

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juego como proceso de enseñanza-aprendizaje en
estudiantes de inicial de una institución educativa Tambogrande,
2020**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora:

Arteaga Carmen, Milagros del Rocío

Asesora:

Sandoval Valdiviezo, Jesús María
(Código ORCID: 0000-0001-6020-0790)

Piura – Perú

2022

1. PALABRAS CLAVE:

Juego como estrategia, Proceso de enseñanza-aprendizaje, Niños y niñas, Nivel inicial

Keywords

Game as a strategy, Teaching-learning process, Boys and girls, Initial level

Línea de investigación:

Área	Ciencias Sociales
Subárea	Otras Ciencias Sociales
Disciplina	Ciencias sociales, interdisciplinaria.
Línea de investigación	Educación general

2. TITULO:

Juego como proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una institución educativa Tambogrande, 2020

Title:

Game as a teaching-learning process in initial students of a Tambogrande Educational Institution, 2020

3. RESUMEN

En esta investigación científica tuvo como objetivos determinar cómo fortalece el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande; 2020 y como específicos describir el juego como estrategia, describir proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial y describir que estrategia fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial. La población muestral estuvo constituida por 43 niños, para la recolección de la información se aplicó una lista de cotejo dividido en 5 partes, fraccionada en las dimensiones de, Social (juega con otros niños), Cognitivo Motriz (organización - control de movimientos), Afectivo Percepción y actitud positiva acerca del aprendizaje el instrumento tuvo un nivel de confiabilidad de $\alpha=0.76$. En los resultados, se pudo determinar que el juego como es una estrategia que fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, 2020, y conforme se puede apreciar en los resultados de la presente investigación el 88% de los niños estudiados no presentan problemas en la variable juego en la enseñanza aprendizaje, considerándose que es un instrumento muy poderoso en la enseñanza aprendizaje confirmándose la H_1 : con un $p>0.5$. Concluyendo que: el juego como estrategia fortalece la formación de la enseñanza y aprendizaje en niños del nivel inicial de la I.E. N.º 1341 Malingas de Tambogrande, siendo que en su gran totalidad de los niños estudiados no presentan problemas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras clave: *juego, enseñanza aprendizaje, nivel inicial, niños y niñas.*

4. ABSTRACT

In this scientific research, the objective was to determine how the game strengthens the teaching-learning process in initial students of a Tambogrande Educational Institution; 2020 and as specific to describe the game as a strategy, describe the teaching-learning process in children at the initial level and describe which strategy will strengthen the teaching-learning process in children at the initial level. The sample population consisted of 43 children, for the information collection a checklist divided into 5 parts was applied, divided into the dimensions of, Social (plays with other children), Cognitive Motor (organization - movement control), Affective Perception and positive attitude about learning the instrument had a reliability level of $\alpha = 0.76$. In the results, it was determined that I play it as a strategy that strengthens the teachinglearning process in boys and girls of the initial level of the I.E. No. 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, 2020, and as can be seen in the results of this research, 88% of the children studied do not present problems in the game variable in teaching-learning, considering that it is a very powerful instrument in teaching-learning confirming H_1 : with a $p > 0.5$. Concluding that: the game as a strategy strengthens the formation of teaching and learning in children of the initial level of the I.E. No. 1341 Malingas de Tambogrande, since the majority of the children studied do not present problems in the teaching-learning process.

Keywords: play, teaching learning, initial level, boys and girls

Índice

1. Palabras clave:	ii
2. Título:	iii
3. RESUMEN	iv
4. ABSTRACT	v
5. INTRODUCCIÓN	1

5.1	Antecedentes y fundamentación científica	1
5.1.2	Fundamentación científica	3
5.2	Justificación	8
5.3	Problema	9
5.4	Conceptuación y operacionalización de las variables.	10
5.5	Hipótesis.	12
5.6	Objetivos	12
	Metodología	6
		12
6.1	Tipo y diseño de investigación	12
6.1.1	Tipo de investigación	12
6.1.2	Diseño de investigación	12
6.2	Población y muestra	13
6.3	Técnicas e instrumentos de recojo de información	13
	RESULTADOS	7
		14
7.2	Análisis e interpretación	15
7.2	Prueba de Hipótesis	20
8.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	21
9.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	233
9.1	Conclusiones	233
9.2	Recomendaciones	244

10. AGRADECIMIENTOS	255
11. Referencias bibliográficas	266
11. APÉNDICES Y ANEXOS	29

Índice de tablas

Tabla 1 Social (juega con otros niños)	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2 Cognitivo	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3 Motriz (organización - control de movimientos);	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 4 Afectivo	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 5 Percepción y actitud positiva acerca del aprendizaje;	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 6 Prueba de hipótesis Shapiro Wilks	20

Índice de figuras

Figuras 1 Histograma Social (juega con otros niños)	15
Figuras 2 histograma que describe el nivel Cognitivo de escolares de educación inicial CP8 Malingas -Tambogrande	16
Figuras 3 Histograma Motriz (organización - control de movimientos)	17
Figuras 4 Histograma de distribución Afectivo de escolares de educación inicial CP8 Malingas -Tambogrande	18
Figuras 5 Histograma Percepción y actitud positiva acerca del aprendizaje	19

5. INTRODUCCIÓN

5.1 Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1 Antecedentes

A nivel internacional

Macías y López, (2018). En su investigación: el Juego a modo estrategia pedagógica en los niños de formación inicial. Trabajo de titulación de licenciada en ciencias de la educación en mención educación inicial de la Universidad Estatal de Milagro – Ecuador. Tuvo como objetivo general, analizar situaciones de aprendizaje innovadoras aplicando el juego como estrategia metodológica en educación inicial; utilizó la metodología documental, de enfoque cualitativo. Concluye que: el juego es considerado un recurso de tipo motivacional con el que se puede reunir al grupo disperso, presentar una actividad, por lo tanto, el juego en educación inicial es una estrategia metodológica que permite ocupar un tiempo de espera que se puede aplicar al término de la actividad y entre una y otra actividad (p, 20).

Arias y Yamunaque, (2017). En su tesis: juego en el aprendizaje de educación inicial. Desarrolla como objetivo general, conocer el nivel de motivación y el manejo del juego en la promisión del aprendizaje en sus alumnos. Investigación cuantitativa, descriptivo, el instrumento fue la Escala de Motivación por el Juego, la población estuvo conformada por 100 profesores. La investigación concluye que: Las derivaciones establecieron que la totalidad de profesores se muestran de acuerdo la importancia del juego y se motivan para su manejo, pero presentan problemas para una correcta diligencia (p, 38).

A nivel nacional

Prudencio, (2018). En su investigación: juego como estrategia en el aprendizaje demostrativo niños de 4 años I. E. Amarilis, Pasco; 2018. Tesis de grado de maestría Universidad Cesar Vallejo. Tuvo como objetivo principal, determinar el dominio del juego como estrategia aprendizaje en los alumnos de 4 años. La metodología fue aplicada, cuantitativo, pre-experimental, la población fue de 58 alumnos, la muestra de 20 alumnos. La tesis concluye que, los alumnos de educación inicial si coordinaran

y aprovecharan los juegos como habilidad pedagógica en el aprendizaje serían más reveladoras y llevadero en el tiempo en la Educación Básica (p, 71).

Tuni y Ccayahuallpa, (2017). En su tesis denominada: juego y su incidencia en el aprendizaje en escolares de 5 años I.E Marangani- Cusco. Tesis de Segunda Especialidad en Educación Inicial de la Universidad San Agustín de Arequipa. Desarrollo el objetivo general, Promover dominio del juego en el aprendizaje característico de los niños de cinco años de la I.E. Marangani, Cusco, utilizo la metodología de tipo Descriptivo Explicativo, con una población de estudio de 21 niños. En su investigación concluye que: El juego libre en niños de 5 años de edad pone en experiencia sus destrezas sociales, habilidad de organización y mejorar el nivel de comunicación entre los colaboradores, llegándose a demostrar que el juego autónomo en sectores todos los niños aprenden jugando, siendo un recurso didáctico que accede al niño construir y consolidar su aprendizaje (p, 55).

