



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”

INFORME DE TESIS

Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín - 2020.

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL.**

Autor (a):

Sintia Etna Fababa Isuiza

Asesor (a):

Prof. Julia Díaz Chávez

Tarapoto – San Martín

2020

Página del jurado

Lic. Jorge Lao Gonzales
Presidente

Prof. Hilder Navarro Mego
Secretario

Lic. Oscar A. Mautino Montes
Vocal

Dedicatoria

A mis padres: German y Delsy, a mis hermanos Ricarte, Jeremías, Mesías y Gloria, porque ellos me brindaron su apoyo incondicional en los buenos y malos momentos, muchos de mis logros se los debo a ellos, en este trabajo está impregnado su esfuerzo y sacrificio, por haber impulsado cada día a superarme y ser mejor, estuvieron a mi lado en este largo y arduo camino en la culminación de mi meta.

Sintia Etna

Agradecimiento

Quiero agradecer infinitamente a Dios, por el don maravilloso de la vida por iluminar mi mente y brindarme salud para finalizar mis estudios pedagógicos. Con respeto y con mucho amor agradezco eternamente a mis padres y hermanos, por su paciencia y su apoyo incondicional en todo momento. A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, por permitirme ser parte de ellos a mis maestros por las enseñanzas que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional, que me ayudaron a llegar al punto donde me encuentro.

Declaratoria de autenticidad

Yo, **Sintia Etna Fababa Isuiza**, identificada con DNI N° **73667165**, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con el informe de tesis: **Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.**

Declaro bajo juramento que:

1. La presente informe es de mi autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, diciembre del 2020.

Sintia Etna Fababa Isuiza

DNI N° 73667165

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presento ante ustedes la tesis titulado “**Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín**”, con la finalidad de conocer los tipos de juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra del ámbito de estudio, dando cumplimiento al Reglamento de Titulación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, para obtener el título profesional de profesor de educación inicial.

Esperando cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación.

La autora

Índice

	Pág
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Resumen	ix
Abstract	x
CAPÍTULO I	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1. Situación Problemática	11
1.2. Formulación del Problema	13
1.3. Justificación de la Investigación	13
1.4. Objetivos de la Investigación	14
1.4.1. Objetivo General	14
1.4.2. Objetivos Específicos	14
CAPÍTULO II	16
MARCO TEÓRICO	16
2.1. Antecedentes del estudio	16
2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos	20
2.3. Definiciones de términos básicos.	37
CAPÍTULO III	39
METODOLOGÍA	39
3.1. Hipótesis	39
3.2. Variables	39
3.3. Operacionalización de variables	39
3.4. Tipos de Investigación	40

3.5. Diseño	40
3.6. Población, muestra y muestreo	41
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
3.8. Métodos de análisis de datos	41
CAPÍTULO IV	42
RESULTADOS	42
4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados	42
4.2. Discusión de resultados	50
CAPÍTULO V	52
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	52
5.1. Conclusiones	52
5.2. Recomendaciones	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
ANEXOS	57
• Anexo N° 01: Matriz de consistencia.	58
• Anexo N° 02: Instrumentos de recolección de datos.	62
• Anexo N° 03: Validación de instrumento de Investigación.	64
• Anexo N° 04: Autorización de I.E. donde realizó el estudio.	70
• Anexo N° 05: Evidencias fotográficas.	72

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado “**Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín**”; tuvo como objetivo general conocer los tipos de juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes del ámbito de estudio.

Para ello, se contó con un diseño descriptivo simple porque el investigador buscó y recogió información relacionada con el objeto de estudio, no presentándose la administración o control de un tratamiento, es decir estuvo constituido por una variable y una población; la muestra estuvo constituida por seis docentes; para la elección de la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico a criterio de la investigadora. La recolección de datos se hizo a través del cuestionario que se muestra en el anexo y que fue validada por el juicio de expertos; el procesamiento de datos se realizó a través del micro software Excel.

Los resultados descriptivos revelan que los juegos más usados son, (1) Motores: policías y ladrones la carretilla, las carreras, las sillas musicales, jala sogas, las escondidas, , las topadas, los aros, los bolos, los pañuelos, entre otros; (2) Manipulativos: las chapas, las palmas las panderetas, la construcción, mis moldes, mis trenzas, jugando con la plastilina, tornillos y tuercas y pintando con temperas, entre otros; (3) Imitación: el baile o el dado de los animales, el espejo, la charada, las emociones, las voces de los animales, los animales y sus crías, mi artista favorito, entre otros; (4) simbólicos: El rompecabezas, el restaurant, el supermercado, los caballos, los toros y vacas, mi hospital, los micrófonos, etc. (5) de razonamiento lógico: Adivina ¿Qué es?, adivinanza, mi rompecabezas de palito de chupetes, la secuencia, mis figuras geométricas, tres en raya; y (6) De relaciones espaciales: burbujas, el rey manda, la balsa, kiwi, gallinita ciega, las canicas, mi ula ula, policía de tránsito, entre otros..

La conclusión más relevante es que los tipos de juegos que usan son muy poco variados e incluso los que son creados por los docentes. Es decir, se observa que no conocen muchos juegos de tal forma que pueden caer en la rutina y el aburrimiento en las clases que desarrollan con los niños. De los juegos que mencionan el 55,6% de los docentes menciona como máximo de 2 a 3 juegos entre motores, manipulativos, de imitación, simbólicos, de razonamiento lógico y de relaciones espaciales.

Palabras clave: Juegos, juegos motores, juegos manipulativos, juegos de imitación, juegos simbólicos, razonamiento lógico y relaciones espaciales.

Abstract

The present research work entitled "Games used in the teaching-learning process by Early Childhood Education teachers of the Juan Guerra district, San Martín province and region"; Its general objective was to know the types of games used by teachers in the field of study in the teaching-learning process.

For this, a simple descriptive design was used because the researcher searched for and collected information related to the object of study, not presenting the administration or control of a treatment, that is, it consisted of a variable and a population; The sample consisted of six teachers; For the selection of the sample, non-probability sampling was used at the discretion of the researcher. The data collection was done through the questionnaire shown in the annex and which was validated by the expert judgment; the data processing was carried out through Excel micro software.

The descriptive results reveal that the most used games are, (1) Engines: policemen and robbers, the wheelbarrow, the races, the musical chairs, the rope pull, the hide and seek, the bumps, the rings, the bowling pins, the handkerchiefs, among others ; (2) Manipulatives: plates, palms, tambourines, construction, my molds, my braids, playing with plasticine, screws and nuts, and painting with tempers, among others; (3) Imitation: the dance or the dice of the animals, the mirror, the charade, the emotions, the voices of the animals, the animals and their young, my favorite artist, among others; (4) symbolic: The puzzle, the restaurant, the supermarket, the horses, the bulls and cows, my hospital, the microphones, etc. (5) logical reasoning: Guess what is it ?, riddle, my pacifier stick puzzle, the sequence, my geometric figures, tic-tac-toe; and (6) Of spatial relationships: bubbles, the king rules, the raft, kiwi, blind man's buff, marbles, my ula ula, traffic police, among others.

