



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

**El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en los niños de la
I.E.I. N°658 “Fe y Alegría” - Huacho, durante el año escolar 2022**

Tesis

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

Autora

Andrea Siuney Changana Chinga

Asesor

M(o). Ronald Basilio Mejía Carpio

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
LICENCIADA

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

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Andrea Siuney Changana Chinga	70253725	04 de enero de 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(o). Ronald Basilio Mejia Carpio	40652142	0000-0002-3362-7673
DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Victoria Flor Carrillo Torres	15724523	0000-0002-6476-1592
M(o). Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
M(a). Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	0000-0002-2457-8937

El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N°658 "Fe y Alegría"-Huacho, durante el año escolar 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unjfsc.edu.pe

Fuente de Internet

5%

2

Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion

Trabajo del estudiante

3%

3

rosaquiroz31.wordpress.com

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.unemi.edu.ec

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.uap.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.undac.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

7

repositorio.utc.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

8

www.dspace.uce.edu.ec:8080

Fuente de Internet

<1%

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme existir y estar conmigo siempre, fortaleciendo mi corazón y educándome y por bendecirme con personas que siempre estuvieron presentes durante este estudio. A mis padres, quienes me dieron la vida, me apoyaron, me dieron su amor infinito y creyeron en mis capacidades.

Andrea Siuney Changana Chinga

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios por permitirme alcanzar una de mis aspiraciones más importantes en la vida como profesional.

Agradezco a mis profesores por su apoyo, paciencia y cooperación para hacer posible este trabajo.

Al M(o). Ronald Basilio Mejía Carpio; asesor de tesis, al cual lo considero como un instructor en el ámbito de la investigación y sobre todo debido a su sencillez y carisma para solucionar los diferentes problemas presentes en el escrito del final de la presente tesis.

A mis familiares que siempre se presentaron para apoyarme políticamente y mis amigos que son mi influencia y los cimientos de mi existencia.

Andrea Siuney Changana Chinga

INDICE

DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
INDICE.....	VII
RESUMEN	IX
ABSTRACT.....	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CAPITULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	2
1.3. Objetivos de la investigación.....	2
1.3.1. Objetivo general.....	2
1.3.2. Objetivos específicos.....	2
1.4. Justificación de la investigación	3
1.5. Delimitación del estudio	3
1.6. Viabilidad de estudio.....	4
CAPITULO II	5
MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. Antecedentes de la investigación.....	5
2.2.2. Antecedentes internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes nacionales	7
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. Estrategias motivacionales.....	9
2.2.2. Aprendizaje	10
2.3. Bases filosóficas.....	11
2.3.1. Estrategias motivacionales.....	11
2.3.2. Atención del aprendizaje.....	21
2.4. Definición de términos básicos	28
2.5. Hipótesis de la investigación.....	29
2.5.1. Hipótesis general	29
2.5.2. Hipótesis específicos	29

2.6. Operacionalización de las variables	29
CAPÍTULO III	31
METODOLOGIA	31
3.1. Diseño metodológico	31
3.2. Población y muestra	31
3.2.1. Población	31
3.2.2. Muestra	31
3.3. Técnicas de recolección de datos	31
3.3.1. Técnicas a emplear	31
3.3.2. Descripción de los instrumentos	31
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	32
CAPITULO IV	33
RESULTADOS	33
4.1. Análisis de resultados	33
4.2. Contratación de hipótesis	63
CAPÍTULO V	64
DISCUSIÓN	64
5.1. Discusión de resultados	64
CAPITULO VI	65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	65
6.1. Conclusiones.....	65
6.2. Recomendaciones	65
CAPITULO VII	67
FUENTE DE INFORMACIÓN	67
7.1. Fuentes bibliográficas	67

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulada *“El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022”*, tuvo como objetivo general determinar la medida en que influye el juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022, para lo cual se citaron diferentes autores que definieran las variables y sus dimensiones.

Para llevar a cabo este estudio se planteó una investigación no experimental de tipo transeccional o transversal, los resultados del mismo se obtuvieron a través de un programa estadístico SPSS versión 25. La muestra estuvo conformada por 80 niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”.

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo del investigador; para este caso la lista de cotejo consta de 30 ítems con 5 alternativas para evaluar a los niños, se analizaron las siguientes dimensiones; juego psicomotor, juego cognitivo, juego social para la variable juego y las dimensiones; percepción-motrices, habilidades sociales, cognitiva, para la variable desarrollo de destrezas.

Se comprobó que la medida en que influye el juego es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ya que permite desarrollar capacidades físicas y mentales que contribuyen en gran medida a la adquisición y consolidación de patrones de comportamiento, relaciones y socialización mediante los cuales el ser humano tiene que expresar sus emociones, intereses y preferencias más diversas; también permiten que niños y niñas promuevan el desarrollo cognitivo a través de la interacción.

Palabras clave: juego psicomotor, juego cognitivo, juego social, juego, desarrollo de destrezas.

ABSTRACT

The present research work entitled “The game as a strategy for the development of skills in children of the I.E.I. No. 658 “Fe y Alegría”-Huacho, during the 2022 school year”, had the general objective of determining the extent to which play influences the development of skills in the children of the I.E.I. No. 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022, for which different authors were cited who defined the variables and their dimensions.

To carry out this study, a non-experimental research of a transectional or transversal type was proposed, the results of which were obtained through a statistical program SPSS version 25. The sample was made up of 80 children from the I.E.I. No. 658 “Faith and Joy”.

The research question is answered through a checklist, which was applied by the researcher's support team; In this case, the checklist consists of 30 items with 5 alternatives to evaluate the children, the following dimensions were analyzed: psychomotor game, cognitive game, social game for the game variable and the dimensions; perception-motor, social and cognitive skills, for the variable skill development.

It was proven that the extent to which play influences the development of skills in the children of the I.E.I. is significant. No. 658 “Faith and Joy”, since it allows the development of physical and mental capacities that contribute greatly to the acquisition and consolidation of patterns of behavior, relationships and socialization through which human beings have to express their emotions, interests and preferences more diverse; They also allow boys and girls to promote cognitive development through interaction.

Keywords: psychomotor game, cognitive game, social game, game, skill development.

INTRODUCCIÓN

Este estudio muestra que el juego es una estrategia de enseñanza, se encontraron otros estudios en diferentes campos de investigación, probándolos de una forma u otra, ya que cada propuesta muestra que los juegos o situaciones en las que se aprovechan las múltiples características y habilidades de los niños (as) que se desarrollan y se revelan los conocimientos que son únicos y posibles para cada una. La investigación se realiza desde un punto de vista psicoanalítico, desde la ludoteca (como lugar donde existe el juego) hasta las pruebas realizadas en instituciones infantiles, donde se potenciarán las dimensiones evolutivas de niños y niñas, mostrando siempre las metas buscadas.

Este estudio se ha dividido en siete partes que, en orden de complejidad, son:

En el primer capítulo: se hace una exposición clara y precisa del **“Planteamiento del problema”** como: la situación problemática, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación, delimitaciones y viabilidades.

En el segundo capítulo se hace un análisis del **“Marco teórico”** acerca de las variables de la investigación, que comprende desde los antecedentes de investigación con cada variable, bases teóricas, base filosófica, definición conceptual, la hipótesis tanto general como específicos y por último la operacionalización de variables con sus respectivos indicadores.

En capítulo tres hace referente a la **“Metodología”** de la investigación, indicando el tipo, diseño, población de estudio, tipo de muestra, técnicas e instrumentos y procesamiento aplicados durante la investigación.

El capítulo cuatro presenta los **“Resultados”** del estudio, tablas estadísticas y gráficos que muestran las contracciones hipotéticas.

El capítulo cinco presenta la **“Discusión”** del estudio, con referencia a la investigación que respalda el proceso.

El capítulo seis propone las **“Conclusiones”** relacionadas con los resultados y también proporciona **“Recomendaciones”** para el tratamiento basado en las conclusiones. Finalmente, el capítulo siete analiza la **“Bibliografía”**.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Actualmente, considerar el juego como una estrategia de desarrollo de habilidades en la educación preescolar es una cuestión que demuestra que los docentes de aula aún no conocen su significado y las consecuencias que tiene. Mucho tiempo al juego, se consideran áreas que el niño o la niña disfruta pasando tiempo con sus amigos en ambientes agradables. Estos periodos únicamente son otorgados, en lugares libres, por ejemplo: en los momentos en que los niños dejan de hacer trabajos encomendados por la maestra.

Diariamente se incrementa la conciencia de la importancia del juego en la correcta formación de los infantes desde la primera edad. Tanto los papás como la comunidad toman en consideración los juegos como una actividad esencial para la formación de la capacidad de estudio del menor, como un instrumento para expresarse y desarrollar sus habilidades psicológicas, físicas y sociales.

La importancia del juego dentro de la destreza se debe a que es fuente de evolución no sólo en el aspecto social sino también en el intelectual. Hay diferentes clases de juegos que apoyan diferentes áreas de la capacidad o el conocimiento; de modo que, los juegos que se quieran realizar deben corresponder a las metas que los profesores quieran lograr. Su rol es significativo en la preescolar, sin embargo, su presencia se difumina durante los años de escuela fundamental inicial y final. Incluso durante estos años, sin embargo, el juego sigue siendo un maravilloso compañero del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños se desarrollan, a medida que cambian sus necesidades y los requisitos del programa de adaptación.

El análisis del juego reconoció la importancia de la misma en el progreso de la socio-emociones de los menores. A través del juego los infantes aprenden a relacionarse con los niños de su misma edad a través de la conversación de ideas y el acuerdo. La coexistencia en la sociedad requiere que los integrantes se adapten a los parámetros que

la comunidad señala. Durante el juego, los niños aprenden a adaptarse a él, porque cada juego tiene reglas básicas para su movimiento.

En consecuencia, el juego se volverá una ayuda para la labor cooperativa dentro de las clases, ya que, la calidad del trabajo, de los estudiantes se incrementará significativamente, puesto que les ayudará a ser participativos, compañeros, explorar las habilidades y destrezas que cada persona posee. El juego y la labor cooperativa poseen ciertos provechos como: permite observar el vínculo entre compañeros, apoya el desarrollo de la creatividad, la investigación y las estrategias que se implementan son actividades que además de aprender y divertirse, también ayudan a solucionar problemas.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida influye el juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué medida influye el juego psicomotor en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?
- ¿En qué medida influye el juego cognitivo en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?
- ¿En qué medida influye el juego social en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la medida en que influye el juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar la medida en que influye el juego psicomotor en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- Identificar la medida en que influye el juego cognitivo en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

- Identificar la medida en que influye el juego social en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

1.4. Justificación de la investigación

En este estudio, es muy importante reconocer que el juego como estrategia de enseñanza persigue fines educativos, que de alguna manera fomenta y desarrolla el aprendizaje de los niños, en educación infantil, a partir de situaciones de juego en las que los docentes enseñan. La práctica está diseñada para lograr estos objetivos.

Si bien comprendemos cómo el papel del maestro afecta la situación de juego, también debemos comprender, como se propuso al comienzo de este estudio, que el juego y la enseñanza son estrechamente compatibles, que están relacionados entre sí y pueden derivarse el uno del otro.

La importancia del juego reside no sólo en la capacidad de expresarse, sino también en su capacidad de explorar, evaluar y poner a prueba sus propias emociones.

Como es sabido, el juego posibilita que los alumnos se relacionen, establecen normas, interactúan entre sí, y descubren, experimentan, y se conocen a través de los juegos, además el juego no es únicamente una manera de expresión para los niños, sino que también es una manera de encontrar conocimiento, hacer preguntas, y desarrollar ideas.

Por esta razón, este proyecto de investigación tiene como objetivo realizar una investigación sobre el documento para realizar una revisión de la misma y, en el mismo, investiga sobre cómo utilizar el juego como método de enseñanza para desarrollar habilidades en la etapa preescolar, teniendo en cuenta el eje básico de la educación, ya que permite que los niños desarrollen habilidades de socialización con otras personas distintas a su familia nuclear y a través de estrategias implementadas en el aula, los niños ganan confianza, independencia y capacidad.

1.5. Delimitación del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” del Distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

El presente trabajo de investigación se lo realizo aproximadamente durante el lapso del año 2022.

1.6. Viabilidad de estudio

- Este estudio fue factible gracias al trabajo de los investigadores en entornos educativos donde el proceso de evaluación era examinado y, por lo tanto, tenían acceso al campo.
- A nivel escolar, los Directores crean oportunidades y apoyo al desarrollo de la investigación en el I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, al proporcionar los datos estadísticos necesarios para el análisis, fue apoyado por los sujetos del estudio por su disposición a colaborar en este estudio.
- La información sobre el tema de investigación se obtiene de varias fuentes, incluidos Internet, libros, revistas y archivos.
- Los maestros están disponibles para ser entrevistados, observados e investigados, proporcionan planes de lecciones y pruebas para los niños, colaborar brindando horarios para entrevistas y proporcionar libros de trabajo y pruebas.
- Contar con recursos económicos para cubrir costos como: pasajes, copias, viáticos para ir a los lugares de investigación y realizar el estudio.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.2.2. Antecedentes internacionales

Galindo y Torres (2022), en su tesis titulada *“El Juego como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas, Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero”*, aprobada por la Fundación Universitaria los Libertadores-Colombia, donde los investigadores plantearon diseñar una propuesta lúdica que permita el fortalecimiento de habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas en los estudiantes del grado primero, en edades de (6 a 7 años), en la Institución Educativa Distrital Charry, de la ciudad de Bogotá D.C. Desarrollaron una investigación de acción, enfoque cualitativo y paradigma constructivista, la población estuvo constituida por 10 docentes. Los resultados muestran que los maestros de la Escuela Charry están implementando actividades creativas de desarrollo de habilidades basadas en el juego para niños y niñas de primer grado. Finalmente, concluyeron que:

Estas actividades de ocio permiten la retroalimentación, motivando exitosamente a los estudiantes, lo que se refleja en el curso de las actividades de aprendizaje realizadas posteriormente, demostrando motivación y compromiso continuo, lo que sugiere que estas intervenciones recreativas son fundamentales para el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades de aprendizaje infantil.

López (2021), en su tesis titulada *“El derecho al juego como un factor esencial para el desarrollo de los niños de 4 a 5 años”*, aprobada por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, donde el investigador planteo describir la importancia del derecho al juego en los niños de 4 a 5 años de edad como elemento esencial dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. Desarrolló una investigación de tipo descriptiva-exploratoria, enfoque de carácter mixto y diseño transversal y no experimental, la población estuvo constituida 6 profesores. Los resultados del estudio muestran que los juegos son totalmente necesarios para el desarrollo integral del menor. Finalmente, concluyo que:

El juego juega un papel importante en el desarrollo del niño, dejando huella a lo largo de su vida, pues a través de él expresa sus emociones, estimula la confianza y la autoestima, influye en sus relaciones sociales y emocionales, en la comunicación, la creatividad y el trabajo en equipo.

Oviedo (2021), en su tesis titulada “*Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar*”, aprobada por la Universidad Santo Tomás-Colombia, donde el investigador planteo analizar cómo se aborda el juego a manera de estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar en estudios realizados en universidades de Colombia en los periodos comprendidos entre 2015-2020. Desarrollo una investigación de enfoque cualitativo, método descriptivo y tipo documental, la población estuvo constituida 20 trabajo de grados. Los resultados muestran que el trabajo cooperativo les brinda la posibilidad a los estudiantes de reconocer sus habilidades y destrezas. Finalmente, concluyo que:

El juego como estrategia educativa contribuye al desarrollo activo del trabajo cooperativo en el aula, fortalece en los niños la capacidad de responsabilidad, el respeto por las opiniones de los demás, así como crea condiciones favorables para seguir instrucciones, tener paciencia y esperar su turno. Por lo tanto, este documento servirá como referencia para los docentes en el proceso de desarrollo y planificación de sus actividades.

Escobar (2016), en su tesis titulada “*El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad*”, aprobada por la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, donde el investigador planteo determinar cómo influye el juego en el desarrollo social en los niños/as de 3-4 años de edad que asisten al Centro de desarrollo Infantil y Estimulación Temprana Step by Step del Cantón Latacunga. Desarrollo una investigación de tipo descriptivo y nivel explicativo, la población estuvo constituida por 20 niños/niñas de 3 a 4 años. Los resultados muestran que el juego si influye en el desarrollo social en los niños. Finalmente, concluyo que:

El bajo nivel de desarrollo social en el centro de estimulación es porque no interactúan adecuadamente, porque el niño no utiliza este tipo de

juego, porque el niño no reacciona adecuadamente, además el centro de estimulación no contaba con una educación adecuada para el desarrollo social efectivo de los niños.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Gamarra (2020), en su tesis titulada *“Estado del Arte: Juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II Ciclo de Educación Inicial”*, aprobada por la Universidad Peruana Cayetano Heredia, donde el investigador planteo visibilizar y valorizar la necesidad de la presencia del juego en el entorno educativo para el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas. Desarrollo una investigación de tipo cualitativa, de nivel de estudio descriptivo, la población estuvo constituida por 17 artículos de investigación. Los resultados indican que existen vacíos en las investigaciones respecto del aprendizaje que logran niños y niñas a través del juego y que existe la necesidad de analizar ejercicios o talleres propuestos para identificar el aprendizaje. Finalmente, concluyo que:

El juego anima a todos los niños y niñas a aprender porque las situaciones de juego son emocionantes para los niños y son libres de utilizar sus habilidades, de modo que los momentos de juego se convierten en oportunidades para aprender participando en actividades de prueba y error o basadas en conflictos, situación que provoca un cambio dentro de la estructura cerebral que permite la creación de nuevos conocimientos, cuya aplicación representa un aprendizaje.

Tapullima (2018), en su tesis titulada *“El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de los niños de cinco años del nivel Inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas - Loreto, 2018”*, aprobada por la Universidad Alas Peruanas, donde el investigador planteo determinar la relación del juego como estrategia didáctica con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial. Desarrollo una investigación de enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal, tipo básico, nivel descriptivo correlacional, método hipotético deductivo, la población estuvo conformada por 22 niños(as) de 5 años. Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo.

Finalmente, concluyo que: Existe relación entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje significativo de los niños.

El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una alta relación positiva, $r = 0,913$, con un valor de $p = 0,000 < 0,05$; esto es, la mayor parte de los niños en la observación de juego como método para instruirse y en la observación de cómo aprenden los niños de cinco años del nivel inicial.

Ángeles (2015), en su tesis titulada “*El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años*”, aprobada por la Universidad San Ignacio de Loyola, donde el investigador planteo diseñar estrategias didácticas basadas en el juego, para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de educación inicial. Desarrollo una investigación aplicada proyectiva, bajo el enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 3 docentes y 8 niños. Los resultados muestran que el estudio tiene una proyección formativa sólida, que contribuirá a la solución del problema del contexto de estudio. Finalmente, concluyo que: El juego como estrategia influye significativamente en la creatividad de los niños de 5 años.

Corbera y Mejía (2013), en su tesis titulada “*La intervención del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 516 Villa María del Triunfo – 2012*”, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde los investigadores desarrollaron un programa de actividades de juego en los niños de 3 y 4 años de tal manera que influyó en el desarrollo de las habilidades sociales. Desarrollaron una investigación de enfoque cuantitativo, con un tipo de diseño experimental, con diseño cuasi-experimental, la población estuvo constituida por 36 niños entre 3 y 4 años. Los resultados del estudio muestran que la intervención del juego influye significativamente en las habilidades sociales de los niños. Finalmente, concluyeron que:

La tesis confirma la hipótesis general de que a través de los programas de juego se tiene un impacto positivo en el comportamiento social a

nivel individual y grupal porque la gran mayoría de los niños cambian su comportamiento, actitudes y habilidades sociales, en los cuales los niños que no presentan cambios significativos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Teorías del juego

Existen determinadas teorías en torno al juego como factor de desarrollo infantil:

- **Teoría de Jean Piaget**

La educadora y psicóloga Delgado (2011), se centra en esta teoría porque cree que el juego es esencial para el desarrollo físico y mental de los niños, ya que les permite interactuar con el entorno escolar y les permite aprender, cambiar y construir sobre ese entorno. El juego es una herramienta para que los niños adquieran símbolos a través de los cuales puedan absorber nuevas experiencias y adaptarlas a sus propios intereses y necesidades. El niño acepta lo que le ofrece el entorno y lo adapta a sus necesidades e intereses a través del juego. (pág. 86)

Piaget dividió el pensamiento y el juego de los niños en tres periodos de la siguiente manera:

- **Período sensomotriz (0-2 años):** A esta edad, los niños participan en juegos prácticos que implican volver a aprender sus movimientos y experimentar con el tacto, la vista, el gusto y el oído. El niño repite los eventos en secuencia para determinar la causa de lo que está sucediendo.
- **Período pre operacional (3-7 años):** Los niños experimentan el juego simbólico en esta etapa, durante la cual obtienen una comprensión más profunda de su entorno y se conectan con el mundo real, desarrollando finalmente símbolos a través de este proceso. Esto implica que el niño realizará actividades que están más allá de sus destrezas.
- **Período de operaciones concretas (7-9 años):** Los símbolos se comparten entre grupos a través del juego colectivo durante un juego con reglas que surgen en este periodo. Los niños de esta edad asumen

un conjunto de reglas implícitas cuando juegan en grupo. Para Piaget, los niños exhiben diferentes características de pensamiento y juego, expresadas a través de etapas de desarrollo y cambios a medida que crecen. Durante sus años preoperacionales, los niños son únicos ya que exploran la vida adulta a través del juego, nombrando entidades no vivas y pensando en sí mismos, razón por la cual comienza con el YO. (pág. 10)

- **Teoría de Lew Vigotsky**

Según Vygotsky, el juego es un activo sociocultural que mejora las capacidades cognitivas del niño y potencia sus capacidades superiores. Podemos decir que Vygotsky tiene una teoría constructivista porque el niño construye su proceso de aprendizaje a través del juego (Tripero, 2011, pág. 2). El juego es un elemento esencial del desarrollo infantil, es una conducta espontánea que se expresa a través de la socialización, que incluye la transmisión de la cultura entre pares.

El concepto de zona de desarrollo próximo de Vygotsky abarca todas las capacidades que tenemos los humanos sin factores externos. Se puede reducir el tamaño de los niños utilizando factores externos, como el apoyo de personas en entornos colaborativos durante su crecimiento. La teoría está respaldada por la teoría de Vygotsky, que sugiere que el intercambio durante el juego entre pares tiene un impacto significativo en el desarrollo de destrezas infantiles.

2.2.2. Desarrollo de destrezas

2.2.2.1. Teorías sobre el desarrollo de destrezas

- **Evo (2007):** las destrezas son esencialmente capacidades, expresiones de un conjunto de elementos o totalidades guiadas por imágenes mentales, y todos estos aspectos se ven potenciados por nuestra intuición e interpretación. Aunque aparece a través de elementos físicos, no requiere transformación ni desarrollo. Los principios fundamentales del desarrollo son la creación y la imaginación. Si puedes ver e imaginar algo en tu mente, está ahí.
- **Luperdi (2009):** indica que una habilidad se refiere a cualquier parte del manual o contenido de una actividad que una persona haya dominado, o la práctica rutinaria de una disciplina adquirida a través de la práctica y el

esfuerzo. La palabra “destreza” significa la habilidad o habilidad para realizar un determinado trabajo, que involucra principalmente trabajo físico o manual.

- **Contreras (1998):** expresa que en literatura inglesa que la palabra ability, significa habilidad capacidad, talento, aptitud o dote y la palabra skill significa habilidad, destreza, pericia, arte o técnica. Entre estos significados podemos destacar el hecho importante de que sólo la palabra capacidad es consistente entre estas dos palabras, mientras que existen diferencias en otros factores.
- **Sánchez (1996):** afirma que el desarrollo de habilidades básicas se produce cuando los niños demuestran un nivel básico de conciencia operativa, conocimientos adecuados y una comprensión razonablemente específica de la función de las habilidades. A medida que se desarrollan estos rasgos, los niños exploran y comprenden sus cuerpos a través del movimiento, mejoran su capacidad para aprender y aprender y desarrollan habilidades motoras básicas hasta dominar las habilidades básicas.

