

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



TESIS:

EL JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I PASITOS DE JESÚS – HUALMAY”.

Presentada por

ALIANO SALVATIERRA, Miriam Catherine

Asesor: LIC.VEGA VILCA, José Manuel

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACION INICIAL Y ARTE**

**HUACHO – PERÚ
2018**

TITULO

**EL JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA
PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA I.E.I PASITOS DE JESUS –
HUALMAY”.**

JURADO EVALUADOR

MG.ELISEO TORO DEXTRE

PRESIDENTE

DRA.JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

SECRETARIA

DRA.GLADYS MARGOT GAVEDIA GARCIA

VOCAL

LIC.VEGA VILCA, José Manuel

ASESOR

DEDICATORIA

A mi madre Daysi Salvatierra Salas
y a mis papitos: Adelaida De la Cruz y Adalberto
Aime.

La Autora

AGRADECIMIENTO

A mi madre por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, por el apoyo constante a lo largo de mi carrera universitaria. A mis maestros por todas sus enseñanzas y porque fueron ellos quienes ayudaron de manera directa o indirectamente a realizar la Investigación de mi Tesis.

La Autora

RESUMEN

El juego en la infancia es de suma trascendencia, considerándolo como un artificio para la enseñanza-aprendizaje, fundamentales en la vida de los niños, es importante para ellos la necesidad de estar en constante movimiento, brincar, gritar; lamentablemente en las instituciones educativas actuales no cuenta con un ambiente diseñado para el logro de estas capacidades para que los niños de puedan deslindar y ser libres.

Diseño de la investigación

El estudio corresponde al diseño no experimental correlacional, puesto que se trata de medir y evaluar la relación de dos variables: estimulación temprana y desarrollo motor.

Bajo este enfoque no experimental, el diseño que consideramos apropiado para la investigación es la transversal ya que los datos son recolectados en un solo momento o tiempo único, buscando describir las variables del estudio y analizar su incidencia e interrelación.

Población

La población objeto de estudio está constituido por 84 niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús – Hualmay.

Muestra y Muestreo

La muestra está conformada por 42 niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús – Hualmay. Para elegir el tamaño de la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia.

Palabras Claves: Juego, Niños, Estrategia y Aprendizaje.

ABSTRAC

The game in childhood is of utmost importance, considering it as a contraption for teaching-learning, fundamental in the life of children, it is important for them the need to be in constant movement, jump, scream; unfortunately in the current educational institutions does not have an environment designed to achieve these capabilities so that children can demarcate and be free.

Design of the investigation

The study corresponds to the non-experimental correlational design, since it is about measuring and evaluating the relationship of two variables: early stimulation and motor development.

Under this non-experimental approach, the design that we consider appropriate for research is cross-sectional since the data are collected in a single moment or single time, seeking to describe the study variables and analyze their incidence and interrelation.

Population

The population under study is made up of 84 children of 5 years of the I.E.I.Pasitos de Jesus - Hualmay.

Sample and Sampling

The sample consists of 42 children of 5 years of the I.E.I.Pasitos de Jesús - Hualmay. To choose the size of the sample, non-probability sampling was used for convenience.

Key Words: Game, Children, Strategy and Learning.

INDICE GENERAL

PORTADA.....	2
JURADO EVALUADOR	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
RESUMEN	6
ABSTRAC.....	7
INDICE GENERAL.....	8
INTRODUCCION	10

TÍTULO PRIMERO: ASPECTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I :PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	12
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
1.2.1 Problema general:	13
1.2.2 Problemas específicos:	13
1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
1.3.1 Objetivo general	14
1.3.2 Objetivos específicos.....	14
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACION	14

CAPÍTULO II: MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	16
2.2 BASES TEÓRICAS	28
2.3 FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS	57
2.4.1 Hipótesis general.....	57
2.4.2 Hipótesis específicas	57

CAPÍTULO III:METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO	58
-------------------------------	----

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	59
3.3 OPERALIZACION DE LAS VARIABLES	59
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	62
3.3.1 TÉCNICAS A EMPLEAR	62
3.3.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	62
3.5. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	62
3.6. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS	64
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	70
4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES Y DIMENSIONES.....	70
4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	75
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1. CONCLUSIONES.....	77
5.2. RECOMENDACIONES	77
CAPITULO VI: FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA	
ANEXOS.....	81
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	88

INTRODUCCION

El juego es una de las partes fundamentales en la vida de los niños, es importante para ellos la necesidad de estar en constante movimiento, brincar, gritar; lamentablemente en las instituciones educativas actuales no cuenta con un ambiente diseñado para el logro de estas capacidades para que los niños de puedan desliar y ser libres.

El presente estudio se propone: tocar algún concepto general de qué es el juego, qué significa para el niño jugar, importancia del juego en el desarrollo infantil, etapas evolutivas del juego, los objetivos del juego, el juego como parte de la educación infantil como estrategia (juego trabajo, trabajo juego, juego centralizador, juego dramático y juego libre en sectores).

El motivo principal de la elección del tema es ver la relación del juego en el nivel inicial y poder utilizarlo como pilar para la enseñanza en el nivel; conociendo las estrategias para ponerlo en ejecución.

El presente trabajo investigativo está estructurado por capítulos que se desarrollara de la siguiente manera:

La presente investigación consta de capítulos, de la siguiente manera:

En el capítulo I abordaremos el planteamiento de problema en estudio, la formulación del problema general, objetivos generales y la justificación de la investigación.

En el capítulo II desarrollamos el marco teórico, antecedentes de la investigación, bases teóricas-científicas, definición de conceptos y la formulación de las hipótesis.

En el capítulo III trata sobre la metodología de la investigación, técnicas, tipos, diseño, población y muestra de la investigación.

En el capítulo IV incluye los resultados de la investigación.

En el capítulo V exponemos las conclusiones y recomendaciones sobre el trabajo de investigación.

Y finalmente en el capítulo VI, se mencionan las fuentes de investigación y los anexos considerados en la investigación. Estamos seguros, que esta gran iniciativa que tratamos de desarrollar, puede tener algunas deficiencias; motivo por el cual, estoy os atentos a sus sugerencias.

La Autora.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

Una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo (p. 49).

Los sectores es una propuesta pedagógica para la labor docente en el nivel inicial extremadamente interesante, todas las docentes organizan su aula en base a los sectores, puesto que implica la construcción de nuevos conocimientos utilizando actividades de juego, que acarreen a la exploración directa, manejo de variedad de objetos, situaciones donde implica al niño encontrar soluciones a sus problemas, hacer roles, entre otras actividades a través del juego y del trabajo.

El juego en la infancia es de suma trascendencia, considerándolo como un artilugio para la enseñanza-aprendizaje.

El juego es una de las partes fundamentales en la vida de los niños, es importante para ellos la necesidad de estar en constante movimiento, brincar, gritar; lamentablemente en las instituciones educativas actuales no cuenta con un ambiente diseñado para el

logro de estas capacidades para que los niños de puedan desliar y ser libres.

Habitualmente, las maestras quieren que los niños jueguen pero que no griten en clases, los niños son inquietos por naturaleza y debemos aprovechar las docentes al máximo estas potencialidades en nuestros niños, y si en el aula se trabaja en sectores, se impulsaría el juego en el desarrollo de otras áreas como, el área cognitivo-intelectual, emocional, físico o corporal.

1.2 . FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general:

¿Cómo se relacionan el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús - Hualmay?

1.2.2 Problemas específicos:

¿Cómo se relacionan el juego trabajo en el sector de dramatización como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús - Hualmay?

¿Cómo se relacionan el juego trabajo en el sector de construcción como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús - Hualmay?

¿Cómo se relacionan el juego trabajo en el sector de música como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay?

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación que existe entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación que existe entre el juego trabajo en el sector de dramatización como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús - Hualmay

Determinar la relación que existe entre el juego trabajo en el sector de construcción como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús - Hualmay

Determinar la relación que existe entre el juego trabajo en el sector de música como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACION

El trabajo en los sectores es una propuesta que permite un trabajo creativo o innovador, con la finalidad de apostar con una nueva propuesta creativa e innovadora para el uso de juego y trabajo en sectores y que al mismo tiempo se dé el desarrollo del aprendizaje en los niños del segundo ciclo, consiste en crear espacios de la clase donde los niños y niñas, individualmente o en grupos, realizan

simultáneamente diversas actividades de aprendizaje, en forma libre o dirigida. Esta investigación surge con el fin de diversificar el trabajo en el aula, y concretamente, en la incentivación del desarrollo social de los niños y niñas de preescolar, enfocando desde el trabajo con la metodología del rincón, ligado por completo al juego simbólico y su aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Potenciando el trabajo en sectores la necesidad y los deseos de aprender de los niños y niñas, y de adquirir conocimientos nuevos.

A través de esta tesis, se podrá aportar a la investigación del manejo de los sectores en el aula y sus beneficios, y, a su vez, compartirla con los docentes, que tendrán la posibilidad de ver en esta metodología otro tipo de enseñanza, muy diferente a la tradicional o convencional, en el que cada educando construye su aprendizaje de manera creativa, partiendo siempre desde sus necesidades y el buscar las herramientas para satisfacerlas, utilizando el juego simbólico como base.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

NIVEL INTERNACIONAL

ORELLANA (2010) en su tesis “La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “centro infantil parvulitos” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el periodo académico 2009-2010”. Propuesta lúdica alternativa”.