A nivel local

Tupia, (2018). En su investigación titulada: actividades lúdicas y resolución de dificultades matemáticas en niños de nivel inicial 857 Huapalas, Piura, 2017. Tesis de Postgrado, de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. En su tesis desarrolló el objetivo general, establecer la influencia de las diligencias lúdicas en la disolución de problemas matemáticos en niños, en su investigación utilizó la metodología de enfoque cuantitativo mixto, experimental, descriptiva explicativa, con una muestra de 43 niños. En su investigación concluye que: los resultados obtenidos lo confirman, que la variable independiente fue del 72% niños reprobados luego de desdoblarse la variable independiente se obtuvo el 32% de estudiantes reprobados, poseyendo un avance positivo del 40% de recuperación en el grupo de investigado, el uso de los juegos lúdicos ha influenciado elocuentemente en la resolución de dificultades matemáticas en los alumnos de 3 y 4 años de la I.E. N° 857 (p, 74).

Nassr, (2017). En investigación de tesis: desarrollo de la autonomía utilizando el juego en escolares de 4 años de edad de una I.E de Castilla, Piura. Tesis para título profesional de la Universidad de Piura. desarrolló como objetivo general, precisar el

progreso de la independencia del juego trabajo en escolares de 4 años. El desarrollo metodológico utilizado fue, no experimental, cualitativa, descriptiva, la población de estudio fueron 30 niños. La tesis concluye entre otros que, la diligencia juego de cimentación durante la acción didáctica ha ayudado al progreso importante de la independencia en niños de 4 años de la I. E. estudiada, (p, 71)

5.1.2 Fundamentación científica

El Juego, referente teórico

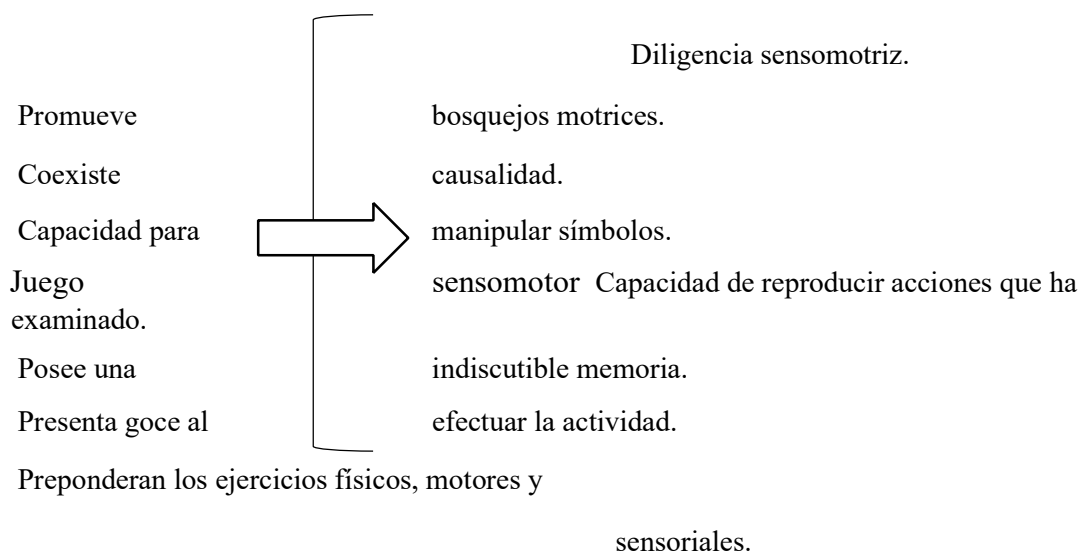
El juego a través de la historia, tiene lugar como un movimiento lleno de sentido, el mismo que tiene un gran aporte a la sapiencia, a los primeros métodos cognitivos de las personas y como consecuencia de ello el desarrollo de las destrezas para subsistir. El juego no es solo una acción recreativa, sino que brinda un deleite tanto profundo como excelso, expresa todas las expresiones humanas y sus crónicas con el mundo, delimita el comportamiento y desarrollo humano en el ámbito social, cultural, afectivo y educativo, todo esto está estrechamente ligado a la construcción de conocimiento (Melo y Hernández, 2014).

Los investigadores citando a los siguientes autores establecen que:

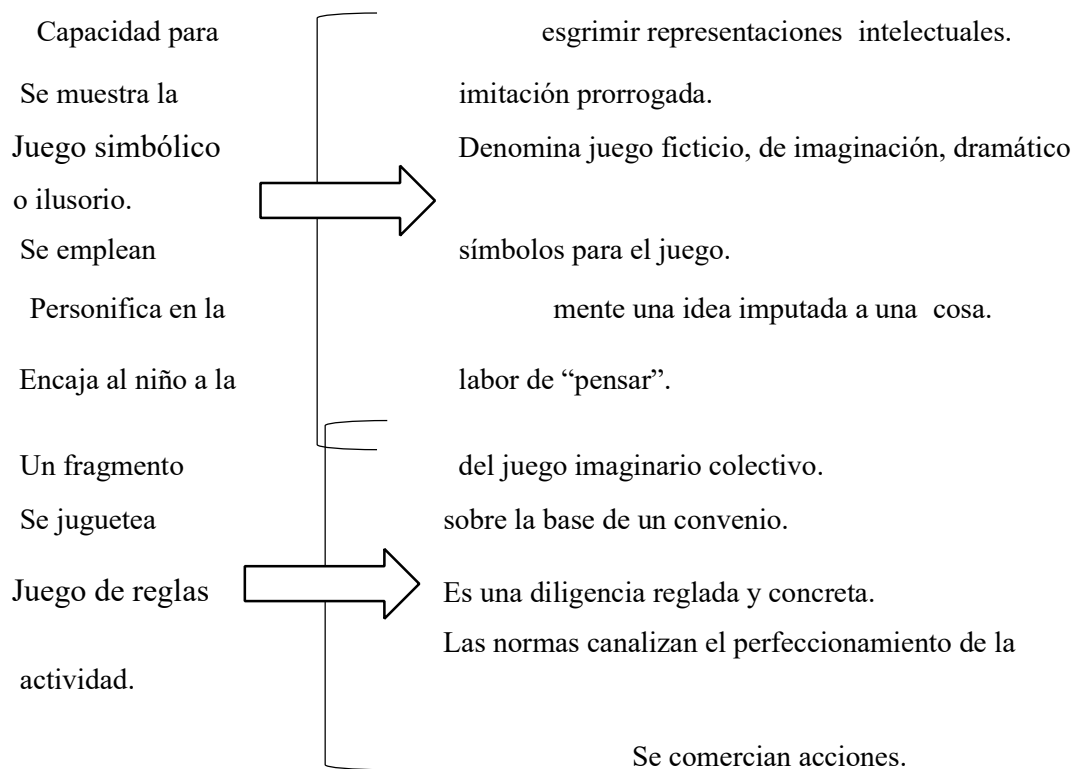
- Gregory Bateson (1972), el juego como desarrollo cognitivo, sólo puede originarse en cuerpos que ostenten la capacidad de crear un proceso meta comunicativo, el cual les admite diferenciar diferentes características de mensajes, no sólo literales.
- Sutton Smith (1997), la recreación es una acción de grafía de nivel cognitivo que refuerza la habilidad para almacenar las representaciones del entorno aun cuando la persona se enfrente a incitaciones que no ha reconocido. Además, el juego se da a partir de las contemplaciones que el niño realiza y sus pertinentes significados, igualmente por la forma de organización que se exhibe de acuerdo con su oportuna experiencia. El juego como diligencia abierta y voluntaria que provee un innegable grado de alegría y quien lo practica tiene la capacidad de crear con autonomía, a pesar de los lineamientos que se logren generar para ejercerlo o desarrollarlo.

Para Piaget (1994), consideró que el juego es diligencia libre que cuenta con reglas. De otro lado, estableció cómo el niño percibe con amor el mundo a partir de los símbolos, reglas y prácticas. Piaget estableció sus axiomas en el estudio de las repeticiones circulares que transfiguran el cuerpo y el ambiente exterior para dar paso a la creatividad, el niño confunde las cosas y luego repite cuidadosamente todos sus gestos, útiles o inútiles, con el objeto de ejercer su diligencia en la forma más completa posible, en síntesis, durante el presente circuito como en el antecedente el juego se presenta bajo la representación de una extensión de la función del aprovechamiento más allá de las metas de la adaptación actual.

