

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**INCIDENCIA DE JUEGO EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.Nº 439 “MI
MUNDO INFANTIL” DEL DISTRITO DE
PACHANGARA UGEL Nº 14 – OYON.**

PRESENTADO POR:

Lic. Edith Rojas de la Cruz

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA
GESTIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

ASESOR:

[Dr. Abraham William García Chapoñan]

HUACHO - 2022

**INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.N° 439 “MI
MUNDO INFANTIL” DEL DISTRITO DE PACHANGARA UGEL N°
14 – OYON.**

Lic. Edith Rojas de la Cruz

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: [Dr. Abraham William García Chapoñan]

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN
ESTIMULACIÓN TEMPRANA
HUACHO
2021**

DEDICATORIA

A mi familia con mucho cariño por haber sido mi apoyo a lo largo de toda mi carrera profesional y a lo largo de mi vida.

A todas las personas, en especial a los que me acompañaron en esta etapa.

Edith Rojas de la Cruz

AGRADECIMIENTO

A mi familia, por haberme brindado su apoyo en mi formación profesional en esta prestigiosa Universidad y haber sido mi apoyo durante todo este tiempo.

También agradezco de manera especial a mi tutor de tesis, por haberme guiado y asesorado en la elaboración de mi proyecto de tesis.

Edith Rojas de la Cruz

ÍNDICE

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO I : PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1 Descripción de la realidad problemática	14
1.2 Formulación del problema	15
1.2.1 Problema general	15
1.2.2 Problemas específicos	15
1.3 Objetivos de la investigación	15
1.3.1 Objetivo general	15
1.3.2 Objetivos específicos	15
1.4 Justificación de la investigación	16
1.5 Delimitaciones del estudio	17
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	18
2.1 Antecedentes de la investigación	18
2.1.1 Investigaciones internacionales	18
2.1.2 Investigaciones nacionales	21
2.2 Bases teóricas	24
2.3 Bases filosóficas	57
2.4 Definición de términos básicos	59
2.5 Hipótesis de investigación	60
2.5.1 Hipótesis general	60
2.5.2 Hipótesis específicas	60
2.6 Operacionalización de las variables	61
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	62
3.1 Diseño metodológico	62
3.2 Población y muestra	62
3.2.1 Población	62
3.2.2 Muestra	62
3.3 Técnicas de recolección de datos	63
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información	63
CAPÍTULO IV: RESULTADO	63

4.1	Análisis de resultados	63
4.2	Contrastación de hipótesis	73
	El juego y el proceso de enseñanza aprendizaje	73
	CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	79
5.1	Discusión de resultados	79
	CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
6.1	Conclusiones	82
6.2	Recomendaciones	83
	REFERENCIAS	84
7.1	Fuentes bibliográficas	84
7.2	Fuentes electrónicas	84
	ANEXOS	88

Índice de las tablas

Tabla 1 <i>¿Considera importante la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de formación integral de los niños i niñas preescolar?</i>	63
Tabla 2 <i>¿utiliza juegos lúdicos para el desarrollo de las dimensiones de los niños y niñas?</i>	64
Tabla 3 <i>¿La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planeada con anticipación?</i>	64
Tabla 4 <i>¿Desarrolla juegos motores o de ejercicios encaminados al desarrollo cognitivo en los niños?</i>	65
Tabla 5 <i>¿Utiliza juegos simbólicos para el desarrollo de la imaginación, creatividad y comunicación en los niños?</i>	66
Tabla 6 <i>¿Utiliza los juegos de reglas para el desarrollo de habilidades intelectuales en los niños?</i>	67
Tabla 7 <i>¿Utiliza juegos de dramatización y de roles que le permitan al niño exteriorizar sus sentimientos y emociones?</i>	67
Tabla 8 <i>¿Cuándo realiza juegos con los niños es consciente del tipo de habilidades, destrezas y conocimientos que están desarrollando o adquiriendo en ese omentos?</i>	68
Tabla 9 <i>Los juegos exploratorios que utiliza el docente con los niños.</i>	69
Tabla 10 <i>Los juegos vigorosos que utiliza los docentes con los niños.</i>	70
Tabla 11 <i>Los juegos de habilidades que utilizan los docentes con los niños.</i>	70
Tabla 12 <i>Los juegos sociales que utiliza los docentes con los niños.</i>	71
Tabla 13 <i>Los juegos de imaginación que utilizan los docentes con los niños.</i>	72
Tabla 14 <i>Los juegos de ingenio que utilizan los docentes con los niños.</i>	73
Tabla 15 <i>Correlación entre el juego y el proceso de enseñanza aprendizaje.</i>	74
Tabla 16 <i>Correlación entre la variable tipos de juegos y desarrollo de las dimensiones y competencias.</i>	75
Tabla 17 <i>Correlación entre la variable las competencias, procesos de pensamientos, habilidades y la aplicación de actividades lúdicas.</i>	76
Tabla 18 <i>Correlación entre la variable actividades lúdicas en los docentes y el desarrollo de las diferentes dimensiones y competencias.</i>	77

Índice de ilustraciones

Ilustración 1 <i>¿Considera importante la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de formación integral de los niños y niñas de preescolar?</i>	63
Ilustración 2 <i>¿Utiliza juegos lúdicos para el desarrollo de las dimensiones de los niños y niñas?</i>	64
Ilustración 3 <i>¿La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planeada con anticipación?</i>	65
Ilustración 4 <i>¿Desarrolla juegos motores o de ejercicios encaminados al desarrollo cognitivo en los niños?</i>	65
Ilustración 5 <i>¿Utiliza juegos simbólicos para el desarrollo de la imaginación, creatividad y comunicación en los niños?</i>	66
Ilustración 6 <i>¿Utiliza los juegos de reglas para el desarrollo de habilidades intelectuales en los niños?</i>	67
Ilustración 7 <i>¿Utiliza juegos de dramatización y roles que le permitan al niño exteriorizar sus sentimientos y emociones?</i>	68
Ilustración 8 <i>¿Cuándo realiza juegos con los niños es consciente del tipo de habilidades, destrezas y conocimiento que están desarrollando o adquiriendo en ese momento?</i>	69
Ilustración 9 <i>Los juegos exploratorios que utilizan los docentes con los niños.</i>	69
Ilustración 10 <i>Los juegos vigorosos que utilizan los docentes con los niños.</i>	70
Ilustración 11 <i>Los juegos de habilidades que utilizan los docentes con los niños.</i>	71
Ilustración 12 <i>Los juegos sociales que utilizan los docentes con los niños.</i>	72
Ilustración 13 <i>Los juegos de imaginación que utiliza los docentes con los niños.</i>	72
Ilustración 14 <i>Los juegos de ingenio que utilizan los docentes con los niños.</i>	73

RESUMEN

Conocer la incidencia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 5 años. Se utilizo la investigación descriptiva para el presente estudio, la muestra estuvo constituida por un total de 5 docentes. Las técnicas para la recolección de datos fueron la encuesta y entrevista. Se concluye que el 50% de los docentes utiliza los juegos con agua y arena en los exploratorios con los niños, el 25% manifiesta que usa los juegos de escondite y el 25% producen ruidos, sonido, olores y sabores diferente, el 40% de los docentes utiliza en los juegos de habilidad la construcción de cubos, el 40% de los maestros manifiesta que utilizan en los juegos de habilidad el dibujo, pinta con los dedos, dobla papel y recorta y el 20% realizan los juegos de argollas, ensartar, enhebrar en los juegos de habilidad.

Palabras clave: Juego, proceso de enseñanza aprendizaje.

ABSTRACT

To know the incidence of the game in the teaching-learning process of 5-year-old children. Descriptive research was used for the present study, the sample consisted of a total of 5 teachers. The techniques for data collection was the survey and interview. It is concluded that 50% of the teachers use games with water and sand in the explorations with the children, 25% state that they use hide and seek games and 25% produce different noises, sounds, smells and tastes, 40% of teachers use the construction of cubes in skill games, 40% of teachers state that they use drawing, finger painting, folding paper and cutting out in skill games, and 20% play ring games, stringing, threading in games of skill.

Keywords: game, teaching-learning process.

INTRODUCCIÓN

El juego, con el transcurso del tiempo, fue objeto de gran desasosiego e investigación. Varias teorías clásicas del juego a principio de siglo, utilizaron muchos el mismo significado, estimándolo como un factor determinante en el crecimiento del niño. Los juegos son más que estrategias didácticas cuyo propósito es el logro de nuevos conocimientos ya que éste ofrece superiores facultades de manifestación y satisfacción, intercalando la dicha, el gusto en la creatividad y el conocimiento.

El juego es fundamental para el desarrollo integral del niño, ya que por intermedio de ello se logran conocimientos, destrezas y le ofrece el momento para conocerse ellos mismos y a otros y el entorno que lo rodea. En la coyuntura se considera el juego como una herramienta importante que incentiva a los maestros a hacer con sus estudiantes varias experiencias de aprendizaje. En la educación básica también es fundamental estimular los juegos didácticos, para ganar experiencias que se acomodan al proceso de enseñanza aprendizaje donde el docente es el orientador en la cual los estudiantes exteriorizan sus vivencias tanto de la familia como en el medio social. La elaboración del presente trabajo de investigación tomó como participantes directos a los docentes, en la cual se toma en cuenta la incidencia del Juego en el Proceso de Enseñanza aprendizaje de los niños de 5 años; para ello el estudio se desarrolló en seis capítulos.

El capítulo I corresponde al planteamiento del problema en el cual se considera la descripción de la realidad problemática, formulación del problema, los objetivos, la justificación y la delimitación de estudios.

En el capítulo II, que constituye el marco teórico, se plantea los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, la definición de términos básicos, hipótesis de investigación y la operacionalización de las variables.

El capítulo III, metodología aborda puntos como diseño metodológico, población y muestra, técnica de recolección de datos, técnicas para el procesamiento de la información.

El capítulo IV, resultados en la cual se considera análisis de resultados y contrastación de hipótesis.

El capítulo V, considera la presentación de discusión de resultados.

El capítulo VI, se finaliza con las conclusiones, recomendaciones, las referencias y anexo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En la actualidad, la educación inicial es muy importante en el desarrollo integral de los niños y niñas, por ello las competencias de aprendizaje cada vez son más exigentes, convirtiéndose, en un cúmulo de tareas repetitivas que ocasionan que los niños muestren pereza hacia el aprendizaje, lo que se convierte en muchos casos en un problema familiar; es por ello, que los docentes deben utilizar una variedad de recursos que les permiten lograr el desarrollo pleno de las competencias básicas en los niños y niñas. El juego en los niños es su principal interés, la naturaleza de los niños y niñas es jugar; lo hacen por instinto, es un ejercicio natural y placentero, durante el juego ellos disfrutan el trato con los demás, ejercitan su lenguaje verbal y no verbal, su desarrollo psicomotriz, aprenden a seguir instrucciones y a acatar las reglas que los mismos imponen como también desarrollan su autonomía.

Por medio del juego, se alterna la formalidad en los niños, que implica el compromiso, la responsabilidad que asume, y el goce de la actividad misma; toda la recreación en los niños y niñas de educación inicial debe girar en torno a este tipo de actividades, como una experiencia de aprendizaje significativo, no obstante la mayor parte de las veces los docentes no utilizan estas actividades para estimular, descubrir y explorar el entorno que los rodea, limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para desarrollarlas capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de formación integral.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera Incide el Juego en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Niños de 5 Años de la I.E.Nº 439 “Mi Mundo Infantil” del distrito de Pachangara UGEL Nº 14 – Oyon?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿De qué manera los diferentes tipos de juegos utilizados influye el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar?
- ¿Cuáles son las competencias, procesos de pensamiento, habilidades y destrezas que se desarrollan al aplicar ciertas actividades lúdicas?
- ¿Cuál es el grado de utilización de las actividades lúdicas en los docentes para el desarrollo de las diferentes dimensiones y competencias de los niños y niñas de 5 años?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la Incidencia del Juego en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Niños de 5 Años de la I.E.Nº 439 “Mi Mundo Infantil” del distrito de Pachangara UGEL Nº 14 – Oyon.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar la influencia de los diferentes tipos de juegos en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de 5 años.
- Establecer las competencias, procesos de pensamiento, habilidades y destrezas que se desarrollan al aplicar ciertas actividades lúdicas.

- Evaluar en los docentes el grado de utilización de las actividades lúdicas en el desarrollo de las diferentes dimensiones y competencias de los niños y niñas de 5 años.

1.4 Justificación de la investigación

Dentro de los procesos de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el desarrollo natural de los individuos, el juego prevalece, dado que permite desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación; por lo cual el juego contribuye a reconocer y aceptar el mundo, facilitando los medios para que el niño vaya ajustándose a los entornos desde los cuales interactúa.

El juego permite al niño reconocerse como individuo en el medio en que vive, para poder actuar desde su forma de ser, saber y hacer sintiéndose seguro, confiado, amado, respetado y ante todo, libre para crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento, para aprender. El juego, unido al componente educativo permite obtener un instrumento único e irremplazable de enseñanza y de aprendizaje para los niños y las niñas, dado que para ellos jugar constituyen una necesidad para interactuar con el mundo, para reconocer y reconocerse como individuo.

La realidad del escenario del aula no resulta ser tan halagadora a la hora de aplicar el juego como estrategia que permite fortalecer los procesos básicos para el aprendizaje en el nivel de educación inicial. En la I.E.Nº 439 “Mi Mundo Infantil” del distrito de Pachangara UGEL Nº 14 – Oyon, se observa que la docente de educación inicial, recurre muy poco a la aplicación de estrategias innovadoras para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños; desconociendo una amplia gama de posibilidades que el juego como herramienta o estrategia de aprendizaje ofrece en el nivel preescolar porque fortalece el desarrollo integral del niño, y facilita los escenarios significativos donde los infantes pueden relacionar los conocimientos previos con ya los adquiridos.