Cuyo objetivo general es Mejorar las actividades lúdicas en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo para obtener mejores resultados en el desarrollo integral del aprendizaje y con objetivos específicos Diagnosticar las actividades lúdicas que aplican en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo. Identificar estrategias que permitan el desarrollo de la actividad lúdica. Elaborar una guía didáctica para desarrollar la actividad lúdica en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos”.

Socializar la guía didáctica entre los docentes involucrados en el ámbito educativo de esta investigación. Cuya muestra Debido al escaso número de niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos”, no se procederá a calcular la muestra, ya que la Institución cuenta con 30 niños en el nivel inicial, se estableció el estudio es de tipo correlacionar, cuyo diseño es cuasi experimental, en la cual se utilizó el instrumento de recojo de datos que consiste en guías, entrevistas y encuestas la misma que se procesó con los estadísticos.

Llegando a las siguientes conclusiones:

CONCLUSIONES

Luego de verificar los resultados obtenidos en la investigación, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- 1.- Las maestras parvularios en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje.
- 2.- La mayoría de maestras parvularios limitan su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del niño/a a través de las actividades lúdicas.
- 3.- En cuanto a las funciones básicas se puede afirmarse que existe deficiencia en las nociones lógico matemáticas, debido a que no está vinculado el juego con las actividades de aprendizaje en los niños y niñas.
- 4.- A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas, las maestras no ponen en práctica el juego – aprendizaje limitado a los niños y niñas su expresión creativa y corporal.
- 5.- La escasa utilización de material didáctico adecuado para el juego, conlleva a un bajo nivel de asimilación y sociabilización, resultando difícil exteriorizar sentimientos, emociones y los aprendizajes.
- 6.- La propuesta de un manual o guía de actividades lúdicas, hará que el docente desarrolle por completo los aprendizajes en niños y

niñas.

Campos (2006) en su tesis “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.” cuyo objetivo es “Proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccionar de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago de Chile” en la universidad de Chile, con una población y muestra del universo del presente trabajo de investigación La presente investigación se lleva a cabo con un universo de niños y niñas que cursan 2º año básico en la Escuela E – 10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago.

La muestra de estudio es de tipo no probabilística, específicamente sujetos-tipo, y ha sido seleccionada por las investigadoras respondiendo a las características del problema de investigación. Esta muestra está conformada por 39 educandos, de entre 7 y 8 años, de ambos sexos y que son parte del 2º año “A” de educación básica, de la escuela antes mencionada. Constituye la totalidad de docentes y niños/as de los Centros; el estudio es de tipo exploratorio cuyo diseño En cuanto a su diseño metodológico es posible señalar que éste es de tipo mixto, con una primera parte no experimental y una segunda parte experimental, en el cual se utilizó el instrumento de recojo de datos que consiste en fichas de observación y entrevista la misma que se procesó con los estadísticos de barras, llegando a las siguientes conclusiones:

CONCLUSIONES

Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Al respecto, podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañarlos a lo largo de su evolución. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

“Pensar en una escuela lúdica es mucho más difícil, pues en ella cada día debe resultar un reencuentro, donde docentes y alumnos vivencien la alegría de trabajar juntos, de disfrutar de cada actividad placentera, donde las frustraciones también se harán presentes y la competencia tendrá lugar, pero donde los aprendizajes serán mutuos, donde se requerirá el esfuerzo y la

responsabilidad de docentes, padres, alumnos y todos aquellos comprometidos en el proceso de aprendizaje.”

Calvillo (2013), en su tesis “Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño”, Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenango México cuyo objetivo es establecer la forma en que los rincones de aprendizaje son utilizados por los docentes y si éstos están asociados con el desarrollo de la creatividad del niño además Indagar qué actualización han recibido los docentes del nivel pre primario, en cuanto a los rincones de aprendizaje. La educación inicial Establecer qué relación existe entre sexo y desarrollo de la creatividad del niño. La investigación se realizó con los tres colegios salesianos de la ciudad de Quetzaltenango y cuentan con una población total de 133 alumnos del nivel pre primario, 6 maestras de educación pre primaria, 3 consejeros escolares o coordinadores y 3 directores técnicos administrativos. En su totalidad son 145 sujetos que participaron en la investigación.

Se utilizó el instrumento: Se elaboró la guía de entrevista y se administró a los directores, coordinadores o consejeros escolares, para obtener diferentes opiniones. (Ver anexo No.1) Luego la encuesta por escrito dirigida a los docentes del nivel pre primario en servicio de la comunidad salesiana. (Ver anexo No. 2) Una observación a los docentes sobre la actitud y aptitud sobre las clases impartidas. (Ver anexo No. 3) Por último, la lista de cotejo con quince

indicadores de logro sobre creatividad dirigido a los niños; recursos que fueron utilizados como instrumentos principales para la obtención de la información. Esta investigación es de tipo descriptivo

CONCLUSIONES:

El Ministerio de Educación no toma en cuenta a los docentes de los establecimientos educativos del sector privado del nivel pre primario, las capacitaciones constantes que imparten dirigidas a los docentes del estado, así como los talleres, conferencias, seminarios, congresos, diplomados, profesionalización, material didáctico, libros de texto, entre otros, por lo que es escasa o nula y no cuentan con las mismas oportunidades que poseen los docentes de los establecimientos educativos del sector público.

1. Al momento de utilizar los rincones de aprendizaje se comprobó que no existe relación entre desarrollo de la creatividad del niño y sexo; tanto pueden ser niños creativos como niñas creativas, ya que poseen la misma capacidad para desarrollarla.
 2. En cuanto al desempeño que existe entre el desarrollo de la creatividad y la edad cronológica del niño, se comprobó que pueden ser creativos tanto niños y niñas de diferentes edades
- . La edad no es un factor que determine el desarrollo de la creatividad en los niños ya que dependerá de la estimulación oportuna que el niño haya recibido.

3. En este estudio se comparó en qué grado del nivel pre primario de los tres colegios salesianos, funciona mejor la técnica de los rincones de aprendizaje, por lo que se comprobó que es kínder del colegio salesiano María Auxiliadora el que se favorece más por ser una docente creativa, ya que lo utiliza en cada una de las facetas de la vida diaria, le da un toque creativo y de buen humor al proporcionar mejor el material a los alumnos con los recursos que se necesitan y así construir niños talentosos.
4. El rincón de aprendizaje más utilizado por el docente del nivel pre primario es el del pensamiento lógico donde se trabaja el área de destrezas de aprendizaje a pesar que su material es escaso dentro del aula. Existen los rincones de aprendizaje sin embargo, el docente no utiliza las técnicas apropiadas.
5. Los docentes estimulan poco la creatividad en el niño y lo hacen por medio del dibujo, el canto, el baile, el juego, las dinámicas y las rondas, aspectos fundamentales para 130 desarrollar la creatividad, que se caracteriza el niño entre todos por seguir instrucciones, responde a lo que viene, por sus expresiones verbales brillantes, socializar, estar de buen humor al mismo tiempo que se divierten ambos.
6. Los instrumentos de evaluación que utilizan los docentes del nivel pre primario son: Listas de cotejo, escalas de rango y rúbrica, preguntas, portafolio, estudio de casos y solución de problemas,

útiles instrumentos que sirven en la técnica de los rincones de aprendizaje, para evaluar, medir y desarrollar la creatividad en los niños,

ANTECEDENTES A NIVEL NACIONAL

Camacho (2012) en su tesis “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años.”, de la Pontificia universidad católica del Perú, cuyo objetivo es Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Conocer ¿Qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años, Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales. Y cuya muestra La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. Dada la naturaleza de los objetivos, la investigación que se realizó fue de tipo descriptivo, ya que mediante ella quiero conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de niñas de 5 años.

A fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. Este instrumento fue aplicado en dos momentos: el primero de manera inicial , la cual nos permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le

iba aplicar el programa de juego., la misma que se procesó con los estadísticos del chi cuadrado, llegando a las siguientes conclusiones.

CONCLUSIONES

- El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.
- Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
- Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
- La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.
- Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo

- Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.
- Las habilidades básicas no han presentado mayor Modificación dentro del tiempo de ejecución.

Meza, (2013) en su tesis “Programa “jugando en los sectores”

Para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa del callao”. Universidad nacional del Callao Perú, cuyo objetivo Determinar la eficacia del programa jugando en los sectores para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución educativa del Callao. La presente investigación cuasi experimental pretende comprobar el grado de efectividad de un programa educacional mediante su diseño pretest - posttest con grupo de control.

Las muestras son homogéneas. Al grupo experimental se le aplicó el programa de tratamiento jugando en los sectores y a la otra muestra denominada grupo control no se le aplicó el programa. Antes y después del programa se evaluó el nivel del logro de capacidades matemáticas que presentan los alumnos del grupo experimental. Asimismo se evaluó el nivel de logro de las capacidades matemáticas en el grupo de control antes y después. Con la finalidad de determinar la efectividad del programa jugando en los sectores en la mejora de

las capacidades matemáticas en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°80 del Callao, se elaboró el instrumento: Prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) para evaluar las capacidades que corresponden al organizador de número y relaciones del Diseño Curricular Nacional mediante las dimensiones de: Cantidad y clasificación, y conteo y orden a través de la observación de acciones que debe realizar el niño frente a situaciones propuesta por el examinador.