2.3. Bases filosóficas

2.3.1. El juego

2.3.1.1. Definición

El juego es una actividad importante para el desarrollo intelectual, emocional y social de todas las personas, especialmente durante la infancia, cuando se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuye significativamente a la adquisición y consolidación de patrones de conducta, relaciones y socialización.

Para Berger (2007), el juego es uno de los medios más importantes a través del cual las personas pueden expresar sus diversas emociones, intereses y aficiones (pág. 50). En otras palabras, se convierte en un proceso de exploración de la realidad externa, a través del cual los niños forman y reconstruyen gradualmente sus conceptos sobre el mundo.

El juego es una actividad básica que debemos incluir en nuestros planes diarios y por ello contribuirá al desarrollo de las capacidades físicas, motrices e intelectuales de cada niño desde una edad temprana para que no tengan ningún problema en la vida escolar.

Los juegos son una de las actividades más interesantes y emocionantes y, al mismo tiempo, son un factor importante en el desarrollo del potencial y la formación de una personalidad madura. (Bañeres, y otros, 2008, pág. 48)

El juego es una herramienta educativa porque utiliza recursos y materiales naturales del entorno, ayudando a niños y niñas a mejorar su desarrollo cognitivo al interactuar con estos recursos y materiales. Para Moreno (2002) “el juego es un factor importante en la evolución, el crecimiento y el aprendizaje humanos; Acompañando el desarrollo biológico, psicológico, emocional y espiritual del ser humano, cumpliendo la misión de educar, formar y fomentar el desarrollo integral del individuo” (pág. 20).

El juego es una actividad humana y concierne a todos los niños y niñas, aunque su contenido varía debido a las influencias culturales de los diferentes grupos sociales. El juego no es sólo algo que ocurre en la infancia, sino que también es algo más profundo y se desarrolla a lo largo de la vida.

Abad (2008), considera que el juego “es un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, a través de las cuales el sujeto satisface sus necesidades cambiando, por un lado, los objetos y hechos de la realidad y también de la ficción” (pág. 52). Para lograrlo, debes disfrutar de total libertad tanto externa como internamente.

Para Hernández y Manjarres (2011):

Desde pequeños el juego se ha convertido en la actividad principal, la máxima expresión del carácter lúdico. Todos los niños disfrutan jugando porque les da mucha alegría. Es importante reconocer que los niños son seres lúdicos, por lo que su interés principal es participar en actividades que le brinden placer, satisfacción y oportunidades de disfrute. (pág. 196)

El juego como medio de expresión para los niños es una herramienta de conocimiento, un instrumento de socialización, un regidor y un compensador de la emoción, además es el medio fundamental para la creación, desarrollo y manifestación de la individualidad.

Garvey (1985) lo describe como que:

Los juegos son divertidos, interesantes, espontáneos y voluntarios, implican algún tipo de participación activa por parte de los jugadores y tienen ciertas conexiones sistemáticas con cosas ajenas al juego, como la creatividad y la capacidad de resolución de problemas, aprendizaje lingüístico y otros fenómenos cognitivos y sociales. (pág. 20)

Por tanto, el juego permite a los niños expresar sus deseos, necesidades e intereses a través de interacciones sociales con otros niños y adultos. Los materiales utilizados en esta actividad son juguetes, que son objetos que ayudan a los niños a explorar y entretenerse, atrayendo la atención de los niños para explorar y manipular repetidamente.

2.3.1.2. Importancia del juego

Los juegos son las actividades más importantes, especialmente para los niños pequeños, que contribuyen al desarrollo psicomotor del niño, por lo tanto, como se menciona los juegos son la base del aprendizaje de vida.

Para Santamaría (2008), el juego:

Contribuye al desarrollo psicomotor, que es la base de un aprendizaje adecuado. Aunque el juego está en sus inicios, no se puede negar que es una actividad educativa necesaria y positiva; Por tanto, al ser el juego un entrenamiento para la vida, es decir, un trabajo profesional, del que depende su desarrollo integral a través de la estimulación temprana de los sentidos, es muy importante para su futuro físico y mental. (pág. 40)

Los juegos educan, desarrollan físicamente, crean y promueven normas sociales y morales y son un medio para transmitir ideas; Este es el proceso de realizar actividades interesantes y productivas a través de un trabajo útil y productivo; es importante que los juegos en el proceso de educación y formación se desarrollen en una etapa temprana. El acto de jugar es una recreación de la vida humana, que resulta en la transformación simbólica e imaginativa de la realidad, permitiendo a los niños elegir libremente temas por sí mismos, así como participar en la configuración de escenarios o resultados. (Lull & García, 2009)

El juego como actividad de ocio, fomenta el aprendizaje y contribuye a potenciar la creatividad, adaptándose a la sociedad y mundo en el que se desarrolla, proporcionando un aprendizaje integral y significativo, para que los docentes logren

actividades planificadas y significativas basadas en la responsabilidad y el compromiso del aprendizaje individual como grupal.

Para Minerva (2002), los juegos utilizados en el aula pueden ser una herramienta eficaz para ayudar en el proceso de aprendizaje, siempre y cuando las actividades planificadas sean atractivas e incluyan reglas que refuercen valores importantes, como el amor, la tolerancia dentro y entre grupos, responsabilidad, solidaridad, confianza en uno mismo, seguridad, promoción del compañerismo y el intercambio de ideas, conocimientos e inquietudes. Estos valores no sólo facilitan la internalización del conocimiento de una manera más significativa, sino que también sirven como un medio para internalizar valores. Las diversas áreas del conocimiento así cubiertas promueven el sano crecimiento biológico, psicológico y emocional de las personas en su contexto personal y social, fomentando al mismo tiempo un desarrollo integral y significativo. Este enfoque permite a los docentes cumplir con sus compromisos de manera dinámica, entretenida, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, siendo el ingenio el eje central de la actividad. (pág. 290)

Los juegos son una de las técnicas útiles en el aula, siempre que sean planificadas y divertidas para ayudan a fomentar el aprendizaje, lo que ayuda a fortalecer valores entre los compañeros y la comunidad educativa, lo que a su vez ayuda a brindar información integral e importante que permiten tareas de innovación eficientes y efectivas.

En cuanto a la personalidad, desarrolla el lenguaje del juego, despierta la creatividad, desarrolla la observación, fortalece la voluntad y desarrolla la paciencia. También mejoran la visión, el tacto y la audición, facilitar ideas sobre el tiempo y el espacio, aportan al cuerpo ligereza, elegancia y destreza.

2.3.1.3. Clasificación de los juegos

La clasificación de los juegos nos proporciona un entendimiento más profundo del modo en que los niños piensan y se comportan, además de que es una ayuda para elegir las sugerencias de juegos que los profesores pueden realizar.

Los juegos se pueden categorizar por sus características:

- **Espacio en el que se realizan:** La acción de jugar (en especial los juegos de dentro y de afuera) como trotar, perseguir, correr, montar en triciclo, correr empujando la ula ula, subir por paredes, trepar por una red, columpiarse,

tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que demandan un espacio apto para ser ejecutadas y se consideran parte de la naturaleza. Los juegos que se manipulan, los que se imitan, la mayor parte de los juegos simbólicos, los juegos de palabras, los juegos de lógica y los juegos de memoria son juegos que se adaptan a lugares en el interior.

- **Papel que desempeña el adulto:** (juego dirigido, juego espontáneo, juego libre). Los niños juegan de forma espontánea, siempre que exista un entorno físico y humano suficiente que permita a los niños expresarse y actuar libremente se producirá un juego libre y espontáneo. Como persona proactiva y directora del juego, en cada persona, el docente tiene el rol de enseñar y dirigir el juego, por lo que se considera un juego dirigido. Por otro lado, en el momento en que el menor hace uso de su cuerpo, de los objetos o de su psique, todo ello en el transcurso del juego, se le denomina como juego observado.
- **Juego según el número de participantes:** Los juegos individuales son aquellos a los que los niños juegan solos, sin interacción alguna con otros niños, aunque estén jugando con otros. Los niños encuentran un gran placer al explorar y mover sus cuerpos mientras juegan solos. Este tipo de juego activo también implica examinar objetos cercanos y jugar con juguetes que estén a su alcance. Hay varios juegos que los niños pueden jugar solos, como los que implican llenar y vaciar contenedores, una variedad de juegos motores, juegos de símbolos y varios juegos de pensamiento lógico. El juego paralelo, por el contrario, es un juego en el que los niños juegan solos, pero junto a otros niños. Aunque pueda parecer que están jugando juntos, una observación cuidadosa revela que están jugando los mismos juegos o con los mismos juguetes sin ninguna interacción entre ellos ni compartir el juego. En lo que respecta a los 0-3 años, el juego de parejas es todo lo que el niño hace con el profesor.

2.3.1.4. Tipos de juegos

Existen muchos tipos de juegos, que se generan al observar el desarrollo de esta actividad en los niños, y, por tanto, tienen sus propios estándares de clasificación.

- **Juegos sensoriales:** Los juegos sensoriales son juegos en los que los niños entrenan principalmente sus sentidos. El juego sensorial se inicia en las primeras semanas de vida, con juegos y ejercicios específicos que constituyen

el periodo sensoriomotor desde el primer día de vida hasta los dos años de edad, aunque continúan durante todo el periodo educativo del niño. El juego sensorial se divide en cada sentido: vista, oído, tacto, olfato y gusto.

- **Los juegos motores:** Desde las primeras semanas de vida aparecen de forma espontánea en los niños, repitiendo movimientos y gestos iniciados sin querer. El juego motor sufre un desarrollo acelerado durante los dos primeros años de vida y continúa durante la infancia y la adolescencia. Caminar, correr, saltar, gatear, rodar, empujar y tirar son las actividades favoritas de los niños porque les permiten practicar nuevas habilidades y habilidades motoras mientras liberan la tensión acumulada.
- **El juego manipulativo:** Implica movimientos de presión manual, como sostener, enrollar, presionar, atar, recoger, ajustar, enhebrar, rotar, golpear, dar forma, tallar, verter, llenar, etc. Los bebés de tres a cuatro meses pueden coger un sonajero si se lo ponen en las manos, y poco a poco van cogiendo todo lo que tienen a su alcance. Los bebés empiezan inmediatamente a llevarse a la boca galletas y rebanadas de pan a partir de los 5 o 6 meses y se interesan especialmente por los juegos de dar y recibir.
- **Los juegos de imitación:** En el juego de imitación, los niños intentan recrear gestos, sonidos o acciones que han experimentado antes. Los niños comienzan su primera imitación alrededor de los siete meses de edad y continúan su juego de imitación durante toda la infancia. En el juego de los cinco lobos o de las palmas, los niños imitan los gestos y movimientos de la maestra.
- **El juego simbólico:** Este es un juego de simulación que los niños comienzan a jugar cuando tienen dos años. Se trata principalmente de que el niño dé un nuevo significado a los objetos, convierta un palo en un caballo, su muñeca en su hija o le dé una inyección a una muñeca y le diga que no llore.
- **Los juegos verbales:** Promueven y enriquecen el aprendizaje de idiomas. Desde pequeños, los niños imitan los sonidos cuando los educadores les hablan. Por ejemplo: trabalenguas, lo sigo.
- **Los juegos de razonamiento lógico:** Estos juegos son juegos que promueven el conocimiento lógico matemático. Ejemplos: combinaciones de características opuestas, como día-noche, limpio-sucio, lleno-vacío.

- **Juegos de relaciones espaciales:** Todos los juegos requieren que los niños observen y reconstruyan las relaciones espaciales entre las piezas del rompecabezas, incluida la reconstrucción de escenas y la unión de piezas del rompecabezas.
- **Juegos de relaciones temporales:** En este caso, también existen documentos y juegos para este fin, se trata de archivos ordenados cronológicamente, como los dibujos de un cómic, para que los niños puedan ordenarlos de forma lógica y cronológica.
- **Juegos de memoria:** Existen muchos juegos que fomentan la capacidad de las personas para reconocer y recordar experiencias anteriores. Dado que nuestro enfoque está en la educación de los niños, estamos particularmente interesados en lecciones de memoria relacionadas con los sentidos.
- **Juegos de fantasía:** Los niños tienen tiempo para escapar de la realidad y experimentar un mundo imaginario donde todo está a su alcance y según sus propios deseos o los del grupo. La fantasía puede permitir la libre expresión verbal, creando historias y narrativas individuales o colectivas a partir de las sugerencias del educador. Pero no hay duda de que, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite a los niños expresar y transformar la realidad según sus propios deseos y necesidades.

2.3.1.5. Beneficios del juego

El juego es un derecho inherente a la vida de los niños y es reconocido a nivel nacional e internacional por sus contribuciones y beneficios al desarrollo integral del niño. Para Monge et al. (2019), los beneficios del juego son significativos y fáciles de entender: muestra mejoras en la motricidad fina, el lenguaje, las habilidades de predicción matemática como el manejo de números y conceptos espaciales (arriba, abajo, izquierda, derecha, adelante, atrás), interacción social. y relaciones interpersonales. efectos positivos sobre el desarrollo físico y la salud, incluido el bienestar emocional, posiblemente porque reducen la ansiedad y el estrés en los niños. Hay innumerables beneficios que se muestran a lo largo del juego, algunas de las cuales se describen a continuación:

- **Creatividad.** Los juegos pueden desarrollar la creatividad de los niños y niñas y mejorar sus capacidades y destrezas, es por ello que educar a los niños a través del juego es necesario ya que ayuda a mejorar sus capacidades. Es un

componente esencial de la reflexión, ayudando a los niños a adaptarse en diferentes áreas. Además, los juegos pueden ayudar a los niños a desarrollar elementos creativos, ayudándoles a imaginar, construir y comprender el mundo que les rodea, aspectos que se consideran elementos fundamentales del desarrollo cognitivo.

- **Desarrollo motriz.** El juego desarrolla el área motora del infante, ya que involucra la fuerza necesaria para realizar la acción deseada, también mejora la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la conciencia y la confianza en el uso del cuerpo, al desarrollar las habilidades motoras en los niños completan así el proceso de maduración y coordinación nerviosa de las diferentes partes del cuerpo.
- **Desarrollo afectivo - social.** Los juegos inciden en el espacio de la actividad humana y en las relaciones que se establecen entre las personas, su contenido principal es la relación entre las personas y los adultos, por lo que los juegos son una forma de definir el sentido motriz de esta actividad. Las interacciones sociales que los niños forman durante el juego son trascendentes e impactan sus habilidades sociales, permitiéndoles entablar conversaciones con mayor facilidad y también fomentar la empatía. El desarrollo de los niños hacia su yo social puede facilitarse jugando juegos recreativos en su infancia, incluidos juegos simbólicos, basados en reglas y cooperativos, que tienen requisitos específicos para la socialización.

Además, entre los muchos beneficios de los juegos se encuentra la reducción de los sentimientos agresivos, ya que los juegos se consideran una salida para los sentimientos agresivos no específicos en la vida cotidiana (Martínez, 2019). En los niños se liberan muchas tensiones diferentes a través del juego, cuando son creativos, imaginativos, sociables, se distraen y sus niveles de ansiedad y estrés, muchas veces creados por el colegio, se reducen significativamente, dicho esto, el juego es una de las actividades más recomendadas por psicólogos cuando se les pide a los niños que tengan tiempo para jugar.

2.3.1.6. Etapas del juego

Para lograr los objetivos planteados en el juego, el educador debe planificar y coordinar una actividad como parte de su estrategia educativa. De este modo, para Gallo y Sailema (2011), las tres etapas del juego son:

- **Introducción:** La introducción describe los pasos o acciones que inician o inician un juego, incluidos acuerdos o arreglos que ayudan a determinar las reglas o el formato del juego. Por lo dicho en esta etapa, de esta forma se realizan las acciones informativas correspondientes, todos saben qué actividades se van a realizar, cómo realizarlas, quiénes participan, qué normas se deben seguir, etc., por lo que todos los niños puedan desarrollarse de forma igualitaria y activa, en definitiva, este es el primer paso para crear un juego.
- **Desarrollo:** Durante el desarrollo del juego, las acciones de los alumnos se desarrollan según lo prescrito en las reglas del juego. La etapa de desarrollo se refiere al juego en sí, en el que cada niño participa y actúa en base a reglas y estándares establecidos. En esta etapa, el educador asume la posición de un observador no activo, liderando la actividad sin mayor supervisión y manteniendo disciplina sobre el comportamiento del niño. El niño debe sentirse libre para crear, imaginar, proponer y actuar en esta fase del juego debido a su carácter autónomo. Los niños participan en interacciones significativas con objetos o personas durante el tiempo de juego.
- **Culminación:** El resultado del juego puede determinarse en función de si un jugador o grupo de jugadores completa el objetivo de acuerdo con las reglas establecidas, o cuando obtiene más puntos, lo que indica una mayor competencia en el contenido y desarrollo de habilidades. Como se desprende de lo anterior, el clímax de un juego es el momento en que uno de los niños o un grupo de niños gana el juego cumpliendo los requisitos establecidos para su validez. Sin embargo, en la parte final es necesario hacer una reflexión para que profesores y niños consoliden lo aprendido a través del juego. (pág. 29)

2.3.1.7. Dimensiones del juego

- **Juego psicomotor**

Los juegos psicomotores se estructuran como ejercicios básicos que se basan únicamente en la madurez del sistema motor. Su propósito es proporcionar una sensación de disfrute, casi todos los patrones motores pueden transformarse en actividades lúdicas; estos ejercicios implican la repetición de movimientos y gestos sencillos, que tienen una función exploratoria. Desde el momento del nacimiento, los bebés comienzan a estirar y mover

brazos y piernas, agitar manos y dedos, tocar objetos y emitir sonidos. Los juegos psicomotores, también conocidos como juegos motores, están creados para satisfacer el placer del movimiento. Se basan en la repetición de movimientos y gestos básicos, como agitar los brazos, agitar objetos, crear sonidos y realizar actividades como caminar, saltar y correr. Los juegos motores se introducen en las primeras etapas de la infancia y continúan utilizándose predominantemente hasta los dos años. Los niños comienzan a explorar el mundo, a conocer los sentidos, sentimientos y movimientos del mundo, y lo que aprenden continuará durante toda la infancia e incluso hasta la edad adulta, como andar en bicicleta.

- **Juego cognitivo**

El uso de juegos cognitivos activa la capacidad intelectual del niño aprovechando su sentido innato de curiosidad. Este proceso comienza con la exposición a estímulos ambientales desde la infancia, mediante la observación, exploración y manipulación de objetos que despiertan su interés. A medida que se desarrollan las habilidades cognitivas, estos mismos objetos se convierten en un desafío, lo que lleva al niño a idear una respuesta o solución a cualquier obstáculo que surja. Aquí es donde entra en juego la inteligencia del niño. El juego cognitivo es una parte integral del proceso de desarrollo de la inteligencia en cada ser humano, desde el nacimiento hasta la edad adulta. Para ejercer esta actividad es necesario transformar las acciones y desarrollar una capacidad representativa.

- **Juego social**

El juego social se refiere a las interacciones entre niños, que dependen en gran medida de su entorno. A medida que los niños crecen, se vuelven más aptos para socializar y sus juegos implican una mayor cooperación e interacción con sus compañeros. En el aula, los niños participan en actividades sociales simuladas que les permiten adoptar diversos roles y desarrollar una mayor madurez, con estas simulaciones adaptadas a su contexto social. El entorno juega un papel crucial en la configuración del juego social, con factores como la ausencia de hermanos en casa que conducen a una mayor pasividad o timidez, mientras que la falta de voluntad de un niño para compartir juguetes en casa puede manifestarse en el aula con sus compañeros.

2.3.2. Desarrollo de destrezas

2.3.2.1. Definición

El desarrollo de destreza es una actividad que permite a las personas adquirir habilidades biológicas, intelectuales, sociales y emocionales que les ayudan a funcionar eficazmente en su entorno.

Manzano (2015) aporta que: “Las destrezas constituyen la acumulación iterativa de conocimientos que conducen a la adquisición de patrones de desempeño, para determinadas actividades, teniendo o no conocimientos previos sobre el tema” (pág. 50).

Desde esta perspectiva, el Comité Técnico Intersectorial de la Estrategia Integrada de Desarrollo Infantil entiende el desarrollo infantil como un proceso de cambio frecuente que se da desde el nacimiento en niños y niñas y como un proceso de adquisición de habilidades como hablar, pensar, escribir, así como percibir destrezas de emociones, sentimientos, creatividad y progreso evolutivo, entre otros aspectos importantes, dependen de las condiciones y estrategias proporcionadas durante el crecimiento.

Las destrezas son aspectos importantes que representan características de desempeño laboral que están significativamente relacionadas con los logros descritos en el factor de competencia, es decir, habilidades generales. Las destrezas tienen criterios de desempeño que requieren de los indicadores de evaluación necesarios para su verificación. La construcción de estos indicadores resulta de gran interés a la hora de aplicar actualizaciones curriculares debido a la especificidad de las habilidades sin mencionar que las distintas herramientas deben ser diversas por razones psicológicas y técnicas.

Stassen (2007) expresa que:

Los programas en la primera infancia facilitan el desarrollo de destrezas cognitivas y sociales a través de la educación. Los niños aprenden a participar en diferentes experiencias, bajo la guía de los adultos, en la zona de desarrollo próximo que influyen en los conocimientos y habilidades que son capaces de adquirir. (pág. 282)

Las destrezas son una parte dinámica del proceso de aprendizaje y no son innatas del ser humano, sino que se desarrollan, forman y mejoran mediante el

entrenamiento de funciones psicológicas de aprendizaje. Escobar, (2010), afirma que “las destrezas son procesos dinámicos que implica desarrollar, adquirir y perfeccionar habilidades, que no son inherentes al ser humano” (pág. 26).

Las destrezas tienen que ser desarrolladas en conjunto y de manera integrada, y no en conjunto o por partes: las habilidades físico-motoras (física y psicomotora), las habilidades de pensamiento o de razonamiento (en este caso, no se consideran como parte de las habilidades de socialización), y las habilidades de comunicación (en este caso, no se consideran como parte de las habilidades de socialización). Esta relación de correlación permite que todas se vayan progresando simultáneamente y aumentan en fiabilidad y exactitud.

El procedimiento, actividad o pensamiento se llama destrezas, para quienes tienen la sensación de que algo es así, se llama sentir; para quienes tienen la percepción de que algo es así, se llama percibir, y para quienes tienen la capacidad de abstraer, se llama obtener una abstracción. El conocimiento de habilidades requiere de un procedimiento específico y planificado, donde los alumnos y los profesores participan de manera activa y en conjunto con el proceso de aprendizaje.

2.3.2.2. Tipos de destrezas desarrolladas en los niños

Para Cortez y Bacuy (2021), se considera destreza a la capacidad o habilidad para realizar diversas tareas, mentales, cognitivas, socioemocionales, psicomotoras y actitudinales necesarias para poder cumplir roles en la vida diaria.

- **Destrezas técnicas:** Estos evocan la exploración de la naturaleza y la cultura de los bebés a través de experimentos individuales y grupales, permitiéndoles adquirir conocimientos y expresar sus ideas en las interacciones cotidianas, enfatizando que las mejores estrategias de entretenimiento son las experiencias significativas y la aplicación de herramientas, técnicas y capacidades del proceso.
 - Realiza técnicas gráficas plásticas de forma más sencilla.
 - Realice ejercicios que emitan sonido.
 - Identifica texturas.
 - Seguimiento de patrones de secuencia o muestras.
 - Reconoce conceptos, clasificación y características.
 - Construir rompecabezas y resolver problemas.