El proyecto pretende generar los espacios para reconocer y demostrar que el aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, facilitando estrategias que conjugan juego

y aprendizaje como factores fundamentales que contribuyen a la formación del niño, desde la consolidación de un carácter participativo, propositivo y el desarrollo de competencias fundamentales para enfrentar su entorno educativo, cultural y social.

La investigación, permite que la docente sea capaz no sólo de reconocer problemáticas que afectan la calidad de la educación infantil, sino que se convierta en agente activo capaz de proponer alternativas de solución innovadoras y eficaces, como lo es el diseñar, planear y ejecutar actividades que contribuyan al desarrollo integral del niño; en este caso proponer por medio del juego, la vinculación de los diferentes actores en los principales contextos donde se desenvuelve el niño para favorecer el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje, su inteligencia y su innata capacidad creativa y creadora.

1.5 Delimitaciones del estudio

Se realizó la investigación partiendo del interés de buscar la incidencia del juego que mejore el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes. Por ello se desarrollará la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en los estudiantes de educación inicial. Este proyecto de investigación se desarrollará desde junio del 2019 hasta noviembre del año 2019, en él se utilizarán hasta la fecha libros, tesis, artículos y fuentes de consulta válidos de índole nacional e internacional, propias de instancias de prestigio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

González y Rodríguez, (2015) en su tesis titulada *Las Actividades Lúdicas Como Estrategias Metodológicas en la Educación Inicial*, (Tesis de Pregrado) Universidad Estatal de Milagro, Ecuador. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la influencia que poseen las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial, considerando el valor y relevancia que hoy en día tienen este tipo de estrategias dentro y fuera del aula en el cual se incrementa el proceso evidenciando la importancia que tiene el juego en el avance social y cognitivo de los estudiantes en sus diferentes niveles de crecimiento en especial en sus primeros años de vida los cuales son importantes y significativos para su desarrollo integral. Se abordó temas relacionados a la importancia que tiene el docente dentro del proceso de enseñanza, el mismo que debe ser observador y permitir que los infantes adquieran el conocimiento a través de la curiosidad, exploración, manipulación, implementando actividades lúdicas que ayuden en la adquisición de nuevos conocimientos. El enfoque que siguió la investigación fue documental, basada en la revisión bibliográfica de estudios previos sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje en la educación inicial. Esta revisión permitió realizar un análisis e interpretación de la información relevante que proporcionaron los diferentes autores de los estudios anteriores, que contribuyeron a crear el marco teórico de la investigación. A demás se fundamenta en la teoría de Piaget donde el juego es parte esencial de aprendizaje, en la Constitución de la República, en la LOEI, en el marco legal donde se establece el derecho a un desarrollo integral en todas sus

dimensiones. Los resultados obtenidos de la investigación documental evidencian que las actividades lúdicas contribuyen de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia de armonía en la escuela y en su entorno. Mediante esta investigación se ha pretendido elaborar un modelo didáctico aplicando estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial. La existencia de ambientes adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza, contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno. La actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes.

Ospina, (2015) en su tesis titulada *El Juego Como Estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el Nivel Preescolar*, (tesis de Posgrado). Universidad del Tolima, Ibagué. tuvo como objetivo Demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal, se desarrolló en la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal – Tolima. Describe los elementos metodológicos y conceptuales que comprendieron el desarrollo investigativo, aplicado a un grupo de niños del grado preescolar, apoyado en la generación de estrategias pedagógicas centradas en el juego para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas menores de siete años. En la primera etapa del proceso de investigación formativa llevado a cabo, que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos, se logra con la observación directa de los niños del nivel preescolar de la institución y el acompañamiento metodológico de la docente a cargo, identificar como problemática los escasos de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, y la rutinización de acciones dentro del aula. Una vez identificada la problemática, se inicia la fase de intervención que determina las acciones a través del Proyecto Pedagógico de Aula, que propone el

juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar; determinando las acciones pertinentes, los roles específicos de participación de los diferentes agentes educativos como docentes, padres de familia, y niños del grado preescolar de la institución. De esta forma, la aplicación de estrategias enfocadas en el juego permite cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que responden a los intereses y necesidades del niño preescolar, para contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación infantil en el municipio. A través del proceso de intervención, durante el transcurrir de nuestra carrera profesional, se logró desarrollar actividades que contribuyeran a neutralizar la problemática encontrada y así dar estrategias innovadoras como lo es el juego para que favorecieran el desarrollo de los procesos básicos a nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. Las conclusiones que presenta este proceso corresponden a: Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional. Teniendo en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, el desarrollo del proyecto permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco de su tiempo para que el aprendizaje de sus hijos se más divertido y significativo mientras se está jugando.

Ortiz, (2015) en su tesis titulado *Las etapas del aprendizaje lógico matemático y su incidencia en el proceso enseñanza - aprendizaje del nivel inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Primero de Mayo del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza.* (tesis de pregrado) Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador. La presente investigación tuvo como objetivo Investigar la incidencia de las etapas del aprendizaje lógico matemático en el aprendizaje del inicial subnivel 2 de los estudiantes de la U. E. Primero De Mayo Bloque 2 Nivel Inicial del cantón Pastaza, la población fue de 75 estudiantes y 3 Docentes, La investigación fue explicativa, utilizando la técnica la observación y como instrumento la ficha de observación aplicada a los niños y una encuesta dirigida a los docentes de la institución

mencionada se evidencio que no se aplica de manera correcta siguiendo cada uno de los procesos para lo cual se planteándose como alternativa de solución al problema la aplicación y utilización de un manual de actividades que guie en el desarrollo las etapas del pensamiento lógico matemático, involucrando el desarrollo cognitivo, procedimental, promoviendo la inteligencia, la memoria, fomentando en los estudiantes destrezas y habilidades intelectuales, estimulando actitudes que promuevan la seguridad, confianza y valoración; creando un clima de participación activa en el proceso enseñanza-aprendizaje convirtiendo este en aprendizaje significativo. Llegaron a las conclusiones Las operaciones lógico matemáticas como clasificar, cuantificar entre otras que requieren en los niños y las niñas la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas operaciones iniciales son producto de la acción y relación con los objetos y sujetos. → Los docentes no aplican técnicas adecuadas dentro del aula y fuera de ella para el desarrollo del razonamiento lógico, los niños y niñas adoptan actitudes y acciones que generan en su contexto un impacto negativo, dejando a un lado la reflexión y el análisis en la resolución de problemas matemáticos. → No existe una cultura de enseñar a pensar, las estrategias metodológicas aplicadas por las maestras parvularias son limitadas lo que paralelamente limita el desarrollo del pensamiento lógico matemático, lamentablemente los docentes utilizan estrategias convencionales y repetitivas. → Se aprecia que las maestras parvularias en su intervención como mediadoras no cumplen esta función y más bien cumplen la función de instructoras, observándose la necesidad de que las docentes dispongan de material didáctico adecuado para desarrollar el aprendizaje lógico matemático.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Goñi, (2018), en su tesis titulada *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II"- Callao, 2014*, (tesis de posgrado). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. Tuvo como objetivo determinar la incidencia del juego simbólico y su relación entre los niveles del lenguaje oral que surge como respuesta a la problemática de la Institución Educativa descrita. El presente trabajo obedece a un diseño correlacional causal, de nivel descriptivo, el tipo investigación es no experimental de carácter cuantitativo y el método empleado es hipotético deductivo. Los instrumentos utilizados para las

variables son: del juego simbólico, una lista de cotejo, el cual estuvo constituido por 16 preguntas, aplicada a la muestra de 90 niños; de la variable lenguaje oral fue la prueba Plon R constituido por 12 preguntas que brindaron la información acerca del lenguaje oral a través de la evaluación de distintas dimensiones cuyos gráficos se presenta en el programa Excel y el paquete estadístico SPSS. Luego de haber realizado la descripción y discusión de resultados, mediante la prueba de normalidad R cuadrado de Nagelkerte =0,682, se llegó a la conclusión que el juego simbólico sí influye en el uso del lenguaje oral y su relación es significativa modera. y un p-valor 0,000. Del modelo de regresión logística p: 0.0001 es menor al valor de significancia teórica: 0:05 se rechaza, la hipótesis es nula. Ello significa que el juego simbólico sí influye en el desarrollo del lenguaje oral y su relación es significativa moderado. Por lo tanto, se acepta la hipótesis general de la investigación.

Arias, & García, (2016) en su tesis titulado *Los Juegos Didácticos y su influencia en el Pensamiento Lógico Matemático en Niños de Preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015*. (Tesis de posgrado), Universidad Privada Norbert Wiener. Lima, Perú. La presente investigación, tuvo como objetivo principal, determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015; además, pretende brindar a los docentes de este nivel, alternativas diferentes en el uso de juegos didácticos, de tal forma, que se fomente la formulación de planes y estrategias didácticas innovadoras y que propicien aprendizajes significativos. La población son 60 estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué, con características socioeconómicas similares. La muestra es censal, debido al fácil acceso a los estudiantes y al hecho de que la cantidad de sujetos de la investigación es manejable. Es una investigación aplicada y su nivel es explicativo. El diseño de la investigación es experimental, utilizando un instrumento de observación diseñado por los investigadores, que fue aplicado al grupo control y experimental. Una vez recogidos los datos, se realizó la prueba de hipótesis, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, con la que se concluyó que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Otero, (2015) en su tesis *El juego libre en los sectores y El desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 Años De La Institución Educativa N° 349 Palao*. (tesis de posgrado) Universidad Cayetano Heredia. Lima, Perú. La presente investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación. Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Estos aspectos respondieron, a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el Ministerio de Educación. La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de Kuder Richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar.

Cuba y Palpa (2015) en su tesis titulado *La hora del juego libre en los sectores Y El desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. De La Localidad De Santa Clara*. (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. El propósito principal de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Núñez, (2015) su tesis titulado *Estrategias Didácticas utilizadas por los docentes y logros de aprendizaje en el Área de Comunicación en los Estudiantes de 5 años de Educación Inicial en Instituciones Educativas Comprendidas en el Distrito de Contamana en el Año 2015*. (tesis de pregrado) Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Pucallpa, Perú. La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre las estrategias didácticas utilizadas por los docentes y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de las instituciones educativas del distrito de Contamana en el año 2015, la población estuvo conformada por docentes de Educación Inicial del distrito de Contamana, y como muestra se seleccionaron a 10 de ellos. El instrumento de recolección de datos fue el cuestionario sobre estrategias didácticas utilizadas en el nivel Inicial para recolectar información sobre estrategias didácticas y para medir los logros de aprendizaje se utilizó el registro de notas del I bimestre suministrado por los docentes de la muestra. El análisis descriptivo de los datos muestra que las formas o modalidades de organización de la enseñanza empleadas principalmente por los docentes fueron juegos y trabajo en equipo y el enfoque con el que más trabajan es el enfoque significativo por el 50% de ellos. En la contratación de hipótesis se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson, donde se obtuvo un valor $r=0,721$; permitiendo afirmar que existe una relación directa entre las estrategias didácticas y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas comprendidas en el distrito de Contamana en el año 2015.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. El juego

Según Caillois (como se citó en Andrade, 2015) manifiesta que:

El juego es una actividad libre que pertenece al mundo de la simulación, manipulación de un modelo, es decir, la transformación de un modelo estático a una situación dinámica. En el juego se crea un mundo virtual y es una actividad no obligatoria, sus características son: carácter lúdico, autonomía de los objetivos, presencia de las reglas, libre elección, desarrollo de un mundo simulado e irreal, objetivo final: la victoria. (p.22).

Para Piaget (como se citó en Andrade, 2015) menciona que el juego es una palanca del aprendizaje y sobre ello señala “...siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables” (p.22).

Para Andrade, (2015) menciona que:

El juego es una actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje. Combinando esta con otros medios, es posible desarrollar en los alumnos cualidades morales, intereses y motivación por lo que realizan (p.22).

Para Andrade, (2015) Al jugar el niño aprende a distinguir los objetos por sus formas, tamaños y colores; a utilizarlos debidamente en dependencia de su cualidad, además reflexiona sobre lo que ha visto y le surgen preguntas, las que deben ser utilizadas, en muchos casos, para profundizar en los contenidos que aprende, enriquecer y transformar sus experiencias (p.22).

Según Ortega (como se citó en Andrade, 2015) en Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea. El juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial (p.23).

Vigotski (como se citó en Andrade,2015) expresó:

...el juego funciona como una zona de desarrollo próximo, que se determina con ayuda de tareas, y se solucionan bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con los condiscípulos más inteligentes El niño, en el juego, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de las que hace en la actividad cotidiana, lo cual le permite enfrentarse a problemas que no están presentes todavía en su vida, y a

solucionarlos de la manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea (p.23).

Viciano y Conde (como se citó en Gallardo, 2018) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p.83). Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño.

Para Carmona y Villanueva (como se citó en Gallardo, 2018) el juego es:

Un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”. En el adulto el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, con la que logramos unos resultados; en el juego existe un predominio de los medios (subjetivos) sobre los fines (objetivos). En otros términos, podríamos decir que en la vida cotidiana la mayor parte de las actividades que se realizan constituyen un medio para conseguir una meta determinada, mientras que el juego constituye un fin en sí mismo, ya que la acción lúdica produce placer, alegría y satisfacción al ejecutarla, al igual que el arte, el juego posee una ejecución que sólo tiene como finalidad realizarse en sí mismo.

Según Garaigordobil y Fagoaga (como se citó en Gallardo, 2018), el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto precisamente es lo que hace en el juego. Para estos autores, el juego infantil subyacente en los programas de juego cooperativo se define desde siete parámetros o características: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo.

La actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse;

satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre (Garrido, 2010, p. 23-26).

Para Piaget (como se citó en Lucio,2015) el juego es una palanca del aprendizaje y sobre ello señala: “...siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables” (p.22).