El tipo de estudio es no probabilista, la misma que se procesó con los estadísticos de pasteles, llegando a las siguientes conclusiones:

CONCLUSIONES

Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión cantidad y clasificación después de la aplicación del programa jugando en los sectores.

Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión conteo y orden después de la aplicación del programa jugando en los sectores.

Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión cantidad y clasificación en comparación con el grupo

control después de la aplicación del programa jugando en los sectores.

Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión conteo y orden en comparación con el grupo control después de la aplicación del programa jugando en los sectores.

Por lo tanto; la aplicación del programa jugando en los sectores ha sido eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución educativa del Callao.

Claros (2012) en su tesis “Estimulando nuestras habilidades y desarrollo psicomotor de los niños y niñas entre 2 a 3 años de la comunidad de Huayao Universidad particular Cesar Vallejo. Trujillo Peru, cuyo objetivo es investigar la incidencia de la Estimulación Temprana en el Aprendizaje de los niños y niñas, con una población de 80 niños cuya muestra se estableció en 20 niños de 2 años; el estudio es de tipo descriptivo correlacional, cuyo diseño es no experimental, en la cual se utilizó el instrumento de recojo de datos que consiste en fichas de observación y lista de cotejo, la misma que se procesó con el estadístico del chi cuadrado, llegando a las siguientes conclusiones:

CONCLUSIONES

El 100% de las maestras encuestadas responden que las actividades de estimulación temprana que realizan con los niños y niñas son:

actividades lúdicas, pintura, canciones, técnicas grafo plásticas y dibujo; el 67% los títeres y los cuentos; y, el 33% utilizan actividades motrices. Y el 100% de maestras encuestadas manifiestan que las Estimulación Temprana inciden en el aprendizaje los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

Luego de la tabulación de resultados de la Prueba de Funciones Básicas Adaptación REEA, aplicada a los niños y niñas se concluye que en 15 áreas corresponden al 88%, obteniendo un porcentaje que van más del 50% de respuestas positivas, llegando a tener un nivel Satisfactorio; esto hace deducir que las actividades y métodos utilizados por las docentes han sido un estímulo eficaz para el Aprendizaje de niños y niñas, sin olvidar el desempeño de los padres en el hogar. Pero, aun así se debe seguir implementando otras clases de estímulos para poder alcanzar un desarrollo completo para el niño y niña, sin acelerarse, para evitar un aglomera miento de conocimientos que pueden llegar a ser aprendidos pero no entendidos; y, en 2 áreas restantes que equivale a un 12% tuvieron Poco Satisfactorio, en este caso los porcentajes no son muy alentadores, pero sin embargo crean esperanzas en los docentes, pues con un poco de más atención y estimulación al grupo de niños y niña, se logrará superar estos porcentajes.

2.2 BASES TEÓRICAS

En la actualidad según las estadísticas hay un alto promedio de niños menores de seis años que pasan su tiempo sentados en una pantalla,

ya sea de la computadora, juegos de video, o /y televisión, o muchas veces siguiendo rutinas en el aula que involucre el estar sentado mirando a una pizarra, dando poca importancia al movimiento de su cuerpo, al uso de su imaginación, y al juego libre. Es por ello que en nuestro Perú, el Ministerio de educación con el fin de determinar en qué medida la estrategia pedagógica de la hora libre de juego contribuye a mejorar el desempeño académico y el desarrollo de los niños de tres a cinco años de áreas rurales, se diseñó un estudio experimental para analizar que sucedía si se comparaba a niños y niñas que llevaron a cabo la hora libre del juego y niños que no llevaron a cabo su jornada pedagógica; eligiendo como muestra los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús Hualmay.

EL JUEGO

Según Moreno (2002), “entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus –i” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito “kliada”, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra “juego” (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) empezó a significar en toda las lenguas un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión” (p.18).

El juego es estimado como una actividad de peso universal, sin distinción de razas, en todos los tiempos y para todas las condiciones de vida. Pero la concepción del juego es amplia en cada cultura y se ha ido transmitiendo de generación en generación y cada sociedad formula su propio concepto sobre el juego, por tal motivo el juego ha ido evolucionando junto con la ciencia y las nuevas tecnologías.

Según Caba (2004), nos habla de que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39).

Avecinamiento teórica al concepto de juego.

1. Definición

Schiller” (2002), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” pag. 21

Las actividades lúdicas es algo natural en la persona, todos los seres humanos vienen con habilidades para jugar como parte de su desarrollo y socialización.

También se encontró según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17).

Es decir que los juegos socializan a las personas sin importar la edad, al socializarse el hombre va desarrollando valores como el respeto, la cooperación, la solidaridad y el compañerismo, Los juegos es una riqueza cultural donde cada sociedad plasma sus hábitos y costumbres de su época.

Según (Bañeres et al. 2008,) “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadores, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego” (p.116).

El aporte de los juegos tradicionales sería de gran apoyo a la pedagogía actual, son juegos de antaño que se está perdiendo poco a poco con los cambios tecnológicos donde el niño y el adulto se está volviendo pasivos y sedentarios.

Como bien lo dice “Sarlé 2006, el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento esta

puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño hacer posible su desarrollo y aprendizaje” (p.197).

El juego con la enseñanza especialmente en el nivel inicial van estrechamente relacionados porque el niño aprende mediante juego.

El niño normal siempre va tener deseos de jugar en libertad por lo contrario un niño que no demuestre este placer del juego el retraimiento hacia esas manifestaciones demuestran un estado psíquico anormal nos lleva a pensar que el niño está enfermo.

TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Existen diferentes teorías sobre el juego, tenemos diversos autores que sostienen su teoría basado generalmente en el desarrollo humano.

Calero. (2003) tal es el caso de Jean Piaget quién dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros”p.26

El juego forma parte del intelecto del infante, porque representa la digestión funcional de la realidad según cada etapa de desarrollo de la persona. Las habilidades sensorias motrices, de razonamiento,

como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget sustenta su teoría asociando tres aspectos básicos del juego con las fases del desarrollo humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en el pensamiento y la inteligencia dejando de lado a las emociones en los niños.

Reforzando la teoría de Piaget, se encontró que según Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (p.94).

Moreno, (2002) “El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano”. p.25.

El juego es una actividad de mucha importancia para los niños. El juego va ligado a muchos aspectos de la vida lejos de tratarse de meras actividades para entretenerse o pasar el tiempo, jugar tiene una gran

utilidad para el desarrollo del menor y es fundamental en su crecimiento. Por eso, su derecho al juego y el esparcimiento forma parte de la Convención sobre los Derechos del Niño, establecida por las Naciones Unidas.

Además entendemos por juego que es parte de la vida de los seres humanos, por ser este la manifestación más idónea del comportamiento de los seres humanos.

Franc, (2002) nos manifiesta que dentro de la teoría psicológica se encuentra a Vygostki quién consideró al juego...“como una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño nos muestra sus conocimientos... Los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan (ponen en juego) contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño)”, p.5.

Asimismo Montiel, (2008) para Vigotsky “el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación mental y anticipación de resultados. 95.).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el

niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Añade Huizinga (1968) dice “el juego no es la vida “corriente” o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia... el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración” (p. 23) asimismo agrega “la naturaleza del juego es una categoría vital irreductible a cualquier otra. La función del juego es la función del ser vivo, que no puede determinarse ni biológicamente ni lógicamente”

Tanto Piaget como Vigosky mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Piaget afirma que los niños dan sentido a lo que hacen a través de sus acciones teniendo en cuenta su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, donde los niños se socializan y aprenden modelos de conducta. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas.

Franc (2002) tenemos a Bruner, quien otorga al juego diversas funciones; es un medio de exploración y de invención en el que se produce una separación de medios-fines que posibilita una invención

y creación permanente, tiene una función transformadora, transforma el mundo exterior en función de los propios deseos, proporciona placer al permitir la superación de obstáculos sin los que el juego es aburrido” (p.39).

Bruner considera el juego como una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, el niño que juega se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos, en consecuencia el juego es un excelente medio de exploración que propicia el estímulo.

2. Clasificación del juego

MARTÍNEZ F. María T. (2002). p. 40. El principal exponente de este punto es Jean Piaget, quien “parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo” p. 40

Según esto, y atendiendo a la evolución cognitiva, encontramos cuatro tipos de categorías: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.

2.1 JUEGO FUNCIONAL O DE ACCIÓN

Esta categoría de juegos se encuadra en los dos primeros años de vida antes que aparezca el pensamiento simbólico, se insertan dentro de estas actividades los juegos que se realiza con su propio cuerpo o

sobre objetos caracterizadas por la ausencia de simbolismo. Son juegos que no tienen reglas se realizan libremente por el placer de hacerlo, los primeros meses el niño explora y juega con su cuerpo y el de su madre.

MARTÍNEZ F. María T. (2002), “los adultos se convierten en esta etapa en el principal compañero de juego del niño. (...) Durante los dos primeros años, el interés por otros niños es prácticamente inexistente y se limitan a mirar el juguete del compañero y tratar de hacerse con él o a esporádicos intentos por entrar en contacto físico con el otro niño”. p. 41.