Piaget propone una categorización del juego de acuerdo a la fase de evolución del niño, siendo el siguiente:



Su oficio es simbólico.



Para Mora et al. (2016), establece en su investigación que: el juego es innato al ser humano. El ser humano ha asimilado desde su origen a relacionarse con su estirpe y el mundo exterior pasando por el juego. Con el juego deviene la alegría, la diversión, la recreación, la relajación, entre otras. Juego deriva de la etimología latina **IOCUM** y **LUDUS-LUDERE** = DIVERSIÓN, CHISTE.

El argumento pedagógico lo define como: Actividad indispensable para los seres humanos poseyendo suma importancia en el entorno social, puesto que accede ensayar ciertas direcciones sociales; siendo, a su vez, un instrumento útil para adquirir y desplegar capacidades intelectuales, motoras o afectuosas. Todo ello se debe ejecutar de forma apetecible y placentera, sin causar obligación de ningún tipo y con un determinado tiempo y el espacio inevitables.

Juego en el desarrollo infantil- Etapas. Para Jean Piaget, el buen progreso cognitivo, físico y social tiene las siguientes etapas (Montero, 2017):

- **Sensorio-motriz**, este comprende de 0 a 2 años de edad, hasta el segundo mes, el juego no va estar presente en el niño debido su asimilación, pero a partir del

tercer mes el juego empieza aparecer con acciones que se realizan previamente, esto se va incrementando cuando el niño empieza a moverse un poco más, pudiendo realizar interacciones y relaciones con los objetos que se encuentran a su alrededor (los primeros meses el niño se le quita el juguete que tenía y el niño lo olvida y no lo busca esto cambia a partir del tercer mes cuando se le hace la misma acción y el niño empieza a buscar el juguete).

- ***Juego simbólico***, esta etapa comprende de 2 a 7 años de edad, en esta etapa al niño le permite recordar imágenes y poder codificar estas experiencias mediante símbolos, en este punto es recomendable usar el juego simbólico pues este favorece al perfeccionamiento del lenguaje así como, las destrezas cognitivas y sociales, favoreciendo a la imaginación y la creatividad (la imaginación es una particularidad fundamental y se confía simular situaciones, protagonistas y objetos que no se hallan presentes en el instante del juego).
- ***Operaciones concretas***, este período comprende de 7 a 12 años, en esta etapa aparecen las reglas como un elemento fundamental que pasa a formar parte del juego, los niños van dejando su egocentrismo e intuición para dar paso a la reflexión.
- ***Operaciones formales***, esta etapa comprende de 12 años hacia adelante, en este estadio los juegos se presentan con un nivel de mayor dificultad donde los niños deben dar opiniones más concretas en relación a las situaciones que se les presentan (las actividades dejan de ser básicas para pasar a ser de una exigencia elevada que permita la atención de los participantes)

Juego como estrategia. Azofeifa y Cordero (2015), establecen el papel importante que cumple el profesor para enriquecer la práctica pedagógica mediante estrategias de innovación y creación, es importante que los profesores tengan una formación permanente en el dominio de los contenidos y programaciones para enseñar, utilizando estrategias que accedan al beneficio del niño y la niña en los compendios a desarrollar. En este punto el autor se cuestiona diciendo ¿qué son las estrategias? Citando a Romero et al. (2009), las pericias son aquellas que permiten conectar un período con la otra etapa en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto.

las estrategias deben dirigirse a los escolares tomando en cuenta los contenidos que sean indispensables para su interés y, a su vez, referir con una estimulación entre el docente y los alumnos.

Los profesores en este proceso de enseñanza aprendizaje deben instalar ambientes que accedan a los niños ir descubriendo su medio de manera dinámica y participativa donde el juego permita que los niños afronten contextos que se presentan en sus relaciones y vivenciales y no solo en el aspecto cognoscitivo. Y a partir la perspectiva educativa el niño debe estar consiente y mirar al juego como una herramienta de aprendizaje natural.

Fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial. No encontraremos un método exacto en el procedo de fortalecer la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial, peso si se puede establecer procesos que permitan hacerlo entre ello podemos destacar los siguientes:

Cortés y García (2017), citando en su publicación a Tourtet y García, establecieron que el ambiente debe tenerse en cuenta como una herramienta que el profesor utiliza para iniciar el aprendizaje significativo, es un componente transcendental al instante de llevar a cabo un procedimiento de enseñanza aprendizaje. Los profesores deben garantizar espacios que favorezcan y ayuden los niños y niñas a través de la observación y el medio natural incida de forma significativa en la pedagogía diaria del aprendizaje.

Las artes plásticas, en la educación inicial brindan un gran aporte en la educación su uso de esta materia prima brinda una gran ayuda en la educación inicial, debido a sus características desde su aroma, tamaño, diseño, color y textura, entre otros. El arte es otro instrumento pedagógico que beneficia la adherencia del aprendizaje, porque consiente en realizar actividades hacendosas y unificadoras como lo logra hacer mediante el dibujo, la pintura, el diseño y moldeado (Cortés y García, 2017). **La lectura,** es uno de los grandes problemas que se presentan en la etapa escolar, estas están relacionadas con la lectura y su insuficiente comprensión; esto influenciado posiblemente al incremento tecnológico, que a pesar de que son materiales que en su gran totalidad son utilizadas como fuentes de pasatiempo y no como apoyo formativo dentro y fuera del aula. En la etapa escolar inicial, es forzoso que el niño y niña absorba

la motivación necesaria para un buen perfeccionamiento de la literatura, por lo tanto, no debe tratarse como actividad meramente mecánica, se trata de diligencias que deben portar un sentido para la presteza del niño a fin de suscitar su aprendizaje (Cortés y García, 2017).

La tecnología, no podemos dejar de lado y establecer que la usanza de una computadora engrandece la locución de los niños, todo centro de educación inicial debe contar con la tecnología siendo esta un instrumento de enseñanza, sin embargo, este uso debe enseñarse que debe hacerse con compromiso, a modo reflexivo, con una buena y apropiada preparación (Cortés y García, 2017).

Para los autores Sanchidran y Ruiz, (2010), en su investigación establecieron que: los materiales pedagógicos son un componente fundamental, en cuanto al uso de los materiales pedagógicos, estos incitan la actividad y construcción de conocimiento en el niño, brindan una idea del tipo de trabajo que se llevará a cabo en el aula, estos tienen el objetivo de motivar un sin número de actividades y fomentan a la creatividad, entre otros.

La música centralmente en las artes es un mecanismo de locución y comunicación en la que median el tiempo, ritmo, sonidos y movimiento. Esto forma parte indiscutible de la vida y del ser humano se convirtiéndose en recipientes de cualquier información sonora, como: el sonido de los autos, de la emisora o de la tv, etc. (Cortés y García, 2017).

Sugranes y Monserrat et al., (2012) establecieron que: la marioneta o títere otorga al niño una ocasión para crear con su imaginación y con su mano, ejercita el movimiento autónomo de los dedos; es adecuado para transportar al niño a una comprensión, ayuda a dominar la timidez, ayuda al perfeccionamiento del lenguaje, y contribuye a enunciar sentidos y emociones.

5.2 Justificación

La presente tesis se encuentra desarrollada metodológicamente sobre el juego como proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una institución educativa Tambogrande, los métodos pedagógicos que se podrán usar en las aulas de

nivel inicial, así mismo, la presente investigación permitirá que otros investigadores tengan una base científica para futuras investigaciones.

Desde el aspecto teórico, se enfoca en el desarrollo de las estrategias del juego en la preparación de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial, considerando que el juego conquista un lugar fundamental entre las diversas diligencias del niño y en su progreso socio y afectivo, en consecuencia, el juego es una adecuada estrategia didáctica (Aristizábal, J., Colorado, H., y Gutiérrez, H., 2016).

Desde el enfoque social, se desarrolló, desde la perspectiva del profesor de nivel inicial de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, considerando que depende del profesor del aula de la observación de los niños en clase, y de percibir directamente que problemas están presentando los infantes en su proceso de aprendizaje.