Según Martínez (como se citó en Puchaicela, 2018) afirma. “Los niños juegan para divertirse, aprenden a socializar, es decir, a relacionarse entre ellos, reconocer sus cualidades, habilidades, a desarrollar su lenguaje, imaginación y creatividad” (p.10).

Por su parte, Aristizábal, Colorado y Álvarez (como se citó Puchaicela, 2018) refieren:

El juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje de las matemáticas, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto y la matemática abstracta dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad (p.12).

De la misma manera, Gonzáles (2014) afirma. “El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimientos y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo” (p.10).

El juego en la sociedad y la cultura

Paredes, (como se citó en Gallardo, 2018). A lo largo de la historia, el juego ha estado siempre presente en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas. Forma parte de la genética de la persona. Se nace, crece, evoluciona y vive con el juego.

García y Llull, (como se citó en Gallardo, 2018). El juego ha formado, está formando y formará parte de los sucesos y actividades de la vida cotidiana. Está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio que se dedica de descanso, diversión y recreación. En el tiempo libre, la persona está liberada de condicionantes extrínsecos como el trabajo, las obligaciones y los compromisos familiares y sociales. Desde la Antigüedad las personas han buscado formas de entretenerse, competir, conocerse y ocupar el tiempo libre mediante juegos. En el transcurso de la historia, el juego ha evolucionado a la vez que lo hacía el sentido del tiempo libre y del trabajo, y también las actividades de ocio dominantes en cada sociedad, que son influenciadas por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y civilización. Los juegos siempre han cumplido una función de aprendizaje y socialización muy importantes. Esto es porque el juego es un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de los niños quienes manifiestan su reconocimiento del entorno físico y social mediante manifestaciones lúdicas, y está presente en todas las épocas y culturas de la historia. En muchos casos se han convertido en rituales iniciáticos o entrenamientos de habilidades a través de los cuales entender y asumir los valores propios de la sociedad en que se vive. Otra de las ventajas del uso del juego como herramienta educativa es la capacidad fomentar lo que es denominado “learning by doing” o “aprender haciendo”, ya que el juego enseña por sí mismo una serie de mecanismos y desarrolla unas competencias fundamentales para el desarrollo educativo y social de los niños como pueden ser la observación, el análisis, la intuición y la toma de decisiones. Mediante los juegos, los niños van aprendiendo aspectos del contexto cultural en que viven, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han construido sus mayores, también en medio de la broma y el juego. En ese complicado proceso, las actividades lúdicas se irán haciendo menos autónoma y egoísta, para ir participando cada vez más del juego adulto de la vida, o sea, de la vida misma entendida como juego; pero un juego mucho más serio, más auténtico y real, la mayoría de las veces no tan feliz ni divertido ni placentero.

Importancia del Juego en la Escuela

El juego es una actividad mental y física que favorece el desarrollo de los niños de una manera integral y con armonía. Jugar les ofrecerá a los niños miles de posibilidades para lograr su desarrollo como investigar, crear, divertirse, descubrir, fantasear o ilusionarse. Gracias a estas acciones el niño logra entrar en contacto con el mundo de manera satisfactoria. Pero, ¿qué papel juega en el aula?, ¿cuál es la importancia del juego en la escuela? Hoy en día el juego en la escuela es determinante ya que contribuye al desarrollo intelectual, emocional y físico de los niños.

- **Desarrollo intelectual.** La actividad mental que se produce mediante el juego es continua, por eso el juego implica creatividad, imaginación y exploración. El niño crea cosas e inventa soluciones a los problemas que se plantean a través del juego. Además, el pequeño aprende a centrar su atención en lo que hace, a memorizar y a razonar entre otras.
- **Desarrollo emocional.** Con el juego en la escuela se dan situaciones en las que el niño aprende a controlar sus sentimientos y a resolver sus problemas emocionales.
- **Desarrollo físico.** El niño mediante el juego corre, salta, trepa, sube y baja. Gracias a esto aprende a controlar su propio cuerpo y a coordinar sus movimientos.

En definitiva, el juego ayuda a que se dé un progreso óptimo en estas tres áreas del desarrollo fundamentales para que el pequeño se convierta en un ser social y encuentre su lugar en el mundo.

- **Desarrollo social.** Con la incorporación que se da del niño al grupo gracias al desarrollo en las otras áreas, se facilita la relación y la cooperación del pequeño con sus iguales y sus figuras de autoridad. Gracias a ello, mediante el juego se desarrolla y perfecciona el lenguaje. Además, los juegos en grupo en los que se asumen roles determinados y se imitan a los adultos (juego simbólico) ayudan al aprendizaje de comportamientos, de normas y hábitos sociales importantes para el futuro (Borja, 2017).

El Juego Como Herramienta Educativa

Autores como Silva (como se citó en Castellar, González y Santana, (2015) refieren que:

Las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo (p.12).

Por otra parte, Vygotsky (como se citó en Castellar, González y Santana, (2015) destacó:

La importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria (p.12).

Es por ello que se considera que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio. (Castellar, González y Santana, 2015).

El Juego Didáctico

Según Ortiz, A. (2004) manifiesta que:

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad

de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Tipos de actividades lúdicas

Mattos (como se citó en Castellar, González y Santana, (2015) considera que existen cuatro tipos de juegos así:

Juegos de actitudes, consiste en las actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

Juegos de dramatización, donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos; este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo, existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él. También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice.

Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

Juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros (p.17).

Contribuciones de las Actividades Lúdicas

Para Castellar, González y Santana, (2015) Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo físico, ya que el juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos.

Por otra parte, el juego contribuye al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en

otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

El juego sirve para que los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Contribuye al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad mediante los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los mismos aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas (p.18).

Significado y sentido de la educación preescolar

La educación favorece el desarrollo humano potencializando todas las dimensiones, por eso es importante que los niños en sus primeros años de vida puedan interactuar en ambientes ricos los cuales favorecerán su aprendizaje de manera directa. La educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales.

Aprender a conocer

Este aprendizaje se considera el medio y finalidad de todo ser humano (niño o niña) en sus primeros años de vida. Consiste en que el niño aprenda a comprender el mundo que lo rodea (Entorno donde se desenvuelve en su vida cotidiana) y de esta manera aprenda a vivir con dignidad, comunicarse con sus semejantes y desarrollar las diversas capacidades humanas básicas para convivir con los demás.

Aprender a conocer nos exige aprender a aprender, para de esta manera aprovechar todas las oportunidades que nos brinda la reducción en el transcurso de nuestras vidas.

Aprender a hacer

Tiene que ver con el desarrollo de todas las competencias, para que los niños puedan enfrentar todas las situaciones y problemas que tengan durante su vida y de esta manera logren trabajar en equipo sin que haya conflictos o problemas para integrarse.

Aprender a hacer implica que el niño asimile una dinámica de cooperación, tolerancia, y respeto hacia sus compañeros y personas con las que comparte en su vida cotidiana, de esta manera fortalecer el aprendizaje con situaciones de su diario vivir porque le permite al niño el intercambio de ideas, opinar y tiene la posibilidad de colocar en práctica lo que comparte con los demás.

Cuando un niño tiene la oportunidad de observar y experimentar en espacios nuevos en su vida, esto le permite adquirir nueva información y conocimientos para establecer relaciones con su vida diaria.

El preescolar les brinda un espacio y un tiempo a los niños(a) para que compartan con otros niños y de esta manera construyan nuevas relaciones sociales y afectivas que favorecerán el desarrollo integral.

Aprender a vivir juntos

Esto implica que el niño en edad preescolar debe tener la capacidad de convivir con los demás compañeros y ayudarlo a resolver los conflictos que tenga en el aula de clase o casa.

El preescolar ayuda al niño a descubrir y respetar al otro a pesar de sus diferencias y de esta manera le permite trabajar en equipo sin que haya conflictos porque los niños en esta edad aprenden a ser personas solidarias y cooperativas.

Aprender a ser

La educación como función es propiciar en los niños y adultos la libertad de pensamiento, juicio e imaginación que son de vital importancia para que todos los talentos humanos logren desarrollarse de forma adecuada.

“El desarrollo humano tiene por objeto, el despliegue completo del hombre con toda su riqueza y en la complejidad de sus expresiones y de sus compromisos individuales, miembro de una familia y de una colectividad” (Martínez, 2013)

Teoría de las Inteligencias Múltiples

Según la Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner podemos distinguir tipos diferentes de inteligencia formal:

- **Inteligencia lógico-matemática:** Es la habilidad que poseemos para resolver problemas tanto lógicos como matemáticos. Comprende las capacidades que necesitamos para manejar operaciones matemáticas y razonar correctamente. Es la más semejante a la inteligencia que miden los test de inteligencia normal.
- **Inteligencia lingüística-verbal:** Es la fluidez que posee una persona en el uso de la palabra. Destreza en la utilización del lenguaje, haciendo hincapié en el significado de las palabras, su orden sintáctico, sus sonidos.
- **Inteligencia visual-espacial:** Es la habilidad de crear un modelo mental de formas, colores y texturas. Está ligada a la imaginación. Una persona con alta inteligencia visual está capacitada para transformar lo

que crea en su mente en imágenes, tal como se expresa en el arte gráfico. Esta inteligencia nos capacita para crear diseños, cuadros, diagramas y construir cosas.

- **Inteligencia corporal-cenestésica o corporal-kinestésica:** Es la habilidad para controlar los movimientos de todo el cuerpo para realizar actividades físicas. Se usa para efectuar actividades como deportes, que requieren coordinación y un ritmo controlado, ballet, etc.
- **Inteligencia musical:** Es la habilidad que nos permite crear sonidos, ritmos y melodías. Nos sirve para crear sonidos nuevos para expresar emociones y sentimientos a través de la música.
- **Inteligencia interpersonal:** Consiste en relacionarse y comprender a otras personas. Incluye las habilidades para mostrar expresiones faciales, controlar la voz y expresar gestos en determinadas ocasiones. También abarca las capacidades para percibir las emociones en otras personas.
- **Inteligencia intrapersonal:** Es nuestra capacidad de relacionarnos con nosotros mismos, entender lo que hacemos y valorar nuestras propias acciones.
- **Inteligencia naturalista:** Consiste en el entendimiento del entorno natural y la observación científica de la naturaleza como la biología, geología o astronomía.

Lo importante en la vida es saber en qué somos buenos, cuáles son nuestras fortalezas para desarrollarlas y aprovecharlas al máximo (Sanz, 2019).

Caracterización de los Juegos Didácticos

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa (Ortiz, 2004).

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las Institución Educativas:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.

- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad (Ortiz,2004).

Características de los Juegos Didácticos:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes al proceso social dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes (Ortiz, 2004).

Estrategias Didácticas para la Utilización de las Actividades Lúdicas

Antunes (como se citó en Andrade, 2015) en su libro Juegos para estimular las inteligencias múltiples, nos da a conocer que existen dos aspectos cruciales en el empleo de los juegos para un aprendizaje significativo:

En primer lugar, el juego ocasional, alejado de una cuidadosa y planeada programación, que es tan ineficaz como un momento de ejercicio aeróbico para quién pretende lograr una mayor movilidad física, en segundo lugar, una gran cantidad de juegos, reunidos en un manual, solamente tiene validez efectiva cuando están rigurosamente seleccionados y subordinados al aprendizaje que se tiene como meta. En resumen, manifiesta: “Nunca piense en utilizar los juegos pedagógicos sin una rigurosa y cuidada planificación, marcada por etapas muy claras y que efectivamente acompañen el progreso de los alumnos, y jamás evalúe su calidad de profesor por la cantidad de juegos que emplea, sino por la calidad de los juegos que usted se preocupó de investigar y seleccionar”. (p. 30)

Rol del Educador

Las actividades lúdicas del educador son resumidas por muchos autores y entre ellos Fernández (como se citó en Castellar, González y Santana, 2015) en las siguientes funciones:

- Preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta.
- Dar salida a la necesidad de juegos expansivos y de movimiento de los niños y niñas, sin que ello signifique molestar o interrumpir a los otros. Lo mejor es disponer de espacio organizado y suficiente para permitir las diferentes formas de juego sin necesidad de que ellos se interfieran.
- Seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en

los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario.

- Enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales, puede ser función tanto de la familia como del centro de preescolar. Con los más pequeños, inicialmente es el educador el que inicia el juego, mientras el niño o niña participa de una forma más o menos activa. Paulatinamente y con la repetición de los juegos, será el infante el que solicite el juego al educador y el que vaya tomando una postura cada vez más activa en el juego. Igualmente, el docente enseñará las canciones que acompañan los distintos juegos tradicionales, entre otros, como el gato y el ratón, la señorita, la gallina ciega.
- Permitir que los niños o niñas repitan sus juegos todas las veces que lo deseen, porque ellos disfrutan repitiendo los juegos que conocen bien, les da seguridad sentirse cada vez con más destreza, saber cómo tienen que responder o lo que esperan del otro. Por ello, el educador no impedirá la repetición del juego. Incluso muchas veces, antes de incorporar uno nuevo, deben repetirse los ya conocidos con el fin de que él se sienta seguro y animado en el nuevo aprendizaje.
- Enriquecer los juegos de los niños o niñas, si bien el educador puede permanecer junto a ellos mientras juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo, introduciendo nuevos personajes, o situaciones que hagan el juego más rico, más interesante para los infantes. No se debe olvidar, que gran parte de los juegos de los infantes están relacionados con sus experiencias. En la medida en que el educador enriquece sus experiencias favorece el enriquecimiento del juego. Por ejemplo: después de ir en autobús a un parque o a un zoológico, se puede relacionar los juegos con las actividades realizadas, para que así permanezcan nuevos personajes que han conocido en su excursión e incluso nuevas formas de expresión que han escuchado y nuevas acciones sobre objetos o animales que antes no conocían.