Los niños en esta etapa necesitan de los adultos que lo rodean para poder relacionarse, esta etapa consiste en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener un resultado inmediato, estas acciones también pueden ser con objetos.

2.2 JUEGO DE CONSTRUCCIÓN

Los juegos de construcción son los de mayor éxito en los niños. MARTÍNEZ F. María T. (2002). “Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juegos de construcción en el período sensorio motor, por carecer el niño en esta etapa de la capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes. Así, el juego podría oscilar

desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complejas como la elaboración de un puzzle con gran cantidad de piezas”. p. 41.

Los juegos de construcción es una actividad lúdica que acompaña más tiempo a los niños considerando que el juego es vital para el aprendizaje del niño, donde se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras, la creatividad y la imaginación juegan un importante papel en este aspecto.

2.3 JUEGO DE REGLAS

Calero (2003), dice “Existe un liderazgo reconocido de forma tácita que guía a los demás, a la hora de improvisar reglas para el juego cooperativo. Poco a poco a medida que crece el niño, se va acomodando a juegos con reglas ya establecidas a las cuales ira adaptándose poco a poco, comprendiéndolo como parte del juego” (p.38).

Los niños a los 7 años ya se socializan y trabajan en equipo compartiendo tareas con sus compañeros donde deben implantarse reglas que se deben de conocer, asumir y respetar, facilitando el juego a través de la organización dentro del grupo, la ventaja es el logro de valores y la empatía.

Una de los obstáculos que se pueden darse al empezar los juegos de reglas es cuando los niños no controlan sus deseos personales, dificultando muchas veces el desarrollo de una actividad. A lo que,

Moreno señala “para que el niño llegue a ser capaz de implicarse en juegos de esta complejidad normativa, se debe superar el egocentrismo característico del pensamiento preoperacional, es decir, debería ser capaz de situarse en el lugar de otra persona”⁵⁹

Los niños en los 5 primeros años de vida son egocentristas por naturaleza, por esta razón la familia y la escuela juega un papel importante para que pueda socializarse, convivir y adaptarse a cualquier circunstancia siendo resiliente y empático.

2.4 JUEGO SIMBOLICO

Los juegos simbólico, surge a partir de los 2 años como consecuencia de la ascendente capacidad de representar situaciones. “Los juegos simbólicos predomina en el estadio preoperacional y es la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él sobresale la evolución de la “asimilación” de los intereses del niño, es decir, a través del juego los niños evidencian comportamientos y actitudes que ya forman parte de su experiencia, modificándolo a la realidad a sus intereses.

MARTÍNEZ F. María T. (2002). “Este tipo de juego es predominante del estadio preoperacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto”.p. 41. Dialogar de juego simbólico para hacer alusión al tipo de juego donde se hace uso o sobresalen los símbolos, es decir, donde los

objetos que usamos tienen un significado agregado, donde de algún modo se modifican para simbolizar otros objetos que no están ahí. Objetos, pero también conductas, cuando lo que se hace simbolizar algo distinto, tiene significado agregado. Es cuando lo real pasa a ser imaginario, lo literal se convierte en fantasía. Por ejemplo, una raqueta de tenis puede servir para jugar al tenis -juego literal- o bien representar una raqueta de las que se pone en los pies un explorador del polo norte en medio de una tormenta de nieve -fantasía, simbolismo-.

JUEGO DE REGLAS

Piaget citado por Bruzzo, M. y Jacobovich, M (2007) explica el surgimiento del juego de reglas de la siguiente forma: La razón de esta doble situación - aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia- es muy simple: El juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En efecto así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen. (p.262)

La autora propone que el niño por naturaleza es egocéntrico aún no es capaz de ponerse en lugar de otro, por lo que su adaptación a reglas en los juegos grupales es relativa; no obstante la maestra es responsable de hacer respetar las reglas para que se pueda llevar a

cabo el juego en los pequeños, cuando el niño es más pequeño le cuesta aceptar normas de juego.

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

Melanie Klein (1989) con respecto a los juegos de construcción menciona que: “El niño puede usar libremente los juguetes que hay en la sala de terapia. En esta situación, el analista puede acceder a las fantasías inconscientes del niño a través de sus acciones con los juguetes. Desde este punto de vista, se puede considerar que el juego sustituye a la asociación libre; método que caracteriza el análisis del adulto”. (p.279)

La autora opina que el juego es muy beneficioso para los niños logrando en ellos un desarrollo integral desarrollando su creatividad, imaginación, habilidades, capacidades todo a través de la experiencia de su entorno social donde ellos son constructores de su propio aprendizaje.

2.5 Juego cooperativo

Según (Ruiz, Raul y Jose Vicente Ruiz Omecaña, 2005), los juegos cooperativos “son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para un fin común”

Se refiere del juego más complicado desde el punto de vista social. Los niños juegan e interactúan de una manera organizada donde

aprenden a respetarse comparten responsabilidades, tareas siempre enfocándoles a un objetivo a seguir. El juego cooperativo se fortalece de las reglas y normas que el niño según va adaptándose y adquiriendo en el proceso de su socialización, Los juegos cooperativos promueven actitudes positivas de comunicación social y afectiva.

Los juegos cooperativos promueven la participación y actitudes de empatía, coordinación, comunicación y solidaridad.

Los juegos cooperativos es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo.

Los niños juegan con la finalidad de diversión y no para crear situaciones de desafíos que conlleven a las discusiones o competencia.

Podemos resumir que los juegos en general se han convertido en una herramienta importante de las nuevas formas de enseñanzas donde la tolerancia son unos de los valores más importante de aplicar desde que son pequeños, construyendo desde una base de cero comportamientos adecuados en la infancia, el especialista, escritor, psicólogo y profesor de deporte Terry Orlick dice que la base de sus

entrenamientos es que los juegos enseñan la unión de jugar con otros con ayuda mutua y no contra de otros como una base fundamental del crecimiento.

Para (Oliveras, Enrique, 1998), “los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad”.

Los juegos cooperativos deben utilizarse como una estrategia pedagógica la cual resulta muy positiva para el trabajo con los niños logrando capacidades en todas las áreas curriculares disminuyendo la agresividad en los juegos que por naturaleza los niños manifiestan estas actitudes por estar en proceso de socialización, la maestra juega un papel muy importante en saber utilizar esta estrategia para promover la cooperación y solidaridad entre ellos.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Según Moreno (2002), aporta sobre la importancia del juego en el aspecto pedagógico en los niños, “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como

darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación” p.82.

El juego proporciona al maestro un instrumento inapreciable para cumplir sus objetivos como docente, es sin duda un momento en que el niño se motiva y realiza un esfuerzo por alcanzar el éxito en el juego el niño en la medida que juega aprende y eso es lo que necesita el maestro y la sociedad tener jóvenes mejor preparados y útiles a los cambios necesarios del presente y el futuro

VARIABLE EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Según el MINEDU, (2009), “es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación”.

MINEDU ha proporcionado a las docentes del nivel inicial una guía sugiriendo actividades para el trabajo en los sectores con pasos metodológicos el cual se está poniendo en práctica, pero falta metodología por parte de las docentes para explotar esta técnica de juego trabajo en los niños.

Podemos decir entonces que en la hora del juego libre en los sectores los niños (as) acceden de manera libre y espontánea a los sectores del aula, así como desarrolla el pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales con sus padres y autonomía. También se puede decir que brinda orientación en el uso adecuado de los materiales educativos, permitiendo desarrollar actividades grupales e individuales, favorece y promueve aprendizajes significativos de calidad para los niños y las niñas de 3 a 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial. Por ejemplo, en la hora del juego libre, la docente indica a los niños y niñas, lo que deben realizar. Para ello, en orden de lista, los conduce a los sectores del aula, aprovechando este momento para enseñar algunas capacidades.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

El Ministerio de educación (2010), enumera las características del juego libre en los sectores de la siguiente manera:

- a. Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.

- b. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas "como si" Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca "como si" fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba "como si" fuera un caballo.

c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.

d. El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolverse como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el "viaje" el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre "aquí y ahora" se vive siempre en tiempo presente.

SECUENCIA METODOLÓGICA

Según la propuesta del Ministerio de Educación, el juego en sectores se realiza diariamente como actividad permanente, con una duración aproximada de 60 minutos y en cada sector van un grupo de 5 niños.

PLANIFICACIÓN:

Es el momento en que los niños deciden en que sector desean jugar, la docente proporciona a los niños tarjetas con dibujos que representa cada sector el niño elige libremente, esta elección debe ser rotativa es decir no debe escoger el mismo al día siguiente y así como también establecen o recuerdan las normas de convivencia.

Según Franco (2013), “el planificar el juego, permite al niño establecer relaciones entre aquello que piensa y lo que quiere hacer, poniendo en práctica sus experiencias aprendidas”.

ORGANIZACIÓN:

Los niños se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. Para este momento se puede tener en el aula, un cartel con los sectores y cada niño colocarán su nombre donde desea jugar.

MINEDU (2009). “Este segundo momento se da en proceso, a fin de brindar un espacio donde los niños puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde van a trabajar, estableciendo acuerdos o en todo caso recordándolos a fin de realizar la actividad en un marco de confianza y respeto. Se tendrá en cuenta la implementación adecuada de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización de cada uno de estos sectores”.

EJECUCIÓN O DESARROLLO.