The most relevant conclusion is that the types of games they use are very little varied and even those that are created by teachers. That is, it is observed that they do not know many games in such a way that they can fall into a routine and boredom in the classes they develop with children. Of the games mentioned, 55.6% of the teachers mention a maximum of 2 to 3 games between motor, manipulative, imitation, symbolic, logical reasoning and spatial relationships.

Keywords: Games, motor games, manipulative games, imitation games, symbolic games, logical reasoning and spatial relationships.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación Problemática.

Existen una gran cantidad de autores que consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural y es a través de esta actividad que los niños se relacionan con sus pares, con los adultos y el entorno; de esta forma, los niños aprenden a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. Mediante los juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, entre otros aspectos. Es por ello, que a nivel de todo el mundo se considera a los juegos como el oxígeno para los niños, que conforme van madurando los juegos se van haciendo cada vez más complejos y se asumen nuevas reglas.

Los estudios realizados en los últimos años (casi 30 años), nos han permitido observar que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad, durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta. Aunque los individuos aprenden a lo largo de toda su vida, es en la primera infancia donde se produce con mayor rapidez que más tarde no se podrá igualar. El tiempo destinado a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en el periodo escolar como para el resto de su vida. Además, debemos señalar que el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el período de la primera infancia e incluso después de esta.

Los niños en general, buscan espontáneamente el juego, por lo tanto, no es un hecho impuesto. Jugar genera concentración en la acción y genera gusto por la acción, sobre todo si es compartida (juegos cooperativos). Es por ello, que el juego se convierte una actividad fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños.

Desde el nacimiento hasta los dos años los juegos se caracterizan por desarrollar el aspecto motor (etapa sensoriomotora), la finalidad del juego en esta etapa es descubrir el mundo experimentando con su propio cuerpo. En cambio en la etapa preoperacional (entre 2 a los 7 años), el lenguaje comienza a acelerarse rápidamente y los niños presentan una mayor habilidad para utilizar diferentes símbolos que representan objetos. Aquí los juegos son fundamentalmente simbólicos. En este momento los niños cuando juegan están imitando a los adultos y es de este modo como van comprendiendo el mundo que les rodea. Es por ello, que

en esta etapa es muy importante promover el juego simbólico, ya que posee grandes funciones cognitivas, sociales y afectivas.

Para Piaget (citado por Ortega, 1992), existe una gran relación entre el juego motor y el juego simbólico propios de cada etapa; sin embargo, no son los únicos, existen otros como los juegos de construcción y los llamados juegos de experimentación.

Los juegos de construcción comienzan alrededor del primer año y se pueden considerar como un conjunto coordinado de acciones con un fin específico (imaginar un ambiente próximo a la realidad) y en donde cada uno de los materiales utilizados cobra una relevancia específica. Es por ello, que cuando un niño construye o crea un elemento de la realidad, no lo está representando, sino más bien lo está imitando (Romero y Gómez, 2008). Por otro lado, los juegos de experimentación, buscan descubrir el mundo que les rodea; es por ello, que cuando uno o varios niños por propia iniciativa se ponen a actuar libremente con objetos inespecíficos de su entorno manipulándolos, combinándolos, interactuando con ellos, se dice que realizan actividades exploratorias, pero, como se lo pasan bien, en las escuelas hablamos de "juego de experimentación" (Thió y otros (2007)

Es por ello, que los docentes del nivel tienen la responsabilidad de programar juegos que estimulen el descubrimiento, desarrollen capacidades, competencias, curiosidades y actitudes constructivistas en los niños. En ese sentido, su papel consiste en: conocer las habilidades, posibilidades y limitaciones de sus niños, tener una adecuada sensibilidad observadora, programar actividades motivadoras y estimulantes para los niños, centrar el interés del niño/a en el juego, intervenir si es necesario para mantener durante más tiempo el interés del niño, indicar posibles direcciones para conducir el juego, entre otros.

Sin embargo, por decreto Supremo 008-2020-SA, se declara en emergencia sanitaria a nivel nacional por el plazo de noventa (90) días calendario y dicta medidas de prevención y control del COVID-19, entre ellas la suspensión temporal de clases en todo el territorio nacional (mientras dure la emergencia); además, desde el mes de abril se ha implementado una serie de medidas para la realización de la educación remota (virtual), la cual busca sustituir la modalidad presencial y desarrollar el programa "Aprendo en Casa", en cuyo uno de sus principios es el bienestar emocional de los estudiantes y el desarrollo de competencias propias del nivel. Esto ha generado una estrecha coordinación con los padres de familia, especialmente para el nivel inicial. Desde esta modalidad el rol del padre y de la familia juega un papel muy importante, ya que constituyen el núcleo central para el aprendizaje, ya que colabora de manera directa para el desarrollo de actividades de aprendizaje.

En ese sentido, los docentes del nivel inicial de las instituciones educativas de Juan Guerra, deben transmitir un conjunto de conocimientos a los padres de familia para que ellos entiendan la finalidad de las estrategias desarrolladas en casa. Dentro de las actividades desarrolladas

tenemos el juego, el cual permite que los niños vayan creando sus propios conocimientos a través de la experimentación y exploración. Es por ello, que se desea conocer cuánto conoce el maestro en relación a este tema, ya que existe una diversidad de juegos para el aprendizaje que puede transmitir a los padres para el desarrollo de los niños.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema general:

¿Cuál es el tipo de juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín?

1.2.2. Problemas específicos:

- ¿Cuál es el tipo de juegos **motores** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín?
- ¿Cuál es el tipo de juegos **manipulativos** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín?
- ¿Cuál es el tipo de juegos **imitación** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín?
- ¿Cuál es el tipo de juegos **simbólicos** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín?
- ¿Cuál es el tipo de juegos **razonamiento lógico** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín?
- ¿Cuál es el tipo de juegos **relaciones espaciales** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín?

1.3. Justificación de la Investigación

La realización de la presente investigación se justifica en función de:

En relación a la **relevancia teórica**, podemos indicar que nos permite conocer las estrategias de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el proceso natural de los individuos, el juego prevalece, dado que permite desplegar el complejo de habilidades,

destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación; por lo cual el juego contribuye a reconocer y aceptar el mundo, facilitando los medios para que el niño vaya ajustándose a los entornos desde los cuales interactúa. En ese sentido, todo docente debe conocer que el juego permite al niño reconocerse como individuo en el medio en que vive, para poder actuar desde su forma de ser, saber y hacer sintiéndose seguro, confiado, amado, respetado y ante todo, libre para crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento, es decir, para aprender. El juego, unido al componente educativo permite obtener un instrumento único e irremplazable de enseñanza y de aprendizaje para los niños, dado que para ellos jugar constituye una necesidad para interactuar con el mundo, para reconocer y reconocerse como individuo.

Asimismo, tiene **relevancia social**, porque culminado el estudio servirá como fuente de información para futuras investigaciones, así como material de consulta dentro de la institución, sobre los tipos de juegos que se puedan utilizar en familia como estrategia en momentos de cuarentena social.