5.3 Problema

Según Montero, B. (2017). La aplicación de juegos pedagógicos con objetivos y actitudes bien específicas para determinadas clases y especialmente para mejorar el rendimiento académico de los niños, aplicadas en diversas materias como en las matemáticas, razonamiento, etc. Lo que conlleva a un recurso valioso para el estudiante. En consecuencia, los juegos son considerados como una herramienta muy valiosa para los profesores de clase. Los juegos con contenido didáctico centralmente de un marco normativo no deben ser considerado como una pérdida de tiempo, muy por el contrario, permite atraer la atención del estudiante y como resultado final es el mejoramiento de sus calificaciones (p. 76).

El Ministerio de Educación de Perú (2006), en su publicación guía juego y comunicación ha establecido que el juego es una forma de comunicación, es libre, se da en un espacio y tiempo, es incierto, solo tiene valor en sí mismo, es creador, tiene sus propias reglas y no es de la vida real.

Debido a que la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, se encuentra en una zona rural, es escaso el conocimiento en la aplicación de instrumentos adecuados para el juego, lo que no contribuye a un mejor rendimiento escolar en los niños, en ese sentido me cuestiono lo siguiente:

En ese sentido me formulo el siguiente enunciado:

¿En qué medida el juego como proceso fortalece la enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande; 2020?

5.4 Conceptuación y operacionalización de las variables.

5.4.1 Definición conceptual

Juego como estrategia

Es un mecanismo participativo encaminado a desarrollar en los alumnos metodologías de orientación y conducta, lo que logra estimular el orden con un apropiado nivel de disposición y auto determinación (Montero, B. 2017; p. 77).

Definición operacional de juego como estrategia

El juego termine desarrollar en el niño un nivel adecuado de aprendizaje estimulando y desarrollando sus conocimientos. **5.4.2 Definición operacional**

Proceso de enseñanza-aprendizaje

En cuestiones educacionales el fin primordial es el alumno, sobre el deben estar dirigidos toda la preparación enseñanza y aprendizaje, por lo tanto, se les deben proporcionar las herramientas y materiales adecuados para que construyan sus conocimientos necesarios y estos pueda darle mayor interés por su propia cuenta (Montero, B. 2017; p. 80).

Definición operacional de proceso de enseñanza-aprendizaje

Es el proceso mediante el cual el profesor juega un papel significativo en el dominio de estrategias y metodologías basados en el juego didáctico, que permitan al niño desarrollar sus conocimientos académicos.

5.4.3 Operacionalización de las variables

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems
<p>Juego como estrategia Es un mecanismo participativo encaminado a desarrollar en los alumnos metodologías de orientación y conducta, lo que logra estimular el orden con un apropiado nivel de disposición y auto determinación (Montero, B. 2017; p. 77)</p>	Social	Adaptación a su entorno Trabajo en equipo Colabora con los demás	Herramientas lúdicas Aprender jugando Cantos
	Cognitivo	Resuelve problemas Organiza piezas de juegos Transforma los juegos usando su fantasía	Rondas Juegos Material didáctico
	Motriz	Cambios posturales Tono Coordinación Equilibrio	Actividades convivenciales Liderazgo
	Afectivo	Personalidad, equilibrio emocional, autovaloración, proporciona el conocimiento y el dominio de su propio cuerpo	Resolución de conflictos en clase Incentivar la participación de los niños
<p>Proceso de enseñanza aprendizaje En cuestiones educativas el fin primordial es el alumno,</p>			Nominal

<p>sobre el deben estar dirigidos toda la preparación enseñanza y aprendizaje, por lo tanto, se les deben proporcionar las herramientas y materiales adecuados para que construyan sus conocimientos necesarios y estos pueda darle mayor interés por su propia cuenta (Montero, B. 2017; p. 80).</p>	<p>Percepción y actitud positiva acerca del aprendizaje</p>	<p>Diseño educativo</p>	
---	---	-------------------------	--

5.5 Hipótesis.

H_i: el juego si fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande; 2020

H_o: el juego no fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande; 2020.

5.6 Objetivos

5.6.1 Objetivo general

Determinar cómo fortalece el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande; 2020.

5.6.2 Objetivos específicos

1. Describir como fortalece el juego en la educación inicial.
2. Describir proceso de enseñanza-aprendizaje estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande.

6 METODOLOGÍA

6.1 Tipo y diseño de investigación

6.1.1 Tipo de investigación

Se utilizó una investigación básica, considerando que la investigación científica se encuentra dirigida a una comprensión más completa a través aspectos fundamentales de los fenómenos, hechos observables o relaciones que establecen las variables de estudio; y descriptiva porque permitió describir, registrar, analizar e interpretar las variables de estudio sobre el juego como preparación de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de inicial de una I. E. Tambogrande; 2020 (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014; CONCYTEC, 2018)

6.1.2 Diseño de investigación

El diseño de indagación fue, no experimental considerando que no tienen determinación aleatoria, no se ha manipulado deliberadamente las variables o grupos de estudio. En este diseño solo se ha limitado a observar cómo ocurrieron los hechos y fenómenos de mi investigación de forma natural, sin intervenir de manera alguna; y Transeccional descriptivo (simple), considerando que la muestra constituida en una lista de cotejo que se aplicó en un solo momento (Hernández, et al. 2014).

6.2 Población y muestra

6.2.1 Población

La población materia de análisis la conformaron los alumnos de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, siendo una población total de 43 alumnos de nivel inicial matriculados en el año 2020.

6.2.2 Muestra

Conociendo el tamaño de la población y para calcular la muestra se utilizó la misma población (población muestral 43 alumnos).

6.3 Técnicas e instrumentos de recojo de información

6.3.1 Técnicas

Método.

Se utilizó la metodología científico, deductivo y cualitativo. El científico dado que se partió de la observación de un problema, descripción, análisis, contrastación y evolución. El deductivo, dado que la información recogida en cuadro se tuvo que analizar y sacar deducciones y el cuantitativo porque la información se cuantifico en resultados porcentuales.

Técnica.

La utilizada fue la observación pues me permitió observar las conductas de los niños y niñas de educación inicial de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas Tambogrande.

6.3.2 Instrumentos

El instrumento de evaluación utilizado fue la lista de cotejo, el cual fue aplicado por la investigadora a los niños y niñas del nivel inicial de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, en un tiempo aproximado de 15 minutos, el cual tuvo una sola fase, esto se ejecutó previo consentimiento informado.

6.4. Análisis y procesamiento de información

Para tabular la recolección de datos se utilizó el software Microsoft Excel 2016 y software estadístico IBM SPSS Statistics 26. Posteriormente se interpretaron y analizaron los datos obtenidos, para compararlos con la literatura y realizar el análisis. Las tablas utilizadas fueron de frecuencias absolutas simples, porcentajes y totales (Chi-cuadrado). Se utilizó la confiabilidad fue del 95%; margen de error del 5%.

7 RESULTADOS

7.1 Presentación

Los resultados que se muestran a continuación, son a consecuencia de la aplicación de una lista de cotejo aplicado a los alumnos del nivel inicial de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, lo que me permitió obtener los siguientes resultados.