- Resuelve problemas de manera sencilla.
- **Destrezas humanas:** Este tipo de destrezas miran el desarrollo de la identidad personal y social de un niño o niña, enfatizan las relaciones sociales que los niños pueden formar en su entorno para prosperar en su desarrollo personal, ya sea que se relacionen con las relaciones familiares o escolares, y promueven la adaptación de los niños pequeños a nuevas situaciones y su facilidad para interactuar en ellas.
 - Demuestra familiaridad con alguien.
 - Disfruta de la narración.
 - Participa en juegos simbólicos o de roles.
 - Comprende el tiempo más fácilmente.
 - Fortalece la conciencia colectiva.
 - Desarrolla la sensación de libertad y autonomía.
 - Establece modales y comportamiento.
- **Destreza conceptual:** En él convergen todos los procesos para desarrollar la capacidad de expresar y comunicar; Además, las capacidades intelectuales básicas para organizar, razonar y realizar todas las actividades del proceso de aprendizaje son inherentes a, por ejemplo, las habilidades motrices necesarias que, al finalizar las etapas iniciales, el niño o la niña debe adquirir el lenguaje, el arte, habilidades físicas y motoras, tales como:
 - El niño puede pronunciar oraciones de cuatro o cinco vocablos.
 - Realiza preguntas de una manera más lógica.
 - Amplia la intuición y la percepción.
 - Separa lo real de lo ficticio.
 - Elige los colores primarios y secundarios.
 - Recuerda los temas.
 - Frecuentemente se cuestiona. (pág. 43)

2.3.2.3. Factores que fomentan el desarrollo de destrezas en los niños

Para Manzano (2016) los docentes de aula deben darse cuenta de que el aprendizaje y la aplicación de habilidades no ocurre de manera espontánea sino que se basa en un trabajo específico y esto aumenta con la edad que alcanzan. (pág. 21)

El nivel de formación docente y sus actualizaciones en los campos de la tecnología y la pedagogía es uno de los factores que influye en el desarrollo de habilidades y el nivel de interés de los docentes por adquirir conocimientos durante el proceso de aprendizaje en el aula.

Por otro lado, se puede observar que otro factor destacado es la falta de interés y motivación de los propios hogares, es decir, los propios padres no le dan importancia al desarrollo del niño y piensan erróneamente que nivel inicial de desarrollo es simplemente entretenimiento o placer para las personas que representan, ignorando que es a través de estas técnicas dinámicas que desarrollan sus habilidades. Sin embargo, si no hay reconocimiento en casa, el trabajo del docente muchas veces se verá afectado.

Los factores que promueven el desarrollo de destrezas son de naturaleza dinámica, la colaboración de una serie de factores como:

- La planificación debe mostrar una relación entre los elementos, como el tema generado, el objetivo general, las actividades, los recursos, sin destrezas equivale a actuar en el vacío.
- El aprendizaje y la aplicación de habilidades son conceptos que el educador debe comprender.
- Al aplicar elementos de destreza, se producen nuevas conductas, comportamientos y mejoras en el pensamiento.
- Las hojas de evaluación y diagnóstico permiten identificar el desarrollo de las habilidades en los niños.
- Para generar nuevos conocimientos y desarrollar destrezas, los materiales y recursos a utilizar deben elaborarse desde dos perspectivas.

2.3.2.4. ¿Cuáles son las destrezas básicas?

Las destrezas que se consideran fundamentales en la enseñanza básica se denominan destrezas básicas. Estas son las áreas de contenido que forman la base del plan de estudios:

- **Escuchar:** Oír y escuchar son dos procesos distintos; el primero involucra sólo los oídos, mientras que el segundo es un conjunto complejo de habilidades cognitivas, sociales y lingüísticas que permiten construir significado y comprender información. Según las investigaciones, las

personas dedican más del 80% de su tiempo a actividades de comunicación: escuchar constituye el 45%, hablar el 30%, leer el 16% y escribir el 9% del tiempo. Esta distribución del tiempo enfatiza la importancia de la comunicación oral en comparación con la comunicación escrita, que suele ser más formal y rígida, ya que el lenguaje hablado es más flexible y adaptable a diversas situaciones. La escucha es un acto comunicativo complejo que ocurre dentro del cuerpo humano y sólo puede evaluarse observando el comportamiento de las personas durante el mismo acto comunicativo. En general, una buena escucha:

- Puede comprender las instrucciones orales.
 - Comprende cómo presentar un problema de manera oral.
 - Sigue explicando de manera oral.
 - Se debe distinguir entre lo esencial y lo secundario en un discurso oral.
 - Ignora lo que se menciona entre líneas.
 - Escucha cuidadosamente una conversación.
 - Interpreta y decodifica el lenguaje gestual.
 - Se prepara mentalmente para los mensajes.
 - Contesta rápidamente.
- **Hablar:** En la era actual, es imprescindible tener buenas habilidades comunicativas, especialmente en el ámbito de la expresión oral. La capacidad de transmitir eficazmente pensamientos, emociones y conocimientos es un componente crucial para garantizar oportunidades en el empleo, la educación y los compromisos sociales. Quienes luchan por transmitir mensajes verbales claros y coherentes con una corrección mínima enfrentan limitaciones tanto en el ámbito personal como en el profesional. La comunicación oral sirve como eje fundamental para cualquier grupo social, permitiendo el intercambio y la interacción continuos entre los individuos. Además, es una herramienta fundamental para el crecimiento y desarrollo intelectual. Sin embargo, como el habla oral es un comportamiento omnipresente en todas las culturas y es cotidiano, espontáneo y utilitario, las instituciones educativas a menudo asumen que la adquisición de esta habilidad lingüística ocurre de forma natural, sin el rigor requerido para aprender otros idiomas. Sin embargo, el lenguaje oral es una habilidad difícil de desarrollar y aprender

porque requiere un proceso variado y actividades programadas para lograr su dominio.

- Dominio del vocabulario lingüístico.
- Conocimiento de las habilidades lingüísticas.
- Control y conciencia del significado de las palabras y expresiones utilizadas.
- Capacitación para percibir y producir unidades de sonido.
- Capacitación en la percepción de códigos textuales.
- Pronunciación y articulación de manera correcta las palabras.

2.3.2.6. Importancia del desarrollo de destrezas

Arguín (2005), afirma que el desarrollo y coordinación de las capacidades cognitivas son necesarios para adquirir habilidades de pensamiento, pero requiere un enfoque sistemático que involucra también la “aptitud cognitiva”. En esta habilidad se incluyen cualidades como la cooperación, la confiabilidad y la seguridad en uno mismo para convertirse en rasgos positivos como la atención, el respeto por los demás y por uno mismo.

El desarrollo de actitudes y habilidades es un criterio muy importante en la vida diaria porque es cómo se debe actuar, es el comportamiento que utiliza un individuo para que las cosas salgan a la perfección como la perceptivo-motor, conexión social y cognición.

Según Schmidt (2006), es importante que se le preste atención a la destreza de los niños: El desarrollo de la creatividad a través del dibujo es un factor clave para inspirar a los niños a realizar todas las tareas necesarias para aprender y funcionar en entornos supervisados que promuevan la diversidad.

Es fundamental que un niño fomente y practique su capacidad de pensamiento racional. Esto incluye la capacidad de extraer diversos tipos de inferencias, clasificar y categorizar información, mantener la coherencia e identificar contradicciones, formular preguntas, identificar suposiciones, establecer relaciones causales, comprender y evitar (o utilizar eficazmente) el lenguaje vago, distinguir entre ambigüedades, reconocer la interdependencia de medios y fines, definir términos, identificar y utilizar criterios, proporcionar ejemplos, construir hipótesis, contextualizar información, anticipar y predecir posibles consecuencias, generalizar

información, detectar falacias no formales y normalizar frases del lenguaje en la vida diaria:

- Desarrollar su creatividad.
- Familiarizarse con la práctica de pensar cuidadosamente con los demás.
- Desarrollar la capacidad de encontrar significado en la experiencia (descubrir conexiones, explorar alternativas, sugerir razones, explorar relaciones parciales y parciales, detectar conflictos y reconocer inconsistencias).

Las destrezas desarrolladas durante el proceso educativo ayudarán a los docentes a mejorar la calidad del aprendizaje mediante el uso de habilidades adecuadas a los bloques curriculares establecidos dentro del marco de fortalecimiento curricular. Esto nos permitirá saber al final del proceso si los conocimientos han sido adquiridos de manera significativa y acorde con las realidades del entorno.

2.3.2.7. Dimensiones del desarrollo de destrezas

- **Perceptivo – motrices**

Se trata de actividades que requieren ajustes psicosenoriales complejos para su realización y dependen de capacidades neuromusculares. Las actividades pueden incluir, por ejemplo, técnica de movimiento, saltar y sostenerse sobre un pie, la capacidad de cruzar un banco para mantener el equilibrio, etc. Estas destrezas permiten a una persona tomar contacto con el entorno a través de los sentidos, son una adquisición básica porque influyen en el desarrollo de diversas habilidades y, por tanto, en el desarrollo general del niño. Además, es importante recordar que el aspecto perceptual involucra varios canales: por un lado, el canal exteroceptivo nos proporciona información sobre el mundo que nos rodea; por otro lado, el canal propioceptivo nos proporciona información sobre el mundo que nos rodea, también proporciona información sobre cómo les va a nuestros cuerpos en el espacio.

- **Habilidades sociales**

Estas son habilidades especiales necesarias para realizar una tarea de manera competente. Estos son comportamientos necesarios para interactuar y relacionarse con sus compañeros de manera efectiva y mutuamente aceptable, así como habilidades sociales que demuestran habilidades de interacción social. Las habilidades sociales son conductas realizadas, habladas, pensadas y sentidas, aprendidas, especialmente en respuesta a situaciones específicas

que ocurren en las relaciones con los demás y que tienen diferentes niveles de complejidad. Las habilidades sociales incluyen componentes cognitivos (autolenguajes, percepción social), afectivos y emocionales (por ejemplo, ansiedad), motores y expresivos (conducta no verbal, conducta verbal).

- **Cognitiva**

Es un proceso en el que se adquieren, desarrollan y consolidan los procesos cognitivos básicos y superiores y las actividades implicadas en su mejora, ocurriendo tanto de fuera hacia dentro como de dentro hacia fuera, es decir, que se produce por la interacción con el entorno, cuya estimulación asegura el avance de los procesos cognitivos.

2.4. Definición de términos básicos

- **Aptitud:** se refiere a la capacidad de un individuo para realizar una tarea y situación específica con precisión. Es decir, se trata de disponer de los medios, competencia y capacidad necesarios para cumplir un objetivo concreto, ya sea física, mental o psicológicamente.
- **Cognitiva:** es aquello que pertenece o concierne al conocimiento, asimismo también se trata de la acumulación de información adquirida a través del estudio o la experiencia.
- **Desarrollo de destrezas:** el proceso de mejorar las habilidades y conocimientos para llevar a cabo sus funciones y lograr los resultados deseados que involucra a personas, grupos y organizaciones.
- **Desarrollo:** es un proceso continuo, ya sea de naturaleza física, moral e intelectual, lo cual permite aplicarla a diversas tareas, individuos, comunidades, países, etc.
- **Destreza:** es la capacidad de hacer algo bien. Por lo general, esta no es una habilidad innata sino adquirida.
- **Estrategia:** es un procedimiento organizado para la toma de decisiones y/o acciones según un escenario específico. Es el planteamiento de alcanzar una o más metas previamente determinadas.
- **Habilidades:** un conjunto de habilidades, capacidades, características, talentos y en algunos casos conocimientos que caracteriza al ser humano.

- **Juego:** es una actividad que se utiliza como entretenimiento y trae alegría a los participantes; en muchos casos, son incluso utilizados como herramienta de enseñanza. Los juegos a menudo se diferencian de las obras en cuanto a su implementación prevista, pero en muchos casos no existe una distinción clara entre ellos.
- **Motricidad:** la capacidad del cuerpo para crear movimiento o moverse. Esto también se aplica específicamente a la capacidad del sistema nervioso central para inducir contracciones musculares.
- **Movimiento:** es un cambio en la ubicación o posición de algo o alguien. También es el estado en el que se encuentra un objeto cuando cambia de lugar.
- **Percepción:** un mecanismo distinto que ejecutan las personas implica la recepción, interpretación y comprensión de señales del entorno, que están codificadas a partir de la actividad sensorial. Es una secuencia de información que es recolectada por el cuerpo y que luego se transforma en conocimiento, este conocimiento es parte de la misma percepción.

2.5. Hipótesis de la investigación

2.5.1. Hipótesis general

La medida en que influyen el juego como estratégica es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

2.5.2. Hipótesis específicos

- La medida en que influyen el juego psicomotor es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- La medida en que influyen el juego cognitivo es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- La medida en que influyen el juego social es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
EL JUEGO	• Juego psicomotor	• Estructura ejercicios básicos. • Realiza la repetición de movimientos y gestos sencillos.	Ítems

	<ul style="list-style-type: none"> • Juego cognitivo • Juego social 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra control en sus movimientos. • Activa su capacidad intelectual. • Idea respuestas o soluciones a cualquier obstáculo que surja. • Transforma acciones y desarrolla capacidades representativas. • Coopera e interactúa con sus compañeros. • Participa en actividades sociales simuladas. • Adopta diversos roles. 	<p>Ítems</p> <p>Ítems</p>
DESARROLLO DE DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción-motrices • Habilidades sociales • Cognitiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajusta percepciones complejas para su realización. • Toma en cuenta a su entorno a través de sus sentidos. • Involucra varios canales. • Realiza actividades de manera empática. • Se relación con sus compañeros de manera afectiva. • Crea lazos amicales con sus compañeros. • Adquiere, desarrolla y consolidan los procesos cognitivos. • Realiza actividades implicadas en su desarrollo. • Interactúa con su entorno. 	<p>Ítems</p> <p>Ítems</p> <p>Ítems</p>

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

Este proyecto de investigación es no experimental debido a que las variables no son manipuladas, y transversal debido a que los datos de la muestra están en su estado presente, y correlacional debido a que se trata de determinar la magnitud de la relación entre las variables.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población del presente trabajo ha estado constituida por todos los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” de la ciudad de Huacho, que hacen la suma total 80 niños.

3.2.2. Muestra

Se utilizó el muestro no probabilístico de tipo disponible con el objetivo de que los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” sean el objeto de estudio, ya que es inmediata para la investigación.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

Durante el estudio, previo a coordinarse con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me posibilita realizar una investigación cuantitativa acerca de las dos variables cualitativas en cuestión, es decir, una investigación a partir de un método mixto.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Se elaboraron una serie de preguntas en forma de cuestionario para obtener información que pudiera determinar las variables de investigación. Este conjunto de preguntas se centra en la unidad de análisis y está vinculado al cuestionario.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Luego de utilizar las herramientas de este estudio, se puede utilizar el programa estadístico SPSS versión 25 para la recolección de datos y tratamiento de los mismos para generar rápidamente tablas y figuras estadístico para su exhibición y análisis.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Después de aplicar la herramienta de recolección de datos a los niños de 5 años, se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 1

El movimiento del niño mientras juega es seguro.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

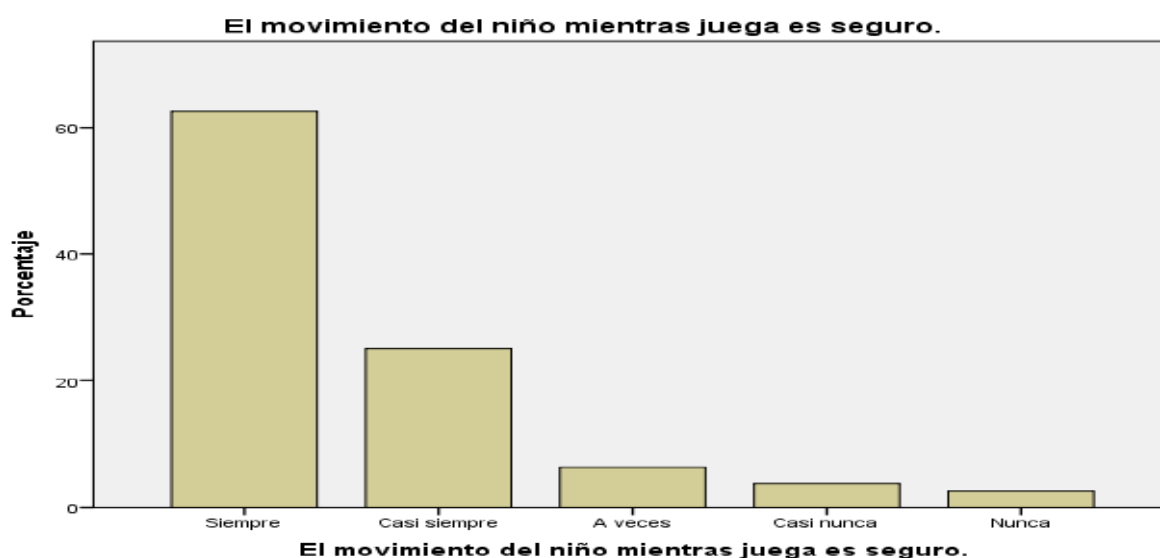


Figura 1: El movimiento del niño mientras juega es seguro.

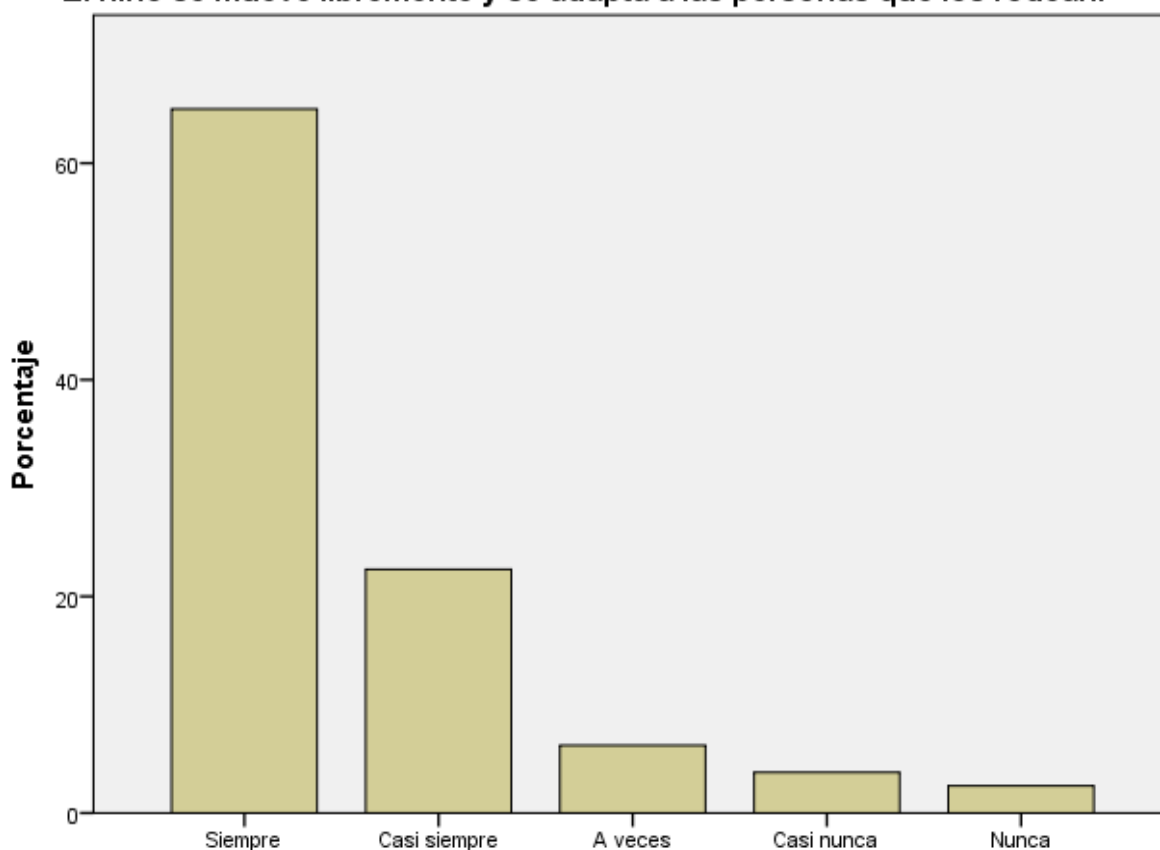
Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre sus movimientos mientras juegan es seguro; el 25,0% casi siempre sus movimientos mientras juegan es seguro, el 6,3% a veces sus movimientos mientras juegan es seguro, el 3,8% casi nunca sus movimientos mientras juegan es seguro y el 2,5% nunca sus movimientos mientras juegan es seguro.

Tabla 2

El niño se mueve libremente y se adapta a las personas que los rodean.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

El niño se mueve libremente y se adapta a las personas que los rodean.



El niño se mueve libremente y se adapta a las personas que los rodean.

Figura 2: El niño se mueve libremente y se adapta a las personas que los rodean.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre se mueven libremente y se adaptan a las personas que los rodean; el 22,5% casi siempre se mueven libremente y se adaptan a las personas que los rodean, el 6,3% a veces se mueven libremente y se adaptan a las personas que los rodean, el 3,8% casi nunca se mueven libremente y se adaptan a las personas que los rodean y el 2,5% nunca se mueven libremente y se adaptan a las personas que los rodean.

Tabla 3

El niño mantiene notables movimientos autónomos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

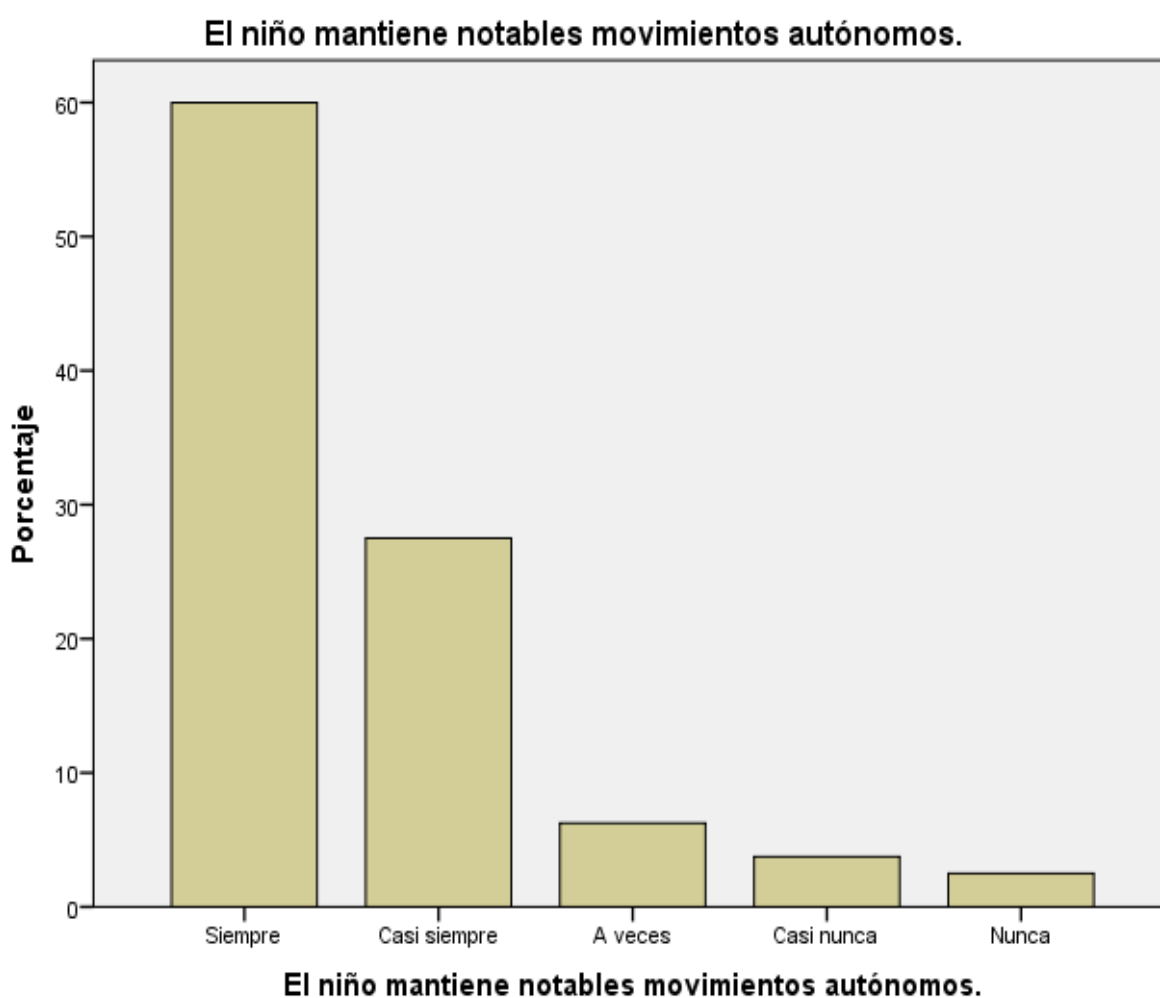


Figura 3: El niño mantiene notables movimientos autónomos.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre mantienen notables movimientos autónomos; el 27,5% casi siempre mantienen notables movimientos autónomos, el 6,3% a veces mantienen notables movimientos autónomos, el 3,8% casi nunca mantienen notables movimientos autónomos y el 2,5% nunca mantienen notables movimientos autónomos.