Con respecto a la **relevancia práctica**, podemos indicar que los resultados obtenidos podrán ser utilizados para elaborar un plan que permita capacitar y solucionar los problemas detectados en relación al juego y el aprendizaje de los niños. Es necesario que los docentes tengan un conocimiento amplio sobre el beneficio del juego como estrategia de aprendizaje, porque permite ocupar un lugar privilegiado en la vida diaria de los niños, ya que es una actividad intrínseca a ellos (surge de forma espontánea y natural) que les resulta motivadora y gratificante. También, porque favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales de los niños y estimula su interés por descubrirse a sí mismos y descubrir el mundo que les rodea.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General.

Conocer los tipos de juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar los tipos de juegos **motores** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.

- Identificar los tipos de juegos **manipulativos** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.
- Identificar los tipos de juegos **imitación** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.
- Identificar los tipos de juegos **simbólicos** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.
- Identificar los tipos de juegos **razonamiento lógico** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.
- Identificar los tipos de juegos **relaciones espaciales** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio.

Internacionales

González y Rodríguez (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. Trabajo de titulación de grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Inicial; en cuyas conclusiones arriba a: (1) La existencia de ambientes adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza, contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno; (2) La actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes.

Ruiz G., M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Tesis para optar el título de Maestro de Educación Infantil, Universidad de Cantabria, España, en cuyas conclusiones arriba a: (1) Para finalizar queremos resaltar que quizás el tema elegido para analizar en este trabajo no sea muy novedoso, sin embargo, lo consideramos muy interesante e importante puesto que es una metodología que aunque parece que se utiliza mucho en los diferentes aulas, y sobre todo en los aulas de Educación Infantil, aun no tiene a nuestro juicio y tal y como hemos observado en esta pequeña investigación, la importancia que merece; (2) Por el contrario, encontramos a muchos docentes que no utilizan prácticamente el juego en el aula, otros que aunque creen que lo utilizan de manera adecuada, no lo hacen, pues lo usan únicamente como algo con lo que poder distraer a los niños, con lo que mantenerles entretenidos, relajados pero no lo observan como un instrumento metodológico con el que los niños pueden aprender en el aula y, existe otro grupo de docentes, como la docente con la que nos encontramos en la investigación que aunque consideran que para ellos el juego es importante, en realidad no lo ven como un buen instrumento o una metodología de aprendizaje; (3) Al mismo tiempo, y analizando la importancia de la actividad lúdica en el aula, hemos podido observar otros hechos relevantes que quizás no se pretendían analizar con este trabajo, como por ejemplo el hecho de que la docente no hace caso al marco curricular por el que se rige la Educación en nuestro país, ya que como hemos visto a lo largo

del trabajo, en estos documentos se defiende el juego como un elemento imprescindible en esta etapa, un elemento que no solamente debe estar presente en el aula, sino que como venimos defendiendo debe ser el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje; y, (4) Sin embargo, cabe resaltar que nos encontramos con una gran limitación en este trabajo que es el hecho de analizar un único aula de Educación Infantil, ya que consideramos que si hubiera sido posible ampliar la mirada nos habríamos encontrado con datos más ricos e interesantes y al mismo tiempo nos podría haber aportado información más rica.

Ospina M., M. del P. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil. Universidad Del Tolima, Colombia, en cuyas conclusiones arriba a: (1) Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional; (2) El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo; (3) Teniendo en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, el desarrollo del proyecto permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco de su tiempo para que el aprendizaje de sus hijos se más divertido y significativo mientras se está jugando; y, (5) De igual forma, se concluye que por medio del PPA los estudiantes descubrieron que se puede aprender mientras se juega y los directivos docentes comprendieron y adaptaron que estos son una forma de generar conocimientos significativos en los estudiantes sin tener la necesidad de atiborrarlos de actividades que no contribuyen al desarrollo cognitivo del niño.

Herradora G., F. de M.; Olivas F., Y. J. y Cruz M., I. M. (2013). Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua Unan Managua, en cuyas conclusiones arriba a: (1) Según los resultados obtenidos en la investigación realizada de educación preescolar en el II nivel con niños y niñas no están gozando de los juegos tradiciones como: El Gato y el Ratón, La Riva, Doña Ana, Rayuela, macho parado, escondida, siendo la actividad primordial

de esta etapa, se les limita a disfrutar de ellos, además de aprender nuevos aprendizajes o vivir experiencias entre ellos, de descubrir actitudes asertivas para la vida, así como aptitudes en las diferentes actividades de cantos, bailes, declamaciones entre otros. Siendo el juego un elemento fundamental dentro de cualquier actividad curricular y extracurricular, sin embargo ha perdido valor debido al conformismo predominante en la práctica de la docencia donde es necesaria su aplicación; (2) La actitud de la maestra no fortalece el desarrollo del juego, en su cuaderno, se observó que sus actividades elaboradas son repetidas, conllevando que la actividades como el juego sean aburridas, ya que los niños y niñas deciden voluntariamente que jugar por ejemplo se entretiene con cuaderno haciendo muestra, otros coloreando y en último caso no hacen nada; (3) En relación al espacio físico del salón es muy pequeño limitando la libertad para que los niños y niñas jueguen sin miedo a que les suceda algún accidente, el mobiliario como mesas, sillas, cajones todos están en el mismo espacio lo que definitivamente no facilita para nada un ambiente apropiado para realizar diferentes juegos.

Nacionales:

Quispe (2018). Las actividades lúdicas que utilizan los docentes del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Universidad los Ángeles de Chimbote, en cuyas conclusiones arriba: (1) Con respecto al primer objetivo específico: Identificar la calidad de los juegos lúdicos que utiliza el docente de nivel inicial, en el aula se observa que de las 15 preguntas del cuestionario el 50% respondieron que las actividades lúdicas fueron adecuadas. (2) En cuanto al segundo objetivo específico: Describir el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial, los resultados del test del aprendizaje significativo, se observa que de 15 preguntas hechas 58% de docentes, respondieron que sus estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo eficiente. Por lo tanto las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de 3, 4 y 5 años, ya que ayudaron a mejorar el aprendizaje.

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 de licenciatura en Educación, Nivel Inicial. Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú, en cuyas conclusiones arriba a: (1) Se ha diagnosticado que más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso para la adquisición de la autonomía en relación a las primeras semanas con un 68,9% del total de educandos que se encontraban en

inicio, es decir más de la mitad de los niños no cumplían con los indicadores establecidos. No obstante, se ve reflejado que un 46,7% logró los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía, lo que permite reconocer la buena estrategia del juego-trabajo vista en 4 dimensiones; (2) La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación del sector de ciencias durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que significa que no solo el brindar conocimientos científicos acorde a su edad permite conocer su realidad, sino que también generan capacidades que contribuirán en su formación personal como en sociedad; (3) La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación juego de construcción durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que conlleva a determinar que el juego de construcción crea en los niños la oportunidad de reflejar su realidad y compartirla con el resto de sus compañeros, cualidad que hace intercambiar distintas y similares ideas; (4) El establecer situaciones problemáticas durante la acción educativa partiendo del juego-trabajo, ha permitido un notable avance en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de edad, lo que conlleva a determinar que establecer un conflicto cognitivo es crear situaciones de desequilibrio y con ello buscar ideas y enfrentarse a las mismas; (5) Educar en libertad ha permitido un avance notable en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de edad, lo que significa que el docente al no limitarse exclusivamente a dirigir la actividad, sino más bien, de darle al educando herramientas para que el conozca y pueda decidir y elegir, ha resultado una muy buena estrategia.