7.2 Análisis e interpretación

Tabla 1

Descriptivos fortalecimientos del juego en la educación inicial

Dimensión	n=43	fi	FI
Adaptación a su entorno	14	14	33%
Trabajo en equipo	12	26	28%
Colabora con los demás	12	38	28%
Presenta problemas	5	43	12%

Fuente: lista de cotejo aplicado a estudiantes de I.E. Tambogrande; 2020

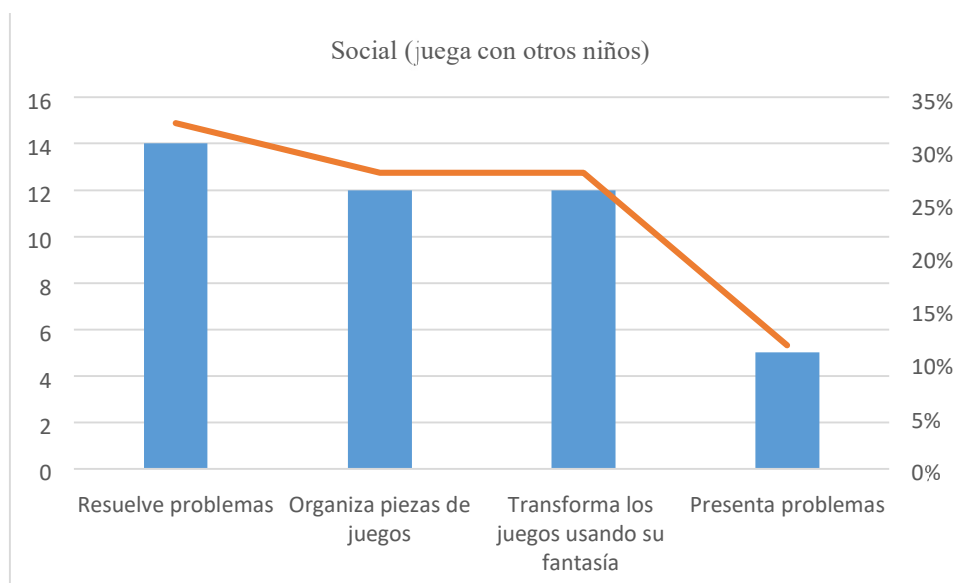


Figura 1. Histograma fortalecimientos del juego en la educación inicial instrumento aplicado a los escolares de educación inicial CP8 Malingas -Tambogrande

En la tabla 1 se demuestra que el fortalecimiento del juego en los escolares de educación inicial de la I.E. Malingas -Tambogrande, presentan dificultades solo en un 12%, tienen una muy buena adaptación en su entorno se encuentran en un 33%, un buen trabajo en equipo 28% y en colaboración con los demás niños un 28%.

Tabla 2

Juego como proceso enseñanza-aprendizaje en el nivel cognitivo.

Dimensión	n=43	fi	FI
Resuelve problemas	14	14	33%
Organiza piezas de juegos	12	26	28%
Transforma los juegos usando su fantasía	12	38	28%
Presenta problemas	5	43	12%

Fuente: lista de cotejo aplicado a estudiantes de I.E. Tambogrande; 2020

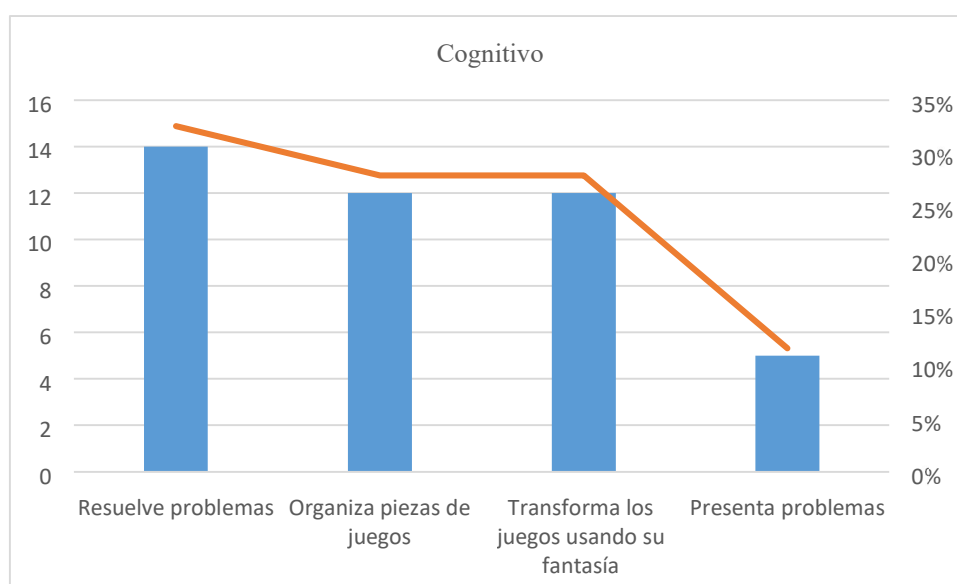


Figura 2. Instrumento aplicado a los escolares de educación inicial CP8 Malingas -Tambogrande.

En la tabla 2 se demuestra los escolares de educación inicial de la I.E. CP8 Malingas Tambogrande, presentan problemas solo en un 12%, resuelve problemas en un 33%, organiza muy bien las piezas de juego 28% y transforma los juegos usando su fantasía un 28%.

Tabla 3

Juego como proceso enseñanza-aprendizaje en la organización y control de movimientos.

Dimensión	n=43	fi	FI
Cambios posturales	10	10	23%
Tono	9	19	21%
Coordinación	10	29	23%
Equilibrio	9	38	21%
Presenta problemas	5	43	12%

Fuente: lista de cotejo aplicado a estudiantes de I.E. Tambogrande; 2020

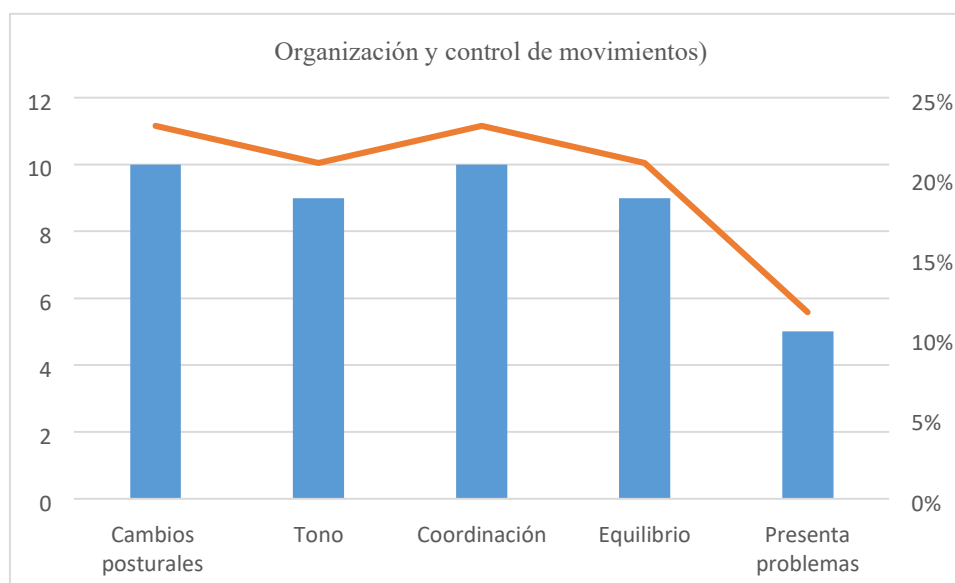


Figura 3. Histograma Motriz control de movimientos de escolares de educación inicial CP8 Malingas -Tambogrande.

En la tabla 3 se demuestra los niños de educación inicial de la I.E. CP8 Malingas Tambogrande, presentan problemas solo en un 12%, tuvieron buenos cambios en sus posturas 23%, en coordinación 23%, en equilibrio un 21% y en tono muscular en un 21%.

Tabla 4

Juego como proceso enseñanza-aprendizaje en el nivel afectivo

Dimensión	n=43	fi	FI
Personalidad	7	7	16%
Equilibrio emocional	7	14	16%
Autovaloración	6	20	14%
Expresa sus emociones en: la sala de juegos	6	26	14%
Expresa sus emociones en: con otros Niños	6	32	14%
Expresa sus emociones en: con las personas adultas	6	38	14%