- Reconocer y valorar los juegos que realizan los niños o niñas, o sea, el educador estará atento a los juegos espontáneos de los escolares, apoyándoles, interesándose por ellos, animándolos en su esfuerzo y reconociendo las producciones a que pueden dar lugar. Por otro lado, evitar la competencia, el educador evitará siempre y por todos los medios, la competencia. Para que ellos salten o corran no es necesario estimularlos con frases como "a ver quién llega primero". Ellos se alientan en la carrera o en la actividad en la medida en que ésta corresponde a sus intereses. De igual forma, en los juegos no habrá nunca perdedores ni ganadores, siendo éste el principio de los juegos no competitivos.
- Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante él. Es frecuente que durante los momentos de juego surjan entre los niños pequeños conflictos, normalmente porque desean jugar con el mismo material. Cuando hay escasez de materiales los conflictos son mucho más frecuentes; por ello, el docente debe procurar resolverlos enseñando a los niños o niñas a llegar a acuerdos, a negociar y a compartir.
- Respetar las preferencias de cada uno. A través del juego, cada niño o niña va a tener oportunidad de expresar sus intereses, sus necesidades y preferencias. El papel del educador será proporcionar a las mismas nuevas oportunidades y nuevos materiales que enriquezcan sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades del niño, de forma que nunca se forzará a un infante a realizar un juego determinado o a participar en un juego colectivo.
- No reproducir los papeles sexistas. Los niños y niñas expresan a través de sus juegos gran parte de los usos sociales que han tenido oportunidad de conocer. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad y diferenciación personal; sin embargo, el docente debe ser extremadamente sensible y cuidadoso para no reproducir a través de sus valoraciones, los papeles sexistas tradicionales. En este sentido, fomentará la posibilidad de que ellos jueguen juntos, de que elijan libremente sus juegos, y evitará expresiones como "los varones no juegan

a..." o "eso no es propio de una niña", estimulando y favoreciendo el crecimiento y la identidad tanto de los niños como de las niñas.

- Observar el juego de los niños o niñas, para poder seguir la evolución de los mismos, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento. Para esto, lo mejor será que elabore una guía de observación que le facilite esta labor.
- Fomentar en las familias de los mismos el interés por el juego, interesarse por los juegos que realicen en casa. El docente conocedor de la situación de la familia actual y de la necesidad de juego de los infantes, deberá sensibilizar a los padres sobre la importancia que este elemento tiene en el marco familiar. Jugar con sus hijos e hijas permite al familiar establecer un medio de comunicación privilegiado. Por ello, se deben establecer los medios oportunos para esta actividad. Igualmente, podrá orientarlos sobre la adquisición de juguetes para los pequeños, a fin de que eviten caer en los usos consumistas frecuentemente opuestos a los intereses de los infantes (p.18).

El papel del profesor ante el juego en la escuela

El profesor ha de tener en cuenta que el juego en la escuela es la actividad fundamental del niño y que gracias a ella logra expresarse y desarrollarse física, psíquica y socialmente. Además, debe comprender los momentos evolutivos en los que se encuentra el niño.

El rol que debe adquirir es el de animador del juego e incluso ser un jugador más. Su papel se caracterizará por orientar, dar ideas y animar a los niños durante el juego. Esta manera de actuar por parte del adulto estará alejada de posiciones directivas, organizativas, serias e impositivas ya que el niño debe de ver en su profesor a alguien al que poder acudir con una actitud más distendida.

Para poder llevar a cabo este rol de manera óptima se deben tener en cuenta:

- El diseño del espacio. El espacio debe ser seguro, estable y tranquilo. El aula debe estar estructurada de tal manera que se pueda dar tanto el

juego espontáneo y libre, como el juego con normas y propósito educativo en pequeños grupos y el grupo entero.

- El material para el juego. El material que se utilice será el “pretexto” por el que se dará el juego. Estos deben de tener unas características tales que favorezcan el pensamiento divergente y la creatividad.
- La organización de los tiempos de juego. Se debe organizar el tiempo de tal manera que se pueda dar cada tipo de juego: individual, por parejas, en grupos, estructurado, libre. Todos ellos aportan beneficios al niño y por eso han de aparecer todos.
- La actitud del profesor. La posición del profesor ha de ser discreta, observadora y actuar como conductor del juego. Para ello debe crear un clima relajado y permisivo donde el niño pueda expresarse respetando las normas y el profesor debe aceptar los errores que los niños cometen como algo normal dentro del proceso de su desarrollo. (Borja, 2017).

La Observación del profesor

Según Andrade, M. (2015) manifiesta que:

La vigilancia debe ser discreta y procurar que se respeten profundamente las iniciativas aún las caprichosas de la niñez, de todas maneras, de la profesora es moral y materialmente responsable de los alumnos que se les confía, por eso en determinados casos son necesarios los consejos oportunos. Muchas veces por falta de iniciativa practican los mismos juegos todos los días incurriendo así en una fatigosa monotonía, en este caso la docente debe enseñar algunos juegos nuevos que sean de atracción con mayor actividad y entusiasmo (p.32).

Así mismo el autor manifiesta que impedirá todo abuso durante el juego, por más animado sea el juego, debe prohibirse las malas palabras, las riñas entre ellos. Tratar de hacer desaparecer en los niños los juegos de crímenes o de asuntos policiales mediante ejemplos y consejos en forma paulatina. El juego es la fuente de las primeras impresiones y el adiestramiento de las actividades para las faenas futuras de la vida real, por

esta razón merece una esmerada atención dentro del proceso de la enseñanza aprendizaje, pues, por ser una actividad natural y espontánea de la niñez ofrece la mayor vitalidad para la obra pedagógica en general (Andrade, 2015).

Requisitos del profesor para la enseñanza del juego

Sedeño, (como se citó en Andrade, 2015) En los juegos se hace muy necesaria la acción directa de la profesora sobre el grupo, en lo posible la profesora se hará ayudar con un niño de los grados superiores debidamente instruidos de lo que se ha de hacer. Tanto éste como la profesora procurarán estar cerca de los niños durante el desarrollo del juego con el objeto de poderlos ayudar dominarse, a esperar el momento de la salida, a cumplir las reglas, etc. Advirtiéndoles cuando sea prudente, que va a dejárseles actuar solos con el fin de observárseles como se desenvuelven.

En los juegos suelen ocurrir un verdadero conflicto con los niños, la docente procurará no tener preferencias. El juego tiene una particular importancia en la educación del niño/ as ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del individuo en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de reacciones rápidas debido a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular.

Para que la acción directa de la profesora sea más efectiva en los juegos debe procurar:

- a. Ser paciente, tolerante y alegre.
- b. Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios estudiantes.
- c. Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor.
- d. Para los débiles, para los atrasados, para los tímidos, que son los más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener todas sus simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo.
- e. Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aficionen por un solo juego.
- f. Tomar parte directa en los juegos lo más frecuente posible.

- g. No tener nunca una actividad pasiva frente al juego.
- h. Estudiar bien el juego que se va a presentar.
- i. No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que está en la clase de juego.
- j. En los juegos de bando y en los deportivos cambiar a los jugadores de posición para que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas y de ejercicios físicos que el juego proporciona (p.36).

Contribución del profesor en los juegos

Andrade, (2015) La contribución de la profesora en los juegos de los niños puede hacerse de tres maneras:

- a. Interpretando racionalmente la necesidad lúdica del niño a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega, es una necesidad y no una manifestación que puede cohibirse caprichosamente y por ello procurar el juego.
- b. Aplicar metódicamente los juegos que conozcan y haciendo acopio para aumentar el número de ellos.
- c. Crear nuevos juegos (p.38).

Didáctica de la Enseñanza de los Juegos

Andrade, (2015) manifiesta que “al enseñar un juego cada maestro de sección tendrá en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que, asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños y niñas” (p.39).

¿Qué características tienen los niños y las niñas en el II ciclo?

A partir del proceso de individuación iniciado en los primeros años de vida, los niños y las niñas de estas edades han logrado diferenciarse de los demás, y empiezan un proceso de afirmación de su identidad, desde el conocimiento de sus características personales y la valoración de sí mismos. En este proceso, continúan desarrollando su autonomía, aprenden a reconocer y expresar con mayor seguridad sus emociones, y a regularlas progresivamente con el acompañamiento del docente. A medida que

fortalecen estos aspectos desarrollan sus habilidades sociales, aprenden a convivir con los demás y a cuidar los espacios y recursos comunes que utilizan. De igual manera, aprenden a respetar y a construir acuerdos y normas de convivencia.

En el proceso de su desarrollo psicomotriz, los niños y las niñas viven su cuerpo a través de la libre exploración y experimentación de sus movimientos, posturas, desplazamientos y juegos, en interacción permanente con su entorno y ambiente. Estas experiencias permiten la adquisición de una mayor conciencia respecto de su cuerpo y sus posibilidades de acción y de expresión, aprenden a tener mayor dominio, control y coordinación de su cuerpo, sus movimientos y habilidades motrices, favoreciendo así la construcción de su esquema e imagen corporal.

En estas edades los niños y las niñas enriquecen su lenguaje y amplían su vocabulario. Progresivamente aprenden a adecuar su lenguaje según su propósito o a las personas con las cuales interactúa, además, empiezan a interesarse por el mundo escrito, surgiendo en ellos el deseo y el interés por comunicar lo que sienten o piensan por medio de sus hipótesis de escritura. Así también, exploran nuevas formas de expresar sus emociones, ideas o vivencias utilizando diferentes lenguajes artísticos como la danza, la música, las artes visuales, entre otros.

Su curiosidad natural los impulsa a explorar el ambiente que los rodea, y a plantearse preguntas que los motivan a averiguar el qué y cómo funcionan las cosas. A partir de estos cuestionamientos que los niños y las niñas se hacen, así como de otras preguntas, viven situaciones de indagación que les permiten aprender a construir y expresar sus propias ideas y explicaciones poniéndolas a prueba al buscar información. Aprenden a observar, describir, registrar y compartir la información que obtienen, construyendo así sus propias representaciones sobre los objetos, seres vivos y fenómenos de la naturaleza (Ministerio de Educación, p.18).

¿Cómo es la atención educativa en este ciclo?

A partir de estas conductas exploratorias y de las situaciones problemáticas que se les presentan en la vida cotidiana, los niños y las niñas prueban diversas estrategias y acciones en las que descubren algunas relaciones entre los elementos de su entorno y ambiente. Es así que aprenden a comparar, agrupar, establecer relaciones de cantidad, espacio, tiempo y causalidad como base para el desarrollo de su pensamiento matemático.

Al igual que en el Ciclo I, la atención educativa se basa en el respeto de las necesidades e intereses de los niños y las niñas y el acompañamiento en su desarrollo personal, social, motriz, cognitivo y afectivo. Pone énfasis también en las condiciones que favorecen los aprendizajes, teniendo en cuenta la seguridad emocional, la organización del tiempo, el espacio y la disposición de materiales adecuados que respondan a las características madurativas que contribuyan a su desarrollo integral (Ministerio de Educación, p.19).

Espacios, materiales y recursos educativos y el rol del adulto en el nivel de Educación Inicial.

La ambientación del espacio debe contribuir a mantener la armonía y la calma en el aula.

Según el Ministerio de Educación (2017) En el nivel de Educación Inicial, la organización de los espacios educativos, el uso adecuado y pertinente de los materiales y recursos educativos, así como el rol docente brindan entornos e interacciones que permiten tener un clima favorable para el aprendizaje. Estas son condiciones claves que favorecen y garantizan el desarrollo del potencial de los niños y las niñas.

A continuación, brindamos algunas recomendaciones:

Sobre los espacios educativos:

- Deben facilitar el libre desplazamiento de los niños y las niñas con seguridad y autonomía de acuerdo con su edad y sus posibilidades de

movimiento, así como la posibilidad de realizar actividades que no interfieran con las de otros.

- Deben estar organizados de tal manera que el docente pueda tener una visión amplia de lo que sucede en el espacio, es decir, que le permita observar las actividades que realizan todos los niños y las niñas para intervenir oportunamente.
- Deben ser seguros, de tal manera que evite accidentes. Es necesario retirar o proteger elementos u objetos que puedan generar peligro (enchufes, escaleras, armarios u otros elementos que no estén bien asegurados).
- Deben ser iluminados y ventilados, de modo que propicie un ambiente adecuado para el desarrollo de las actividades. Es recomendable, emplear luz natural. Esto supone evitar cubrir las ventanas con carteles u otros objetos que impidan el paso de la luz, y el poder abrirlas y cerrarlas.
- Deben permanecer limpios. Esto significa asegurar que los pisos, mobiliario y materiales estén libres de polvo, residuos de comida u otros que contaminen el espacio. También supone mantener la limpieza durante la jornada diaria (por ejemplo, limpiar el espacio donde se toman los alimentos cada vez que sean utilizados, implementar puntos para segregar los residuos sólidos y fomentar las 3R: reducir, reusar y reciclar, entre otros). Finalmente, supone tener en consideración elementos y espacios cercanos que garanticen hábitos de higiene integral (por ejemplo, el lavado de manos, la higiene bucal, entre otros).
- La ambientación del espacio debe contribuir a mantener la armonía y la calma en el aula. Se debe evitar sobrecargar las paredes con carteles, imágenes o las producciones de los niños. Para esto, se requiere renovarlos periódicamente.
- En el caso del Ciclo II, la ambientación del espacio debe ser producto de un trabajo conjunto con los niños y las niñas y estar a una altura adecuada para ellos. De esta manera, los niños y las niñas se apropian del espacio, ya que cada elemento colocado tiene un significado y un

uso para ellos. Esto supone evitar colocar otros carteles, afiches o imágenes que no correspondan a lo acordado con los niños y las niñas.