Roldan M., L. M. (2016). Estrategias didácticas utilizadas por las docentes en los niños y niñas del nivel inicial en las instituciones educativas: “Las Abejitas”, “Sagrado Corazón del Niño Jesús” y “Los Franciscanitos del distrito de Rupa Rupa” de la provincia de Leoncio Prado, departamento de Huánuco. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Universidad los Ángeles de Chimbote, en cuyas conclusiones arriba: (1) Se ha determinado que en las formas y modalidad de organización de la enseñanza como primera prioridad toman en cuenta los objetivos de la sesión de clase (63,6%), seguido de los contenidos de la lección (54.5%) y acceso a los recursos (45.4%). Además se identifica que el 50% de ellas utiliza como primera prioridad los cantos, segunda prioridad las dinámicas (54.5%) y con un 40% el juego, el trabajo en grupo colaborativo (40%) y las dramatizaciones(27%); (2) Se ha identificado que el enfoque metodológico más empleado por las docentes de aula en inicial es el aprendizaje significativo (86.3%), seguido del aprendizaje constructivista (68.1%) y aprendizaje cooperativo (54.5%); (3) Se ha identificado que los recursos más utilizados como

soporte del proceso enseñanza y aprendizaje es el aula como primera prioridad (8 docentes), segunda prioridad las fichas impresas (10 docentes) y tercera prioridad los ambientes naturales (7 docentes). El 77.3% de las docentes al planificar actividades tienen en cuenta los recursos de la institución educativa.

Locales:

Pezo (2017). Los juegos con material manipulativo como estrategia didáctica para el proceso de la construcción del número de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 0586, Alto Andino, provincia de Lamas, región San Martín, 2017. Tesis para obtener el Título Profesional de Profesor de Educación Inicial. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Tarapoto”, en cuyas conclusiones arriba: (1) Los juegos con material manipulativo como estrategia didáctica influyeron de manera positiva, pues el desarrollo de la construcción de las abstracciones de los niños y niñas ...; (2) Los juegos con material manipulativo influyeron significativamente en el proceso de la clasificación de los niños y niñas, afirma que el juego, aspecto importante de las abstracciones matemáticas, complementadas por el contar, el medir, el localizar, el diseñar y el explicar; (3) Los juegos con material manipulativo influyeron significativamente en el proceso de seriación de los niños y niñas, el juego socializa al niño con su realidad, lo cual desarrolla capacidades de observar, el crear, el sacar conclusiones, así como el aprender y el recrearse. Al mismo tiempo permite el desarrollo de capacidades de seriación con elementos propios producto de la exploración del niño en su entorno; (4) Los juegos con material manipulativo influyeron significativamente en el proceso de correspondencia de los niños, afirma que las acciones referidas al aspecto físico están dirigidas a la exploración de objetos, cuya finalidad es buscar información sobre sus aspectos característicos como el tamaño, la forma, el peso, entre otros atributos más, por eso las construcciones abstractas de los objetos están referidas a la relación de ellos; (5) Los juegos con material manipulativo influyeron positivamente en el proceso de cardinalidad de los niños y niñas de 5 años, sostiene que la labor educativa del nivel inicial debe estar dirigida a estimular a los niños en sus abstracciones numéricas, acorde al desarrollo de sus capacidades, por eso se debe tener en cuenta que hay que aplicar estrategias acordes al desarrollo de las expresiones verbales en el juicio lógico planteado por Piaget.

2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos.

2.2.1. Historia y evolución.

El juego es una actividad que forma parte de la historia del hombre. Los especialistas lo reconocen como que puede ser algo fijo de comportamiento y en la descripción del

desarrollo de la vida humana, que se ha solidificado durante el proceso y los cambios que tuvo la especie. Si indagamos en los orígenes, se puede separar el aporte del juego en la historia humana. No hay civilización donde no exista el juego. Son datos o información que los antropólogos han encontrado, y si razonamos sobre que el juego está relacionado a la niñez, examinando sobre él lograremos tomar en cuenta el papel de la niñez en el transcurso de la historia.

El juego ha poseído varias ideas durante el tiempo de vida del hombre, es una acción que se muestra en todos los animales superiores y es en el ser humano donde se distingue que es más rápida (alto nivel de desarrollo de capacidad intelectual). Así mismo, hay que decir que el juego a sufrido cambios de acuerdo al desarrollo de cada una de las civilizaciones, en ese caso, no existe un concepto global en cuanto se refiere a esta jurisdicción y una restricción clara de lo que este comprende. Por ejemplo, los romanos “ludus”, significó broma, alegría; para los pueblos germánicos, significó movimiento que produce placer; en cambio para los griegos lyo significo liberación o despreocupación.

Si regresamos en el tiempo a las culturas más primitivas, nos topamos que el juego era considerado una planificación para la vida y la conservación. En un inicio, cuando el grupo primitivo perduraba de la recolección de los que casualmente hallaban los hombres en su merodear nómada, los jóvenes se involucraban, a partir que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aunque en la etapa de juego de los niños era mucho más corto que sería en tiempos rezagados. La evidencia de que jugar no es una invención de nuestros tiempos la hallamos en la literatura y el arte anticuados, en los que se relatan las acciones de los infantes, y en el coliseo Romano hay una raya marcada en el piso. Los instrumentos de sonido más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido emanado incitara la indagación de los niños más pequeños.

Después de muchos años (en las sociedades primitivas) el niño se relaciona con los mayores a corta edad y por consiguiente sus juegos tratan de copiar las acciones de trabajo de las personas mayores con el fin de formar independencia en los pequeños (los niños juegan con los enseres de la casa). Cuando las sociedades mejoran los utensilios de producción (se vuelven más complicados), los niños poseen más tiempo para el juego y empieza a surgir los aclamados juegos simbólicos.

Casi a menudo, los niños se divierten con los mismos tipos de juegos: a la rayuela, a brincar a la soga, con títeres o balones. A pesar de ello, los juegos y los juguetes acostumbran variar en las diferentes culturas, obedeciendo esta manifestación de la entrada a numerosos tipos de materiales y a los valores existentes comprometidos con el juego. Impartir positivos estilos de juego genera potentes nexos entre personas mayores y niños a través de toda la infancia. En conclusión, el juego es importante para el desarrollo de los niños, ya que mediante la recreación ponemos en manifiesto todas las habilidades que benefician la maduración y la enseñanza. Si bien los niños experimentan por medio del juego con encanto, no es un propósito propio. Simplemente es un espacio para lograr un objetivo final. Es una operación original que les suministra goce y complacencia.