Es en este momento cuando los niños ya empiezan a desarrollar su juego, es aquí donde se dan las negociaciones con otros niños sobre quien será “la mamá”, quién será el hijito(a), así como también los juguetes que cada uno usará.

ORDEN

La maestra anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo y comiencen a ordenar los juguetes en su lugar. Así se concluye el juego en sectores.

SOCIALIZACIÓN:

Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego.

REPRESENTACIÓN:

La profesora le da la oportunidad a los niños para que expresen, a través del dibujo, pintura o modelado, lo que jugaron.

Aplicar el juego trabajo ha sido una experiencia muy gratificante; que me ha permitido crecer y madurar como maestra, observando cada uno de mis niños en sus actividades de juego trabajo y ahora me siento dispuesta a que los niños cuestionen, opinen, razonen; sobre todo me doy cuenta de que ellos son muy creativos y por lo general rompen esquemas.

Al comienzo no fue fácil, pero poco a poco fui entendiendo que esta metodología desarrolla las potencialidades de los niños y las niñas de una manera tan placentera para ellos, lo que me motiva a seguir empleándola, y los animo a todas y todos a intentarlo día a día con nuevos retos, nuevas propuestas, planificaciones y por ende resultados y exposiciones con alto sentido de creatividad.

En conclusión, Sarlé (2001), manifiesta que “el juego libre en los sectores en todo su proceso es un espacio que propicia el diálogo y la comunicación potencialmente entre estudiantes y mínimamente entre el estudiante y la docente”.

LOS SECTORES DEL AULA

Según Sarabia, (2009), dice “durante el juego libre en los sectores el aula, se concibe como un lugar donde el niño interactúa con los demás niños, con la docente y con los materiales ubicados en sectores funcionales”.

Tomando en cuenta la opinión del autor nos dice que en este tipo de estrategia juega un rol importante el juego cooperativo donde el niño va interactuando con sus compañeros, comparte, se solidariza y se socializa.

La ubicación de los sectores depende del espacio del aula y de la edad del niño de acuerdo a sus intereses.

Considerando la flexibilidad del currículo, los sectores pueden ser:

DIMENSIONES DE LA VARIABLE JUEGO TRABAJO

SECTOR DE CONSTRUCCIÓN.

En este sector los niños harán volar su creatividad e imaginación con materiales como cubos, conos, frascos, latas de colores, bloques de madera, botellas de plástico con arena, piedras agua de colores, cajas

de cartón de diversos tamaños, etc. Este sector es de mucho interés para los niños puesto que construirán carros, casas, aviones, castillos e inventarán historias de sus propias vivencias.

Cuenta con bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, legos o playgo. Es recomendable contar con cinta velcro (“pega pega”), de tal manera que los niños puedan unir piezas en sus construcciones de manera firme. Así mismo puedes colocar toboganes de objetos, hechos con tubos transparentes para que los niños metan pelotitas u otros objetos y éstos se deslicen por el tubo hasta la salida.

SECTOR DE DRAMATIZACIÓN.

En este sector los niños dramatizarán situaciones cotidianas de su hogar, entorno social y colegio por medio de Materiales como disfraces, telas de colores, máscaras, gorros, títeres, entre otros. Los niños mediante este sector liberan sus emociones y sentimientos. Un teatrín para títeres disfraces diversos y accesorios como sombreros, máscaras, cinturones Telas de un metro cuadrado como mínimo Mantas Coloca balconcitos con escaleras con cojines, telas, cintas colgantes para propiciar juegos novedosos. Desde este lugar, los niños ven de un ángulo y altura diferente un mismo lugar.

SECTOR DE MUSICA

A través de juegos rítmicos, los niños utilizarán su cuerpo para realizar movimientos y su voz para producir sonidos. Desarrollarán nociones tales como ritmo, tiempo, compás, rápido, lento, suave, fuerte, etc. Aprenderán sobre instrumentos y tipos de música.

El sector musical cuenta con diversos instrumentos de percusión, de cuerdas y de viento. Los instrumentos son hechos por los padres o industriales. Es importante contar con al menos un tambor, pandereta, toc-tocs, piedritas maracas. Se debe contar con un equipo sencillo de música y CDs con melodías de autores y estilos diferentes. Si se utilizan CDs con sonidos para que el niño discrimine, que estos sean de su realidad cercana.

VARIABLE APRENDIZAJE

Según Facundo (1999, p.124), para los cognoscitivistas, el aprendizaje es un proceso de modificación interno con cambios cualitativos y cuantitativos, porque se produce como resultado de un proceso interactivo entre la información que procede del medio y un sujeto activo. “El aprendizaje es un proceso de construcción de representaciones personales, significativas con sentido” (Echaiz, 2003, pág. 10).

Uno de los más grandes y ambiciosos objetivos de la educación actual es el “aprender a aprender” que equivale a decir que el alumno es capaz de realizar aprendizajes significativos (“establecimiento de relaciones sustantivas y no arbitrarias entre lo que el alumno ya sabe

y el nuevo material” Ausubel, Novak y Hannesian (1973), es decir, partiendo de sus conocimientos previos, relacionar los nuevos conocimientos que va obteniendo) por uno mismo en todas las situaciones.

En el proceso de enseñanza– aprendizaje hay que tener en cuenta lo que el alumno es capaz de hacer y aprender en cada momento, dependiendo del estadio evolutivo en que se encuentre (según las teorías de Piaget).

(Ausubel, Novak)

Rodriguez (2004, p. 84) considera que el alumno sólo aprende cuando encuentra sentido a lo que aprende. Para que se pueda dar significatividad en un aprendizaje se requiere:

- Partir de la experiencia previa del alumno.
- Partir de los conceptos previos del alumno.
- Partir de establecer relaciones significativas entre los conceptos nuevos con los ya sabidos por medio de jerarquías conceptuales.

Por tanto hay que lograr que los estudiantes se conviertan en aprendices autónomos y exitosos, regulando sus propios procesos de aprendizaje, y sintiéndose motivados por ello.

Para conseguir un aprendizaje significativo es de gran importancia la adquisición de estrategias cognitivas de exploración y descubrimiento, de elaboración y de organización de la información así como el saber

planificar, regular y evaluar la propia actividad (procesos metacognitivos).

TEORIA PSICOGENETICA (PIAGET)

Piaget ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo en los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Sternberg, comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa.

Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, ha insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos

por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson).

Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

TEORIA DE LA SIMULACION DE LA CULTURA (BRUNER Y GARVEY)

Bruner y Garvey, retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura).

Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve:

El predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (teoría de la en culturización).

TEORIA HISTORICO CULTURAL (VIGOTSKY)

Vygotsky, por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Gras respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas.

La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

El konin, perteneciente a la escuela histórica cultural de Vygotsky, subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil.

En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultura y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto.

La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño (Bruner, Rogoff).

A que el andamiaje sea efectivo contribuye, sin duda, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones... etc., actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes.

Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Elkonin, Leontiev, Zaporozhets y el mismo Vygotsky, consideran, en opinión de Bronfen Brenner a los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social.

A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos.

A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos a los juegos de representación de roles, en los que los adultos representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos.

En mi opinión son muchos los autores que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran que la danza como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano especialmente en la etapa infantil. Pero todos coinciden en que el niño se desarrolla más eficazmente en la danza y el juego.

2.3 FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

2.3.1 Hipótesis general

Existe relación significativa entre el juego como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

2.3.2 Hipótesis específicas

H1: El juego trabajo en el sector de dramatización se relaciona significativamente como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

H2:: El juego trabajo en el sector de construcción se relaciona significativamente como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

H3: El juego trabajo en el sector de música se relaciona significativamente como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.1 Tipo de la Investigación

El tipo de investigación utilizado corresponde al descriptivo – correlacional.

Descriptiva; correlacional, ya que se orienta a determinar el nivel influencia de una variable sobre otra.

Por la modalidad del procesamiento de la información es cuantitativa porque hace uso de procedimientos numéricos y estadísticos, establece la relación estadística entre las variables de estudio y sus indicadores; así como cualitativa porque emplea la encuesta a los alumnos.

3.1.2. Diseño de la investigación

El estudio corresponde al diseño no experimental correlacional, puesto que se trata de medir y evaluar la relación de dos variables: estimulación temprana y desarrollo motor.

Bajo este enfoque no experimental, el diseño que consideramos apropiado para la investigación es la transversal ya que los datos son recolectados en un solo momento o tiempo único, buscando describir las variables del estudio y analizar su incidencia e interrelación.

A su vez, esta investigación corresponde al correlacional porque lo que en esta investigación buscamos es analizar las relaciones existentes entre las variables de estudio.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Tabla 1: Población de estudio 100 I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

NIVELES	CANTIDADES	%
Población: Niños Matriculados de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.	84	100
Muestra: Niños Matriculados en la cuna, y jardín, de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.	42	50

3.3 OPERALIZACION DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DIMENCIONES	INDICADORES
<u>Variable 1:</u> Juego trabajo	Sector de dramatización	Participa en grupo escenificaciones de canti cuentos coordinando los movimientos corporales.