- Los espacios externos y al aire libre como los pasillos, patios, jardines y áreas verdes– también deben ser considerados en la acción educativa y cuidar su uso pertinente. Por ello, es importante mantenerlos limpios, seguros y ordenados.
- Los espacios de cuidado, actividad autónoma y los sectores deben estar organizados con el material correspondiente y delimitados de tal manera que no interfieran entre sí. (MINEDU, p.58)

Sobre los materiales:

- Deben ser no tóxicos y permanecer limpios y conservados, es decir, en adecuadas condiciones higiénicas y en buen estado (que no se encuentren rotos, abollados o astillados), lo que evita generar riesgo para los niños y las niñas.
- Deben ser de fácil manipulación, para favorecer la exploración y el juego.
- Deben ser variados materiales estructurados (rompecabezas, muñecas, pelotas, etc.) y no estructurados (cajas, telas, arena, embudos, etc.), de manera que ofrezcan a los niños y las niñas diversas posibilidades de uso y transformación. Asimismo, pueden responder a su contexto, promover la diversidad cultural y ser amigables con el ambiente, considerando sean materiales reciclados, reusados y ecológicos.
- Deben estar organizados en contenedores como canastas, cajas, bateas o latas y ubicados en el suelo o en estantes al alcance de los niños y las niñas. Esto permite que los puedan usar, transportar, sacar y guardar con facilidad, de acuerdo con sus intereses, y que así se favorezca su autonomía.
- Deben ser pertinentes a las características madurativas de los niños y las niñas. Por ejemplo, con niños menores de 3 años, que están en una etapa de exploración con la boca, es recomendable ofrecerles piezas

que puedan manipular con facilidad, pero que no sean muy pequeñas, ya que podrían atragantarse.

- Deben ser suficientes con relación a la cantidad de niños (Ministerio de Educación, p.59).

Sobre el rol del adulto:

- Debe estar atento y disponible para responder de forma oportuna y afectuosa a las necesidades de los niños y las niñas.
- Dirigirse al niño y a la niña mirándolos a los ojos y llamándolo por su nombre de manera cálida durante las interacciones. Evitar el uso de diminutivos o palabras que sustituyen su nombre (gordito, papachito, etc.).
- Avisar a los niños y las niñas con anticipación la acción que se va a realizar o el término de una actividad y el inicio de una nueva, como en los siguientes ejemplos: “Permíteme acomodarte el pantalón para que sigas jugando”, “En diez minutos termina el refrigerio y después iremos a jugar”.
- Observar y escuchar de manera permanente a los niños y las niñas para conocerlos, comprender su desarrollo e intervenir de forma oportuna.
- Permitir al niño y niña la libertad de decidir –por ejemplo, ¿a qué jugar?, ¿con qué jugar?, ¿con quién jugar? y ¿dónde jugar?
- Registrar aspectos relevantes del desarrollo de los niños y las niñas.
- Mantener una actitud relajada para interactuar con los niños y las niñas, la cual se evidencia a través de nuestra voz, gestos, miradas y disposición corporal.
- Debe estar atento a las manifestaciones climáticas de la localidad para incorporar hábitos (usar sombrero para protegerse de la radiación solar), así como evitar el uso de material descartable (plástico o tecnopor) para el consumo de alimentos de los niños, para el cuidado de la salud y el bienestar.

A partir de estas condiciones generales consideradas para el nivel de Educación Inicial, se ha descrito condiciones más específicas vinculadas a las áreas con la finalidad de precisar algunos aspectos que se requiere asegurar para el logro de las competencias. Estas condiciones se presentan al final de cada una de las áreas curriculares (MINEDU p.61).

Dimensiones del Desarrollo Infantil

Para Castellar, González y Santana, (2015) las dimensiones del desarrollo escolar son:

Dimensión Corporal: Es la expresividad del pensamiento y se traduce en la manera integral como el niño actúa y se manifiesta ante el mundo con su cuerpo. En esta acción el niño se articula con su afectividad, sus deseos, sus representaciones, como también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización.

Dimensión Cognitiva: Es el desarrollo de la capacidad humana para relacionarse, actuar, analizar, crear y transformar la realidad permitiendo la construcción de su conocimiento. Este conocimiento está basado en sus experiencias, preconcepciones, intereses, necesidades y la visión de su mundo interior y exterior.

Dimensión Ética, Actitudinal y Valorativa: Es la manera de interrelacionarse teniendo en cuenta la socialización y la efectividad para llegar a un desarrollo armónico e integral con su entorno. La educación basada en valores, posibilita la formación de un ser íntegro, autónomo, capaz de actuar con criterios propios, distinguiendo lo correcto e incorrecto.

Dimensión Comunicativa: Esta dimensión es una parte del proceso formativo que se refiere a la adquisición de formas de expresión, oral y escrita. Está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad, a construir mundos posibles, a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos.

Dimensión Estética: La estética se fundamenta en el conocimiento, manejo y expresión, a través de las actividades gráficas, plásticas y manualidades que

desarrolla el niño y la niña mediante sus capacidades, habilidades y destrezas artísticas.

Dimensión Socio afectiva: Se refiere a la capacidad del ser humano para reconocer la existencia del otro y de sí mismo a través de la expresión de sentimientos, de emociones enmarcados en las relaciones interpersonales

Dimensión Espiritual: El desarrollo de esta dimensión en el niño, le corresponde en primera instancia a la familia y posteriormente a la institución educativa, al establecer y mantener viva la posibilidad de trascender como una característica propia de la naturaleza humana, la espiritualidad. El espíritu humano crea y desarrolla mediante las culturas y en las culturas un conjunto de valores, de intereses, de aptitudes, actitudes de orden moral y religioso con el fin de satisfacer la necesidad de trascendencia que lo caracteriza (p.18).

Ventajas Fundamentales de los Juegos Didácticos

Lucio, (2015) manifiesta que las ventajas fundamentales de los juegos son:

- Garantizar en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones. Aumentar el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas. Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzando por los estudiantes es-tos rectifican las acciones y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el auto control colectivo de los estudiantes. Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico. Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido (p.52).

2.2.2. El proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Lucio, (2015) La docente debe estar preparado para enfrentar los más exigentes retos del mundo contemporáneo, donde prepare al educando integralmente en el conocimiento: el argumento de su labor se refleja en la vocación y el espíritu demuestre para llevar a feliz término su misión por lo tanto el perfil del docente debe ser de mucha responsabilidad, puntualidad, exigencia, creatividad. Enseñar Es una actividad deliberada orientada hacia el aprendizaje humano (P.55).

Definición genérica del aprendizaje de Vigotsky (como se citó en Lucio, 2015) considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo:

En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vigotsky introduce el concepto de zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad. En aprendizaje cognitivo surge de las experiencias y el conocimiento que adquiere en el salón de clases y pasa a ser un proceso donde conoce aprende y piensa que es fundamental en el desarrollo de la capacidad del niño y niña (p.56).

Según Lucio, (2015) Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo de los niños. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo; proceso que realiza el sujeto al enfrentar, explorar, conocer, su entorno e interactuar en él. El sujeto modifica su estructura cognitiva y efectiva por la eliminación, la incorporación o la transformación del significado de los conceptos. (p.57).

Aprendizaje y Desarrollo

Según Lucio, (2015) Tanto el desarrollo como el aprendizaje son procesos que se encuentra íntimamente relacionados con la edad evolutiva del sujeto. El desarrollo también suele provocar cambios en un individuo, pero estos no pueden ser considerados producto del aprendizaje si no del sistema neurovegetativo a neuromuscular situación que genera muchas discusiones académicas. El desarrollo y el aprendizaje son procesos que se encuentran íntimamente relacionados con la edad evolutiva del sujeto. La idea de desarrollo conlleva la idea de complejizarían de perfeccionamiento de formas más primitivas en forma más complejas, si pensamos en el desarrollo motor de un niño, prepararemos que este no podrá caminar, si previamente no aprendió a ponerse de pie. Si pensamos en el desarrollo cognitivo un niño no lograra alcanzar el pensamiento operativo (p.57).

Tipos de aprendizaje

La pedagogía, en tanta ciencia del estudio del aprendizaje, distingue entre los siguientes tipos del mismo:

- **Aprendizaje receptivo.** Aquellas dinámicas de aprendizaje en que el sujeto que aprende únicamente debe comprender, entender, el contenido para poder luego reproducirlo, sin que medie ningún tipo de descubrimiento personal.
- **Aprendizaje por descubrimiento.** Caso contrario al anterior, implica que el sujeto que aprende no reciba la información de manera pasiva, sino que descubra los conceptos y relaciones según su propio esquema cognitivo.
- **Aprendizaje repetitivo.** Se basa en la repetición del contenido a aprender, para fijarlo en la memoria. Es conocido como “caletre” o “aprender a la letra”.
- **Aprendizaje significativo.** Aquel que le permite al sujeto poner en relación el nuevo contenido con lo que ya sabe, incorporándolo y ordenándolo para darle sentido según aprende.

- **Aprendizaje observacional.** Se basa en la observación del comportamiento de otro, considerado modelo, y la posterior repetición conductual.
- **Aprendizaje latente.** En este caso se adquieren nuevos comportamientos que permanecen ocultos (latentes) hasta que se recibe un estímulo para manifestarlo.
- **Aprendizaje por ensayo y error.** El aprendizaje conductista por excelencia, en el que se prueba una respuesta a un problema tantas veces como sea necesario para variar y encontrar la adecuada.

Aprendizaje dialógico. Sostenido en el diálogo entre iguales, como hacían los antiguos filósofos griegos (de allí los *Diálogos* de Platón).(Raffino,2018)

Orientaciones para planificar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación formativa.

¿Qué entendemos por planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje y su relación con la evaluación formativa?

Planificar es el arte de imaginar y diseñar procesos para que los estudiantes aprendan. Parte por determinar claramente el propósito de aprendizaje (competencias y enfoques transversales). En este proceso, es importante considerar las aptitudes, las necesidades, los intereses, las experiencias, los contextos, entre otros factores, de los niños y las niñas, así como prever, organizar, reflexionar y decidir sobre recursos y materiales, procesos pedagógicos y didácticos, interacciones, estrategias diferenciadas, clima de aula, contextos socio ambientales, entre otros, que hagan posible el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación para alcanzar dicho propósito.

Evaluar es un proceso sistemático en el que se recoge y valora información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias en cada niño y niña, con el fin de mejorar oportunamente su aprendizaje o mejorar los procesos de enseñanza. En ese sentido, la planificación es flexible porque se trata de una hipótesis de trabajo que puede considerar situaciones

previstas o emergentes, no debe ser rígida, sino que debe posibilitar los cambios que se requieran. Puede entrar en revisión y modificación cada vez que sea necesario en función de la evaluación que se hace del proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de hacerla más pertinente y eficaz al propósito de aprendizaje establecido. Es por eso que se dice que la planificación y la evaluación son dos caras de la misma moneda.

Planificar y evaluar son procesos que están estrechamente relacionados y se desarrollan de manera intrínseca al proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto se puede apreciar, por ejemplo, cuando se definen los propósitos de aprendizaje sobre la base de las necesidades de aprendizaje diagnosticadas del grupo de los niños y las niñas con el que se va a trabajar; o cuando los niños y las niñas y docentes se involucran en la identificación de avances y dificultades del proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de retroalimentar y reorientar este proceso para los propósitos planteados.

Desde esta perspectiva, el proceso de planificación debe ser reflexivo, flexible y centrado en los propósitos de aprendizaje que deben desarrollar los niños y las niñas. Esto significa generar y usar desde el inicio y en todo momento información para tomar decisiones oportunas y pertinentes que permitan atender las necesidades de aprendizaje de los niños y las niñas y ayudarlos a progresar. Así, la evaluación se considera como un proceso previo, permanente y al servicio del aprendizaje, por lo que no debe ser vista al final para certificar qué sabe un niño (MINEDU, p.36).

¿Cómo planificar?

Sin importar los esquemas o estructuras que la planificación tenga, es importante concebir una lógica al planificar, la cual se describe a continuación organizada en tres procesos:

- Determinar el propósito de aprendizaje con base en las necesidades de aprendizaje identificadas.
- Establecer los criterios para recoger evidencias de aprendizaje sobre el progreso.

- Diseñar y organizar situaciones, estrategias y condiciones pertinentes al propósito de aprendizaje. Como muestra el siguiente gráfico, estos procesos se pueden dar de forma simultánea, recurrente o iterativa. Estos procesos se desarrollan con mayor o menor medida según el tipo de planificación que se realice (MINEDU, p.39).

2.3 Bases filosóficas

Teorías sobre el desarrollo del juego

Las teorías clásicas sobre el juego infantil se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX. A continuación, se exponen siete de las más conocidas.

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)

A mitad del siglo XIX, Spencer (1855) elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas (Sáenz, 2015, Gallardo, 2018).

Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico.

Teoría de la relajación de Lazarus (1833)

La teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias (Gallardo, 2018)

En opinión de López de Sosoaga (2004, p. 54), esta teoría, aunque puede ser acertada para el juego de los adultos, al analizar el de los niños presenta lagunas puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía (Gallardo, 2018).

Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)

En 1898, Groos propone la denominada teoría del pre ejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto.

La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de pre ejercicio de las funciones mentales y de los instintos (Ajuriaguerra, 1997, Gallardo, 2018).

Teorías del aprendizaje

- **Las teorías conductistas.** Tales como el condicionamiento clásico de Pavlov, el conductismo de Skinner o el aprendizaje social de Bandura, se trata de un conjunto de teorías distintas que tienen en común la consideración del estímulo y la reacción como bases del aprendizaje. Un estímulo negativo desestimará una conducta, mientras que uno positivo la reforzará.
- **Las teorías cognitivas.** Posteriores a las conductistas, comparten con ellas algunos de sus principios, pero haciendo énfasis en el rol mucho más activo de

quien aprende, ya que emplea en ello sus esquemas mentales y su enciclopedia de mundo, en base a lo que le resulta significativo. Ejemplos de ellas son el constructivismo de Piaget, el aprendizaje significativo de Ausubel y Novak, el cognitivismo de Merrill, o la Topología del aprendizaje de Gagné.