Cabe mencionar de ciertos datos que expresan el uso de los juegos en diferentes civilizaciones: (1) Iran 3000 A.C. se brindaban a los niños sonajeros, los mismos que eran confeccionados a partir de las vejigas de los cerdos, las que eran llenadas con piedrecillas para incitar la atención de los niños.

(2) En Mesopotamia, jugaban el juego de tablero de Ur, se han encontrado restos de dados, canicas y muestra similares al dominó que hoy en día se utiliza, se practicaba el juego del Senté (semejante al juego de ajedrez, que también se sabía en Egipto).

(3) en los países de la China y Egipto ya se jugaba con marionetas;

(4) En Babilonia, surge un juego muy parecido al boxeo actual;

(5) En Grecia y Roma se Empleaban balones de material de cuero, muñecas (de hueso, cerámica o marfil); así mismo, en Grecia se da inicios a los juegos olímpicos, también al juego de la Oca y en Roma-Italia se jugaba la rayuela. En la época del renacimiento se da más ventaja a los juegos al aire libre y surgen las muñecas de material de madera. Según Bühler (Citado por Gómez y otros, 2014), el juego se utiliza para el progreso de los impulsos de cada especie (carácter estereotipado), es lo que la productora designa juegos funcionales. Es decir, se conoce de una preparación para el resto de la vida. O sea, hay una coincidencia de los juegos de ejercicios, los juegos creativos y los juegos en base reglas, de cómo cada individuo va a desenvolver en su vida adulta.

2.2.2. Concepto del juego.

La palabra juego tiene significados desde el punto de vista etimológico, fisiológico, etológico, cultural, psicopedagógico. Por ejemplo: (1) etimológicamente “ludus”, es realizar algo con un fase animo de satisfacción; (2) desde la parte Fisiológico, forma parte de una actividad global que ejecutan los mamíferos para separar la cantidad de

energía en el cuerpo; (3) Etológicamente el juego involucra a un surtido de actos de carácter motriz, cuya elaboración o realización es una parte sin el contenido motivacional, que primordialmente lo realizan las personas jóvenes, básicamente como un fin para la maduración; (4) Culturalmente, se especifica como una acción que se hace entre un indudable espacio y tiempo, bajo ciertas normas que son admitidas por un conjunto de sujetos que despliegan emociones de dureza y alegría; y, (5) a partir de vista psicopedagógico, se considera como una labor abierta y productora de goce a quienes la juegan (bajo reglas que cumplir) y le suministra al infante, joven o adulto el goce del éxito y va formando su identidad ante los demás.

Smith (1980, citado por Gómez y otros, 2014), menciona que el deporte (juego) es una acción natural de ciertas especies que explora para desplegar métodos psicológicos elementales, sin embargo, menciona que mediante el juego se desarrollan aprendizajes.

2.2.3. Enfoque teórico sobre el juego en los niños.

El juego es una acción que se muestra en el transcurso de la vida, no obstante durante la niñez donde se muestra con mayor significado y la mayor parte del juego infantil trata de repetir actitudes característicos del trabajo de una persona adulta, por ejemplo, las pequeñas juegan a la cocinita, buscando relacionar a la actividad que realiza la mamá en casa durante sus actividades domésticos, el niño juega al mecánico, reparando su carrito imaginando la actividad que realiza su padre con su carro, pero debemos deducir que cada actividad que realiza, está conectado con el espacio donde se desenvuelve, intentando de repetir las experiencias y habilidades de sus progenitores o hermanos mayores que él. Este asunto de jugar es automotivada y soporta todo situación de capacidades, se trata de sus mismas reglas y se determina por ser franca y natural.

Díaz (1993), define al juego como una acción pura, en el que no existe interés cualquiera; solamente el jugar es voluntario, es algo que surge en uno y se exterioriza. Es satisfactorio; hace que un individuo se sienta complacido.

En este caso, coincidimos con Flinchum (1988), quien revela que el juego proporciona libertad al chiquillo para librar esa energía acumulada y es el instante en el que el niño provoca las destrezas interpersonales y construye una zona o espacio en su medio natural.

Algunos juegos exigen mayor voluntad que otros (Zapata, 1999), pero establece una importancia para todo niño que está en pleno crecimiento (Brower, 1988). No obstante, muchas personas lo imaginan como algo que no tiene importancia y restan

la labor que éste realiza en el infante, generando la menor importancia a las acciones que el infante puede obtener y los exigen a efectuar movimientos que no está de acuerdo a su edad.

2.2.3.1. Teóricos del juego en la Educación Pre escolar.

Hay un sinnúmero de autores que han manejado el juego y han desarrollado sus hipótesis, no obstante, llegan a determinar que el juego en los niños es una actitud natural, que es una necesidad propia y que contribuye en el progreso del niño.

Los autores más sobresalientes en el estudio del juego tenemos:

Groos (1986), experimentó el juego en los animales y en las personas, gracias a ello, se reconoció las peculiaridades innatas de cada especie.

Zapata (1990), Piensa que el juego es una instrucción preparatoria, cuyo objetivo es el progreso de esas destrezas instintivas

Claparède (1900), establece la teoría del preejercicio, aquí se menciona sobre la tendencia de efectuar ejercicios por instintos que a la postre se realizarán cotidianamente en su vida adulta, por ejemplo, el trotar como acción que anticipa a un deporte respectivo.

Wallon (citado por Meneses y Monge, 2001), menciona que la institución educativa le conviene buscar en el juego un espacio o forma de educar y no debe orientarlo a fines educativos reservados, califica que el juego forma parte de cada individuo y le admite adecuarse al mundo; es cierto que el niño derrocha mucha energía, pero esto no le genera ningún daño físico, El deporte le provee al infante satisfacción y serenidad. Según el autor el pequeño va experimentando patrones que son notables para su vida. Este especialista cataloga a los juegos en funcionales, ficción, adquisición,

Foebel (citado por Meneses y Monge, 2001), considera la naturaleza del niño en el juego y su naturalidad.

Montessori, fundamenta su teoría sobre que el pequeño requiere de inmenso amor, aunque está proporcionado de una enorme potencialidad, de invariable cambio físico, por ello, su técnica se orienta en la autoeducación, debido a que el pequeño ejecuta deportes como parte de la vida cotidiana, su técnica se ayuda en el asocianismo y persigue ampliar los sentidos.

Decroly (1932), adaptó las leyes del avance de los infantes a la educación, se fundamenta en el nacimiento de la globalización y el de utilidad indagando desplegar

la acción intelectual y motriz. Forma parte a su vez una categorización de los juegos educativos en armonía a lo que procura cumplir.

Freinet (1966), plantea la hipótesis de la Educación para el trabajo, constituye 30 elementos que convienen operar en un contexto de formación (educativa), por ejemplo, aprendemos a escribir, escribiendo a dibujar, dibujando, En este caso, tratamos que el infante ensaye para que conozca y fortalezca su inteligencia y su sabiduría.