Tabla 4

El niño demuestra control total de su cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

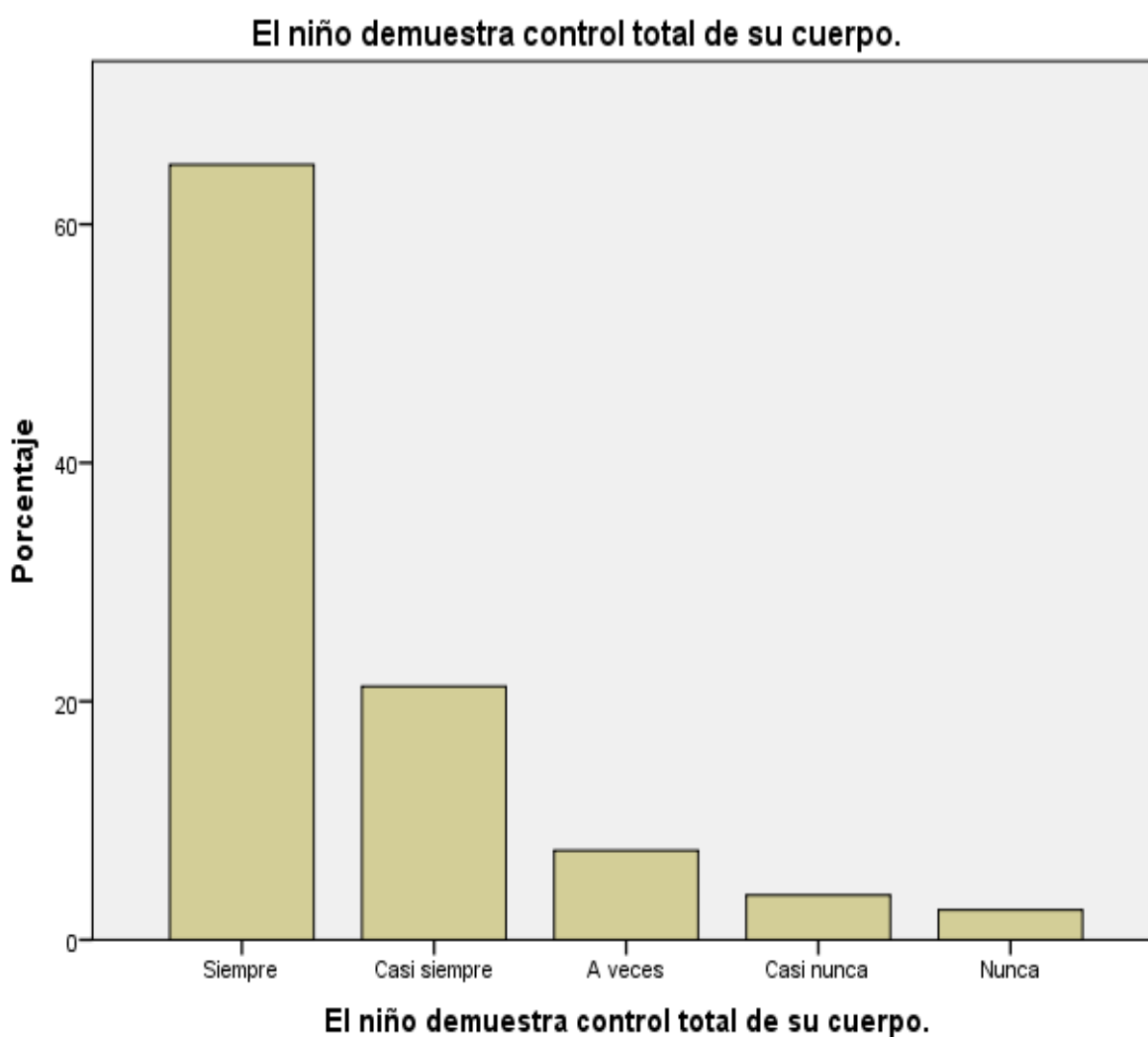


Figura 4: El niño demuestra control total de su cuerpo.

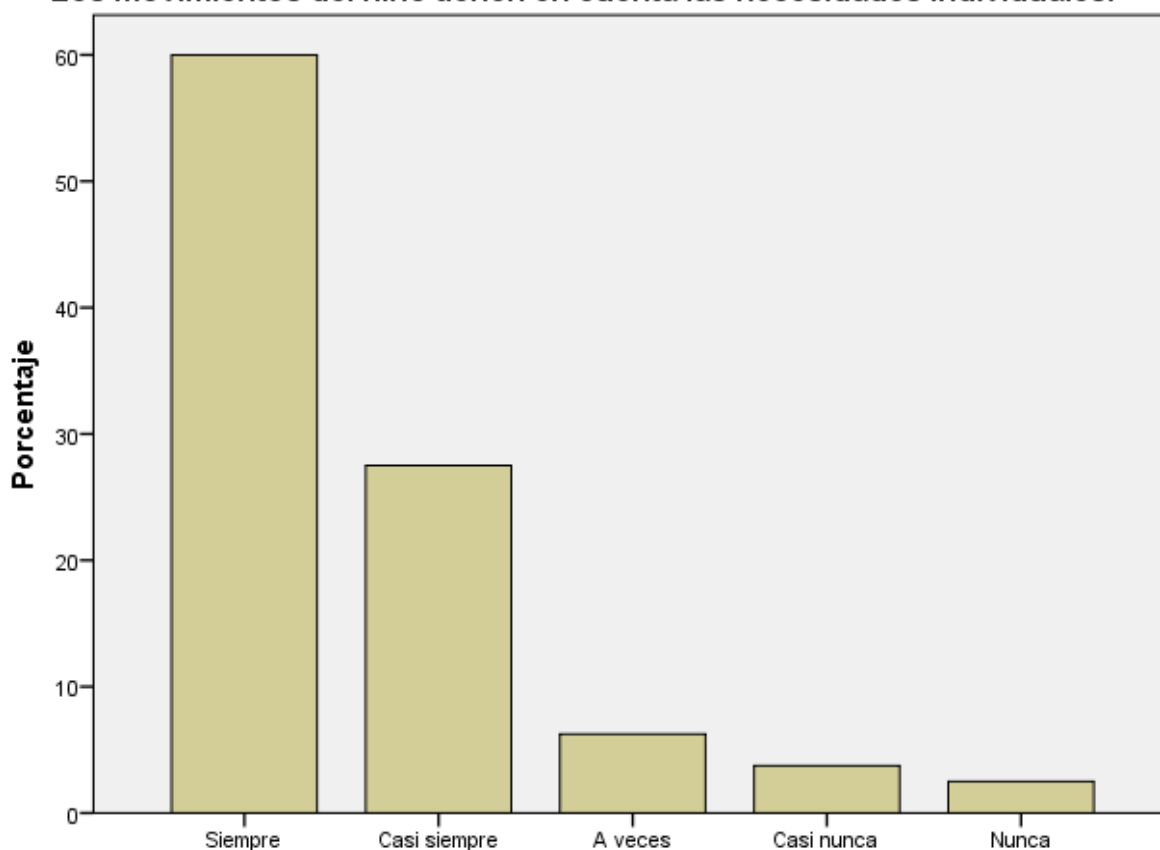
Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre demuestran control total de su cuerpo; el 21,3% casi siempre demuestran control total de su cuerpo, el 7,5% a veces demuestran control total de su cuerpo, el 3,8% casi nunca demuestran control total de su cuerpo y el 2,5% nunca demuestran control total de su cuerpo.

Tabla 5

Los movimientos del niño tienen en cuenta las necesidades individuales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Los movimientos del niño tienen en cuenta las necesidades individuales.



Los movimientos del niño tienen en cuenta las necesidades individuales.

Figura 5: Los movimientos del niño tienen en cuenta las necesidades individuales.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre sus movimientos tienen en cuenta las necesidades individuales; el 27,5% casi siempre sus movimientos tienen en cuenta las necesidades individuales, el 6,3% a veces sus movimientos tienen en cuenta las necesidades individuales, el 3,8% casi nunca sus movimientos tienen en cuenta las necesidades individuales y el 2,5% nunca sus movimientos tienen en cuenta las necesidades individuales.

Tabla 6

El niño expresa adecuadamente sus necesidades cuando juega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	57,5	57,5	57,5
	Casi siempre	24	30,0	30,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

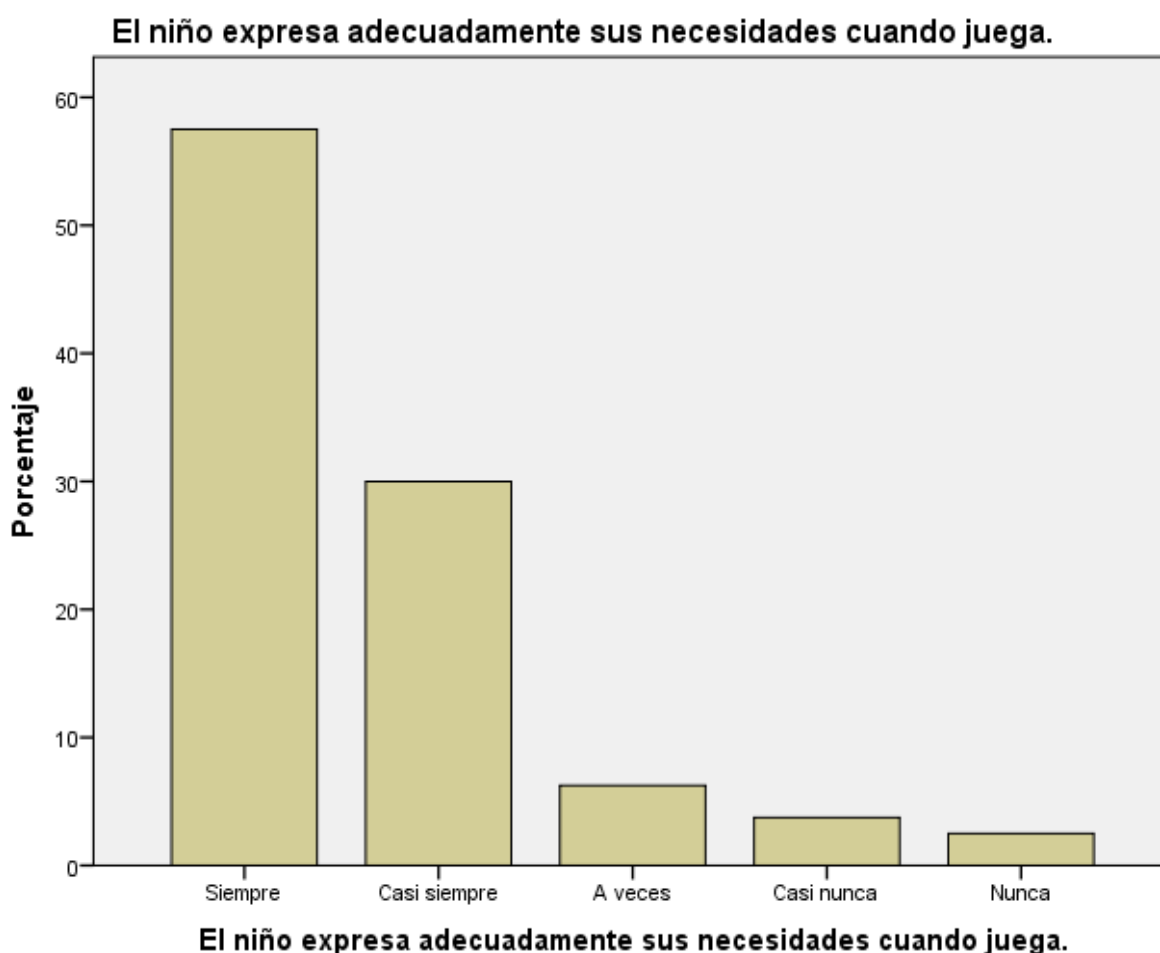


Figura 6: El niño expresa adecuadamente sus necesidades cuando juega.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre expresan adecuadamente sus necesidades cuando juegan; el 30,0% casi siempre expresan adecuadamente sus necesidades cuando juegan, el 6,3% a veces expresan adecuadamente sus necesidades cuando juegan, el 3,8% casi nunca expresan adecuadamente sus necesidades cuando juegan y el 2,5% nunca expresan adecuadamente sus necesidades cuando juegan.

Tabla 7

El niño interactúa emocionalmente con los demás.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

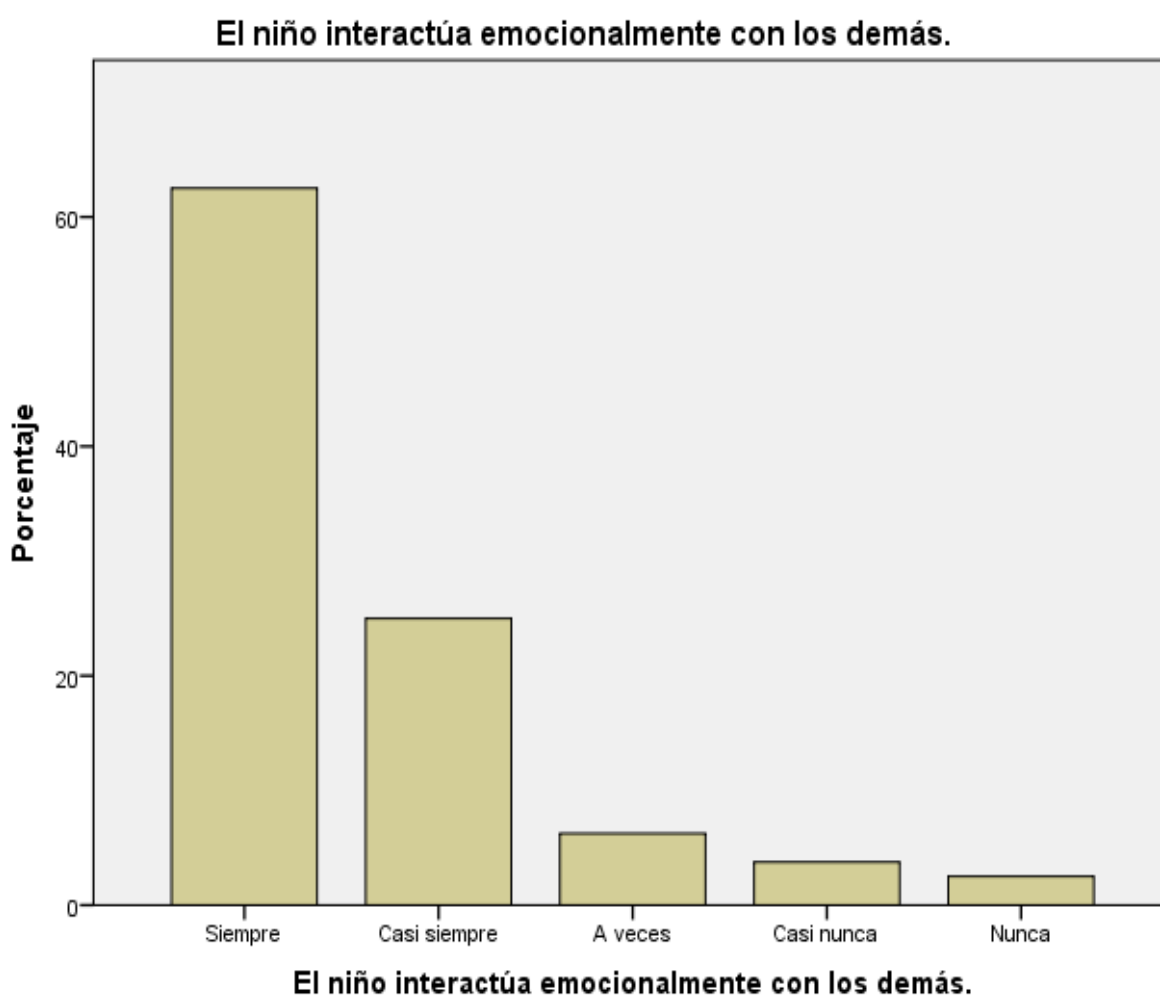


Figura 7: El niño interactúa emocionalmente con los demás.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre interactúan emocionalmente con los demás; el 25,0% casi siempre interactúan emocionalmente con los demás, el 6,3% a veces interactúan emocionalmente con los demás, el 3,8% casi nunca interactúan emocionalmente con los demás y el 2,5% nunca interactúan emocionalmente con los demás.

Tabla 8

El niño conoce los “parámetros” de comunicación con los demás.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

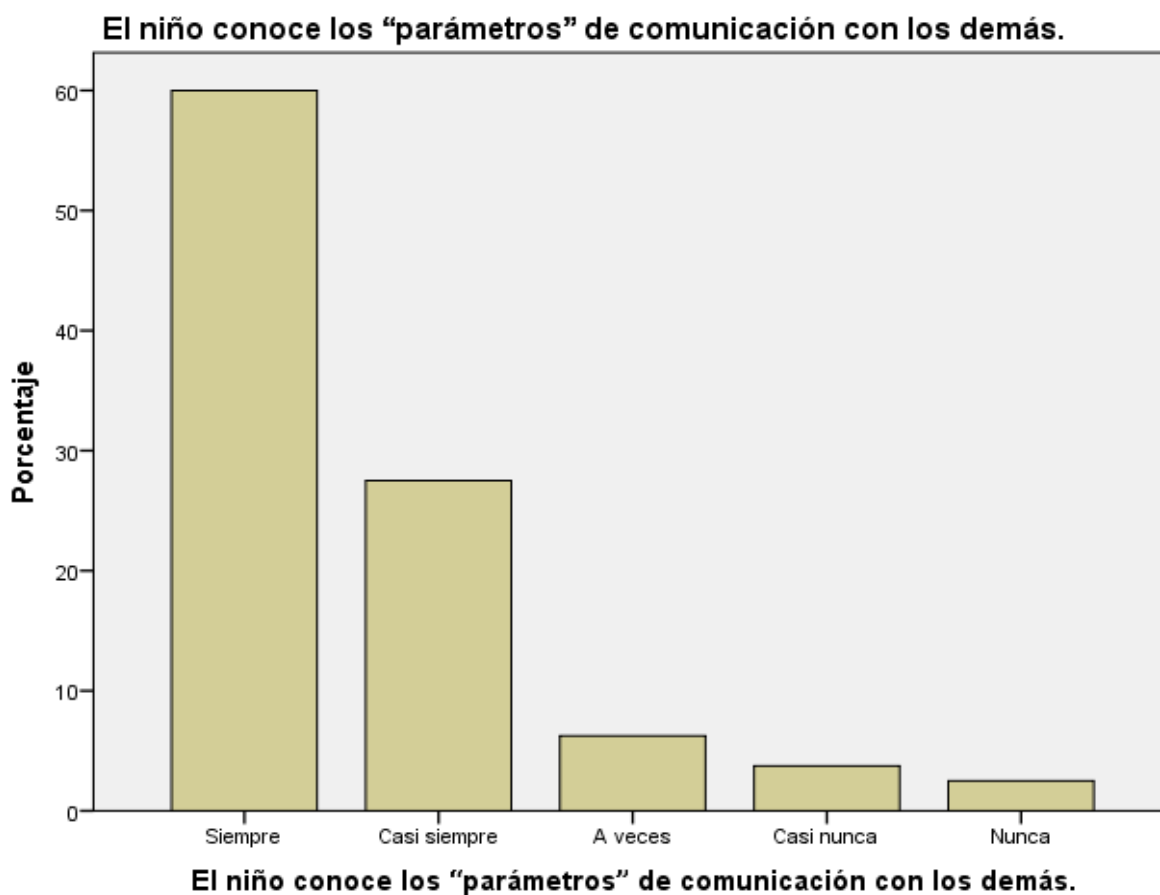


Figura 8: El niño conoce los “parámetros” de comunicación con los demás.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre conocen los “parámetros” de comunicación con los demás; el 27,5% casi siempre conocen los “parámetros” de comunicación con los demás, el 6,3% a veces conocen los “parámetros” de comunicación con los demás, el 3,8% casi nunca conocen los “parámetros” de comunicación con los demás y el 2,5% siempre conocen los “parámetros” de comunicación con los demás.

Tabla 9

El niño juega de una manera que crea vínculos emocionales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	15	18,8	18,8	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

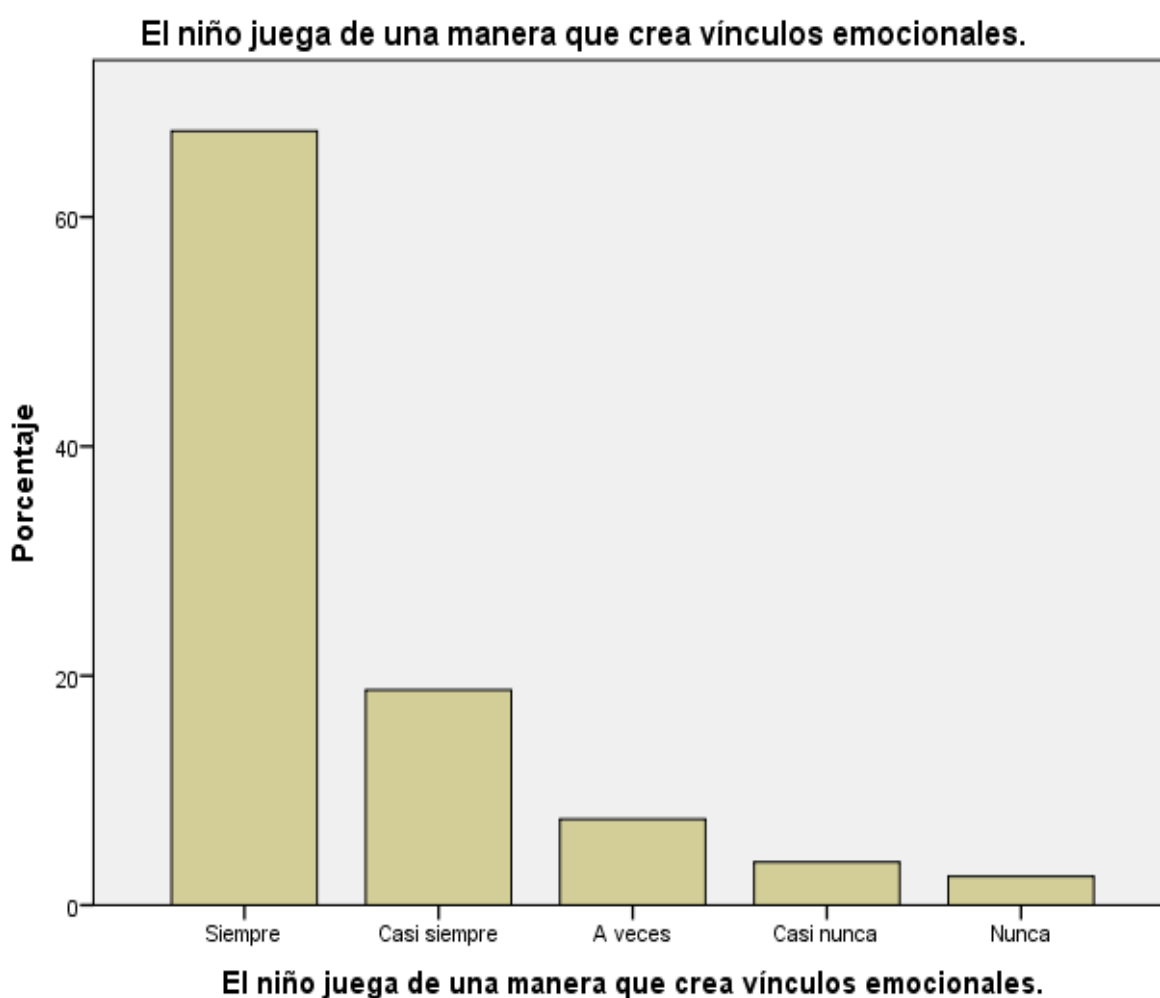


Figura 9: El niño juega de una manera que crea vínculos emocionales.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre juegan de una manera que crean vínculos emocionales; el 18,8% casi siempre juegan de una manera que crean vínculos emocionales, el 7,5% a veces juegan de una manera que crean vínculos emocionales, el 3,8% casi nunca juegan de una manera que crean vínculos emocionales y el 2,5% nunca juegan de una manera que crean vínculos emocionales.