Presenta problemas 5 43 12%

Fuente: lista de cotejo aplicado a estudiantes de I.E. Tambogrande; 2020

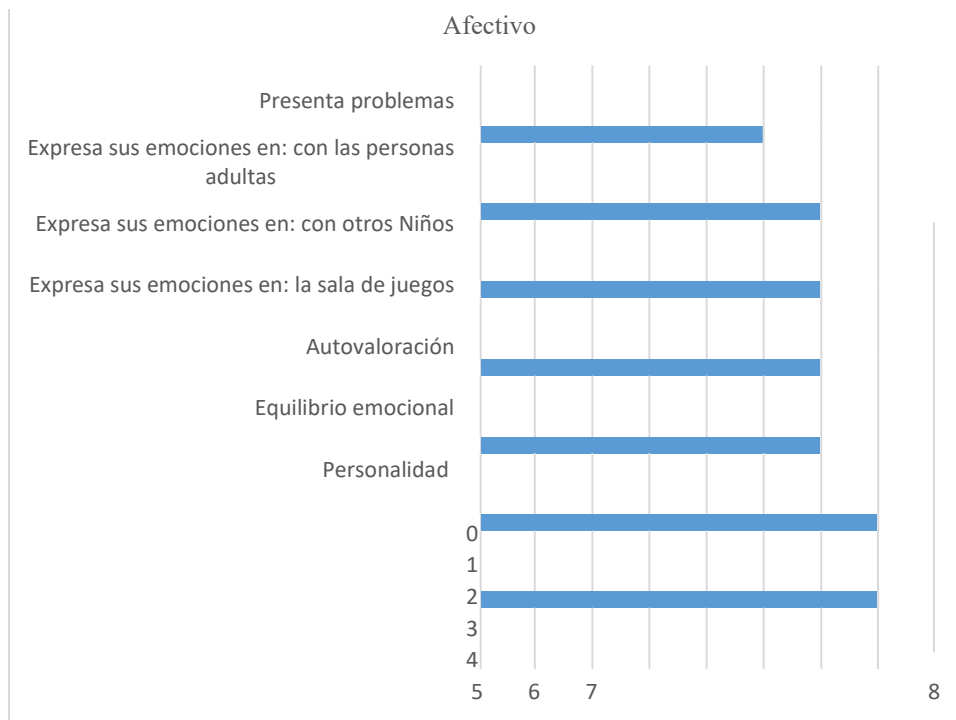


Figura 4. Histograma de distribución Afectivo de escolares de educación inicial CP8 Malingas Tambogrande.

En la tabla 4 se demuestra los niños educación inicial de la I.E. CP8 Malingas Tambogrande, demuestran una afectividad en lo personal el 16%, equilibrio emocional el 16%, autovaloración 14% y expresa sus emociones en la sala de juegos 14%, con los demás niños y con las personas adultas en un 14%, en su equilibrio un emocional un 14% y presentaron problemas en un 12%.

Tabla 5

Percepción y actitud del aprendizaje a través del juego.

Dimensión	n=43	fi	FI
Percepción y actitud positiva	38	38	88%
Presenta problemas	5	43	12%

Fuente: lista de cotejo aplicado a estudiantes de I.E. Tambogrande; 2020

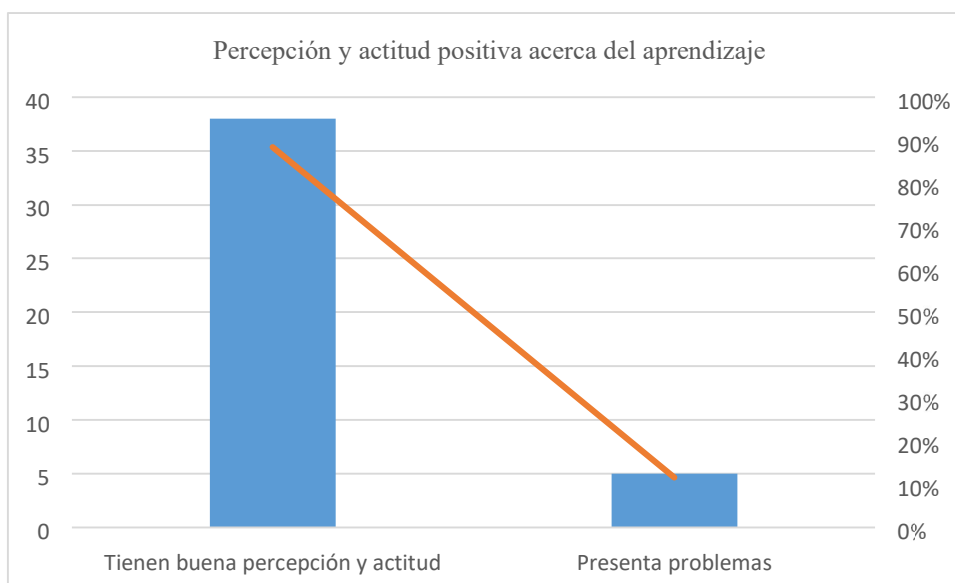


Figura 5. Histograma Percepción y actitud positiva acerca del aprendizaje.

En la tabla 5 se demuestra los niños educación inicial de la CP8 Malingas Tambogrande, demuestran que tienen buena percepción y actitud positiva acerca del aprendizaje en un 88% y presentaron problemas en un 12%

7.2 Prueba de Hipótesis

Tabla 6

Prueba de hipótesis Shapiro Wilks

Prueba de Hipótesis	Shapiro Wilks
SWc	0.138
SWt	0.945
p-valor	>0.5

Fuente: resultados estadísticos aplicado en la muestra de estudio

RESULTADO: la probabilidad de que hipótesis nula se acoja es muy alta siendo el resultado $p > 0.5$ por lo tanto queda descartada la H_0 acogiéndose la H_1 .

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En el sometimiento de la prueba en la dimensión social si el niño juega con otros niños de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, de la tabla 1, se puede apreciar como un pequeño porcentaje (12%), presenta problemas respecto a lo social:

Al respecto, Tupia, (2018). En su investigación en los resultados obtenidos lo confirman, que la variable independiente fue del 72% niños reprobados a posteriormente de desarrollar la variable de estudio independiente se tuvo el 32% de alumnos reprobados, poseyendo un adelanto positivo de 40% de mejoría en el grupo de indagación, la diligencia de los juegos lúdicos ha influido elocuentemente en la solución de dificultades matemáticas en los estudiantes de 3 y 4 años de la Institución Educativa N° 857.

El rol del juego en el jardín de niños es un mecanismo esencial en la enseñanza escolar, los niños asimilan más mientras juegan, por lo que debe transformarse en el eje central de la enseñanza.

En el sometimiento de la prueba sobre el nivel cognitivo en niños de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, de la tabla 2, se puede apreciar como en la totalidad de niños tienen un buen nivel siendo la solución de dificultades que destaca en este estudio.

Al respecto Tuni y Ccayahuallpa, (2017). concluyen que, el juego libre en niños de cinco años de edad pone en pericia sus habilidades sociales, artes de organización y mejora los niveles de comunicación entre los colaboradores, llegándose a demostrar que el juego libre en secciones, todos los niños y niñas aprenden jugando, siendo un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar su aprendizaje.

Es fundamental que, jugando el niño debe aprender a establecer vínculos sociales con otros niños y personas, debiendo plantear y resolver problemas acordes a su edad. Así mismo, si el niño no logra resolver un problema luego de diferentes intentos, es beneficioso que el profesor le sugiera reiniciar el juego para poder guiarlo y pueda manejar sus sentimientos de frustración.

En el sometimiento de la prueba sobre la organización y control de movimientos. En la tabla 3, se puede apreciar como los valores porcentuales del 23% y 21% predominan en esta dimensión.

Al respecto, Nassr, (2017). En su tesis estableció entre otros que, la diligencia juego de cimentación durante ese tiempo, la acción pedagógica ha ayudado al progreso importante de la independencia en niños de 4 años de la I.E estudiada. De otro lado esto se corrobora con lo establecido por los autores Viciano, V., et al, (2010), quienes establecieron en su publicación que, motricidad debe constituir parte de la educación global del niño, que interaccione apropiadamente con el resto de áreas o materias del currículum, pues es estimada como sustrato vivencial en el progreso de los diferentes aspectos de la personalidad del niño.

En el sometimiento de la prueba sobre lo afectivo. En la tabla 4, se puede apreciar como las dimensiones tiene un adecuado valor porcentual:

Al respecto, Macías y López, (2018). Concluyen que: el juego es considerado un recurso de tipo motivacional con el que se puede reunir al grupo disperso, presentar una actividad, por lo tanto, el juego en educación inicial es una estrategia metodológica que permite ocupar un tiempo de espera que se puede aplicar al término de la actividad y entre una y otra actividad, el infante opera en manera positiva el aspecto social al participar, en lo afectivo ya que aprende a conocerse más a sí mismo y a los demás niños y en el cognitivo pues despliega su inteligencia y destrezas.