2.2.3.2. Teorías sobre el juego

Díaz (1993), menciona que las hipótesis sobre el juego, podemos agruparlos asumiendo en cuenta dos cuestiones básicas, el primero es por qué jugamos, aclarando estas incógnitas se hallan las teorías del descanso, la catártica, la de recapitulación y la de energía superflua; y, el segundo es preguntarse para qué jugamos, ahí alcanzamos congregar las de entrenamiento preparatorio, las instintivas, la psicoanalítica y la de invención. Por eso, cuando los profesores preparen sus sesiones de aprendizaje, deben considerar en qué lugar se localiza lo que quieren crear. Para ello, el autor considera:

2.2.3.2.1. Teoría de la Energía Excedente

Spencer (citado por Kraus, 1990), menciona que el juego en los niños se genera porque el mismo cuerpo necesita liberar o quemar energía que se acumula en el organismo en grandes cantidades. Se trata de un caso particular que sucede en los mamíferos superiores cuando logran satisfacer sus necesidades básicas, como la alimentación, viven en completa alegría jugando, ejercitando y es por este medio por donde descargan grandes cantidades de energía. El mismo autor señala, que el juego se origina de las actividades del ser humano que se proporcionan en la adultez.

Los defensores de esta teoría creen que los infantes muestran una exuberancia cantidad de energías (nerviosas o musculares). Bajo esta premisa los profesores deben proyectar sus labores físicas de acuerdo con el ímpetu que pueda observar en los chicos, por ejemplo si observa a un masa de escolares que expresan más vigor que otros, éstos deben trabajar ejercicios con mayor tiempo.

Newmann y Newmann (1983), establecen que los niños que están bien nutridos y mantienen tiempos prolongados de descanso, emplean al juego como medio de salida de excedente de energía.

2.2.3.2.2. Teoría del esparcimiento, recreación y recuperación

Moritz Lazarus (1883, citado por Kraus 1990), revela que hay una marcada diferencias entre la energía de la mente y del físico, también indica que, si se observa cansancio del cerebro, es preciso realizar un cambio de ejercicios con el propósito de refrescar la energía nerviosa.

Mientras que la actividad mental, se utiliza en el juego grandes tamaños del sistema neuromuscular (que no fueron manipulados por la actividad mental) para recobrar las energías y el equilibrio. Así mismo, es por medio de los ejercicios que el hombre logra despejar del stress, puede distraerse y salirse por un momento de la actividad que le ha producido cansancio y, puede de este modo lograr refrescar su cerebro para una alta actividad.

Newmann y Newmann (1983), confirman que los ejercicios desarrollados entre los niños se generan por la búsqueda de distracción y por la alta energía que manejan para ejercitar distintas instrucciones teóricos y prácticos (habilidades).

2.2.3.2.3. Teoría del instinto o de la práctica de ejercicios preparatorios

Gross (1896, citado por Kraus 1990), asevera que los ejercicios o movimientos en los animales desempeña la función de alistarlos para sobrevivir en sus hábitats, por ejemplo el modo como trotan los hijos del jabalí, le servirá para que cuando vaya en crecimiento a generar movimientos que puedan servir para escabullirse de sus controladores biológicos. Según el autor, esta hipótesis de las especies más inteligentes y adaptables, requiere de un mayor cuidado en el inicio de crecimiento (de 0 a 11 años en los seres humanos) para aprender, por ejemplo, el juego del papá y la mamá, o el juego de la casita.

El juego son ejercicios instintivo simple; no es similar trabajo que juego, pero el trabajo puede abarcar dispositivos del juego. Hay diferentes formas de juego, pero ellas, existen en concordancia a las insuficiencias biológicas de los años de cada individuo. Para Vargas (1995), los mamíferos superiores juegan por que necesitan hacerlo, más no porque sea una actividad exclusivamente para los más jóvenes. Casi todo individuo nace

con destrezas imperfectas (instinto) y es a través del juego que va mejorando, o sea, el juego habilita incrementar la parte exterior e intelectual de la especie y en el caso del hombre, las enseñanzas se aminoran en el tiempo (la importancia de jugar también va perdiendo su interés).

2.2.3.2.4. Teoría de la catarsis.

Krauss (1990), plantea que el juego es parte de una salida para las emociones y tal como lo muestra Carr (citado por Krauss 1990), el juego es parte un vaciado de todas esas energías con instintos antisociales. Igualmente, hay que mencionar que los sentimientos como la cólera y el miedo generan alteraciones internas que terminan muchas veces con reacciones agotadoras y muestran en evidencia circunstancias amenazantes, en este caso el juego establece un catalizador para expulsar esta energía y retornar a la moderación (liberación de energía exorbitante).

2.2.3.2.5. Teoría Atávica o de la recuperación.

Stanley Hall (1906, citado por Kraus 1990), aseveraba que los niños formaban parte de los eslabones entre el desarrollo de los animales y las personas; como indica el autor a través los juegos los chicos resurgían la vida de sus antepasados, las cuales fueron oportunas para que sobrevivencia (cazar, pescar, etc.).

El atavismo propuesto por Stanley Hall es la disposición del regreso de las cualidades de nuestros antiguos antepasados (Vargas, 1995). Es por ello, que por medio de los juegos se irradian las diversas épocas del hombre. Esta coyuntura se observa en el sinnúmero de acciones que ejecuta, por ejemplo la natación, el campismo, el montañismo, entre otras.

2.2.4. Características del juego infantil.

Las particularidades implícitas en el juego son las siguientes:

- Es libre y voluntario: el elemento primordial de libre elección está ligado del significado de juego. El niño debe optar por el juego, orientado por sus estimulaciones y beneficios personales, sin exigencias externas.
- Se ubica en un lugar y un tiempo exacto: el espacio se relaciona con el ambiente donde se despliega la práctica lúdica, y el tiempo de juego va depender de la estimulación e comodidad del que juega.

- Es autotélico: se juega por el puro deseo de jugar, por el deleite de desarrollar la acción sin estar por los resultados que muestre al finalizar. Lo fundamental es disfrutar con la práctica lúdica.
- Es absoluto e innato: el juego siempre estuvo presente en todos los tiempos y las civilizaciones. Los menores no requieren recoger esclarecimientos sobre cómo jugar.
- Es origen de complacencia: el juego brinda satisfacción en uno mismo, se consigue diversión y esparcimiento. La emoción de complacencia hace que el menor conserve mantener atención hacia la actividad.
- Implica actividad: el juego comprende estar enérgico física o psíquicamente.
- Posee un temperamento incierto: al ser una tarea voluntaria y creativa, el juego se desenvuelve y se cambia de acuerdo a los beneficios de los mismos jugadores.
- Se desenvuelve en una realidad artificial: a través del juego, los pequeños convierten la verdad en fantasía, pueden convertirse en lo que desean.
- Es una acción innata de la niñez: si bien se juega durante el tiempo de vida, es en la niñez cuando el juego se transforma en la acción por excelencia.
- Consiente afirmarse: en el ambiente del juego pueden dar argumentos y buscar resultados a los conflictos, los temores y los nerviosismos, de esta manera ratifican su autoestima y personalidad.
- Beneficia el aprendizaje a lo largo de la vida: el juego es un elemento básico que te relaciona con las demás personas y el entorno que les rodea. El juego proporciona el diálogo y la generación de lazos cordiales.
- Fortalece el progreso general: el juego es el motor principal de la expansión infantil: beneficia el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.
- Desempeña un oficio reparador de desigualdades, integradora y rehabilitadora: el juego se vuelve en una ocasión de interacción y enseñanza, en un componente correctivo de diferencias, brindando destrezas y recursos que, en terminantes ocasiones, no se les observa en el medio tradicional de los chicos; cuando los niños juegan, las discrepancias se esfuman.
- Indica la fase evolutiva en la que se localiza el chico: por medio del análisis que se toma a los niños en el juego, podemos estimar el avance y el cambio en todas sus facetas de desarrollo e equilibrar posibles problemas para una intromisión a tiempo.
- El juguete no es necesario para el juego: el juguete es un medio lúdico, pero no es indispensable para jugar. Los chicos imaginan juegos y convierten los objetos

de la realidad según lo que necesita; así por ejemplo, un lapicero puede convertirlo en un avión.