Tabla 10

El niño acepta las normas establecidas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

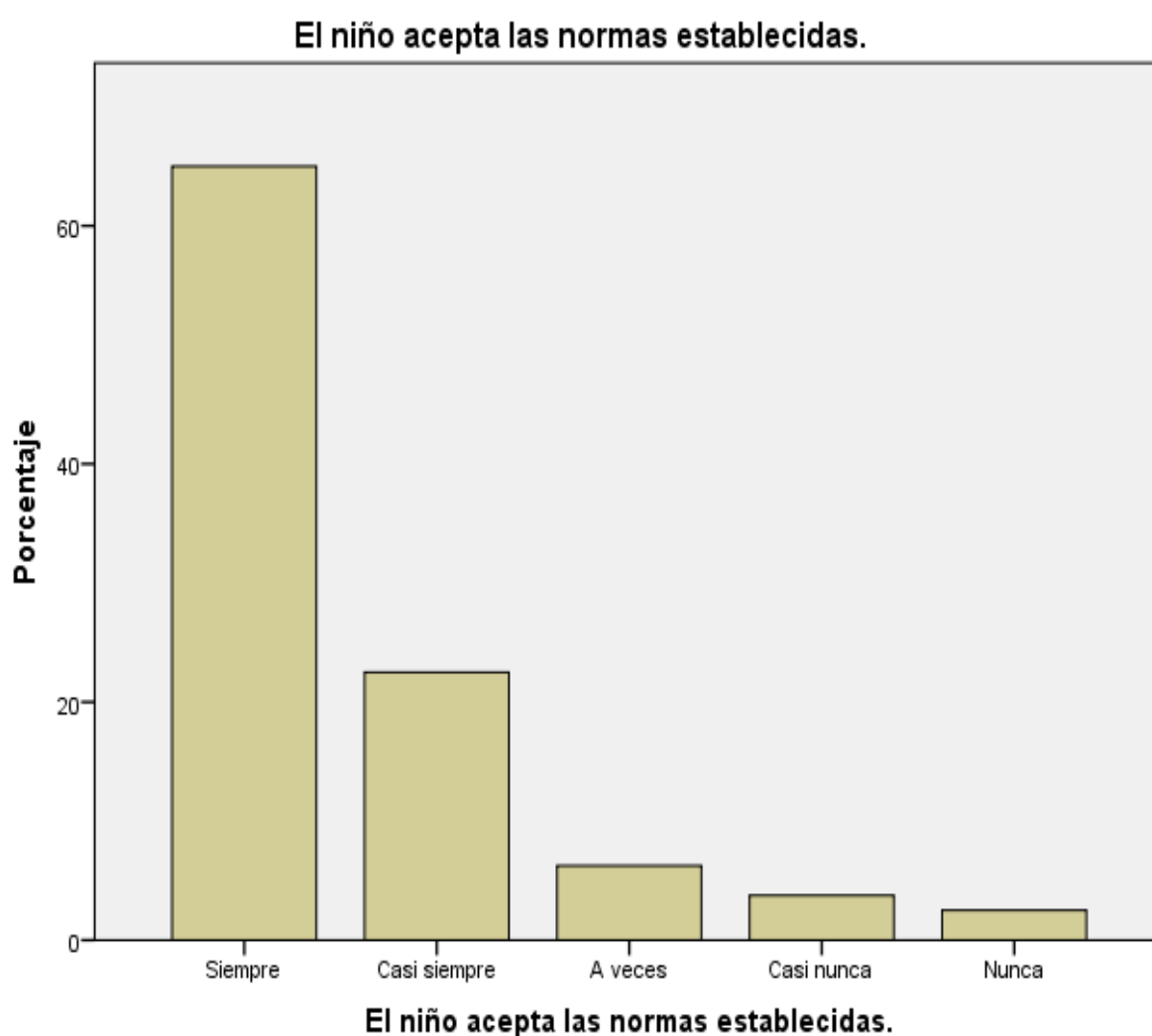


Figura 10: El niño acepta las normas establecidas.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre aceptan las normas establecidas; el 22,5% casi siempre aceptan las normas establecidas, el 6,3% a veces aceptan las normas establecidas, el 3,8% casi nunca aceptan las normas establecidas y el 2,5% nunca aceptan las normas establecidas.

Tabla 11

El niño muestra signos de experiencia mientras juega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



Figura 11: El niño muestra signos de experiencia mientras juega.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre muestran signos de experiencia mientras juegan; el 21,3% casi siempre muestran signos de experiencia mientras juegan, el 7,5% a veces muestran signos de experiencia mientras juegan, el 3,8% casi nunca muestran signos de experiencia mientras juegan y el 2,5% nunca muestran signos de experiencia mientras juegan.

Tabla 12

El niño en el juego muestra una expresión crítica.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

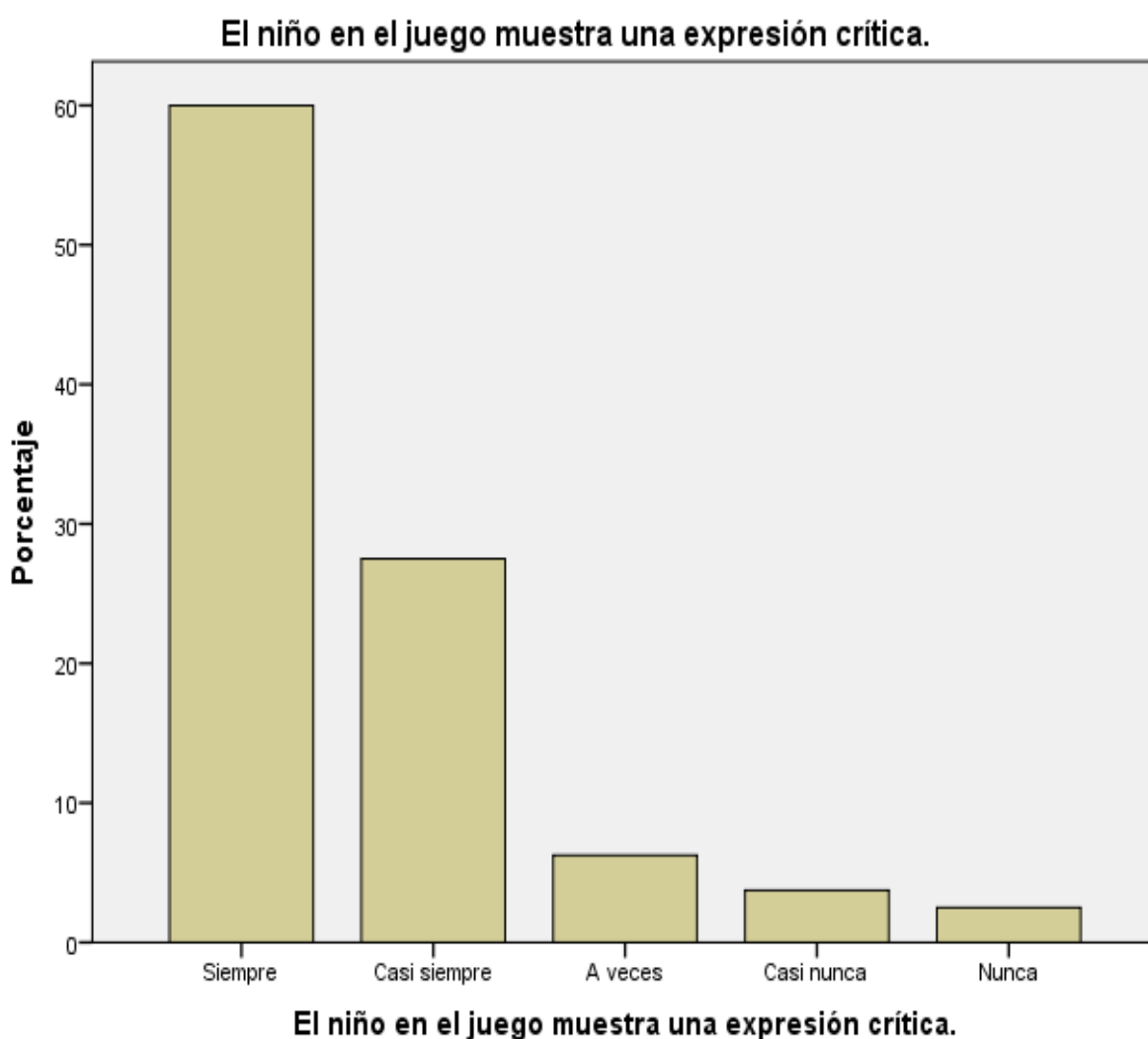


Figura 12: El niño en el juego muestra una expresión crítica.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre en el juego muestran una expresión crítica; el 27,5% casi siempre en el juego muestran una expresión crítica, el 6,3% a veces en el juego muestran una expresión crítica, el 3,8% casi nunca en el juego muestran una expresión crítica y el 2,5% nunca en el juego muestran una expresión crítica.

Tabla 13

El niño demuestra signos concretos de una imaginación adecuada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

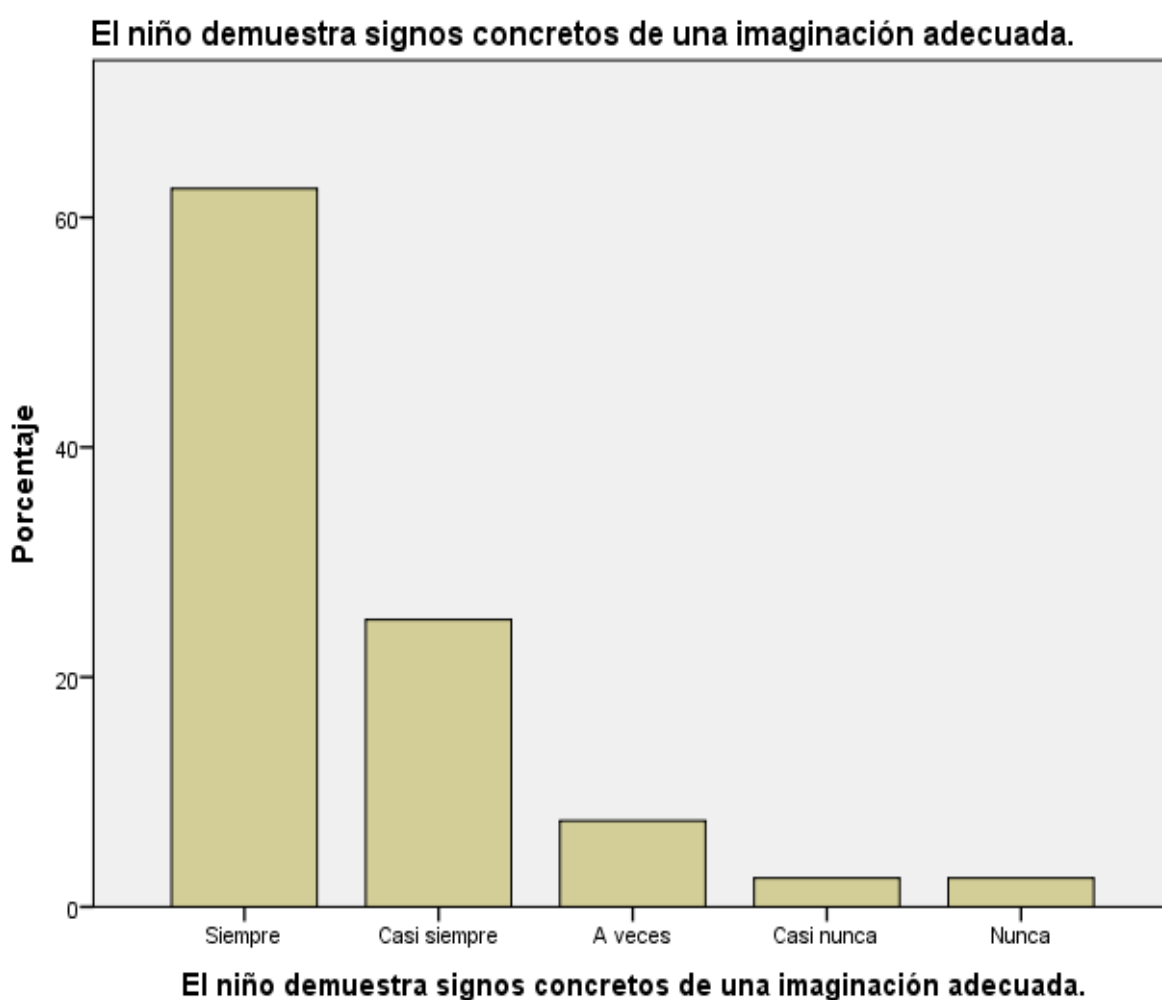


Figura 13: El niño demuestra signos concretos de una imaginación adecuada.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre demuestran signos concretos de una imaginación adecuada; el 25,0% casi siempre demuestran signos concretos de una imaginación adecuada, el 7,5% a veces demuestran signos concretos de una imaginación adecuada, el 2,5% casi nunca demuestran signos concretos de una imaginación adecuada y el 2,5% nunca demuestran signos concretos de una imaginación adecuada.

Tabla 14

El niño puede diferenciar fácilmente los elementos del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

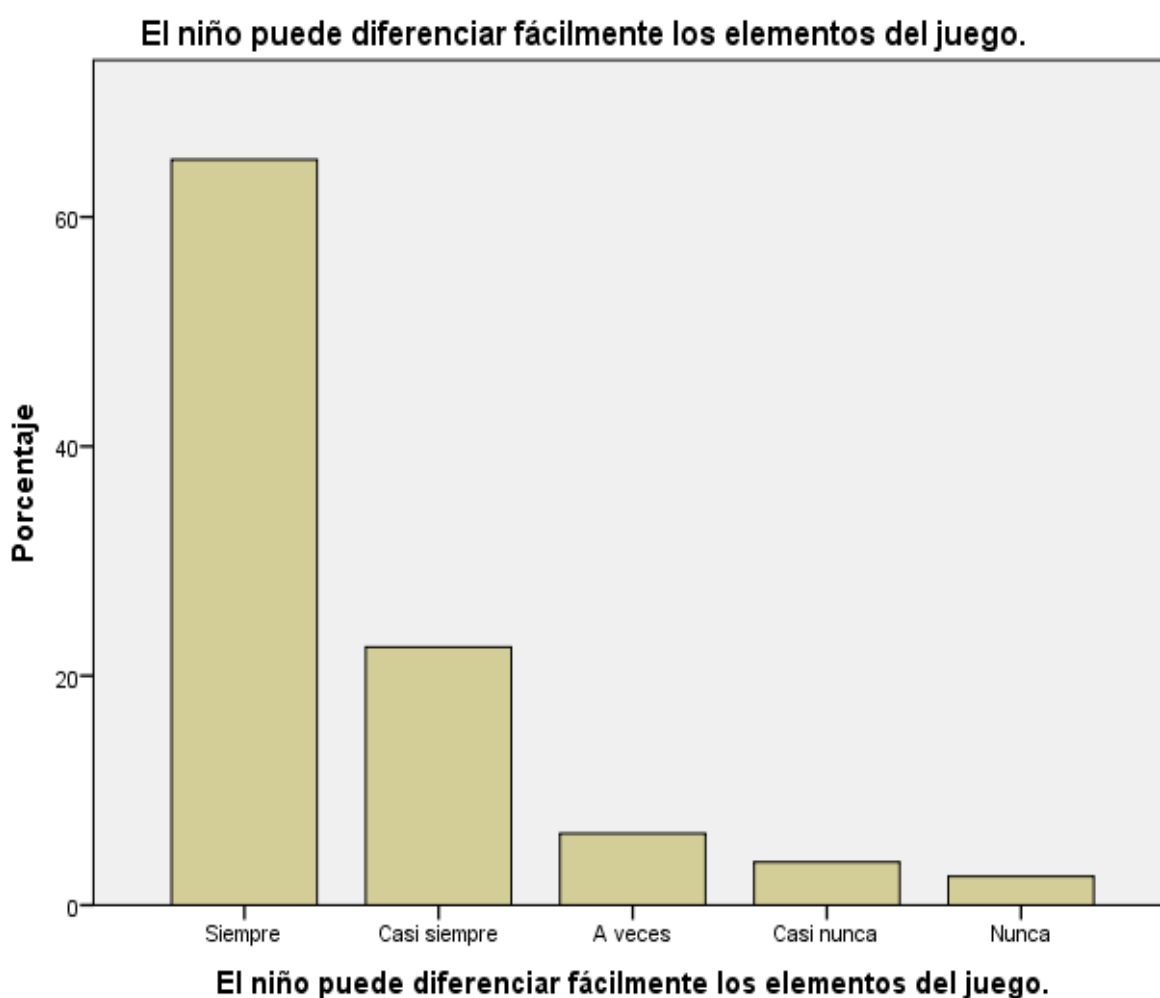


Figura 14: El niño puede diferenciar fácilmente los elementos del juego.

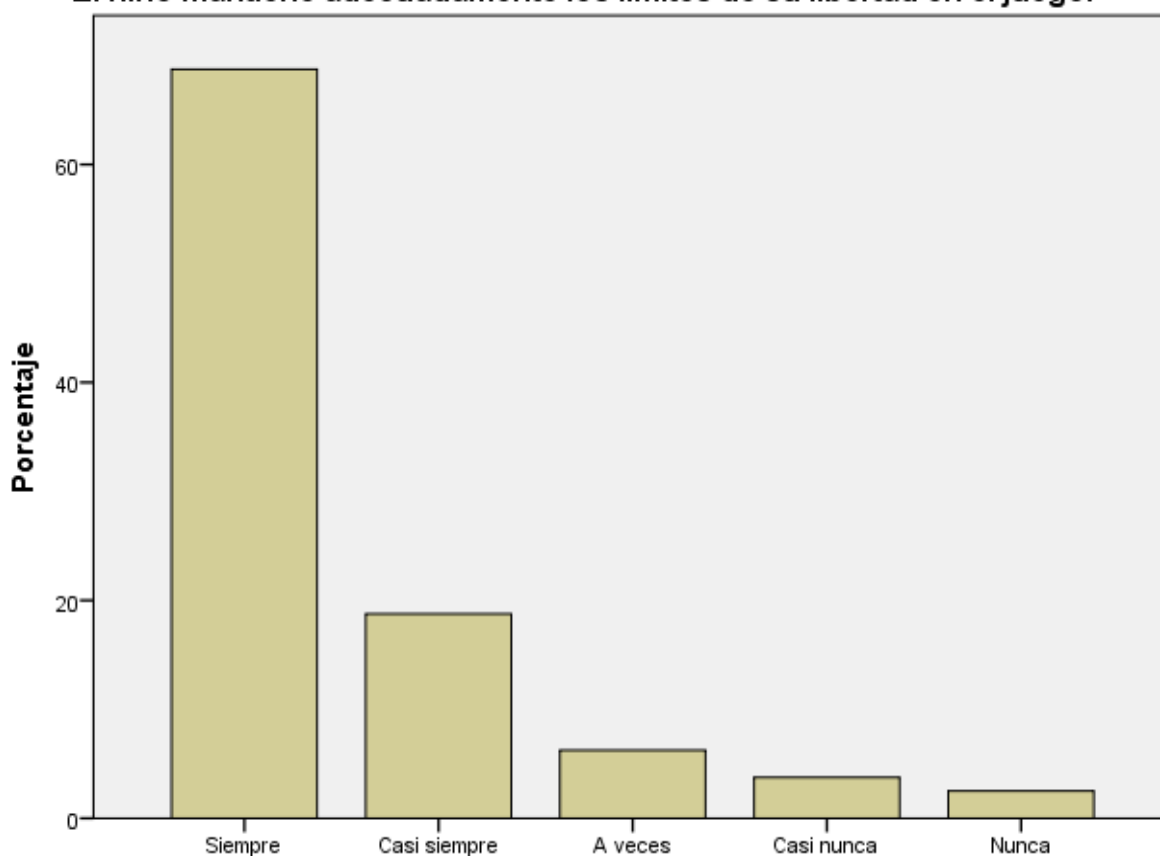
Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre pueden diferenciar fácilmente los elementos del juego; el 22,5% casi siempre pueden diferenciar fácilmente los elementos del juego, el 6,3% a veces pueden diferenciar fácilmente los elementos del juego, el 3,8% casi nunca pueden diferenciar fácilmente los elementos del juego y el 2,5% nunca pueden diferenciar fácilmente los elementos del juego.

Tabla 15

El niño mantiene adecuadamente los límites de su libertad en el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	68,8	68,8	68,8
	Casi siempre	15	18,8	18,8	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

El niño mantiene adecuadamente los límites de su libertad en el juego.



El niño mantiene adecuadamente los límites de su libertad en el juego.

Figura 15: El niño mantiene adecuadamente los límites de su libertad en el juego.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 68,8% siempre mantienen adecuadamente los límites de su libertad en el juego; el 18,8% casi siempre mantienen adecuadamente los límites de su libertad en el juego, el 6,3% a veces mantienen adecuadamente los límites de su libertad en el juego, el 3,8% casi nunca mantienen adecuadamente los límites de su libertad en el juego y el 2,5% nunca mantienen adecuadamente los límites de su libertad en el juego.

Después de aplicar la herramienta de recolección de datos a los niños de 5 años, se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 1

Usa su imaginación para crear una escena hablada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



Figura 1: Usa su imaginación para crear una escena hablada.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre usan su imaginación para crear una escena hablada; el 27,5% casi siempre usan su imaginación para crear una escena hablada, el 6,3% a veces usan su imaginación para crear una escena hablada, el 3,8% casi nunca usan su imaginación para crear una escena hablada y el 2,5% nunca usan su imaginación para crear una escena hablada.