- **Las teorías del procesamiento de la información.** Tales como el conectivismo de Siemens, ofrece una explicación sobre los procesos internos del aprendizaje basados en la interconexión y la idea de redes (Raffino, 2017).

2.4 Definición de términos básicos

Adaptación: Adaptarse, ajustarse a algo a otra cosa.

Aprendizaje: Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.

Asimilación: Comprender lo que se aprende, incorporarlo a los conocimientos previos.

Autoestima: Valoración generalmente positiva de sí mismo.

Coordinar: Concertar medios, esfuerzos, etc., para una acción común.

Destreza: Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo.

Diagnosticar: recoger y analizar datos para evaluar problemas de diversa naturaleza.

Didáctica: Propia, adecuada para enseñar o instruir. Método, género didáctico. Obra didáctica.

Diseño: Traza o delineación de un edificio o de una figura.

Dominio: Poder que alguien tiene de usar y disponer de lo suyo.

Estrategia: Arte de dirigir las operaciones. Arte, traza para dirigir un asunto.

Flexible: Que tiene disposición para doblarse fácilmente.

Habilidad: Capacidad y disposición para algo. Gracia y destreza en ejecutar algo que sirve de adorno a la persona, como bailar, montar a caballo, etc.

Identificar: Hacer que dos o más cosas en realidad distintas aparezca y se consideren como una misma.

Integral: Dicho de cada una de las partes de un todo: Que entra en su composición sin serle esencial, de manera que el todo puede subsistir, aunque incompleto sin ella.

Intelectual: Dedicado preferentemente al cultivo de las ciencias y las letras.

Optimización: Buscar la mejor manera de realizar una actividad.

Pedagógica: Con arreglo a la pedagogía, de una manera pedagógica.

Planeación: Trazar o formar el plan de una obra.

Proceso: Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación.

Psicológico: Parte de la filosofía que trata del alma, sus facultades y operaciones.

Reflexivas: Que refleja o refleja. Acostumbrado a hablar y a obrar con reflexión.

Significativo: Que da a meter o conocer con precisión algo.

Sistemático: Que sigue o se ajusta a un sistema.

Técnico: Perteneciente o relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes.

Juegos Didácticos: El juego didáctico es una estrategia que tiene un objetivo educativo, diseñado por reglas que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido, fomentando el desarrollo de la creatividad. Se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa. (Chacon, P. 2008).

Juegos: Es una actividad necesaria para los seres humanos ya que permite experimentar ciertas conductas sociales, siendo a su vez una herramienta útil para adquirir y desarrollar habilidades intelectuales, motoras y afectivas.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

El juego incidirá en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 5 Años de la I.E.Nº 439 “Mi Mundo Infantil” del distrito de Pachangara UGEL Nº 14 – Oyon.

2.5.2 Hipótesis específicas

- Los diferentes tipos de juegos influirá en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de 5 años.
- Las competencias, procesos de pensamiento, habilidades y destrezas se desarrollará al aplicar ciertas actividades lúdicas.
- El grado de utilización de las actividades lúdicas en los docentes desarrollara las diferentes dimensiones y competencias de los niños y niñas de 5 años.

2.6 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE I El juego	Utilización del juego Aprendizaje divertido Juegos dirigidos	Observa y relaciona las imágenes con el texto. Relaciona la imagen central con la idea central del texto. Interpreta el concepto.
VARIABLE II Proceso de enseñanza y aprendizaje	Destreza y habilidad Transmitir conocimientos Comunicar ideas Expresión de actitudes	Motricidad fina Imita los sonidos y los movimientos de los animales. Se expresa contento cuando realiza bien sus tareas. Manifiesta opiniones

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

La investigación es descriptiva, a través de esta investigación, se busca establecer la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial.

3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es descriptivo, la investigación partirá de la recolección de información sobre las actividades lúdicas utilizadas por los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Para el presente estudio, la población estuvo constituida por un total de 5 docentes cual representa el 100% de los docentes de la I.E.Nº 439 “Mi Mundo Infantil” del Distrito de Pachangara UGEL Nº 14 – Oyon.

3.2.2 Muestra

Las encuestas y entrevistas, se les practicará al 100% de los docentes de educación inicial (5 docentes) que forman a los niños y niñas en la dimensión cognitiva, comunicativas, socio afectiva, corporal y estética.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Las encuestas y entrevistas, se les practicará al 100% de los docentes de preescolar y equipo interdisciplinario (5 docentes) que forman a los niños y niñas en las dimensiones cognitivas, comunicativas, socio afectiva, corporal y estética.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

- Análisis de datos e interpretación de datos.
- Media, moda y desviación estándar.
- Prueba de hipótesis

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Tabla 1 *¿Considera importante la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de formación integral de los niños i niñas preescolar?*

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Si	4	80%
	1	20%
No		
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz

Fuente: Encuesta aplicada

Análisis: Según los datos obtenidos el 80% de los docentes consideran importante el juego como estrategia pedagógica para la formación integral de los estudiantes y solo el 20% no lo considera tan importante.

Ilustración 1 *¿Considera importante la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de formación integral de los niños y niñas de preescolar?*



Tabla 2 ¿utiliza juegos lúdicos para el desarrollo de las dimensiones de los niños y niñas?

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Nunca	1	20%
Casi siempre	3	60%
Siempre	1	20%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz

Fuente: Encuesta aplicada

Análisis: Según los datos obtenidos el 60% de los docentes casi siempre utiliza los juegos lúdicos para el desarrollo de los niños, el 20% siempre utiliza los juegos lúdicos y 20% siempre usa los juegos lúdicos para el desarrollo de los niños.

Ilustración 2 ¿Utiliza juegos lúdicos para el desarrollo de las dimensiones de los niños y niñas?



Tabla 3 ¿La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planeada con anticipación?

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Nunca	1	20%
Casi siempre	1	20%
Siempre	3	60%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz

Fuente: Encuesta aplicada

Análisis: Según los datos obtenidos el 60% de los docentes siempre planea sus actividades lúdicas con anticipación, el 20% manifiestan que nunca planean sus actividades lúdicas y el 20% casi siempre planifica sus actividades lúdicas.

Ilustración 3 *¿La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planeada con anticipación?*



Tabla 4 *¿Desarrolla juegos motores o de ejercicios encaminados al desarrollo cognitivo en los niños?*

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Nunca	1	20%
Algunas veces	1	20%
Siempre	3	60%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz

Fuente: Encuesta aplicada

Análisis: Según los datos obtenidos el 60% de los docentes siempre desarrollan juegos motores encaminados al desarrollo cognitivo en los niños, el 20% algunas veces desarrollan juegos motores y solo un 20% nunca desarrollan juegos motores.

Ilustración 4 *¿Desarrolla juegos motores o de ejercicios encaminados al desarrollo cognitivo en los niños?*



Tabla 5 *¿Utiliza juegos simbólicos para el desarrollo de la imaginación, creatividad y comunicación en los niños?*

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Nunca	1	20 %
Algunas veces	2	40%
Siempre	2	40%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz

Fuente: Encuesta aplicada

Análisis: Según los datos obtenidos el 40% de los docentes siempre usan los juegos simbólicos para desarrollar la imaginación, creatividad y comunicación de los niños, el 40% manifiesta que algunas veces utiliza los juegos simbólicos y el 20% nunca usan los juegos simbólicos.

Ilustración 5 *¿Utiliza juegos simbólicos para el desarrollo de la imaginación, creatividad y comunicación en los niños?*

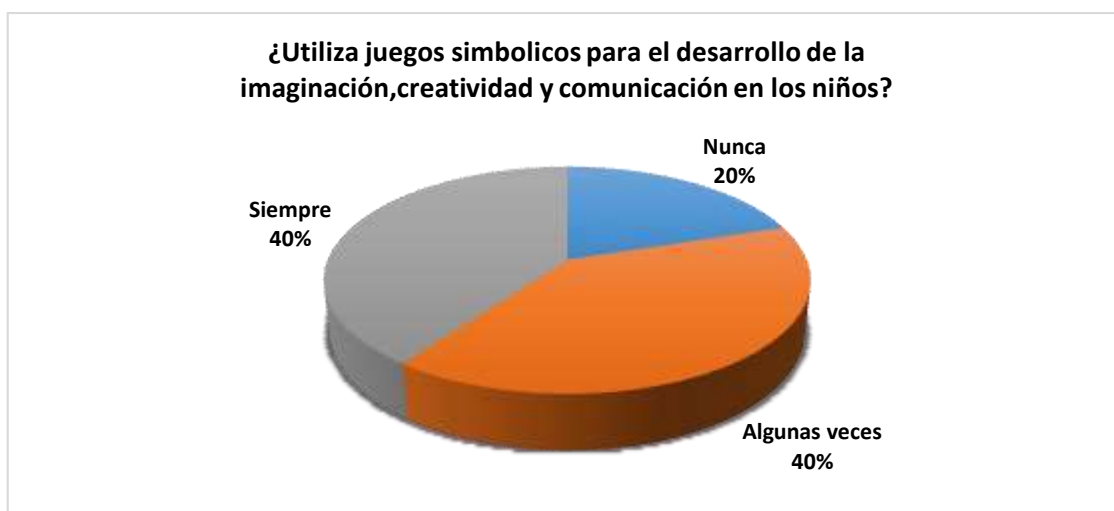


Tabla 6 *¿Utiliza los juegos de reglas para el desarrollo de habilidades intelectuales en los niños?*

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Nunca	1	20%
Algunas veces	2	40%
Siempre	2	40%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz

Fuente: Encuesta aplicada

Análisis: Según los datos obtenidos el 40% de los docentes siempre usan los juegos de regla para desarrollar las habilidades intelectuales de los niños, el 40% manifiesta que algunas veces utiliza los juegos de reglas y el 20% nunca usan los juegos de regla.

Ilustración 6 *¿Utiliza los juegos de reglas para el desarrollo de habilidades intelectuales en los niños?*



Tabla 7 *¿Utiliza juegos de dramatización y de roles que le permitan al niño exteriorizar sus sentimientos y emociones?*

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Nunca	1	20 %
Algunas veces	3	60%
Siempre	1	20%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz

Fuente: Encuesta aplicada

Análisis: Según los datos obtenidos el 60% de los docentes algunas veces utilizan los juegos de dramatización y roles que les permiten expresar sus sentimientos y emociones, el 20% manifiesta que siempre utiliza los juegos de dramatización y roles y el 20% nunca usan los juegos de dramatización y roles.

Ilustración 7 ¿Utiliza juegos de dramatización y roles que le permitan al niño exteriorizar sus sentimientos y emociones?

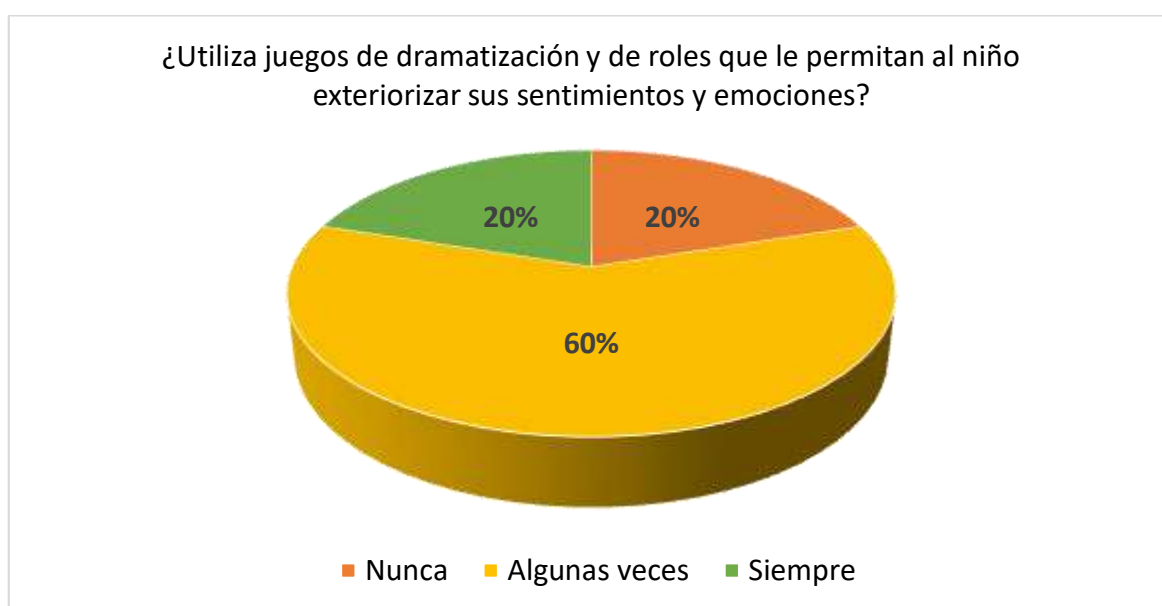


Tabla 8 ¿Cuándo realiza juegos con los niños es consciente del tipo de habilidades, destrezas y conocimientos que están desarrollando o adquiriendo en ese momento?

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Nunca	1	20 %
Algunas veces	2	40%
Siempre	2	40%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz
Fuente: Encuesta aplicada

Análisis: Según los datos obtenidos el 40% de los docentes siempre son conscientes del tipo de habilidades, destrezas y conocimientos que desarrollan en ese momento, el 40% manifiesta que algunas veces es consciente que los juegos desarrollan habilidades y

conocimientos y el 20% no son conscientes del desarrollo que adquieren mediante los juegos.