2.2.5. Funciones del Juego.

El juego no es una simple acción que distrae o que simplemente posea insignificante nivel con la enseñanza. El juego involucra un sinnúmero de técnicas que nos facilitan el desarrollo de una forma integral del pequeño (aprendiz), por lo que Arango y Otros (2000), nos enseñan que continua las siguientes funciones:

2.2.5.1. Función educativa.

Se ha comprobado que el juego contribuye en el progreso mental del niño, ya que durante el transcurso de investigación le admite implantar juicios valorativos de las habilidades manejadas en el resultado del problema; este procedimiento consiente al niño establecer la atención durante la acción, desenvuelve la fantasía y la imaginación, así como la indagación y el conocimiento.

La preparación de lo que le rodea, su ambiente a través del juego le aprueba al niño desenvolver la estimulación intrínseca (es muy intensa).

2.2.5.2. Función Física.

Por medio del juego, el infante genera un sinnúmero de habilidades, destrezas motrices y maneja en forma adecuada su cuerpo, esta evolución, le facilita manejar sus movimientos, la motricidad gruesa y fina (coordinación motora) en demanda de sus resultados.

2.2.5.3. Función Emocional.

El pequeño experimenta a mostrar sus inquietudes y a dominarlas, para un niño es más simple pronunciar sus motivaciones a través de las señas. Por medio del juego los niños alcanzan o sueñan ser otros individuos, admitiendo al niño efectuar algo, sin poseer responsabilidad alguna de su accionar. Consiente el crecimiento de su temperamento, su originalidad, su seguridad e libertad (puede tomar medidas y generar sus propias reglas).

2.2.5.4. Función Social.

Por medio del juego el infante puede echar de ver la organización de su medio cultural y de las labores que los hombres ejecutan interiormente en la organización. Por

consiguiente, que entre asunto de correlación se desarrolla la colaboración, la paciencia, el acatamiento y la repartición de recursos. El menor experimenta su actuación en función de las reglas que se reparte en el equipo mientras perdure el juego, y en esta etapa experimenta que no siempre va a vencer y es inevitable adaptar sus caracteres de conducta ante el equipo (experimenta conductas), entre las cuales, podemos indicar: el comportamiento desocupada, el comportamiento de espectador, la del jugador solitario, la del jugador en paralelo, la del jugador asociativo, la conducta del cooperativo y el de conducta equipo (la de mayor relación).

2.2.6. Características del juego de 0 a 6 años.

Según la teoría psicoevolutiva de Jean Piaget, los niños a lo largo la Educación escolar se localizan en las siguientes fases del desarrollo mental: La fase sensoriomotora y la preoperacional. La primera de ellas, inicia con el nacimiento hasta los 2 años. En este periodo los niños usan la inteligencia y los instintivos como el modo principal de edificar el conocimiento del mundo y, en ella prevalecen los juegos motores. Lo que realizan los chicos por medio de este tipo de juego es revelar el mundo, reconociendo con su propio cuerpo. Como observamos con Garaigordobil (2003), los menores cuando inician este juego empiezan a alternar tenazmente distintas rutinas de movimientos y señas con su propio organismo, mientras va avanzando está introduciendo las cosas que tiene a la mano y empieza a examinar de la manera intencionada con cuerpos que examinan para manosear.

Estas acciones van ayudar a los menores a lograr un buen desarrollo sensoriomotor en los tres primeros años de su vida. La otra etapa, la preoperacional incluye el borde de edad de los 2 a los 7 años. En esta parte de su vida el lenguaje empieza a activar ligeramente y los niños muestran mayor habilidad para usar un sinnúmero de símbolos que muestran los objetos. En esta etapa los juegos son principalmente simbólicos. En este periodo los niños cuando juegan lo que hacen es imitar a los mayores y es de esta manera van entendiendo el mundo que les rodea. Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou y Masnou (2007) defienden el beneficio por sembrar el juego simbólico debido a que tiene múltiples funciones cognitivas, sociales y afectivas. Como lo establece Ortega Ruiz (1992), Piaget quien supone que la diferencia de estos dos modelos de juego mencionados (el juego motor y el juego simbólico) hay un “indiscutible conexión” ya que entre los dos hay una gran correlación. Pero si bien estos juegos identifican a cada periodo de tiempo según Piaget, existe dos juegos que son de la misma manera muy usuales, que son el juego de construcción y el juego de experimentación. Romero y

Gómez (2008) aseveran que el juego de construcción empieza en torno del primer año de vida y lo detallan como “un sinnúmero de acciones reguladas hacia un objetivo determinado –generar dispositivos más cercanos a la verdad- donde los objetos usados para tal fin, adquieren especial importancia”. Los autores además aseveran que si un niño edifica un objeto de la entorno no la está figurando sino que está repitiendo la situación, de manera que ya precisa tener cierto noción sobre ella. El otro modelo de juego que se realiza a lo largo de su vida en la etapa de Educación inicial es el juego de experimentación. Este juego les encanta a los niños desde el inicio de su primer mes de vida que ya pretenden revelar el espacio a su alrededor. Thió y otros (2007) alegan que “cuando uno o muchos niños se meten a intervenir libremente por propia iniciativa con objetos inespecíficos de su medio manejándolos, fusionándolos, comunicándose con ellos, se dice que ejecutan acciones exploratorias, pero, como se sienten bien, en los colegios hablamos de juego de experimentación”.