	Sector de construcción	<p>-Participa en grupo escenificaciones de bailes coordinando los movimientos corporales.</p> <p>-Participa en grupo escenificaciones en sus juegos de roles. Coordinando los movimientos corporales.</p> <p>- realiza la representación de personajes esperando su turno.</p> <p>-Imita sonidos onomatopéyicos respetando a sus amigos.</p>
	Sector de Música	<p>-Construye torres con diversos materiales con sus compañeros.</p> <p>-Consensa con sus amiguitos para crear nuevos juegos.</p> <p>-Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales.</p> <p>Comparte los instrumentos musicales con sus compañeros</p> <p>Toca algún instrumento en grupo creando sus propios sonidos.</p>

VARIABLES	DIMENCIONES	INDICADORES
	Ámbito personal	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de materiales didácticas. • Problemas de concentración.

<p><u>variable 2e:</u></p> <p>APRENDIZAJE</p>	<p>Ámbito social</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud ante los valores • Confianza en el futuro • Estímulos adecuados en clase • Aprestamiento en el aula • • Número de compañeros en aula • Apoyo de las mises ante dificultades • Ocupación y planificación del tiempo • Comunicación entre compañeros • Actitudes de solidaridad y compañerismo. • Trabajos grupales en aula. • • Dinámica de la clase • Integración en el grupo • Relación tutorial. • Estrategia metodológica asertiva. • Aprendizaje significativo. • Materiales didácticos adecuados
--	----------------------	--

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1 TÉCNICAS A EMPLEAR

Se utilizarán las siguientes técnicas:

Técnica de Observación: Con la finalidad de describir el problema de investigación y evidenciar las debilidades que presentan los niños y docentes en determinados aspectos.

Técnica de Encuesta: Con el propósito de verificar objetivamente los avances y dificultades en los niños y niñas.

Técnica de Fichaje: Se utilizará esta técnica para la sustentación científica y tecnológica del problema de investigación.

3.4.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Ficha de Observación: Este instrumento se empleará para recoger información sobre los niños y niñas de la muestra.

Cuestionarios: se aplicará según modelo del anexo.

Libreta de notas: En donde se registrarán las actividades más significativas realizadas en el proceso de la investigación

Fichas bibliográficas: se elaborarán fichas durante el estudio, análisis bibliográfico y documental

3.5. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El método empleado en este estudio fue el deductivo, porque se realizó una construcción teórica del objeto de estudio, (Importancia

del juego y el aprendizaje); asimismo, el diseño descriptivo - correlacional, la operacionalización de las variables y la discusión de los resultados fueron determinados por la construcción realizada sobre los datos recogidos por los instrumentos.

a. Instrumentos utilizados

La técnica empleada en el desarrollo de la variable juego trabajo fue la encuesta y el instrumento aplicado fue la de Ficha de observación

Para medir la Aplicación juego trabajo, se consideró la siguiente escala de Likert:

Si (2)

Regular (1)

No (0)

Para medir el aprendizaje se consideró preguntas usando la siguiente escala de Likert:

Si (2)

Regular (1)

No (0)

b. Validez de los instrumentos

Se entiende Validez según la definición dada por Hernández et. al. (2010) "Grado en que un instrumento en verdad mide la

variable que se busca medir” (p. 201). Según Streiner y Norman (2008) mencionados por Hernández et al. (2010) definen la **Validez de expertos**, como “la que se refiere al grado en que aparentemente un instrumento de medición mide la variable en cuestión de acuerdo con “voces calificadas”. (p. 202).

Por tanto para la validación de nuestro instrumento se realizó en base a estos conceptos teóricos, utilizando para ello procedimiento de juicio de expertos calificados que determinaron la adecuación de los ítems de nuestro respectivo instrumento.

3.5. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

Descriptiva

Permitirá recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de los ítems referidos en los cuestionarios aplicados a los estudiantes que constituyeron la muestra de población. Se empleará las medidas de tendencia central y de dispersión.

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 19.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de los cuestionarios

- Medidas de tendencia central
- Medida aritmética
- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

Inferencial

Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se someterá a prueba:

- La Hipótesis Central
- La Hipótesis específicas
- Análisis de los cuadros de doble entrada

Se aplicara la fórmula del **Chi- Cuadrado** que permite contrastar la hipótesis de independencia, la cual será analizada e interpretada.

$$x^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Para probar nuestras hipótesis de trabajo, vamos a trabajar con las **TABLAS DE CONTINGENCIA** o de doble entrada y conocer si las variables cualitativas categóricas involucradas tienen relación o son independientes entre sí. El procedimiento de las tablas de contingencia es muy útil para investigar este tipo de

casos debido a que nos muestra información acerca de la intersección de dos variables.

La prueba **Chi cuadrado** sobre dos variables cualitativas categóricas presenta una clasificación cruzada, se podría estar interesado en probar la hipótesis nula de que no existe relación entre ambas variables, conduciendo entonces a una **prueba de independencia Chi cuadrado**.

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**, ρ (ro) que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

3.5.1. Pasos para realizar las Pruebas de hipótesis

Los datos suelen organizarse en tablas de doble entrada en las que cada entrada representa un criterio de clasificación (una variable categórica).

Como resultado de esta clasificación, las frecuencias (el número o porcentaje de casos) aparecen organizados en casillas que contienen información sobre la **RELACIÓN ENTRE AMBOS CRITERIOS**. A estas frecuencias se les llama tablas de contingencia.

Al realizar pruebas de hipótesis, se parte de un valor supuesto (hipotético) en parámetro poblacional. Después de recolectar una muestra aleatoria, se compara la estadística muestra, así como la media(x), con el parámetro hipotético, se compara con una supuesta media poblacional. Después se acepta o se rechaza el valor hipotético, según proceda.

Paso 1:Plantear la hipótesis nula (H_0) y la hipótesis Alternativa (H_a)

Se plantea primero la hipótesis nula (H_0) y se lee **H subcero**.

La H significa “**Hipótesis**” y el subíndice cero indica “**no hay diferencias**”

Hipótesis Nula. Afirmación o enunciado acerca del valor de un parámetro poblacional.

Hipótesis Alternativa. Afirmación que se aceptara si los datos muestrales proporcionan amplia evidencia de que la Hipótesis Nula

Paso 2: Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia es la probabilidad de rechazar la Hipótesis nula cuando es verdadera.

Debe tomarse una decisión de usar el nivel **0.05** (nivel del 5%), el nivel de 0.01, el 0.10 o cualquier otro nivel entre 0 y 1. Generalmente se selecciona el nivel **0.05** para proyectos de investigación de consumo; el de **0.01** para aseguramiento de la calidad, para trabajos en medicina; 0.10 para encuestas políticas.

La prueba se hará a un nivel de confianza del 95% y a un nivel de significancia de 0.05.

Paso 3: Calcular el valor estadístico de la prueba

Será imprescindible señalar al estadístico **Chi-cuadrado**, ya que este es el estadístico que nos va a permitir contrastar la relación de dependencia o independencia entre las dos variables objeto de estudio.

$$\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Opcionalmente se pueden calcular otras medidas de asociación como: Correlaciones, Coeficiente de contingencia, Phi y V de Cramer para **variables cualitativas nominales** y los estadísticos: Gamma, d de Sommers, Tau b de Kendall para **variables cualitativas ordinales**.

Paso 4: Formular la regla de decisión

Una regla de decisión es un enunciado de las condiciones según las que se acepta o se rechaza la Hipótesis Nula. La región de rechazo define la ubicación de todos los valores que son demasiados grandes o demasiados pequeños, por lo que es muy remota la probabilidad de que ocurran según la Hipótesis Nula verdadera.

Paso 5: Tomar una decisión

Se compara el valor observado de la estadística muestra con el valor críticos de la estadística de prueba. Después se acepta o se rechaza la hipótesis nula. Si se rechaza ésta, se acepta la alternativa.

La distribución apropiada de la prueba estadística se divide en dos regiones una región de **rechazo** y una de **no rechazo**. Si la prueba estadística cae en esta última región no se puede rechazar la hipótesis nula y se llega a la conclusión de que el proceso funciona correctamente.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES Y DIMENSIONES

El juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay.

TABLA 1

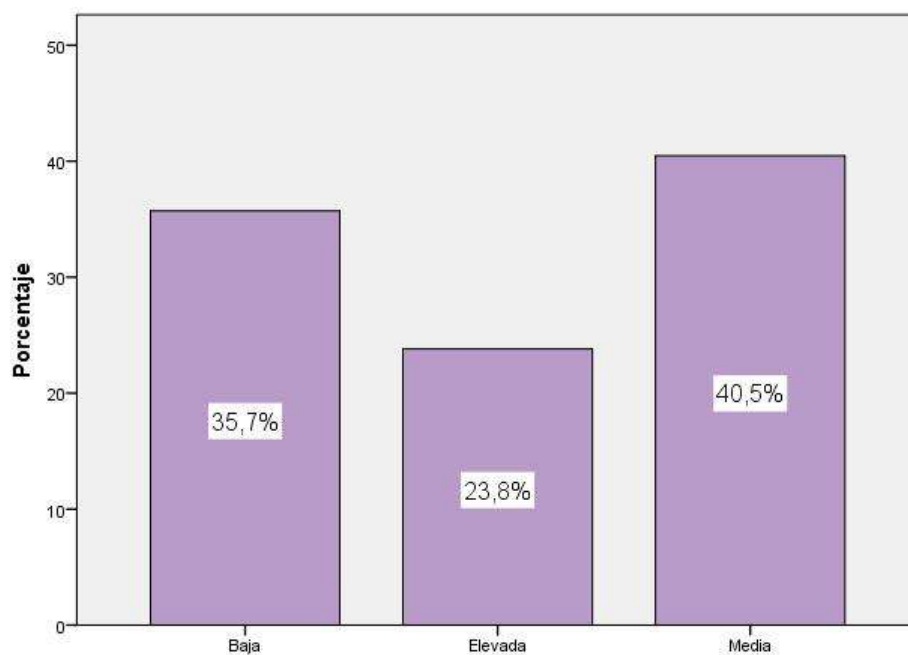
Participa en grupo escenificaciones de canti cuentos coordinando los movimientos corporales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Baja	15	35,7	35,7	35,7
	Elevada	10	23,8	23,8	59,5
	Media	17	40,5	40,5	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

Figura 1

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



De la fig. 1, un 40,5% de los niños de 5 años de la I.E.I. Pasitos de Jesús Hualmay, alcanzaron una participación de grupos de escenificaciones y cuentacuentos un nivel media, un 35,7% lograron un nivel baja y un 23,8% consiguieron una un grupo de participar en canticuento elevada.