Tabla 2

Se muestra tímido.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	15	18,8	18,8	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

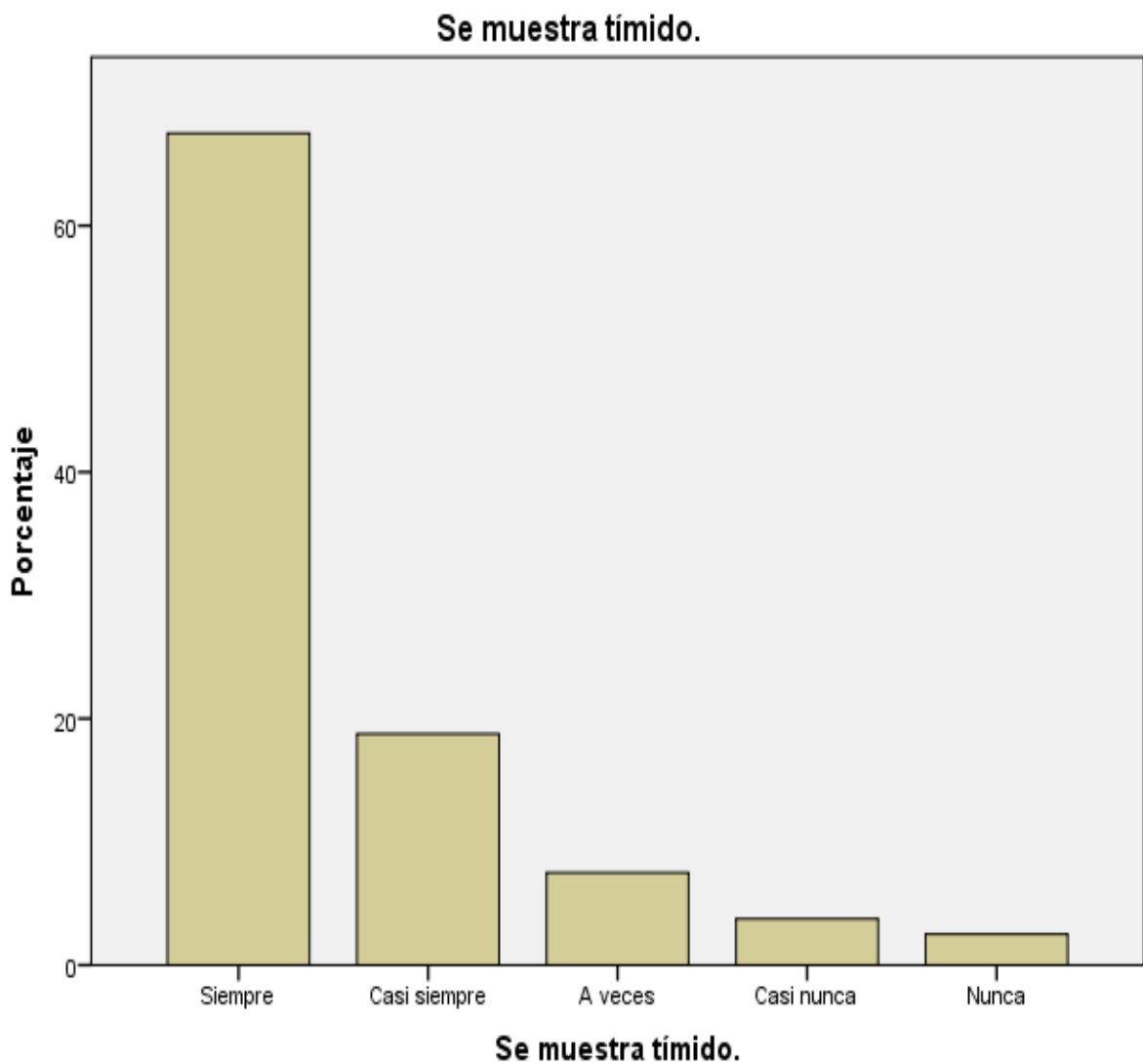


Figura 2: Se muestra tímido.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre se muestran tímidos; el 18,8% casi siempre se muestran tímidos, el 7,5% a veces se muestran tímidos, el 3,8% casi nunca se muestran tímidos y el 2,5% nunca se muestran tímidos.

Tabla 3

Es capaz de describir su cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

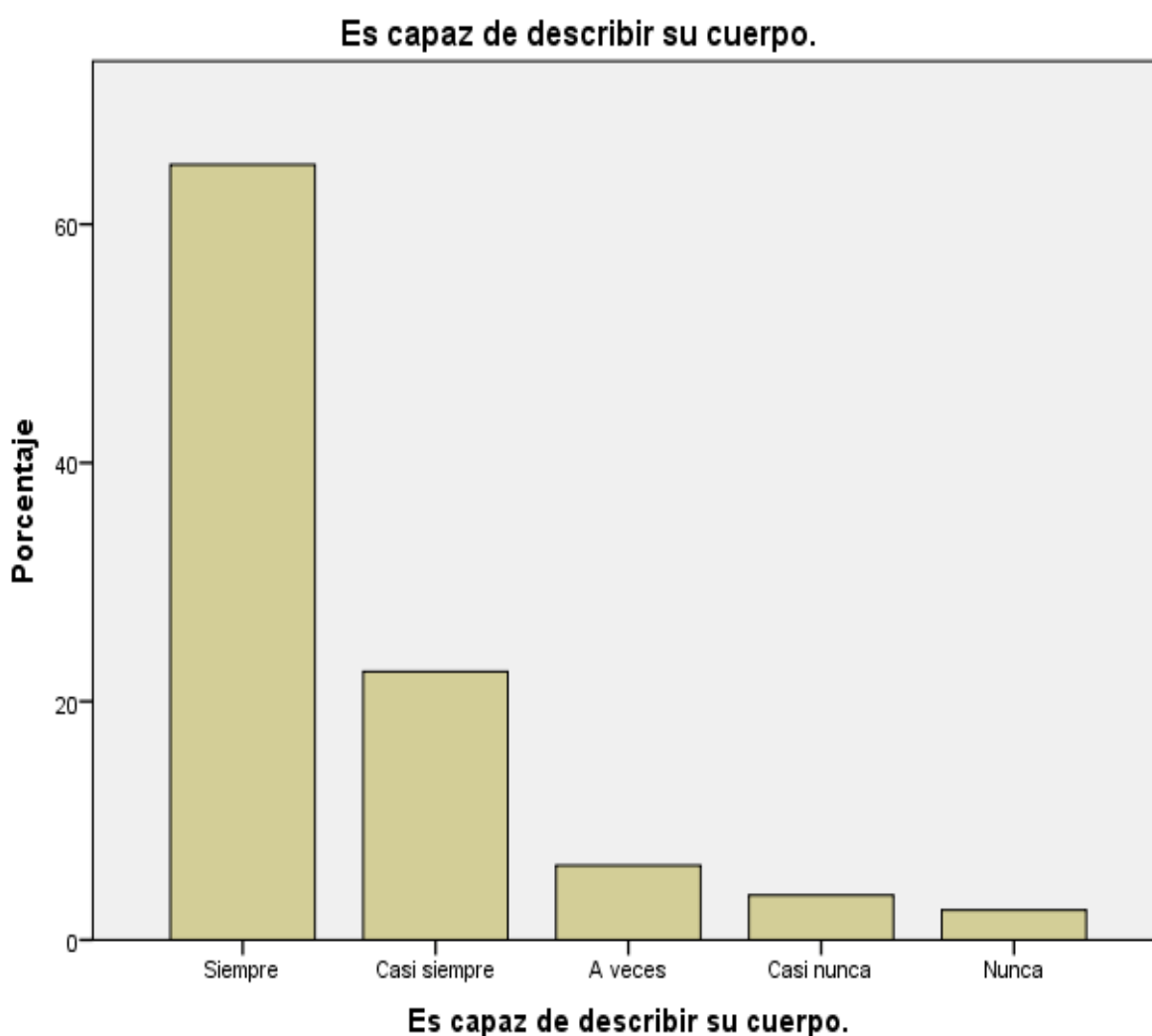


Figura 3: Es capaz de describir su cuerpo.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre son capaces de describir su cuerpo; el 22,5% casi siempre son capaces de describir su cuerpo, el 6,3% a veces son capaces de describir su cuerpo, el 3,8% casi nunca son capaces de describir su cuerpo y el 2,5% nunca son capaces de describir su cuerpo.

Tabla 4

Identifica los objetos de su alrededor.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

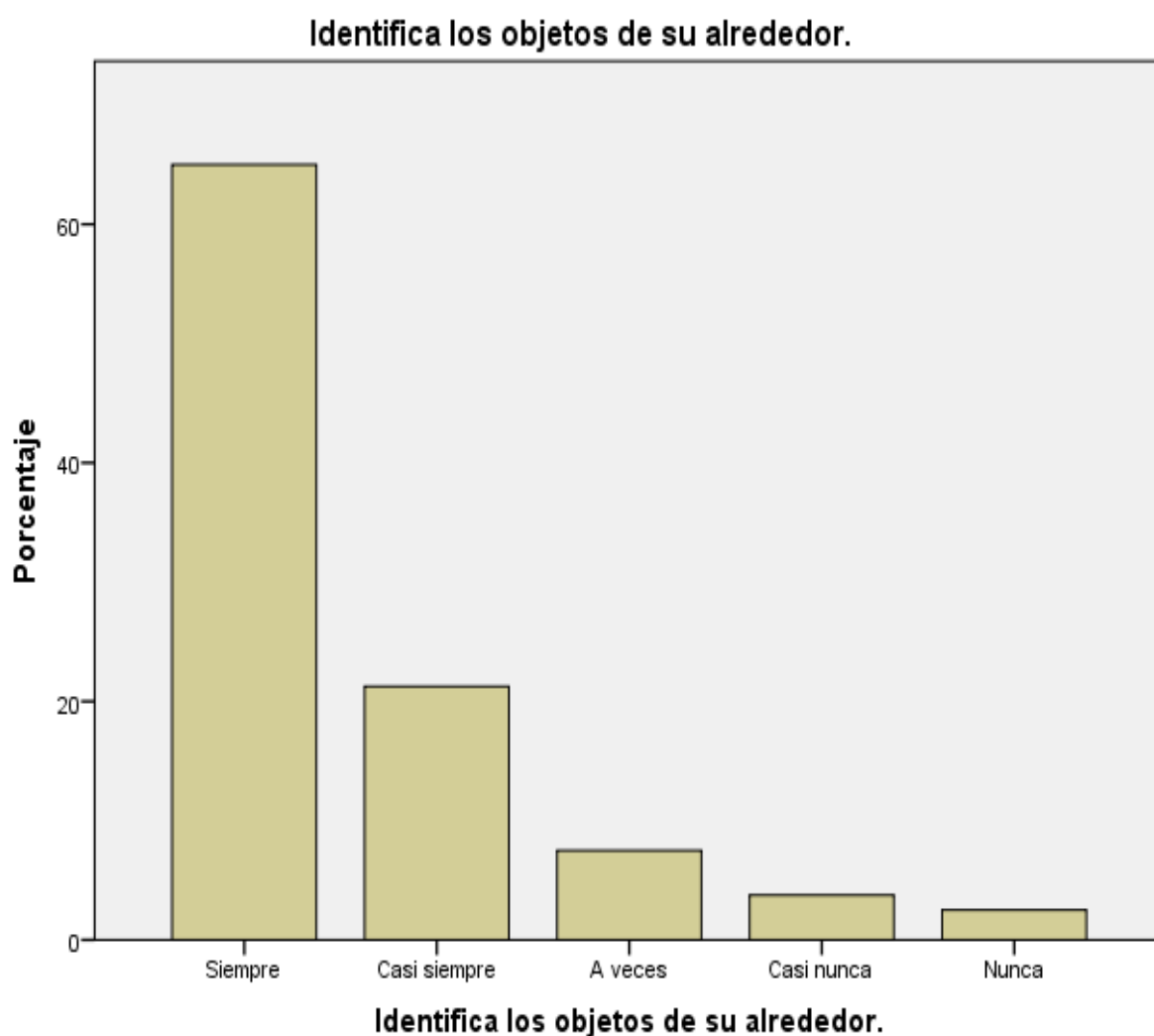


Figura 4: Identifica los objetos de su alrededor.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre identifican los objetos de su alrededor; el 21,3% casi siempre identifican los objetos de su alrededor, el 7,5% a veces identifican los objetos de su alrededor, el 3,8% casi nunca identifican los objetos de su alrededor y el 2,5% nunca identifican los objetos de su alrededor.

Tabla 5

Es capaz de describir objetos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

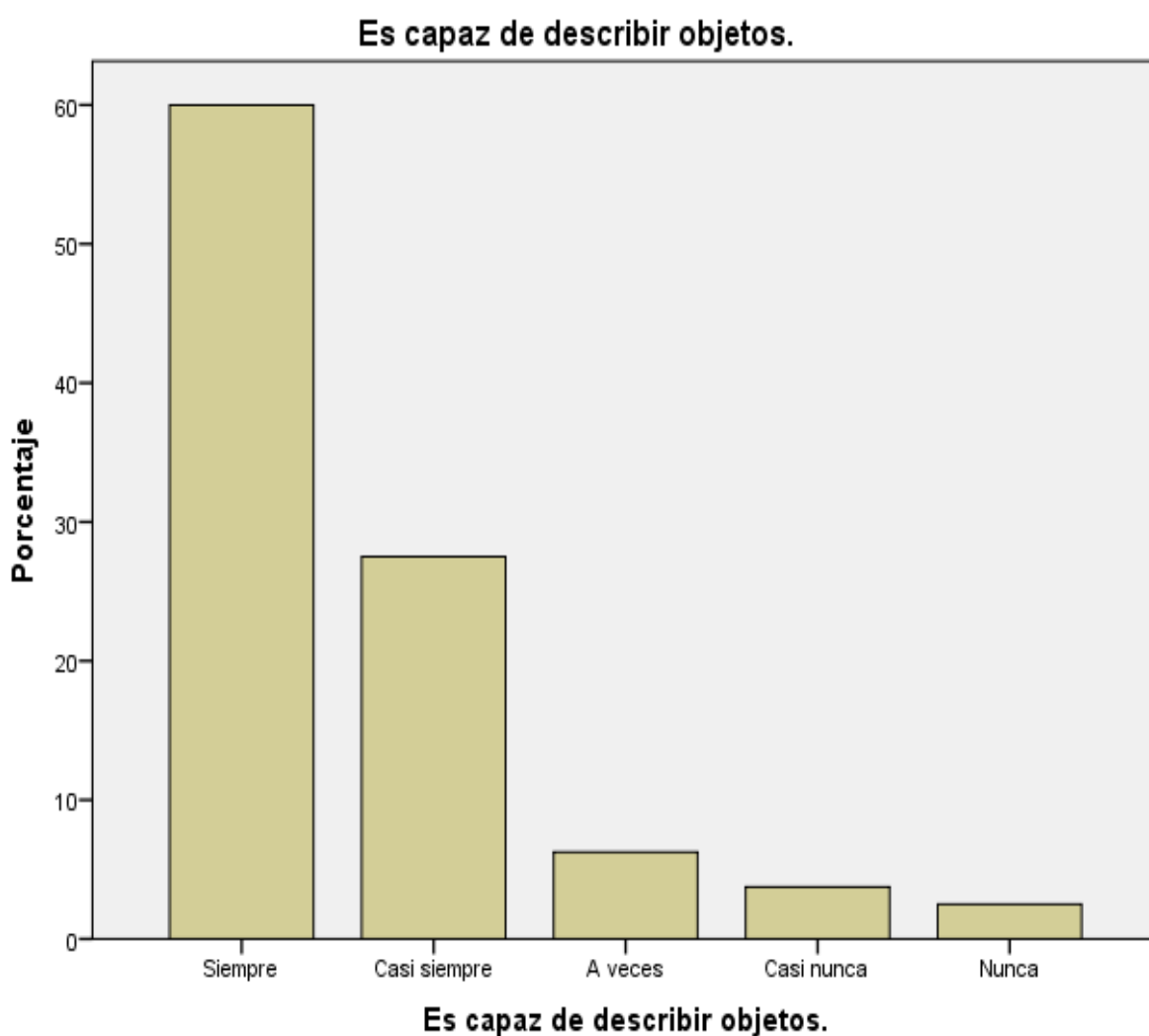


Figura 5: Es capaz de describir objetos.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre son capaces de describir objetos; el 27,5% casi siempre son capaces de describir objetos, el 6,3% a veces son capaces de describir objetos, el 3,8% casi nunca son capaces de describir objetos y el 2,5% nunca son capaces de describir objetos.

Tabla 6

Transmite sus emociones a los demás.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

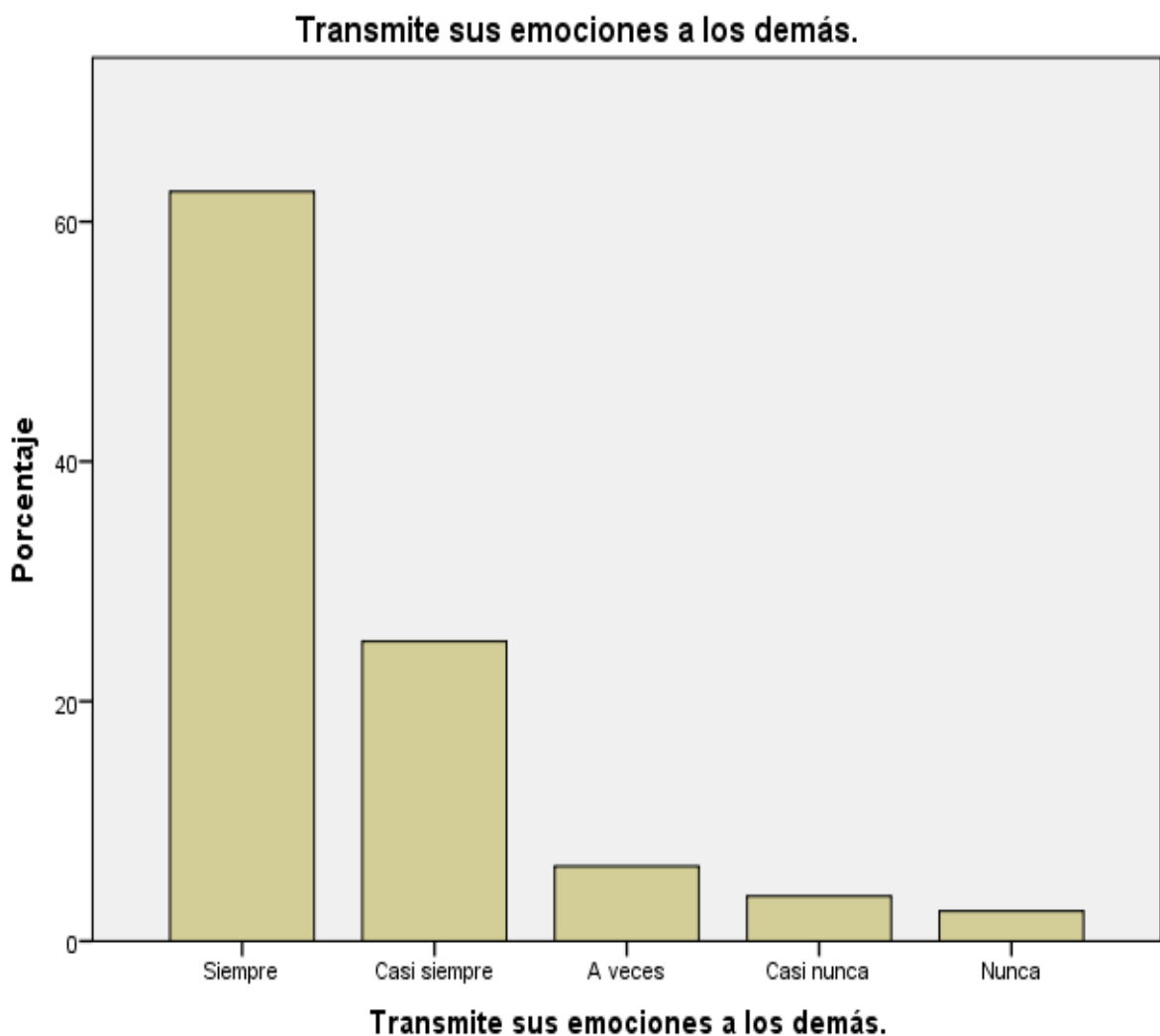


Figura 6: Transmite sus emociones a los demás.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre transmiten sus emociones a los demás; el 25,0% casi siempre transmiten sus emociones a los demás, el 6,3% a veces transmiten sus emociones a los demás, el 3,8% casi nunca transmiten sus emociones a los demás y el 2,5% nunca transmiten sus emociones a los demás.

Tabla 7

Crea relaciones de amistad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

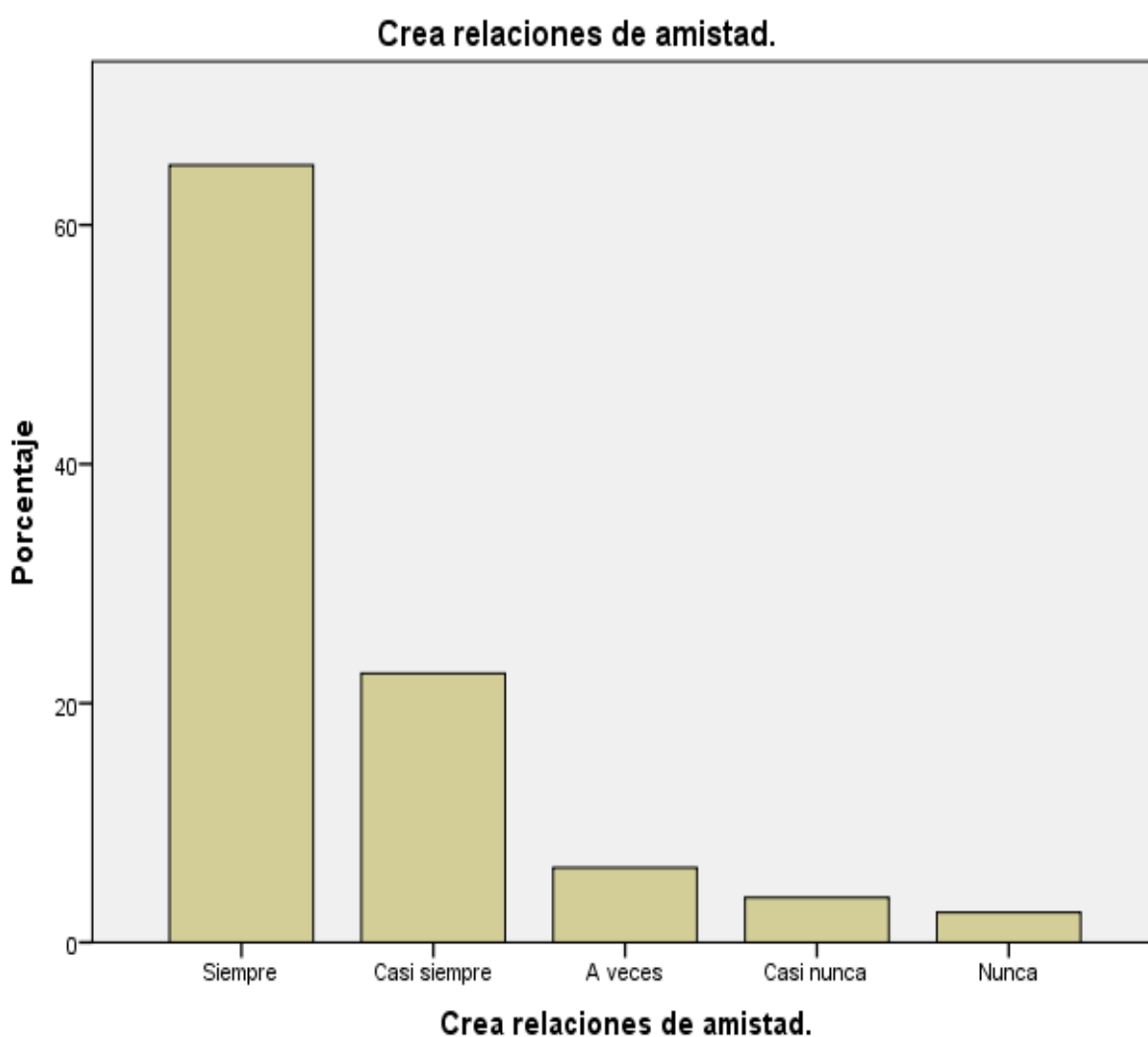


Figura 7: Crea relaciones de amistad.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre crean relaciones de amistad; el 22,5% casi siempre crean relaciones de amistad, el 6,3% a veces crean relaciones de amistad, el 3,8% casi nunca crean relaciones de amistad y el 2,5% nunca crean relaciones de amistad.