En el sometimiento de la prueba sobre percepción y actitud positiva acerca del aprendizaje. En la tabla 5, se observó que el 88% de los niños estudiados presentaron una buena percepción y actitud:

Al respecto, Prudencio, (2018). Establecido en su investigación que, los alumnos de educación inicial si coordinan y utilizan los juegos como habilidad pedagógica en el aprendizaje serían más significativas y llevadero en el tiempo en la Educación Básica, estos resultados se corroboran con lo publicado por López, I. (2010). En su investigación establece que, la diligencia lúdica donde las acciones gráfico-plásticas simbolizan un juego, incitan el desarrollo motriz y se transforman en acciones útiles para la ilustración de otros conocimientos. En ellas median emociones, percepciones, y pensamientos.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 Conclusiones

1. Se ha logrado conseguir que los estudiantes aprendan a representar los diferentes papeles en el juego de roles ya que este fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande; 2020, A través **del juego**, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. considerando que, el 88% de niños analizados de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande se adaptaron

al proceso de enseñanza aprendizaje con el uso de la herramienta pedagógica juego.

2. Se ha descrito que el juego como **estrategia** didáctica, permite que los niños y niñas puedan construir sus propios conocimientos a **través** de la experimentación, exploración, indagación e investigación, **procesos** claves para lograr en los alumnos un **aprendizaje** que sea realmente significativo., y se fortalece en la educación inicial, como una estrategia y como papel significativo que cumple el profesor para ennoblecen la practica pedagógica a través de habilidades de innovación y creación. Es transcendental que los profesores posean una formación permanente en el mando de los contenidos y procedimientos para enseñar, esgrimiendo pericias que permitan al interés del niño en los contenidos a desarrollar.
3. Se describió el proceso de enseñanza-aprendizaje estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande denominada I.E. N.º 1341 CP8 Malingas, el mismo que permitió detectar al 12% de la población estudiada representada por 5 niños quienes presentaron problemas en el proceso de enseñanza aprendizaje.
4. Las estrategias empeladas por los profesores son las adecuadas en el fortalecimiento de enseñanza y el aprendizaje en niños y niñas de educación inicial de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, 2020, sin embargo, uno de los limites en este proceso fue el acceso al internet y a las herramientas de comunicación como WhatsApp que es lo que más se utiliza por estar en Estado de Emergencia por el COVID-19.

9.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los profesores guiar a los niños, niñas de instrucción inicial de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande que ayuden en los sentimientos de frustración que presentan los niños en la formación de enseñanza aprendizaje, ya que estos limitan en el aprendizaje del niño.

- A la directora y profesores de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas Tambogrande, establecer otros medios de comunicación alternativa que permita llegar adecuadamente a los niños de nivel inicial.
- A la directora coordinar con las autoridades de educación a fin de que se provean con materiales didácticos a fines a la educación inicial en favor de los alumnos.
- A los docentes utilizar el juego de adivinanzas o watuchis el mismo que favorecerá al desarrollo verbal de los niños y el juego de la gallinita ciega el mismo que beneficiará en la percepción de los alumnos.

10. AGRADECIMIENTOS

A mis amigos, quienes estuvieron conmigo en el desarrollo de esta investigación.

11. Referencias bibliográficas

- Aristizábal, J., Colorado, H., y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1). 117-125. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v12n1/v12n1a08.pdf>
- Arias, K. y Yamunaque, M. (2017). *El juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial*. (Tesis para título profesional, Universidad de Cuenca- Ecuador). Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/27101>
- Azofeifa, A. y Cordero, M. (2015). *El Juego como Estrategia Metodológica en el Desarrollo de Habilidades Sociales para el Liderazgo en la Niñez*. 10 (2); 87-107. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5409462>
- Cortés, A. y García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio Colombia. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*. 10(1); 125-143.

Recuperado de

<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4746>

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación (sexta edición)*. MCGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V

Macías, R. y López, S. (2018). *El Juego como estrategia metodológica en los niños y niñas de educación inicial*. (Trabajo de titulación pregrado, Universidad Estatal de Milagro – Ecuador). Recuperado de

<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4102/1/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20METODOL%3%93GICA%20EN%20NI%3%91OS%20Y%20NI%3%91AS%20DE%20EDUCACI%3%93N%20INICIAL.pdf>

Melo, M., y Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*. 14(66). 41-63. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>

Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A. y Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Revista nodos y nudos*. 4 (40). 137-144. Recuperado de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/download/5244/4010/13483>

Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. *Revisión de la literatura*. 7 (1). 75-92. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>

Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del Distrito de Castilla, Piura*. (Tesis para título profesional, Universidad de Piura). Recuperado de <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/3211>

Piaget, J. (1994). *La formación del símbolo en el niño. (segunda edición)* Editorial Fondo de Cultura Económica.

Prudencio, L. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018*. (Tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo). Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/25308>

- Suncharan, C. y Ruiz, J. (2010). *Historia y perspectiva actual de la educación infantil*. Editorial Graó. España.
- Sugrañes, E. et al. (2012). *Observar para interpretar: Actividades de vida cotidiana para la educación*. Editorial Graos.
- Tuni, L. y Ccayahuallpa, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco*. (Tesis de segunda titulación en Educación Inicial, Universidad San Agustín de Arequipa). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tupia, I. (2018). *Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017*. (Tesis de Postgrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle). Recuperado de <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2263>
- Viciana, V., Cano, L. Chacho, R., Padial, R. y Martínez, A, (2010). *Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil*. 8(47). 89-105. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6038088.pdf>

12. APÉNDICES Y ANEXOS

ANEXO 1: LISTA DE COTEJO (validación de instrumento)

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título del estudio: **Juego como proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande; 2020.**

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
Nº	Ítems	Criterio de evaluación						Observación
		Es pertinente con el concepto		Necesita mejorar la redacción		Es ambiguo el ítem		
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Social (juego con otros niños)								
1	Adaptación a su entorno	✓						
2	Trabajo en equipo	✓						
3	Colabora con los demás	✓						
Dimensión Cognitivo								
4	Resuelve problemas	✓						
5	Organiza piezas de juegos	✓						
6	Transforma los juegos usando su fantasía							
Dimensión Motriz (organización - control de movimientos)								
7	Cambios posturales	✓						
8	Tono	✓						
9	Coordinación	✓						
10	Equilibrio	✓						
Dimensión Afectivo								
11	Personalidad	✓						
12	Equilibrio emocional	✓						
13	Autovaloración	✓						
14	Expresa sus emociones en:	✓						
15	La sala de juegos	✓						
16	Con otros Niños	✓						
17	Con las personas adultas	✓						
Percepción y actitud positiva acerca del aprendizaje								
18	Diseño educativo	✓						

Datos del evaluador

Apellidos y nombres: SANDOVAL VALDIVIEZO JESÚS MARÍA

Nº de DNI: 02629159

Título profesional/especialidad: EDUCACIÓN

Grado académico/mención: DOCTOR EN GESTIÓN E INVESTIGACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Firma y fecha:



Dra. JESUS MARIA SANDOVAL VALDIVIEZO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título del estudio: **Juego como proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande; 2020.**

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
Nº	Ítems	Criterio de evaluación						Observación
		Es pertinente con el concepto		Necesita mejorar la redacción		Es ambiguo el ítem		
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Social (juega con otros niños)								
1	Adaptación a su entorno	✓						
2	Trabajo en equipo	✓						
3	Colabora con los demás	✓						
Dimensión Cognitivo								
4	Resuelve problemas	✓						
5	Organiza piezas de juegos	✓						
6	Transforma los juegos usando su fantasía							
Dimensión Motriz (organización - control de movimientos)								
7	Cambios posturales	✓						
8	Tono	✓						
9	Coordinación	✓						
10	Equilibrio	✓						
Dimensión Afectivo								
11	Personalidad	✓						
12	Equilibrio emocional	✓						
13	Autovaloración	✓						
14	Expresa sus emociones en:	✓						
15	La sala de juegos	✓						
16	Con otros Niños	✓						
17	Con las personas adultas	✓						
Percepción y actitud positiva acerca del aprendizaje								
18	Diseño educativo	✓						

Datos del evaluador

Apellidos y nombres: SANDOVAL PEÑA JOSE MANUEL

Nº de DNI: 02851029

Título profesional/especialidad: LENGUA LITERATURA Y COMUNICACION

Grado académico/mención: MAESTRIA DOCENCIA UNIVERSITARIA

Firma y fecha: 14 DE OCTUBRE DEL 2021



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título del estudio: **Juego como proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande; 2020.**