TABLA 2

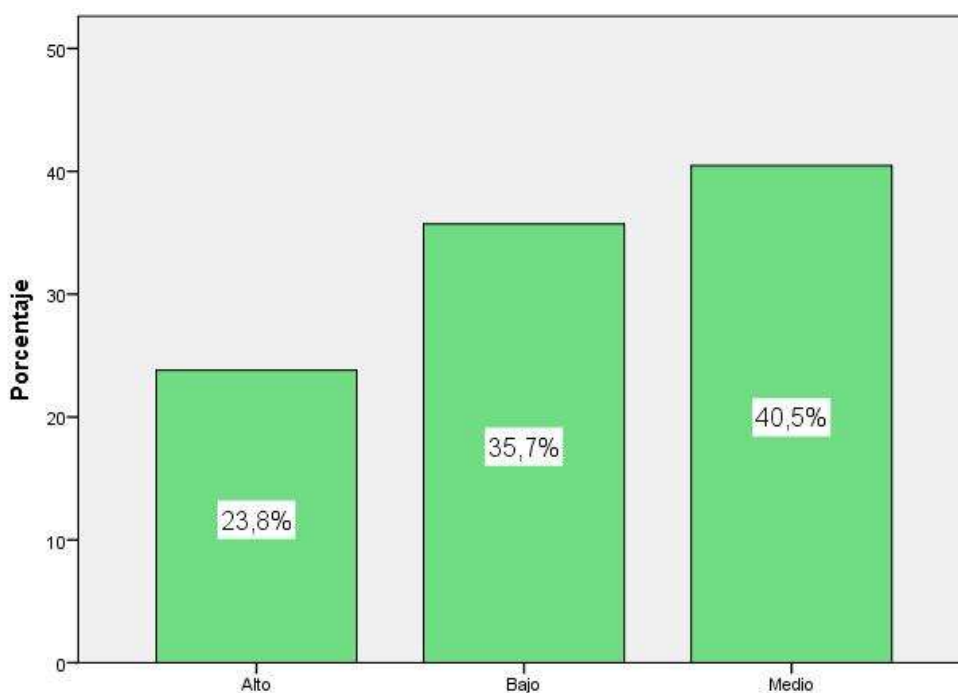
Participa en grupo escenificaciones en sus juegos de roles. Coordinando los movimientos corporales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	10	23,8	23,8	23,8
	Bajo	15	35,7	35,7	59,5
	Medio	17	40,5	40,5	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 2



De la fig. 2, un 40,5% de los niños de 5 años de la I.E.I. Pasitos de Jesús Hualmay, alcanzaron un nivel medio en las participaciones de juegos de roles y coordinación de movimiento corporales, un 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 23,8% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 3

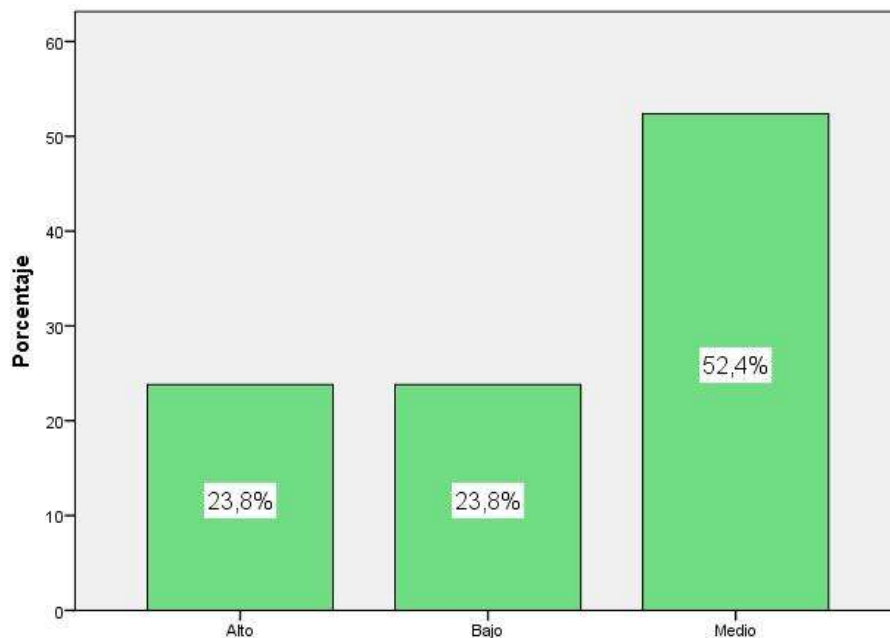
Construye torres con diversos materiales con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	10	23,8	23,8	23,8
	Bajo	10	23,8	23,8	47,6
	Medio	22	52,4	52,4	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 3



De la fig. 3, un 52,4% de los niños de 5 años de la I.E.I. Pasitos de Jesús Hualmay, alcanzaron un nivel medio en Construye torres con diversos

materiales con sus compañeros, un 23,8% consiguieron un nivel bajo y otro 23,8% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 4

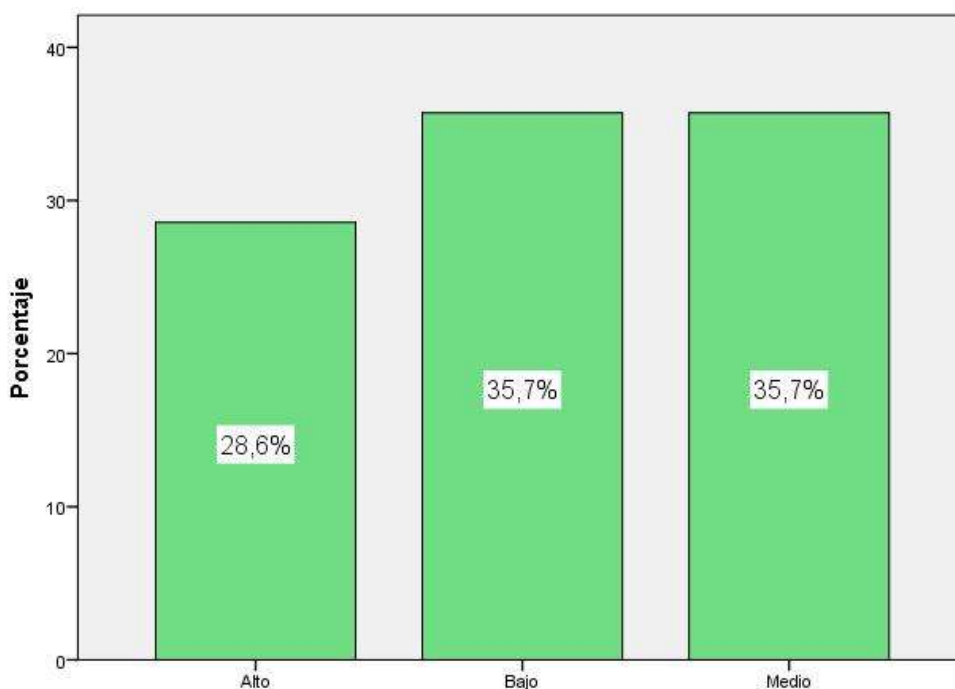
Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	12	28,6	28,6	28,6
	Bajo	15	35,7	35,7	64,3
	Medio	15	35,7	35,7	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 4



De la fig. 4, un 35,7% de los niños de 5 años de la I.E.I. Pasitos de Jesús Hualmay, alcanzaron un nivel medio en la Arma figuras con bloques lógicos

en trabajos grupales, otro 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 28,6% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 5