Tabla 8

Participa en actividades escolares.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

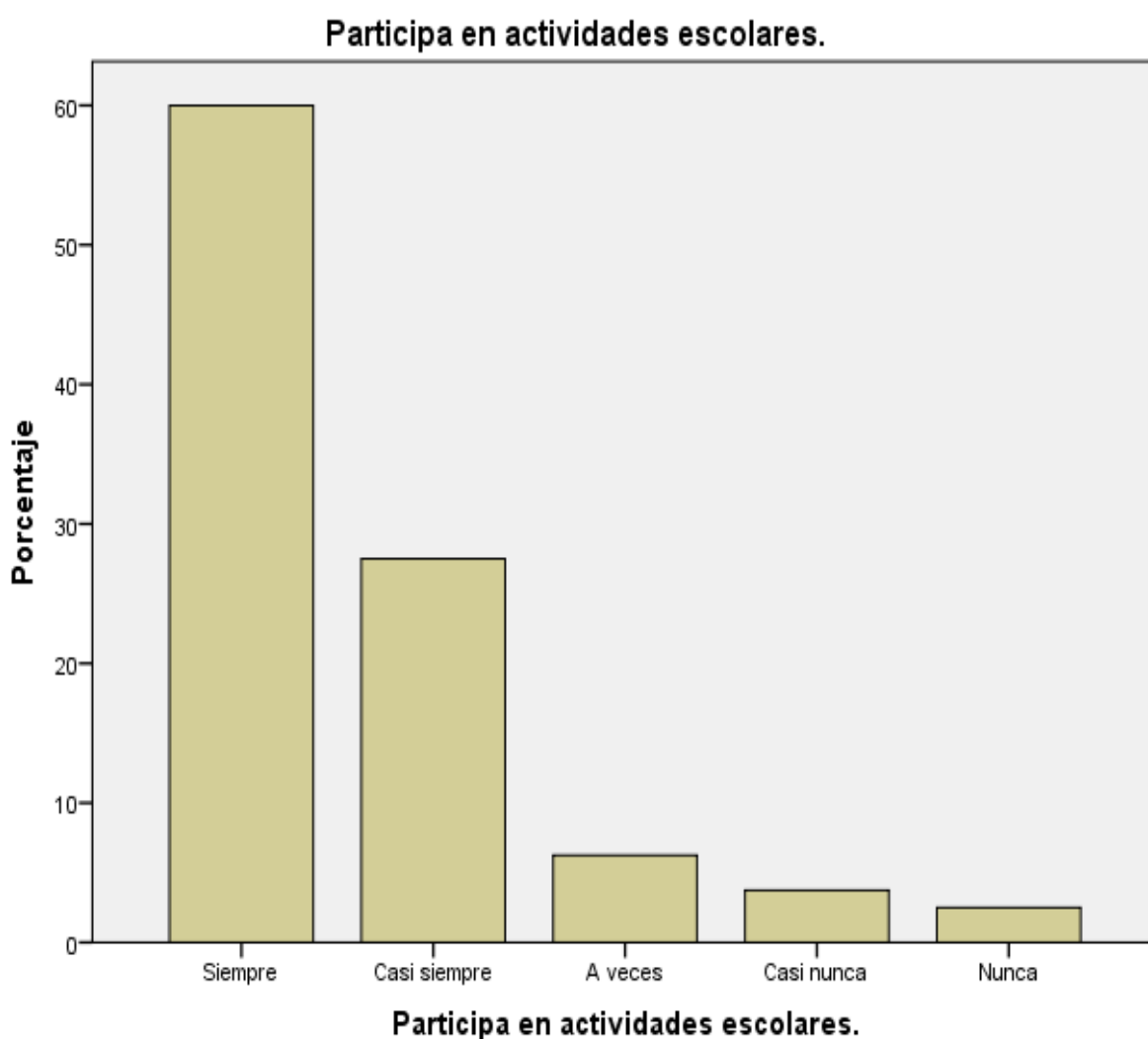


Figura 8: Participa en actividades escolares.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre participan en actividades escolares; el 27,5% casi siempre participan en actividades escolares, el 6,3% a veces participan en actividades escolares, el 3,8% casi nunca participan en actividades escolares y el 2,5% nunca participan en actividades escolares.

Tabla 9

Inicia diálogos con sus amigos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

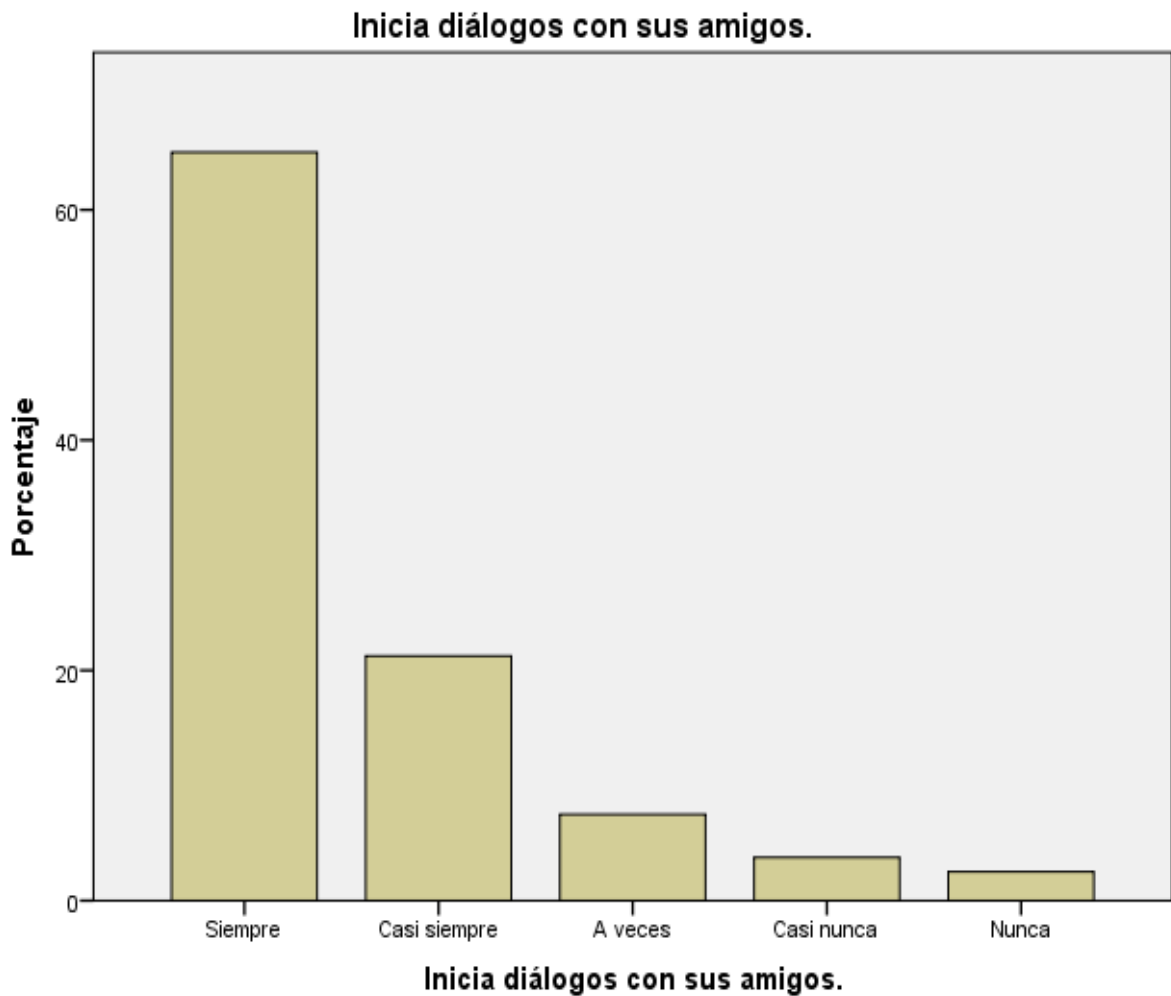


Figura 9: Inicia diálogos con sus amigos.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre inician diálogos con sus amigos; el 21,3% casi siempre inician diálogos con sus amigos, el 7,5% a veces inician diálogos con sus amigos, el 3,8% casi nunca inician diálogos con sus amigos y el 2,5% nunca inician diálogos con sus amigos.

Tabla 10

Demuestra una actitud empática.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

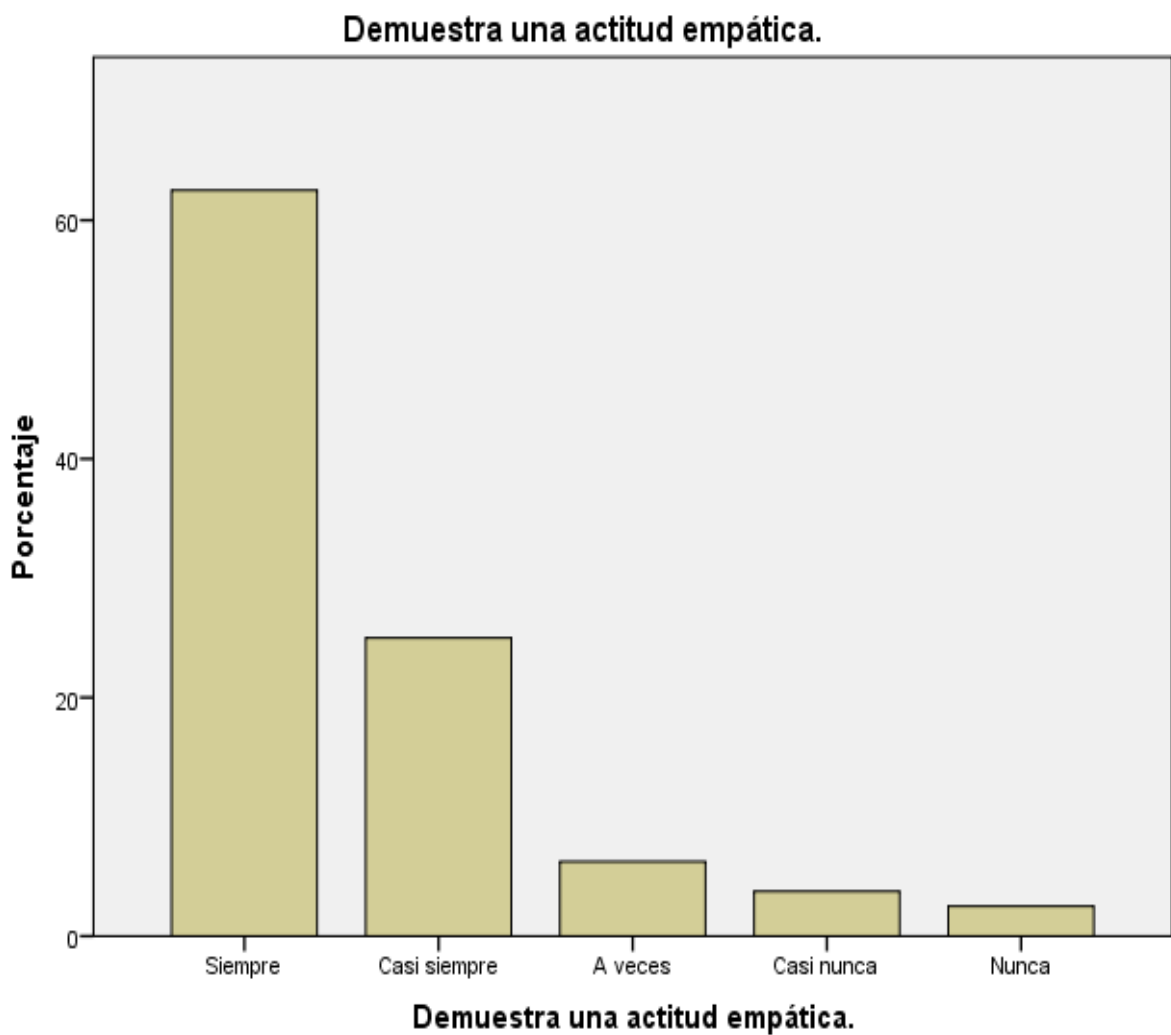


Figura 10: Demuestra una actitud empática.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre demuestran una actitud empática; el 25,0% casi siempre demuestran una actitud empática, el 6,3% a veces demuestran una actitud empática, el 3,8% casi nunca demuestran una actitud empática y el 2,5% nunca demuestran una actitud empática.

Tabla 11

Explica fácilmente las actividades del aula.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	68,8	68,8	68,8
	Casi siempre	15	18,8	18,8	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

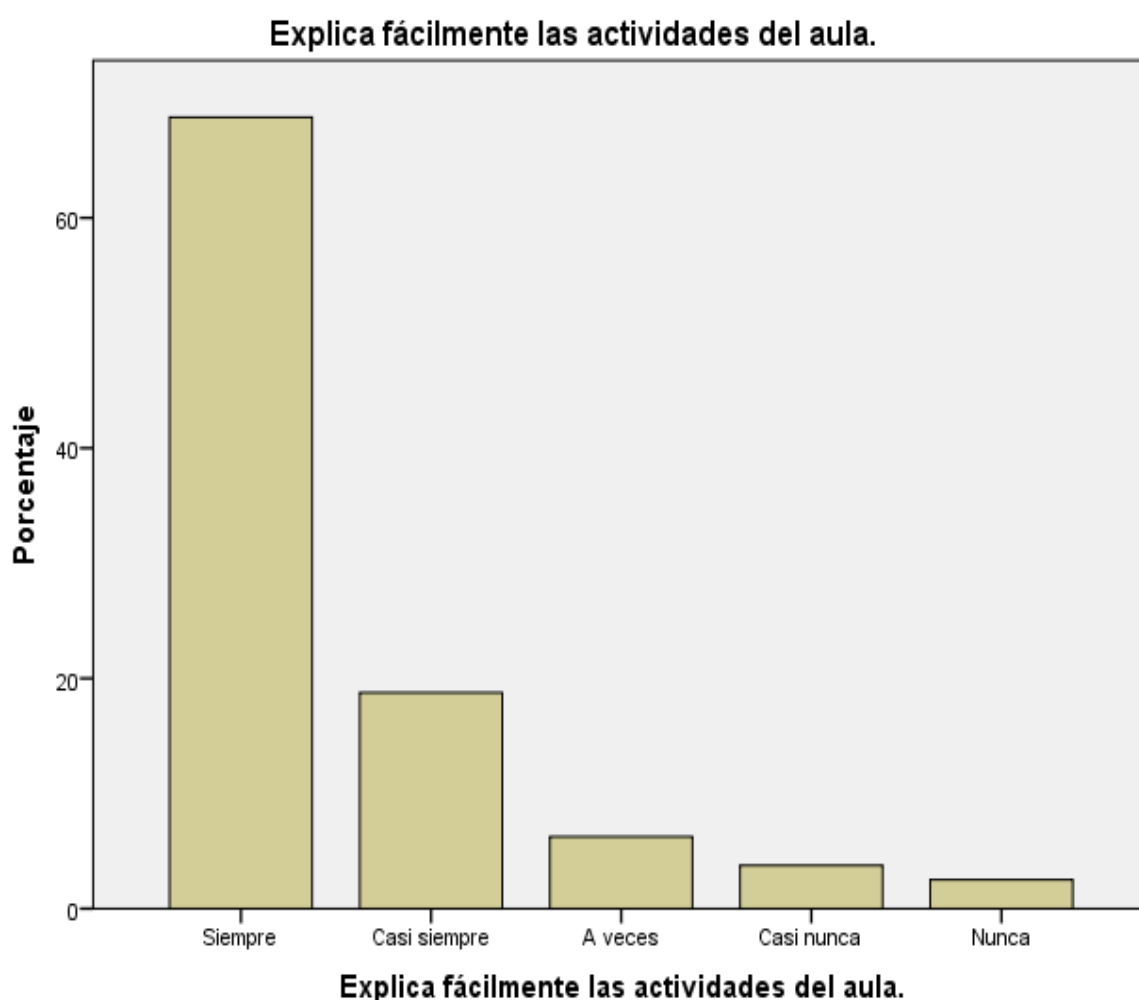


Figura 11: Explica fácilmente las actividades del aula.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 68,8% siempre explican fácilmente las actividades del aula; el 18,8% casi siempre explican fácilmente las actividades del aula, el 6,3% a veces explican fácilmente las actividades del aula, el 3,8% casi nunca explican fácilmente las actividades del aula y el 2,5% nunca explican fácilmente las actividades del aula.

Tabla 12

Realizar activamente actividades en clase.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

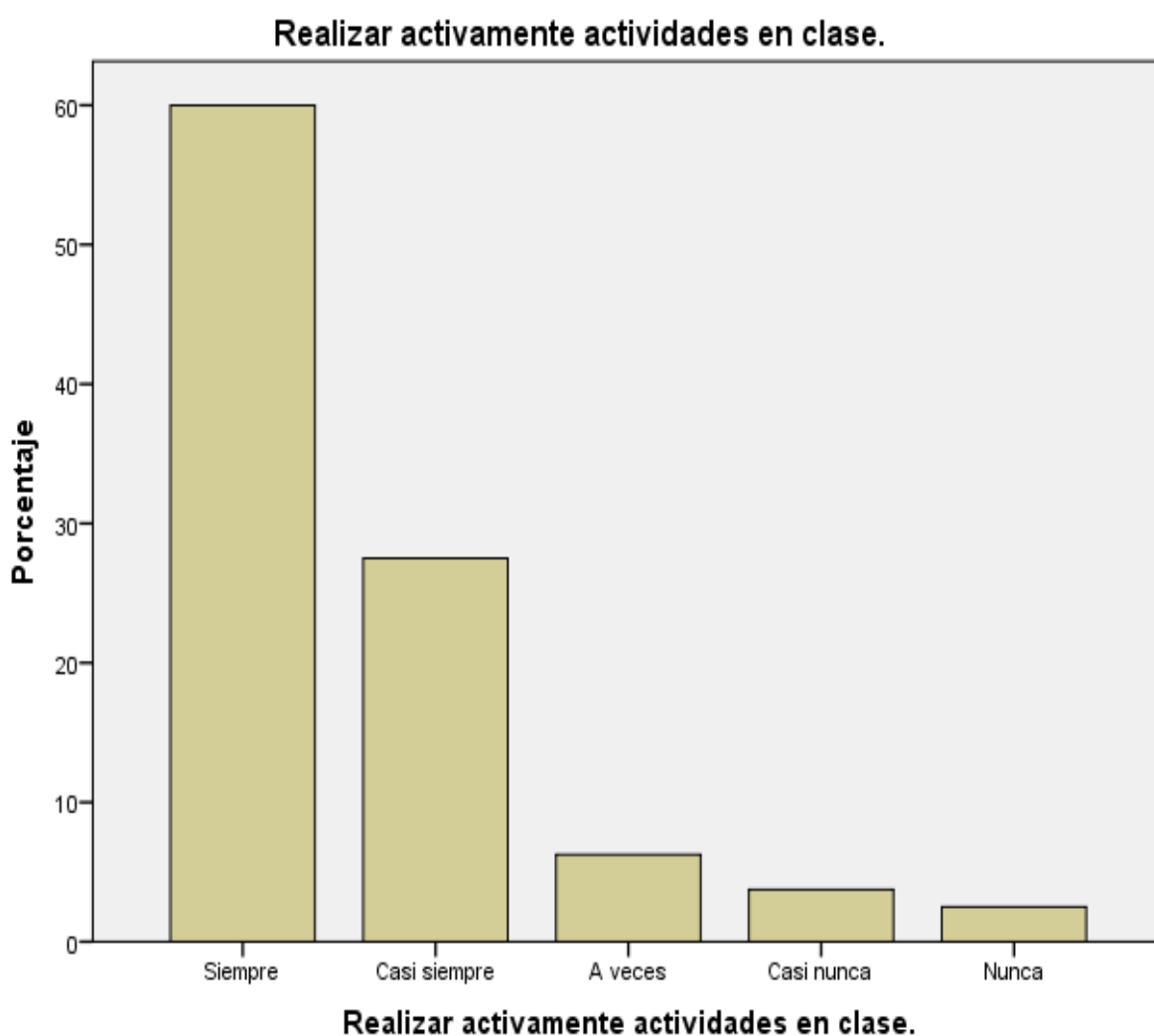


Figura 12: Realizar activamente actividades en clase.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre realizan activamente actividades en clase; el 27,5% casi siempre realizan activamente actividades en clase, el 6,3% a veces realizan activamente actividades en clase, el 3,8% casi nunca realizan activamente actividades en clase y el 2,5% nunca realizan activamente actividades en clase.

Tabla 13

Brinda sus propias ideas a las actividades escolares.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	15	18,8	18,8	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

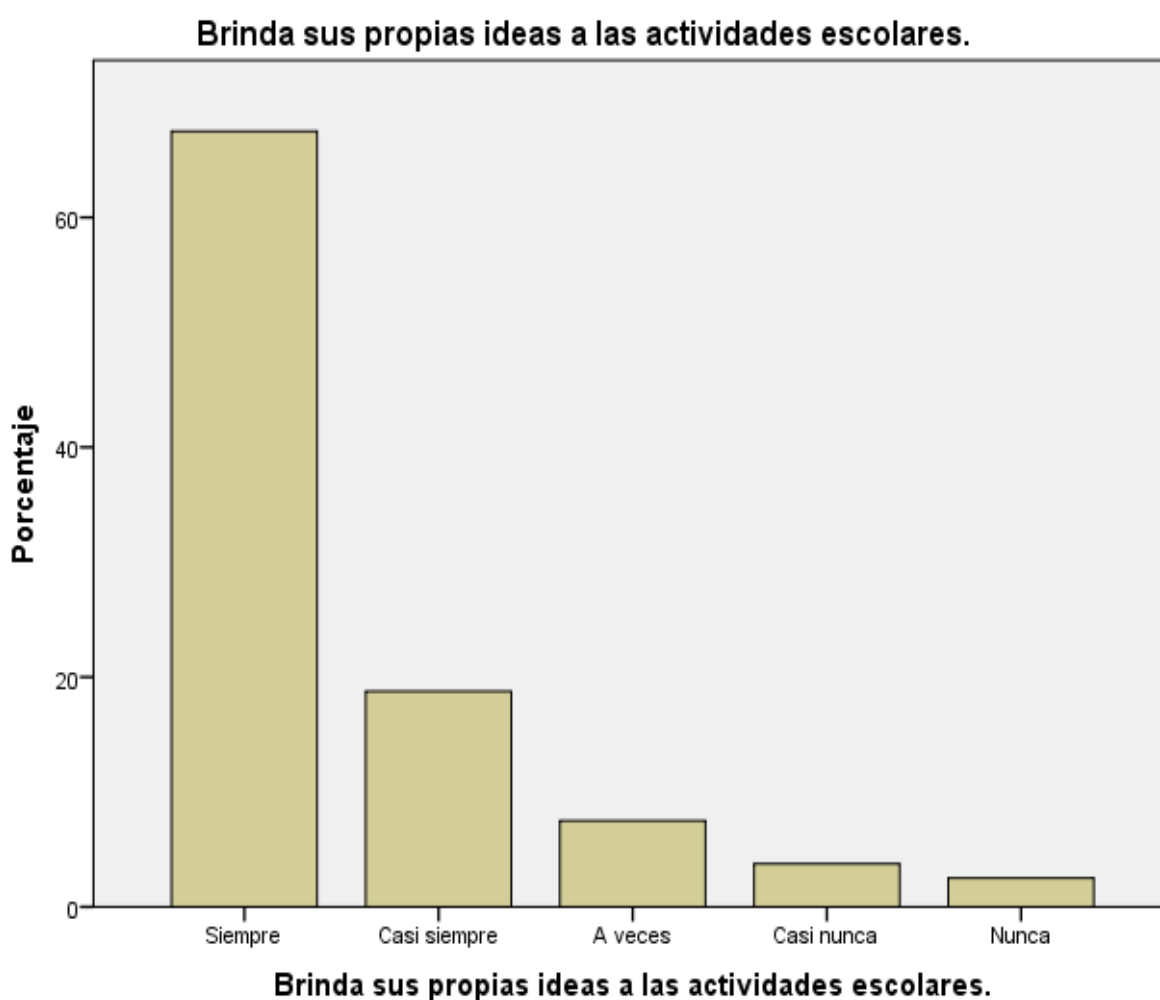


Figura 13: Brinda sus propias ideas a las actividades escolares.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre brindan sus propias ideas a las actividades escolares; el 18,8% casi siempre brindan sus propias ideas a las actividades escolares, el 7,5% a veces brindan sus propias ideas a las actividades escolares, el 3,8% casi nunca brindan sus propias ideas a las actividades escolares y el 2,5% nunca brindan sus propias ideas a las actividades escolares.