Ilustración 8 *¿Cuándo realiza juegos con los niños es consciente del tipo de habilidades, destrezas y conocimiento que están desarrollando o adquiriendo en ese momento?*

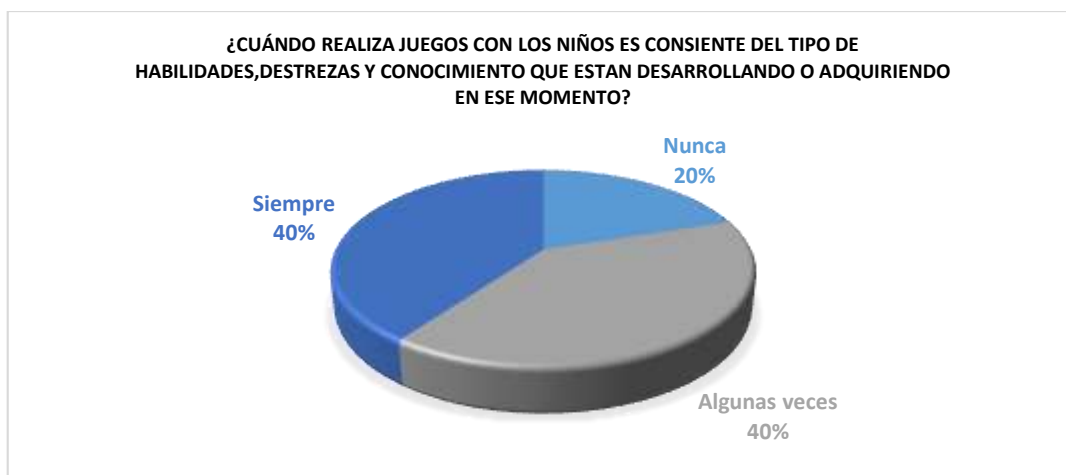


Tabla 9 *Los juegos exploratorios que utiliza el docente con los niños.*

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Juegos con agua y arena	2	50 %
Juegos de escondite	1	25%
Producir ruido, olores y sabores diferentes	1	25%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz
Fuente: Encuesta aplicada.

Análisis: Según los datos obtenidos el 50% de los docentes utiliza los juegos con agua y arena en los exploratorios con los niños, el 25% manifiesta que usa los juegos de escondite y el 25% producen ruidos, sonido, olores y sabores diferentes.

Ilustración 9 *Los juegos exploratorios que utilizan los docentes con los niños.*



Tabla 10 *Los juegos vigorosos que utiliza los docentes con los niños.*

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Trepar, subir y bajar escaleras.	2	40%
Saltar obstáculos y a la cuerda	2	40 %
Lanzar pelotas	1	20%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz

Fuente: Encuesta aplicada

Análisis: Según los datos obtenidos el 40% de los docentes utiliza los juegos vigorosos de trepar, subir y bajar escaleras con los niños, el 40% manifiesta que juegan a saltar obstáculos y a la cuerda y el 20% juegan alanzar pelotas con los niños.

Ilustración 10 *Los juegos vigorosos que utilizan los docentes con los niños.*



Tabla 11 *Los juegos de habilidades que utilizan los docentes con los niños.*

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Construcción de cubos.	2	40%
Dibuja, pinta con los dedos, dobla papel y recorta.	2	40%
Juegos de argollas, ensartar, enhebrar	1	20%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz

Fuente: Encuesta aplicada.

Análisis: Según los datos obtenidos el 40% de los docentes utiliza en los juegos de habilidad la construcción de cubos, el 40% de los maestros manifiesta que utilizan en los juegos de habilidad el dibujo, pinta con los dedos, dobla papel y recorta y el 20% realizan los juegos de argollas, ensartar, enhebrar en los juegos de habilidad.

Ilustración 11 *Los juegos de habilidades que utilizan los docentes con los niños.*



Tabla 12 *Los juegos sociales que utiliza los docentes con los niños.*

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Carretilla de mano	2	40%
Pelota voladora	1	20%
Carreras de tres piernas	2	40%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz
Fuente: Encuesta aplicada

Análisis: Según los datos obtenidos el 40% de los docentes utiliza los juegos sociales como la carretilla de mano con los niños, el 40% manifiesta que juegan carreras de tres piernas y el 20% juegan con sus niños la pelota voladora.

Ilustración 12 *Los juegos sociales que utilizan los docentes con los niños.*



Tabla 13 *Los juegos de imaginación que utilizan los docentes con los niños.*

Alternativa	Resultado	Porcentaje
Escenifica un cuento.	2	40%
Teatro de títeres y mímica.	2	40%
Juegos de simulación	1	20 %
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz

Fuente: Encuesta aplicada

Análisis: Según los datos obtenidos el 40% de los docentes utilizan los juegos imaginación como escenificación de un cuento con los niños, el 40% manifiesta que realizan teatro de títeres y mímica y el 20% manifiestan que realizan juegos de simulación.

Ilustración 13 *Los juegos de imaginación que utiliza los docentes con los niños.*



Tabla 14 *Los juegos de ingenio que utilizan los docentes con los niños.*

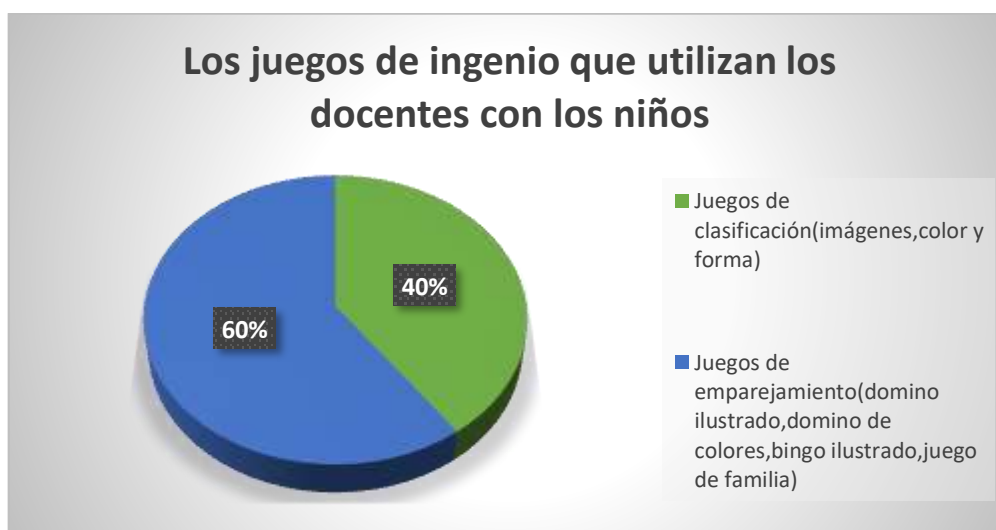
Alternativa	Resultado	Porcentaje
Juegos de clasificación (imágenes, color y forma)	2	40%
Juegos de emparejamiento (domino ilustrado, domino de colores, bingo ilustrado, juego de familia)	3	60%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Edith Rojas de la Cruz

Fuente: Encuesta aplicada.

Análisis: Según los datos obtenidos el 60% de los docentes utilizan juegos de emparejamiento (domino ilustrado, domino de colores, bingo ilustrado, juego de familia) y el 40% manifestaron que utilizan los juegos de emparejamiento (domino ilustrado, domino de colores, bingo ilustrado, juego de familia)

Ilustración 14 *Los juegos de ingenio que utilizan los docentes con los niños.*



4.2 Contrastación de hipótesis

El juego y el proceso de enseñanza aprendizaje

Ho: No existe relación entre el juego y el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 5 Años de la I.E.N° 439 “Mi Mundo Infantil” del distrito de Pachangara UGEL N° 14 – Oyon.

Hi: Existe relación entre el juego y el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 5 Años de la I.E.Nº 439 “Mi Mundo Infantil” del distrito de Pachangara UGEL N° 14 – Oyon.

Nivel de confianza: 95 % ($\alpha = 0.05$)

Regla de decisión:

- Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula
- Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula

Prueba Estadística: Prueba de correlación de Spearman

Tabla 15 *Correlación entre el juego y el proceso de enseñanza aprendizaje.*

		Correlaciones		
			EL JUEGO	PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE
Rho de Spearman	EL JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000	,800**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	5	5
	PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	Coeficiente de correlación	,800**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	5	5

** . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Fuente. Base de datos

Descripción del grado de relación entre las variables:

Los resultados del análisis estadístico de correlación de Spearman nos muestran que existe una relación $r = 0.800$ entre las variables: El juego y el proceso de enseñanza aprendizaje, indicándonos que existe una relación positiva y con un nivel de correlación muy alta.

Decisión Estadística:

La significancia de $= 0.000$ muestra que es menor a 0.05, lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Es decir el juego tiene relación positiva y significativa con

el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 5 Años de la I.E.Nº 439 “Mi Mundo Infantil” del distrito de Pachangara UGEL Nº 14 – Oyon.

Contrastación de Hipótesis

Prueba de Hipótesis específica 1

Ho: No existe relación entre los diferentes tipos de juegos y el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de 5 años.

Hi: Existe relación entre los diferentes tipos de juego y el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de 5 años.

Tabla 16 *Correlación entre la variable tipos de juegos y desarrollo de las dimensiones y competencias.*

Correlaciones			
		TIPOS DE JUEGOS	DESARROLLO DE LAS DIMENSIONES Y COMPETENCIAS
Rho de Spearman		Coefficiente de correlación	1,000
			,716**
	TIPOS DE JUEGOS	Sig. (bilateral)	.
		N	5
	DESARROLLO DE LAS DIMENSIONES Y COMPETENCIAS	Coefficiente de correlación	,716**
		Sig. (bilateral)	,000
	N	5	

** . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Fuente. Base de datos

Descripción del grado de relación entre las variables:

Los resultados del análisis estadístico nos muestran que existe una relación $r = 0.716$ entre las variables: tipos de juegos y desarrollo de las dimensiones y competencias, indicándonos que existe una relación positiva y con un nivel de correlación muy alta.

Decisión Estadística:

La significancia de $= 0.000$ muestra que es menor a 0.05, lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la

hipótesis alternativa. Es decir, diferentes tipos de juegos tiene relación positiva y significativa con el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de 5 años

Prueba de Hipótesis específica 2

Ho: No existe relación entre las competencias, proceso de pensamiento, habilidades y destrezas y la aplicación de actividades lúdicas.

Hi: Existe relación entre las competencias, procesos de pensamiento, habilidades y la aplicación de actividades lúdicas.

Tabla 17 *Correlación entre la variable las competencias, procesos de pensamientos, habilidades y la aplicación de actividades lúdicas.*

		Correlaciones		
			LAS COMPETENCIAS, PROCESOS DE PENSAMIENTO, HABILIDADES	LA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS
Rho de Spearman	LAS COMPETENCIAS,	Coefficiente de correlación	1,000	,837**
	PROCESOS DE	Sig. (bilateral)	.	,000
	PENSAMIENTO, HABILIDADES	N	5	5
	LA APLICACIÓN DE	Coefficiente de correlación	,837**	1,000
	ACTIVIDADES	Sig. (bilateral)	,000	.
	LUDICAS	N	5	5

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

Fuente. Base de datos

Descripción del grado de relación entre las variables:

Los resultados del análisis estadístico nos muestran que existe una relación $r = 0.837$ entre las variables: las competencias, procesos de pensamiento, habilidades y la dimensión la aplicación de actividades lúdicas, indicándonos que existe una relación positiva y con un nivel de correlación muy alta.

Decisión Estadística:

La significancia de $p = 0.000$ muestra que es menor a 0.05, lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, las competencias, procesos de pensamiento, habilidades tiene relación positiva y significativa con la aplicación de actividades lúdicas.

Prueba de Hipótesis específica 3

H₀: No existe relación entre el grado de utilización de las actividades lúdicas en los docentes y el desarrollo de las diferentes dimensiones y competencias de los niños y niñas de 5 años.

H₁: Existe relación entre el grado de utilización de las actividades lúdicas en los docentes y el desarrollo de las diferentes dimensiones y competencias de los niños y niñas de 5 años.

Tabla 18 *Correlación entre la variable actividades lúdicas en los docentes y el desarrollo de las diferentes dimensiones y competencias.*

		Correlaciones	
		ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS DOCENTES	DESARROLLO DE LAS DIFERENTES DIMENSIONES Y COMPETENCIAS
Rho de Spearman	ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS DOCENTES	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 5
	DESARROLLO DE LAS DIFERENTES DIMENSIONES Y COMPETENCIAS	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,796** ,000 5
			,796** .5
			,000 . 5

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

Fuente. Base de datos

Descripción del grado de relación entre las variables:

Los resultados del análisis estadístico nos muestran que existe una relación $r = 0.796$

entre las variables: actividades lúdicas en los docentes y el desarrollo de las diferentes dimensiones y competencias, indicándonos que existe una relación positiva y con un nivel de correlación muy alta.

Decisión Estadística:

La significancia de $= 0.000$ muestra que es menor a 0.05 , lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, las actividades lúdicas en los docentes tienen relación positiva y significativa con el desarrollo de las diferentes dimensiones y competencias de los niños y niñas de 5 años.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Los resultados obtenidos evidencian la incidencia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.Nº 439 “Mi Mundo Infantil” del distrito de Pachangara UGEL Nº 14 – Oyon.

El juego y el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 5 años.

Respecto a la hipótesis general; las puntuaciones logradas a nivel de dimensiones la aplicación adecuada de estrategias dinámicas en base a juegos recreativos y la comunicación oral de los estudiantes se obtuvo Los resultados del análisis estadístico de correlación de Spearman nos muestran que existe una relación $r = 0.800$ entre las variables: El juego y el proceso de enseñanza aprendizaje, indicándonos que existe una relación positiva y con un nivel de correlación muy alta. Hechos que coincide con la investigación de Arias, & García, (2016) en su tesis titulado Los Juegos Didácticos y su influencia en el Pensamiento Lógico Matemático en Niños de Preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015. (Tesis de posgrado), Universidad Privada Norbert Wiener. Lima, Perú. con la que se concluyó que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Respecto a la hipótesis 1; así también los resultados del análisis estadístico nos muestran que existe una relación $r = 0.716$ entre las variables: tipos de juegos y desarrollo de las dimensiones y competencias, indicándonos que existe una relación positiva y con un nivel de correlación muy alta. De acuerdo a los antecedentes de

Ortiz, (2015) en su tesis titulado Las etapas del aprendizaje lógico matemático y su incidencia en el proceso enseñanza - aprendizaje del nivel inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Primero de Mayo del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza. (tesis de pregrado) Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador. Llegaron a las conclusiones Las operaciones lógico matemáticas como clasificar, cuantificar entre otras que requieren en los niños y las niñas la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas operaciones iniciales son producto de la acción y relación con los objetos y sujetos. Se aprecia que las maestras parvularios en su intervención como mediadoras no cumplen esta función y más bien cumplen la función de instructoras, observándose la necesidad de que las docentes dispongan de material didáctico adecuado para desarrollar el aprendizaje lógico matemático.

