	5	5	5	5	4	28	108
79	5	1	3	5	5	5	24	4	3	1	5	5	5	23	5	4	5	5	1	5	25	5	5	5	5	5	4	29	101
80	5	1	4	5	3	5	23	1	5	5	5	5	1	22	5	5	5	5	1	3	24	5	3	5	3	5	1	22	91
81	4	1	3	3	4	3	18	1	4	2	5	5	4	21	5	5	4	5	5	4	28	3	2	3	4	5	1	18	85
82	4	4	5	2	5	1	21	5	4	5	5	3	4	26	3	4	3	3	4	5	22	2	3	1	5	3	5	19	88

3.5 Matriz de consistencia

TITULO: JUEGO DIDÁCTICO Y DESARROLLO INTEGRAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 546, HUARAL, 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES
Problema General ¿Cuál es la relación de los juegos didácticos y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024? Problemas Específicos ¿Cómo se relaciona el juego de roles y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024? ¿Cómo se relaciona el juego simbólico y el desarrollo integral en	Objetivo General Determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024. Objetivos Específicos Determinar la relación entre el juego de roles y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024. Determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo integral en	Hipótesis General Existe relación significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024. Hipótesis Específicos Existe relación significativa entre el juego de roles y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024. Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo	VARIABLE INDEPENDIENTE Juego didáctico VARIABLE DEPENDIENTE	El juego cuenta con una característica particular que es la diversión. La circunstancia con respecto a la emoción que tiene el menor frente a la actividad lúdica es una condición de psique en la que la facultad de imaginación supera la realidad y se hace presente, es el espacio en donde únicamente prevalecen los espíritus. La libertad realiza su labor creadora. Soto (2016) Sugiere que La evolución completa del menor se basa en los ambientes específicos (familia, colegio, comunidad) que incorporen las características de desarrollo motor, sensitivo,	Juego de roles Juego simbólico Juego social	Interpreta roles Representa personajes Desarrolla actividades representativas Desarrolla la imaginación Desarrolla habilidades sociales.

niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024?	niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.	integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.	Desarrollo integral	afectivo, cognitivo y moral, además de los hábitos de crianza, la alimentación y la interrelación en los ambientes.	Desarrollo social	Desarrolla la convivencia Dialogar Interactuar
¿Cómo se relaciona el juego social y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024?	Determinar la relación entre el juego social y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.	Existe relación significativa entre el juego social y el desarrollo integral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 546, Huaral, 2024.			Desarrollo Emocional	Respetar Ama Estima
					Desarrollo intelectual	Aprecia Comprende Memoriza
					Desarrollo físico	Aprende Corre Salta camina