Tabla 14

Busca soluciones a los problemas que se plantean en clases.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

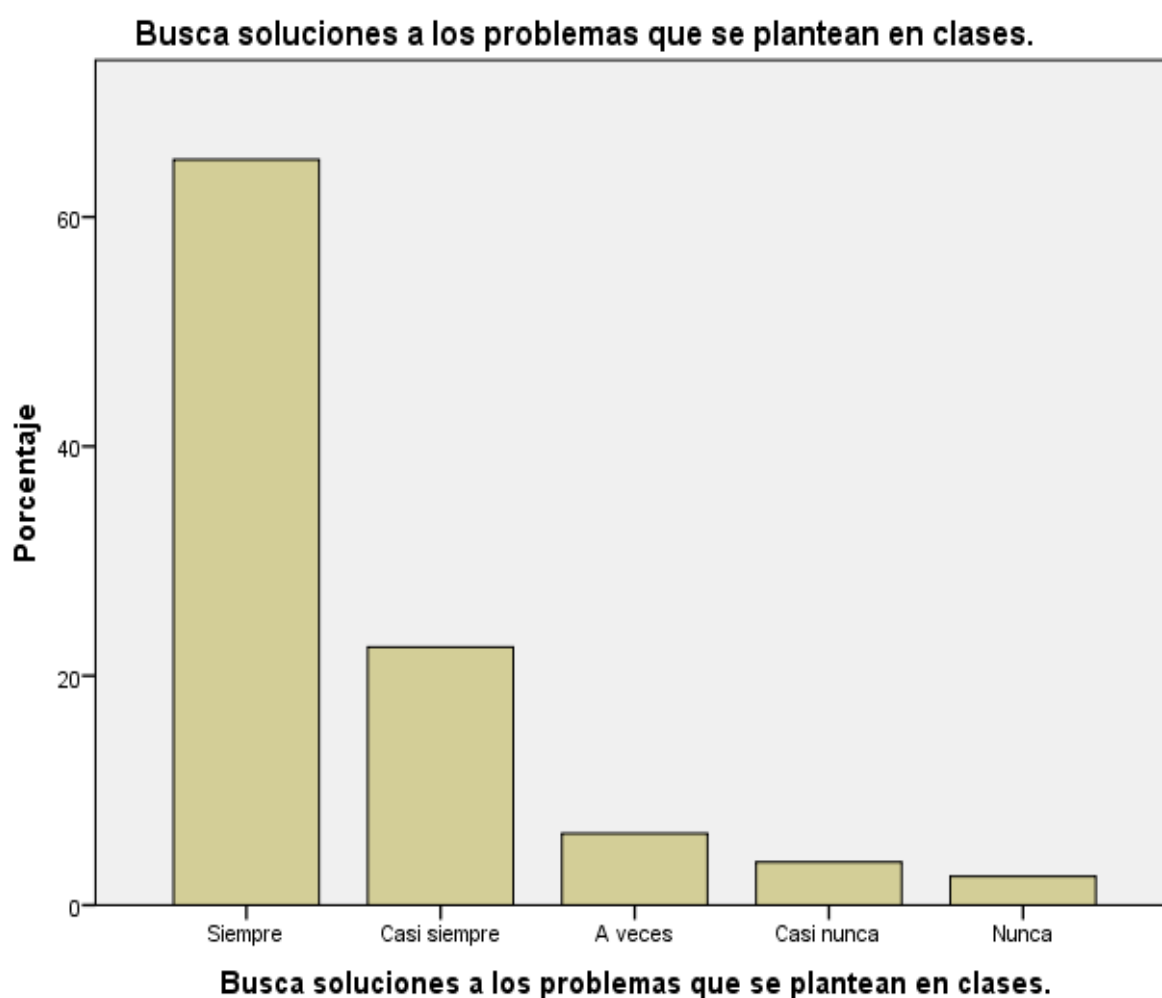


Figura 14: Busca soluciones a los problemas que se plantean en clases.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre buscan soluciones a los problemas que se plantean en clases; el 22,5% casi siempre buscan soluciones a los problemas que se plantean en clases, el 6,3% a veces buscan soluciones a los problemas que se plantean en clases, el 3,8% casi nunca buscan soluciones a los problemas que se plantean en clases y el 2,5% nunca buscan soluciones a los problemas que se plantean en clases.

Tabla 15

Tiene la capacidad de pensar críticamente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

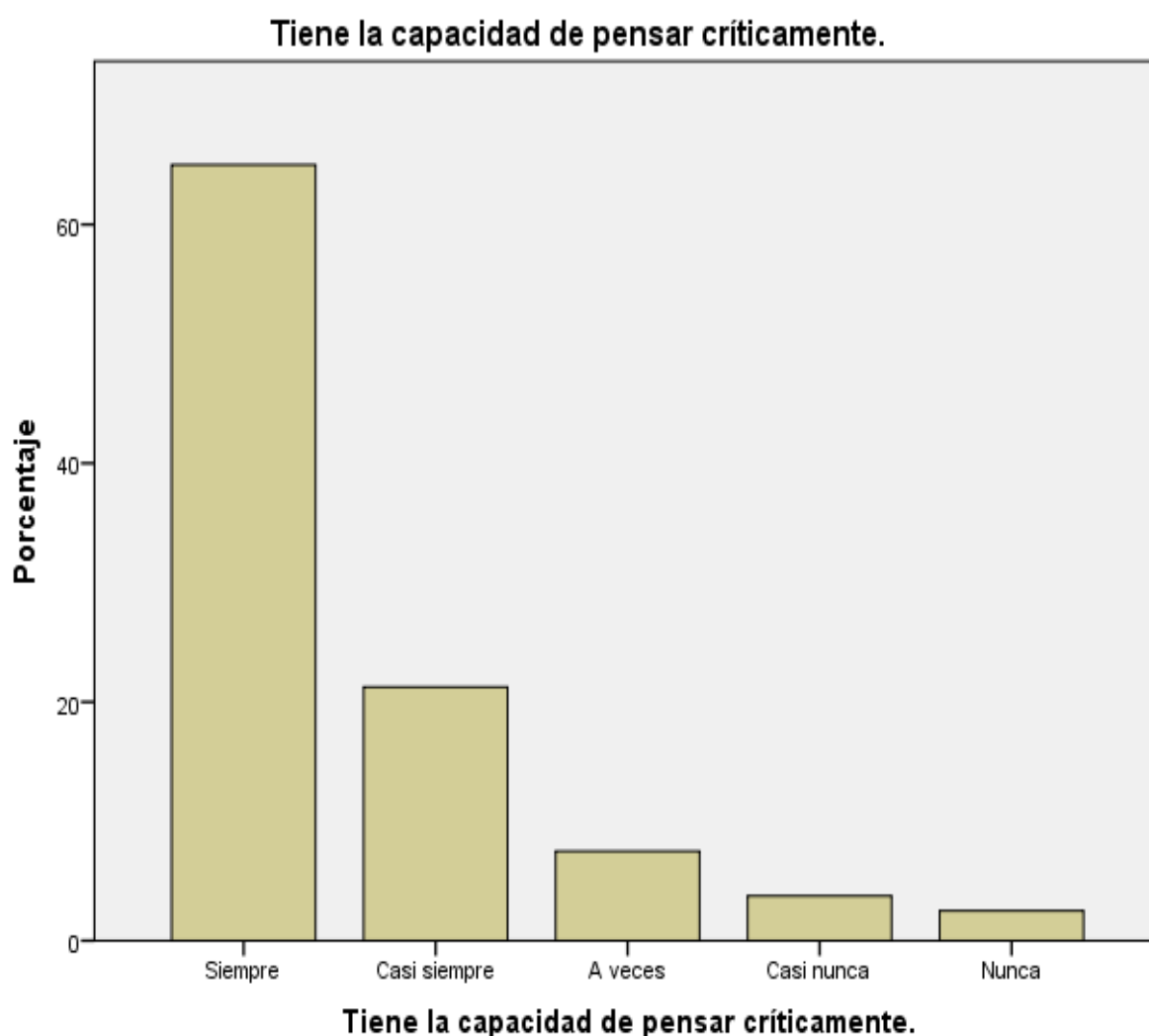


Figura 15: Tiene la capacidad de pensar críticamente.

Interpretación: se observó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre tienen la capacidad de pensar críticamente; el 21,3% casi siempre tienen la capacidad de pensar críticamente, el 7,5% a veces tienen la capacidad de pensar críticamente, el 3,8% casi nunca tienen la capacidad de pensar críticamente y el 2,5% nunca tienen la capacidad de pensar críticamente.

4.2. Contratación de hipótesis

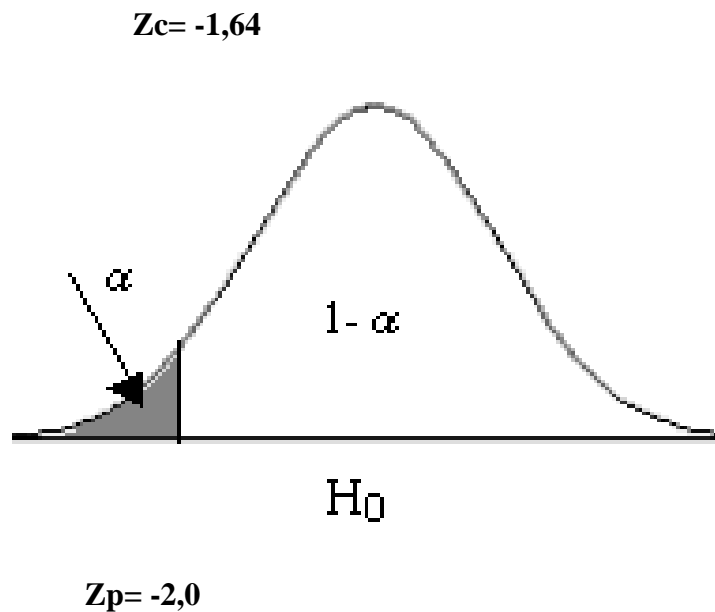
Paso 1:

H₀: La medida en que influyen el juego como estrategia no es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

H₁: La medida en que influyen el juego como estrategia es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que la medida en que influye el juego es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

En base a los resultados obtenidos, aceptamos la hipótesis general que; la medida en que influye el juego es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

Estos resultados están relacionados con lo planteado por Lopez (2021), quien concluyo que: El juego juega un papel importante en el desarrollo del niño, dejando huella a lo largo de su vida, pues a través de él expresa sus emociones, estimula la confianza y la autoestima, influye en sus relaciones sociales y emocionales, en la comunicación, la creatividad y el trabajo en equipo. También guardan relación con el estudio de Oviedo (2021), quien llegaron a la conclusión que: El juego como estrategia educativa contribuye al desarrollo activo del trabajo cooperativo en el aula, fortalece en los niños la capacidad de responsabilidad, el respeto por las opiniones de los demás, así como crea condiciones favorables para seguir instrucciones, tener paciencia y esperar su turno. Por lo tanto, este documento servirá como referencia para los docentes en el proceso de desarrollo y planificación de sus actividades.

Sin embargo, en el estudio de Gamarra (2020), y Tapullima (2018) llegaron a la conclusión de que: El juego anima a todos los niños y niñas a aprender porque las situaciones de juego son emocionantes para los niños y son libres de utilizar sus habilidades, de modo que los momentos de juego se convierten en oportunidades para aprender participando en actividades de prueba y error o basadas en conflictos, situación que provoca un cambio dentro de la estructura cerebral que permite la creación de nuevos conocimientos, cuya aplicación representa un aprendizaje. El juego como táctica de enseñanza tiene una correlación significativamente positiva con el conocimiento adquirido por los niños de quinto grado de la escuela "Goretti" de la zona de Lagunas - Loreto, 2018; El valor de Spearman se encuentra altamente relacionado con el conocimiento ($r = 0,913$, $p = 0,000 < 0,05$). Es decir, la mayoría de los niños observan el juego como método de autoeducación y cómo aprenden los niños de cinco años en el nivel elemental.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Se comprobó que la medida en que influye el juego es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ya que permite desarrollar capacidades físicas y mentales que contribuyen en gran medida a la adquisición y consolidación de patrones de comportamiento, relaciones y socialización mediante los cuales el ser humano tiene que expresar sus emociones, intereses y preferencias más diversas; también permiten que niños y niñas promuevan el desarrollo cognitivo a través de la interacción.
- La medida en que influye el juego psicomotor es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, dado que implican la repetición de movimientos y gestos simples, que tienen una función exploratoria, los niños comienzan a explorar el mundo, tomando conciencia de sus sentidos, emociones y movimientos.
- La medida en que influye el juego cognitivo es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, debido a que activa las capacidades intelectuales de los niños al aprovechar su curiosidad innata, comienza con la exposición a estímulos ambientales desde la primera infancia a través de la observación y la exploración y la manipulación de objetos que despiertan el interés del niño.
- La medida en que influye el juego social es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ya que depende en gran medida de su entorno, les permiten asumir diferentes roles y desarrollar una mayor madurez, adaptándose estas simulaciones a su contexto social.

6.2. Recomendaciones

- Las personas responsables de la Institución Educativa tienen que supervisar la labor del docente para orientar y asesorar en la importancia del juego como método de enseñanza y así llevar a su equipo docente hacia metas y resultados

que posibiliten aumentar los conocimientos de los niños y que todos aprendan de una manera entretenida.

- Se aconseja la utilización de la táctica del rollo en los cursos de carácter práctico, siendo preferida sobre la clase maestra, a causa de que este juego de rollo facilite la elaboración de destrezas profesionales.
- Se aconseja que el docente utiliza métodos de estudio que involucren a los alumnos, como es el caso del juego de roles, en tanto que esto ayuda al alumno a participar en el proceso de su formación, haciendo hincapié en la búsqueda del conocimiento por sí mismo.
- Se aconseja que el docente esté familiarizado con la totalidad de fases del juego de roles, con el fin de que, en el aula, se manifiesten y coincidan con los objetivos de estudio en los niños.

CAPITULO VII

FUENTE DE INFORMACIÓN

7.1. Fuentes bibliográficas

- Abad, J. (2008). *Iniciativas de educación artística a través del Arte Contemporáneo para la Escuela Infantil (Tesis)*. Madrid-España: Universidad Complutense de Madrid.
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*.
- Ángeles, L. (2015). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Argudín, Y. (2005). *Importancia desarrollo de destrezas*. quadernsdigitals.net/datosweb/hemeroteca/r_24/nr.../9912.pdf.
- Bañeres, D., Bishop, A., Cardona, M., Comas, O., Garaigordobil, M., Hernández, T., . . . Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Editorial GRAÓ.
- Contreras, O. (1998). *Didáctica de la educación física: un enfoque constructivista*. Barcelona: Editorial INDE.
- Corbera, R., & Mejía, S. (2013). *La intervención del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 516 Villa María del Triunfo - 2012*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Cortez, M., & Bacuy, V. (2021). *Las estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo de destrezas en los niños de 4 a 5 años (Tesis)*. Milagro-Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid-España: Ediciones Paraninfo SA.
- Escobar, G. (2010). *La motricidad fina y el desarrollo de destrezas de los niños/as de primero y segundo de educación básica de la escuela Trinidad Camacho del cantón Guaranda en el período 2009-2010 (Tesis)*. Ambato-Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Escobar, X. (2016). *El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Evo. (2007). *Las Destrezas*. Nada Permanece Oculto, 2.
- Galindo, J., & Torres, M. (2022). *El Juego como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas, Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero*. Colombia: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Gallo, R., & Sailema, O. (2011). *El método lúdico para potencializar la enseñanza y aprendizaje de la matemática en los niños del tercer año de educación básica de la escuela Nicolás Augusto Maldonado de la parroquia Aláquez del cantón Latacunga en el período lectivo 2010-2011 (Tesis)*. Latacunga-Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Gamarra, R. (2020). *Estado del Arte: Juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II Ciclo de Educación Inicial*. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia.

- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- Hernández, C., & Manjarres, D. (2011). *El juego*. Colombia: Editorial Monarka.
- Llull, J., & García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editorial Editex.
- López, B. (2021). *El derecho al juego como un factor esencial para el desarrollo de los niños de 4 a 5 años*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Luperdi, C. (2009). *Diferencia entre habilidad y destreza*. Lima: Crisol.
- Manzano, J. (2016). *La práctica docente en el desarrollo de habilidades y destrezas en el área de la matemática en los estudiantes de 7mo año de educación básica de la Unidad Educativa Pichincha del cantón Ambato Provincia de Tungurahua (Tesis)*. Ambato-Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Martínez, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Rev Pediatría Atención Primaria*, 227-229.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *EDUCERE*, 289-296.
- Monge, M., Méndez, M., & Hernández, M. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias Pediátrica*, 31-35.
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. España: Ediciones Aljibe S.L.
- Oviedo, A. (2021). *Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar*. San Juan de Pasto: Universidad Santo Tomás.
- Sánchez, F. (1996). *La Actividad Física Orientada Hacia La Salud*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Santamaría, S. (2008). *El juego en la educación preescolar*. Barcelona-España: Editorial Vilamalia.
- Schmidt, S. (2006). Competencias, habilidades cognitivas, destrezas prácticas y actitudes. <https://docplayer.es/29762926-Competencias-habilidades-cognitivas-destrezas-practicas-y-actitudes-definiciones-y-desarrollo.html>.
- Stassen, K. (2007). *Psicología del Desarrollo. Infancia y adolescencia*. Madrid-España: Editorial Médica Panamericana.
- Tapullima, R. (2018). *El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de los niños de cinco años del nivel Inicial de la Institución Educativa Misional "Goretti" en el distrito de Lagunas - Loreto, 2018*. Lima: Universidad Alas Peruanas.
- Tripero, A. (2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *Revista electrónica de educación E-Innova*, 1-2.

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN**

INICIAL Y ARTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Estimado docente: La presente ficha de observación tiene como propósito conocer información relevante sobre la variable juego en los niños de nivel inicial.

Nº	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	JUEGO PSICOMOTOR					
1	El movimiento del niño mientras juega es seguro					
2	El niño se mueve libremente y se adapta a las personas que los rodean					
3	El niño mantiene notables movimientos autónomos					
4	El niño demuestra control total de su cuerpo					
5	Los movimientos del niño tienen en cuenta las necesidades individuales					
	JUEGO COGNITIVO					
6	El niño expresa adecuadamente sus necesidades cuando juega					
7	El niño interactúa emocionalmente con los demás					
8	El niño conoce los “parámetros” de comunicación con los demás					
9	El niño juega de una manera que crea vínculos emocionales					
10	El niño acepta las normas establecidas					
	JUEGO SOCIAL					
11	El niño muestra signos de experiencia mientras juega					

12	El niño en el juego muestra una expresión crítica					
13	El niño demuestra signos concretos de una imaginación adecuada					
14	El niño puede diferenciar fácilmente los elementos del juego					
15	El niño mantiene adecuadamente los límites de su libertad en el juego					

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN**

INICIAL Y ARTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Estimado docente: La presente ficha de observación tiene como propósito conocer información relevante sobre el desarrollo de destreza en los niños de nivel inicial.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	PERCEPTIVO-MOTRICES					
1	Usa su imaginación para crear una escena hablada					
2	Se muestra tímido					
3	Es capaz de describir su cuerpo					
4	Identifica los objetos de su alrededor					
5	Es capaz de describir objetos					
	HABILIDADES SOCIALES					
6	Transmite sus emociones a los demás					
7	Crea relaciones de amistad					
8	Participa en actividades escolares					
9	Inicia diálogos con sus amigos					
10	Demuestra una actitud empática					
	COGNITIVA					
11	Explicar fácilmente las actividades del aula					
12	Realizar activamente actividades en clase					
13	Brinda sus propias ideas a las actividades escolares					
14	Busca soluciones a los problemas que se plantean en clases					
15	Tiene la capacidad de pensar críticamente					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿En qué medida influye el juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida influye el juego psicomotor en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022? • ¿En qué medida influye el juego cognitivo en el 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la medida en que influye el juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la medida en que influye el juego psicomotor en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022. 	<p>Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Importancia del juego - Clasificación de los juegos - Tipos de juegos - Beneficios del juego - Etapas del juego - Dimensiones del juego <p>Desarrollo de destrezas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Tipos de destrezas desarrolladas en los niños - Factores que fomentan el desarrollo de destrezas en los niños 	<p>Hipótesis general</p> <p>La medida en que influyen el juego como estratégica es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p>Hipótesis específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • La medida en que influyen el juego psicomotor es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022. 	<p>Diseño metodológico</p> <p>Este proyecto de investigación es no experimental debido a que las variables no son manipuladas, y transversal debido a que los datos de la muestra están en su estado presente, y correlacional debido a que se trata de determinar la magnitud de la relación entre las variables.</p> <p>Población</p> <p>La población del presente trabajo ha estado constituida por todos los niños de la I.E.I. N°658 “Fe y Alegría” de la ciudad de Huacho, que hacen la suma total 80 niños.</p> <p>Muestra</p> <p>Se utilizó el muestro no probabilístico de tipo disponible con el objetivo de que los niños de la I.E.I. N°658 “Fe y Alegría” sean el objeto de estudio, ya que es inmediata para la investigadora.</p> <p>Técnicas a emplear</p> <p>Durante la investigación, previo a coordinarse con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me posibilita realizar una investigación cuantitativa acerca de</p>

<p>desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?</p> <p>• ¿En qué medida influye el juego social en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?</p>	<p>• Identificar la medida en que influye el juego cognitivo en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p>• Identificar la medida en que influye el juego social en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p>	<p>- ¿Cuáles son las destrezas básicas?</p> <p>- Importancia del desarrollo de destrezas</p> <p>- Dimensiones del desarrollo de destrezas</p>	<p>• La medida en que influyen el juego cognitivo es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p>• La medida en que influyen el juego social es significativa en el desarrollo de destrezas en los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p>	<p>las dos variables cualitativas en cuestión, es decir, una investigación a partir de un método mixto.</p> <p>Descripción de los instrumentos Se elaboraron una serie de preguntas en forma de cuestionario para obtener información que pudiera determinar las variables de investigación. Este conjunto de preguntas se centra en la unidad de análisis y está vinculado al cuestionario.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información Luego de utilizar las herramientas de este estudio, se puede utilizar el programa estadístico SPSS versión 25 para la recolección de datos y tratamiento de los mismos para generar rápidamente tablas y figuras estadístico para su exhibición y análisis.</p>
--	--	---	--	--