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterio de evaluación						Observación
		Es pertinente con el concepto		Necesita mejorar la redacción		Es ambiguo el ítem		
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Social (juega con otros niños)								
1	Adaptación a su entorno	✓						
2	Trabajo en equipo	✓						
3	Colabora con los demás	✓						
Dimensión Cognitivo								
4	Resuelve problemas	✓						
5	Organiza piezas de juegos	✓						
6	Transforma los juegos usando su fantasía							
Dimensión Motriz (organización - control de movimientos)								
7	Cambios posturales	✓						
8	Tono	✓						
9	Coordinación	✓						
10	Equilibrio	✓						
Dimensión Afectivo								
11	Personalidad	✓						
12	Equilibrio emocional	✓						
13	Autovaloración	✓						
14	Expresa sus emociones en:	✓						
15	La sala de juegos	✓						
16	Con otros Niños	✓						
17	Con las personas adultas	✓						
Percepción y actitud positiva acerca del aprendizaje								
18	Diseño educativo	✓						

Datos del evaluador

Apellidos y nombres: Italo Arturo Cubas Longa

N° de DNI: 32404400

Título profesional/especialidad: Lic. En Educación Secundaria: Física, matemática y computación

Grado académico/mención: Magister en Educación

Firma y fecha: Julio 2021.



ANEXO 2: Matriz de consistencia

Juego como proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande, 2020

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables / Dimensiones	Metodología
<p>¿Cuál es el juego adecuado como estrategia del proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, 2020?</p>	<p>Objetivo general Determinar el juego adecuado como estrategia del proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas Tambogrande, 2020.</p> <p>Objetivos específicos Describir el juego como estrategia</p> <p>Describir proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial.</p> <p>Describir que estrategia fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas Tambogrande, 2020.</p>	<p>Implícita por ser una investigación descriptiva que no intenta predecir un hecho o un dato.</p>	<p>Variable El juego como estrategia de enseñanza aprendizaje</p> <p>Dimensiones Cognitivo, Motriz Afectivo, Percepción y actitud positiva acerca del aprendizaje</p>	<p>Enfoque: cualitativo Tipo: básico Nivel: descriptivo Diseño: no experimental Técnica: lista de cotejo Instrumento: observación Población: 43 niños de nivel inicial. Muestra: 36 niños y niñas.</p>

ANEXO 3: Solicitud de información para desarrollo de tesis



**UNIVERSIDAD
SAN PEDRO**

FILIAL PIURA

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Piura, marzo 04 del 2021

SEÑORA:

PROF. SANDRA PATRICIA VILLEGAS JUÁREZ

Directora de la I.E N.° 1341 CP8 Malingas -Tambogrande

Asunto: Solicito información para desarrollo de tesis.

De mi especial consideración:

*Por medio de la presente, ARTEAGA CARMEN MILAGROS DEL ROCIO, es alumna de nuestra casa de estudios, quien se encuentra desarrollando su tesis titulada: **Juego como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial de la I.E N.° 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, 2020**, para tal fin recorro a su digno Despacho a fin de solicitarle, nos pueda apoyar con la siguiente información:*

- 1. Total, alumnos de nivel inicial matriculados en el año 2020.*
- 2. Relación de alumnos que presentaron problemas en su aprendizaje.*
- 3. Que estrategias se usaron en la enseñanza aprendizaje.*

La ocasión es propicia para reiterarle las mejores muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente:

Mg. Raúl Aguirre Cúñas Longa
Director General

C.c. Archivo

www.usanpedro.edu.pe

Carretera Piura Chulucanas km 4.1
Admisión: 073-283950
Dirección: 073-283951
Cobranzas: 073-283952
Post grado: 073-283953

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Tambogrande, marzo 24 del 2021

SEÑOR: MG. ING. ITALO CUBAS LONGA,
Director de FIDAL PIURA
Universidad San Pedro

Asunto: Envío de información solicitada.

De mi especial consideración:

Por medio de la presente, SANDRA PATRICIA VILLEGAS JUAREZ, Directora de la I.E.I N°1341 CP-II Malinas - Tambogrande, hago llegar la información solicitada.

1.- Total de niños y niñas matriculados en el 2020.

NIÑOS MATRICULADOS	VARONES	MUJERES	TOTAL
NIÑOS DE 3 AÑOS	4	5	9
NIÑOS DE 4 AÑOS	10	3	13
NIÑOS DE 5 AÑOS	9	12	21
			43

2.- Relación de alumnos que presentaron problemas en su aprendizaje.

Bueno en el año 2020 los niños y niñas tuvieron dificultades como:

Deficiencia de conectividad

Interferencias con el canal TV Perú

Los equipos tecnológicos (celulares) de los padres de familia, no cuenta con suficiente capacidad de almacenamiento.

3.- Que estrategias se usaron en la enseñanza aprendizaje.

clases virtuales a través del wasap app

La ocasión es propicia para reiterarle las mejores muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente: SANDRA PATRICIA VILLEGAS JUAREZ
DNI 02643613



ANEXO 4: Consentimiento y/o asentimiento informado.

Yo, Arteaga Carmen, Milagros del Rocío, estudiante de Educación Inicial estoy efectuando una tesis con la finalidad de obtener mi título profesional en Educación Inicial de la Universidad San Pedro. El objetivo de mi investigación es, Determinar cómo influye el Juego como proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande; 2020. En ese sentido para el desarrollo de mi investigación se aplicará un cuestionario, que durará un tiempo de 15 minutos. Su participación es totalmente voluntaria, tiene derecho a retirarse si cree conveniente, en cualquier momento. Los resultados serán utilizados únicamente para fines académicos, por lo que se guardará, en todo momento la confidencialidad de los mismos. Finalmente, este estudio se llevará a cabo con todas las consideraciones éticas respectivas, por lo que participar no implica ningún riesgo a su integridad.

Yo,, acepto participar en la presente investigación, después de haber comprendido los procedimientos de la presente investigación realizada por la estudiante en Educación Inicial, Arteaga Carmen, Milagros del Rocío, toda la información recolectada será totalmente confidencial y no implicará ningún riesgo a mi integridad.

Firma estudiante / participante

ANEXO 5: Base de datos y Alfa de Cronbach

Estudiante	Items																						SUMA
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	
E1	1														1			1			1		4
E2	1												1										2
E3	1				1	1																	3
E4	1																				1		2
E5	1												1		1								3
E6	1				1													1			1		4
E7	1				1	1																	3
E8	1		1			1							1		1								5
E9																					1		1
E10	1				1	1																	3
E11		1	1										1		1		1	1			1		7
E12						1										1							2
E13		1	1		1														1				4
E14						1								1	1			1			1		5
E15			1													1							2
E16	1	1			1	1												1					5

E17				1																	2		3
E18			1							1							1	1					4
E19	1				1	1	1	1						1								1	7
E20		1		1						1						1						1	5
E21			1			1									1							1	4
E22					1		1	1				1					1					1	6

36

E23				1				1		1											1		4	
E24			1				1	1			1	1								1		1	7	
E25		1			1								1		1							2	6	
E26		1		1						1	1											1	5	
E27		1	1				1				1	1										1	6	
E28		1							1												1	1	4	
E29		1		1	1					1	1			1						1		1	8	
E30		1	1									1										2	5	
E31					1		1		1		1					1						1	6	
E32							1			1	1											1	4	
E33			1				1					1								1	1	1	6	
E34									1		1											1	1	4
E35		0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	12	
E36									1			1										1	1	4
E37																					1	1	1	3
E38									1		1	1										1	1	5
E39							1														1	1	1	4

E40									1														1
E41																							0
E42							1		1														2
E43																							0
Varianza	0.00	0.08	0.08	0.14	0.08	0.00	0.00	0.00	0.16	10.64	0.10	0.00	0.00	0.00	0.12	0.00	0.00	0.14	0.14	0.00	0.10	0.14	

s= Sumatoria de Varianzas		11.91
Σ =Sumatoria de Varianza de los Items		3.2344
K=Numero de Items		22
=coeficiente de Cronbach		0.76

El $\alpha=0.76$, encontrándose en el intervalo de ACEPTABLE de la confiabilidad del instrumento.