Respecto a la hipótesis 2; así también los resultados del análisis estadístico nos muestran que existe una relación $r = 0.837$ entre las variables: las competencias, procesos de pensamiento, habilidades y la dimensión la aplicación de actividades lúdicas, indicándonos que existe una relación positiva y con un nivel de correlación muy alta. De acuerdo a los antecedentes de Arias, & García, (2016) en su tesis titulado Los Juegos Didácticos y su influencia en el Pensamiento Lógico Matemático en Niños de Preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015. (Tesis de posgrado), Universidad Privada Norbert Wiener. Lima, Perú. concluyó que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Cuba y Palpa (2015) en su tesis titulado La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Respectos a la hipótesis 3; Los resultados del análisis estadístico nos muestran que existe una relación $r = 0.796$ entre las variables: actividades lúdicas en los docentes y el desarrollo de las diferentes dimensiones y competencias, indicándonos que existe una relación positiva y con un nivel de correlación muy alta. De acuerdo a los antecedentes de Núñez, (2015) su tesis titulado Estrategias Didácticas utilizadas por

los docentes y logros de aprendizaje en el Área de Comunicación en los Estudiantes de 5 años de Educación Inicial en Instituciones Educativas Comprendidas en el Distrito de Contamana en el Año 2015. (Tesis de pregrado) Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Pucallpa, Perú. El análisis descriptivo de los datos muestra que las formas o modalidades de organización de la enseñanza empleadas principalmente por los docentes fueron juegos y trabajo en equipo y el enfoque con el que más trabajan es el enfoque significativo por el 50% de ellos. En la contratación de hipótesis se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson, donde se obtuvo un valor $r=0,721$; permitiendo afirmar que existe una relación directa entre las estrategias didácticas y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas comprendidas en el distrito de Contamana en el año 2015.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. El 50% de los docentes utiliza los juegos con agua y arena en los exploratorios con los niños, el 25% manifiesta que usa los juegos de escondite y el 25% producen ruidos, sonido, olores y sabores diferentes.
2. El 40% de los docentes utiliza en los juegos de habilidad la construcción de cubos, el 40% de los maestros manifiesta que utilizan en los juegos de habilidad el dibujo, pinta con los dedos, dobla papel y recorta y el 20% realizan los juegos de argollas, ensartar, enhebrar en los juegos de habilidad.
3. El 40% de los docentes utiliza los juegos sociales como la carretilla de mano con los niños, el 40% manifiesta que juegan carreras de tres piernas y el 20% juegan con sus niños la pelota voladora.
4. El 40% de los docentes utiliza los juegos imaginación como escenificación de un cuento con los niños, el 40% manifiesta que realizan teatro de títeres y mímica y el 20% manifiestan que realizan juegos de simulación.
5. El 60% de los docentes utilizan juegos de emparejamiento (domino ilustrado, domino de colores, bingo ilustrado, juego de familia) y el 40% manifestaron que utilizan los juegos de emparejamiento (domino ilustrado, domino de colores, bingo ilustrado, juego de familia)
6. Los resultados del análisis estadístico de correlación de Spearman nos muestran que existe una relación $r = 0.800$ entre las variables: El juego y el

proceso de enseñanza aprendizaje, indicándonos que existe una relación positiva y con un nivel de correlación muy alta.

6.2 Recomendaciones

- Se sugiere promover el uso del juego en el proceso enseñanza aprendizaje de la metodología lúdica.
- Se recomienda capacitar a los docentes en técnicas para el desarrollo de la expresión corporal en los niños.
- Recomendamos crear un ambiente favorable para que los estudiantes puedan expresarse con libertad a través del juego.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes bibliográficas

- Antunez, C. (2006). *Juegos para Estimular las Inteligencias Múltiples*. Madrid, España: Narcea S.A. Ediciones.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La Mascara y El Vertigo*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- Cedeño, A. (2002). *Juegos y Materiales didacticos*. La Habana, Cuba.
- Kuhn, T. (1998). *Teorías del Aprendizaje*. Perú: San Marcos.
- Kuhn, T. (1998). *Teorías del Aprendizaje*. Perú : San Marcos.
- Piaget, J. (1988). *Desarrollo de Pensamientos*.
- Vigotsky, L. (1985). *Teorías del Aprendizaje*. Cincel.
- Vigotsky, L. (1991). *Dinamica del desarrollo mental en el escolar en relación con la enseñanza : Psicología Pedagógica*. Moscú: Pedagoguika.

7.2 Fuentes electrónicas

- Andrade, M. (2015). *Incidencia de la Metodología Lúdica en el proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Educación Basica "24 de Mayo" de la Parroquia San Juan, Cantón Pueblo Viejo, Provincia Los Rios*. Recuperado el 02 de Agosto de 2019, de (tesis de pregrado) Universidad Tecnica de Babahoyo, Babahoyo - Los Ríos, Ecuador.: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2760/1/T-UTB-FCJSE-EBAS-000137.pdf>
- Arias, C. &. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico Matemático en niños de Preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué- 2015*. Recuperado el 29 de julio de 2019, de (Tesis de Postgrado) Universidad Privada del Norbert Wiener, Lima, Perú.: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/625/MAESTRO%20-%20ARIAS%20TOVAR%20CLAUDIA%20MILENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Borja, Q. (4 de mayo de 2017). *La importancia del juego en la escuela*. Recuperado el 28 de junio de 2019, de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela>

- Características de los Juegos Didácticos.* (s.f.). Recuperado el 29 de junio de 2019, de <https://www.monografias.com/trabajo26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Castellar, G., Gonzales, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de Preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta.* Recuperado el 05 de Agosto de 2019, de (tesis de pregrado) Universidad de Cartagena. Cartagena: <http://repositorio.unicartagna.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%202024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>
- Educación, M. d. (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial.* Recuperado el 20 de Julio de 2019, de <http://www.munedu.gob.pe/pdf/programa-curricular-educación-inicial.pdf>
- Gallardo, J. (21 de mayo de 2018). *Teorías del juego como Recurso Educativo, IV Congreso virtual internacional sobre Innovación Pedagógica y praxis educativa 21,22,23 de mayo 2018.* Recuperado el 23 de Junio de 2019, de <https://www.researchgate.net/publication/324363292> TEORIAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO
- Gonzales, M. &. (2015). *Las actividades lúdicas como Estrategias Metodológicas en la Educación Inicial.* Recuperado el 27 de junio de 2019, de (tesis de pregrado), Milagro, Ecuador.: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%20EN%20LA%20EDUCACION%20INICIAL.pdf>
- Goñi, F. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II" - Callao, 2014.* Recuperado el 12 de Julio de 2019, de (tesis de postgrado). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.: <http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/128112/CalleSDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martinez, S. (2 de junio de 2013). Recuperado el 12 de Junio de 2019, de Significado y sentido de la educación preescolar: <http://jugandoyestudiando.blogspot.com/2013/06/normal-0-21-false-false-false-es-x-none.html>
- Morales, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y El desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.P. de la localidad de Santa Clara.* Recuperado el 03 de Agosto de 2019, de (tesis de postgrado) Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman Y Valle. Lima, Perú.: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Nuñez, B. (2015). *Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y logros de aprendizaje en el área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de Educación Inicial en Instituciones Educativas Comprendidas en el Distrito de Contamana en el año 2015*. Recuperado el 02 de julio de 2019, de (tesis de pregrado), Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Pucallpa, Perú.: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1727/ESTRATEGIAS DIDACTICAS LOGROS DE APRENDIZAJE NUÑEZ GARCIA BELLITA SINTHIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1727/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS%20LOGROS%20DE%20APRENDIZAJE%20NU%C3%91EZ%20GARCIA%20BELLITA%20SINTHIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las Institución Educativas. (s.f.). Recuperado el 22 de junio de 2019, de <https://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

Ortiz, A. (2004). *Monografía Didáctica Lúdica: Jugando también se aprende*. Recuperado el 16 de Junio de 2019, de Caracterización de los Juegos Didácticos: <https://www.monografias.com/com/trabajos26/didactica-ludica.shtml>

Ortiz, N. (2015). *Las etapas del aprendizaje lógico Matemático y su incidencia en el Proceso Enseñanza - Aprendizaje del nivel subnivel 2 de la Unidad Educativa Primero de Mayo del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza*. Recuperado el 14 de julio de 2019, de (tesis de pregrado) Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.: [http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19969/1/Tesis%20ONANCYEN EROOK.pdf](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19969/1/Tesis%20ONANCYEN%20EROOK.pdf)

Ospina, M. (2015). *El Juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el Nivel Preescolar*. Recuperado el 02 de Agosto de 2019, de (Tesis de Postgrado), Universidad del Tolima, Ibagué, Ecuador.: [http://repositorio.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado %20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf](http://repositorio.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf)

Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y El desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao*. Recuperado el 01 de Julio de 2109, de (tesis de postgrado) Universidad Cayetano Heredia, Lima, Perú.: [http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El%20juego%20libre%20en%20los%20sectores%20y%20el%20desarrollo%20de%20habilidades%20comunicativas%20orales%20en%20estudiantes%20de%205%20a%C3%B1os%20de%20la%20Instituci%C3%B3n%20Educativa%20N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Puchaicela, D. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela General Básica "Miguel Río Frio" ciudad Loja, periodo 2017-2018*. Recuperado el 30 de Julio de 2019, de (tesis de pregrado) Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUNCHAICELA.pdf>

Raffino, M. (06 de Agosto de 2018). *Aprendizaje*. Recuperado el 6 de Agosto de 2019, de <https://concepto.de/aprendizaje-2/>

Sanz, C. (2019). *El mundo de Superdotados*. Recuperado el 23 de junio de 2019, de Teoría de las Inteligencias Múltiples: <https://www.elmundodelsuperdotado.com/inteligencias-multiples/>

ANEXOS

ENCUESTA PARA LAS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Estimado(a) Profesor(a): A continuación, le presentamos una serie de preguntas relacionadas a los juegos y el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños de 5 años de edad. Rogamos se sirva marcar la alternativa que considere el más acertado.

1. ¿Considera importante la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de formación integral de los niños y niñas de preescolar?
SI () NO ()
2. ¿Utiliza juegos lúdicos para el desarrollo de las dimensiones de los niños y niñas?
Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()
3. ¿La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planeada con anticipación?
Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()
4. ¿Desarrolla juegos motores o de ejercicios encaminados al desarrollo cognitivo en los niños?
Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()
5. ¿Utiliza juegos simbólicos para el desarrollo de la imaginación, creatividad y comunicación en los niños?
Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()
6. ¿Utiliza los juegos de reglas para el desarrollo de habilidades intelectuales en los niños?
Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()
7. ¿Utiliza juegos de dramatización y de roles que le permitan al niño exteriorizar sus sentimientos y emociones?
Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()
8. ¿Cuándo realiza juegos con los niños es consciente del tipo de habilidades, destrezas y conocimientos que están desarrollando o adquiriendo en ese momento?
Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()
9. De los siguientes tipos de juegos cuales utiliza
 - 1) Juego Exploratorio: El juego exploratorio del niño se alimenta de la variedad de sus experiencias. Se puede, pues, estimular el juego exploratorio del niño llenando su mundo de objetos y acontecimientos diferentes: Mirar móviles, objetos colgantes, juguetes atados a una cuerda, juegos de bolas, etc.
- Producir ruidos; olores y sabores diferentes, etc.,

- Juegos con agua, arena, etc., Esconder objetos para que el niño los encuentre, Juegos de escondite.
- 2) Juego vigoroso: Nos referimos a las actividades que requieren mucha energía: trepar, saltar, jugar a la pelota, etc.:
 - "Lucha libre".
 - A caballo,
 - "A que no me coges"
 - Trepar, subir y bajar escaleras, brincar, saltar al suelo, saltar obstáculos, saltar a la cuerda, patines de ruedas, chutar, lanzamiento, etc.
 - 3) Juegos de habilidad: Se trata de actividades que requieren la utilización hábil y controlada de manos y ojos:
 - Juegos de martillar, palillos de tambor, juegos de argollas, ensartar, enhebrar, construcción con cubos, dibujo, pintar con los dedos, recortar, doblar papel, etc.
 - 4) Juego social: Llamamos juego social lo que el niño hace cuando juega con otros: columpio, soka-tira, carretilla de mano, pelota voladora, juegos de pelota, carreras de tres piernas, dominó, dardos, juegos de persecución, carreras, juegos de salto, tejo, etc.
 - 5) Juego de imaginación: En los juegos de imaginación, el niño pone algo de su propia cosecha. Imagina y se figura algo que no hay: jugar a mamá, a las muñecas, títeres, disfraces, juegos de simulación, teatro y mímica, escenificar un cuento, teatro de títeres, etc.
 - 6) Juego de ingenio: Se refiere a la resolución de problemas: juegos de emparejamiento (dominó de colores, dominó ilustrado, juego de las familias, bingo ilustrado, parejas...), juegos de clasificación (de imágenes, color, forma...), etc.

Gracias

[Dr. Abraham William Garcia Chapañan]
ASESOR

[Dr. Angel Hugo Campos Díaz]
PRESIDENTE

[Dr. Juan Ernesto Ramos Manrique]
SECRETARIO

[Filmo Eulogio Retuerto Bustamante]
VOCAL