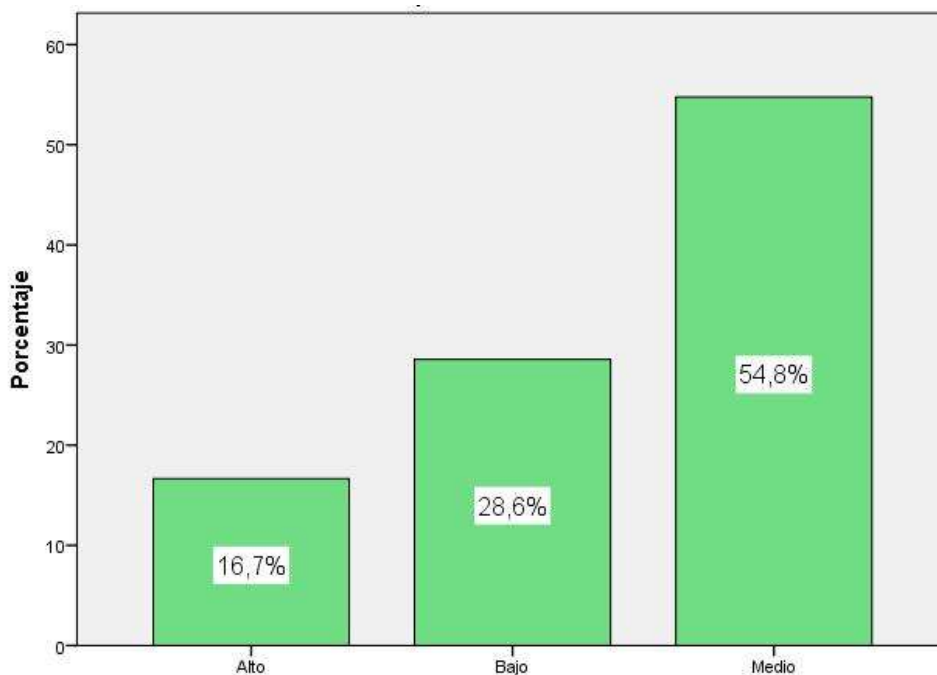
Comparte los instrumentos musicales con sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	7	16,7	16,7	16,7
	Bajo	12	28,6	28,6	45,2
	Medio	23	54,8	54,8	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 5



De la fig. 5, un 54,8% de los niños de 5 años de la I.E.I. Pasitos de Jesús Hualmay, alcanzaron un nivel medio en compartir los instrumentos musicales con sus compañeros, un 28,6% consiguieron un nivel bajo y un 16,7% obtuvieron un nivel alto.

4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Hipótesis General

Hipótesis Alternativa **H_a**: Existe relación significativa entre El juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017.

Hipótesis nula **H₀**: No Existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia de aprendizaje de los niños de I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay – 2017.

Como se muestra en la tabla se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.930$, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia de aprendizaje de los niños de I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay – 2017.

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H₁**: Existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017.

Hipótesis nula **H₀**: No existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017.

Como se muestra en la tabla se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.912$, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$) con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017.

Hipótesis Específica 2

Hipótesis Alternativa **H2**: Existe relación significativa entre significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017.

Hipótesis nula **H₀**: No existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017.

Como se muestra en la tabla se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.820$, con una $p=0.000$ ($p<0.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017.

Hipótesis Específica 3

Hipótesis Alternativa **H3**: Existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017.

Hipótesis nula **H₀**: No Existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017.

Como se muestra en la tabla se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.957$, con una $p=0.000$ ($p<0.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy alta**.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

De las pruebas realizadas podemos concluir:

PRIMERA: Existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017., debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.930, representando una **muy alta** asociación positiva.

SEGUNDA: Existe relación significativa el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017., debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.912, representando una **muy alta** asociación positiva.

TERCERA: Existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.Pasitos de Jesús Hualmay-2017; La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.820, representando **alta** asociación positiva.

5.2. Recomendaciones

- Considerar en el desarrollo de las sesiones temas relacionadas a las dos variables el juego y estrategia de aprendizaje, que sean empleando dinámicas de interacción social y valoración de los niños.
- Realizar las coordinaciones respectivas para que con ayuda de especialistas se pueda orientar a los padres sobre estrategia o técnicas para el fortalecimiento de la construcción del aprendizaje de los niños.

- Motivar a los padres a desarrollar un mayor nivel de participación con sus hijos puesto que ayuda bastante en la coordinación motora fina y gruesa.

CAPÍTULO V

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

1. ABAD MOLINA, Javier y Ángeles RUIZ de VELASCO GÁLVEZ (2011) “El juego simbólico” Ed. GRAÓ Madrid.
2. AIZENCANG, Noemi (2005) “Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes”. Ed. Manantial Madrid
3. AIZENCANG, Noemi (2000) “El juego y el aprendizaje escolar: Concepciones y prácticas docentes”. En: Revista Ensayos y Experiencias. No 33, Año 6 Mayo-Junio.
4. BAQUERO, R (2001) “El juego en la psicología de Vigostky “.Ed. HomoSapiens. Buenos Aires.
5. CABALLO, Vicente (2007) “ Manual de Habilidades Sociales” Ed. Siglo XXI. Mexico
6. CAMPO, Juan José, y otros “Fichero de Juegos de Expresión y cooperación” (2007) Ed. Inde.
7. ELKONIN, D.B. (1980) “Psicología del juego” Ed. Pablo del Rio. Madrid.
8. FERLAND Francine (2005) ¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años. Ed. Narcea. Madrid, España.
9. GARAIGORDOBIL, M. (1990). “Juego y desarrollo infantil”. Madrid: Seco Olea.
10. GARAIGORDOBIL, M. (1992). “Juego cooperativo y socialización en el aula”. Ed. Biblioteca Nueva. Madrid, España
11. GARVEY, Catherine (1985) “El juego infantil”. Buenos Aires Ed. Morata.
12. GUTIERREZ DELGADO Manuel (2004) “La Bondad del juego. Escuela Abierta”. Madrid, España. Ed, Grao
13. GUITART ACED, Rosa (2008) “ 101 Juegos”. Juegos no competitivos, Madrid, España .Ed. GRAO
14. LAVEGA BURGUÉS, DR. PERE (2004) “Teoría y Práctica del Juego: La Dimensión Psicológica del juego”.Mexio, Ed. Siglo XXI

15. MINERVA TORRES, Carmen (2001) "El juego como estrategia de Aprendizaje en el aula". Mexico, Ed. NURR-ULA
 16. MORENO MURCIO, José Antonio (2002) "Aprendizaje a través del juego" Madrid , España Ed. Aljibes..
 17. MORENO MURCIO, Juan Antonio y RODRIGUEZ GARCÍA Pedro Luis. "El Aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil". (2008). Madrid, España. Ed. Aljibes
 18. MUÑOZ CRISTINA (2003) Las habilidades sociales en la escuela España, Ed. Parafino
 19. MUÑOZ C, CRUPI , P, ANGRHES, R (2011) "Las habilidades sociales España, " .Ed.Parafino
 20. PEREZ PAULA, Isabel Maria (2000) . "Las habilidades sociales: Educar hacia la auto regulación " España ED.Horsori
 21. PEÑAFIEL, Eva y SERRANO Cristina (2011). 1. Habilidades Sociales.España Ed Editext.
 22. SARLÉ, Patricia (2008) "Enseñar el juego y jugar la enseñanza" España. Ed. Paidós
 23. WEST , Janet (2000) " Terapia de juego centrada en el niño" .Buenos Aires, .Universidad Central.
- LINKS EDUFUTURO (2010) Importancia del juego en la edad preescolar.
En: <http://www.edufuturo.com/educación.php?c=1751>

ANEXOS

GUIA DE OBSERVACIÓN

INSTRUCCIONES: La presente ficha para cada niño, se realizara mediante la observación del docente.

ITEMS	SI		NO	
	N°	%	N°	%
DIMENSION SECTOR DE DRAMATIZACION				
Participa en grupo escenificaciones de canti cuentos coordinando los movimientos corporales.				
-Participa en grupo escenificaciones de bailes coordinando los movimientos corporales.				
Participa en grupo escenificaciones en sus juegos de roles. Coordinando los movimientos corporales.				
Realiza la representación de personajes esperando su turno.				
Imita sonidos onomatopéyicos respetando a sus amigos.				
DIMENSION SECTOR DE CONSTRUCCION	N°	%	N°	%
Construye torres con diversos materiales con sus compañeros.				
Consensa con sus amiguitos para crear nuevos juegos.				
Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales.				
DIMENSION SECTOR DE MUSICA				
Comparte los instrumentos musicales con sus compañeros				
Toca algún instrumento en grupo creando sus propios sonidos.				

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
EL JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I PASITOS DE JESÚS - HUALMAY	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relaciona el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación que existe entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.	HIPÓTESIS GENERAL Existe una relación significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.	VARIABLE 1 El juego trabajo -Sector de dramatización - Sector de Construcción - Sector de música	INVESTIGACIÓN Descriptiva Correlacional DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Aplicación de encuestas a estudiantes Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental	ALUMNOS Población: 100 Muestra: 50 MUESTRA Estudiantes de 5 años
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿ ¿Cómo se relaciona el juego trabajo en el sector de dramatización como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la relación que existe entre el juego trabajo en el sector de dramatización como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.	HIPÓTESIS ESPECIFICA H1 El juego trabajo en el sector de dramatización se relaciona significativamente como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.	VARIABLE 2 APRENDIZAJE		INSTRUMENTOS: Formato de encuestas. Guía de Observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	
	¿Cómo se relaciona el juego trabajo en el sector de construcción como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.	Determinar la relación que existe entre el juego trabajo en el sector de biblioteca como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.	H2: El juego trabajo en el sector de construcción se relaciona significativamente como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.				
¿Cómo se relaciona el juego trabajo en el sector de música como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.	Determinar la relación que existe entre el juego trabajo en el sector de música como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.	H3: El juego trabajo en el sector de música se relaciona significativamente como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.					