2.2.7. El juego en el currículo de educación infantil.

La Educación Inicial es el ciclo formativo previo de la Educación Básica Regular, recibe a los niños menores de 6 años, es decir, se encarga de la educación de los primeros seis (6) años de vida, que forma parte una ciclo de gran importancia, ya que en ella se construyen los cimientos para el proceso potencial biológico, afectuoso, conocedor y social de todo ser humano. Esta etapa forma los cimientos para el perfeccionamiento de las competencias de los pequeños estudiantes y se relaciona con la otra etapa de la Educación Primaria, lo que asevera conexión pedagógica y curricular. La aplicación en el nivel de Educación Inicial se efectúa desde una contemplación cortés a los niños y las niñas , que los trata como personas de derecho, que requieren de situaciones específicas para desenvolverse; sujetos de iniciativa, preparados para recapacitar, proceder, corresponder y arrancar del medio lo que realmente requieren para desarrollarse y variar; individuos sociales que necesitan de los atenciones y amistades de otros para crecer en el interior de una sociedad caracterizada por un principio, un contexto, una lengua y una conocimiento particular. Así mismo, se considera las carencias y peculiaridades particulares de sí mismo de un ciclo madurativa por la que cruzan los niños de esta etapa, por lo que se ennoblece el juego, la exploración, el hallazgo y los distintos períodos de cuidados que se les ofrece habitualmente como fortalecedores de la instrucción. En esta etapa, se da inicio al desarrollo y aprendizaje en los niños de ambos sexos, en estrecha correlación y plenitud con el trabajo de enseñanza de la familia, por ser el hogar la primera y primordial entidad de protección y educación del pequeño a lo largo de los primeros

años de su vida. Así mismo, forma parte de la primera área pública en su medio urbano, donde los niños se desenvuelven como ciudadanos.

En relación al progreso general del niño menor de 6 años los propósitos y labores de la Estructura Curricular se han constituido en Áreas de Desarrollo:

- Bio psicomotor
- Intelectual
- .Socio emocional

La Estructura Curricular Básica, certifica la unidad del sistema educativo, pero así mismo respalda la adecuación a cada acontecimiento particular. En este caso, los fines pedagógicos en la Educación Inicial son: decencia, singularidad, rapidez, independencia, socialización y creatividad.

La iniciativa de integridad nace de la idea de que el pequeño es una unidad bio-psico-social y por ello la labor educativa debe respaldar al desarrollo bio-psicomotor, mental y socio emocional del mismo. Esta iniciativa rechaza la aplicación de una enseñanza unilateral pre eminentemente cognoscitiva en donde el niños es imaginado como un cúmulo de facultades separadas de las mismas debe generar principalmente su capacidad intelectual.

Simultáneamente, menciona que es necesario, al postular una formación integral, ofrecer a los chicos asistencia en salud y alimentación. El concepto que sitúa la iniciativa de individualidad en la educación del Perú, es que cada niño es un ente único con particularidades propias, originales, con un equilibrio de progreso y enseñanza personal. Por ello, la educación inicial según las leyes vigentes debe ser único, caracterizado sin caer en el aislamiento.

El fin de la actividad sostiene la cooperación de los alumnos en el desarrollo educativo, o sea que el Estudiante asimila aquello que aprecia, experimenta su propia acción, desde las causas que lo conlleven a la acción, asimila por estudio y error, por proximidades constantes, y por acciones, y manifiesta a sus insuficiencias e intereses. Bajo esta primicia el Ministerio de Educación exhorta el manejo del juego como recurso pedagógico, así como la elaboración de prácticas directas con materiales concretos o medios secundarios y rutinas que viabilizan a los niños emplear lo aprendido por medio del “trabajo”.

En educación inicial logran manejar una variedad de juegos: sensoriales, eficaces, de reproducción, imaginarios o trágicos, juegos psicomotrices, juegos musicales.

El origen de libertad en el marco de la educación inicial, trata de brindar al niño un ambiente de libertad que le facilite expresar naturalmente, colocando los fines más imprescindibles.

La educación en el Perú se considera que este ambiente de libertad, beneficiará la imaginación del niño no sólo en sus términos artísticas, así como en la salida de inconvenientes, y facilitará desenvolver la decisión y la soberanía que le facilite efectuar las cosas con total libertad y tomar medidas al poder optar entre varias opciones.

Se debe fomentar la adaptación de los niños es otra iniciativa que manifiesta a la concepción de que el humano por naturaleza es un ser social. Por ello se idea que frente al labor individual que asiste al niño a mantener en sí mismo, el profesor de Inicial debe facilitar labores realizadas en equipos, juegos socializadores que logran que el escolar aprecie la presencia de otros niños de su aula e comience a superar el egoísmo natural de cada persona de esta edad hasta lograr con el del tiempo un pensamiento objetivo.

El comienzo de la creatividad, está vigente en el desarrollo educativo del niño, habiendo sido una limitación cuyo bienestar es transcendental para el recomendable desarrollo del hombre en evolución.

En este caso, para el impulso de la creatividad de la manifestación inventora de los niños, se cree que debería existir una estimulación interna, un ambiente abierto y liberal de extrema comunicación con los demás, en un área agradable y estimulante para la sensación y la ilusión, basándose esencialmente en hábitos personales vividas.

El total de estos semblantes arriba mencionados en su progreso, se pueden manejar una gran diversidad de juegos: sensoriales, funcionales, de falsificación, imaginarios o dramáticos, juegos psicomotrices, juegos musicales, con el objetivo de causar un perfeccionamiento integral del niño

2.2.8. Evolución del juego Infantil.

Piaget, menciona el juego que genera un niño renueva según su grado de aprendizaje, o sea, en función de sus ciclos evolutivos.

- El juego funcional o de ejercicio, el cual se desarrolla en el periodo sensoriomotor, el cual abarca de 0 a 2 años.
- El juego simbólico, el cual se desenvuelve en el periodo Preoperacional, el cual comprende de 2 a 6 años.

- El juego de reglas, el cual se extiende en el periodo de los procedimientos concretos y las operaciones formales, el cual comprende de 6 a 18 años.
- Los juegos de construcción que se desarrolla a lo largo de éstos cuatro periodos.

2.2.8.1. El juego funcional.

Es un juego que se repite por agrado que le produce (chupar, masticar, etc.), el provecho que ocasiona en los chicos, es la mejora sensorial, la conexión, la moderación y el perfeccionamiento motriz.

Meses	Evolución	Actuación	A qué juegan	Con Qué juegan
0 a 3	Reacciones circulares primarias	Propio cuerpo	Cosas que marcan su atención, por la luz, sonido, etc.	Móviles de las cunas, sonajeros, chupones, su propio cuerpo.
3 a 6	Reacciones circulares secundarias	Entorno	Establece su mirada y sigue; manosea y examina cuerpos	Su cuerpo, el cuerpo de otras personas, mordedores, muñecos u otros juguetes que está a su alcance.
6 a 12	Intencionalidad de la acción	Coger diferentes objetos	Gatea, gira, camina, mueve cosas, busca cosas	Andadores, balones, coches, juegos de falda
12 a 24	Experimentación	Causa- efecto: ¿qué pasa si hago...?	Se desliza libremente, el juegos es de arrancar, pegar, heurístico, inicia el juego simbólico. Juega con los libros de cuentos o historietas.	Móviles, muñecos diversos, casitas, alimentos, juegos con arena, juegos con agua
	representación	Imitación		

2.2.8.2. El juego Simbólico

Viene a ser los juegos donde se representan escenarios, cosas y personalidades, por ejemplo, juega que se encuentra con un bote en una piscina. Este ejemplo de juego le habilita estar al tanto su ambiente, despliega la expresión, la socialización y progreso de su fantasía y creatividad.

Evolución	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
Argumento	El ámbito social	Ámbito ficticio	Individuales e inventados
Cómo es el juego	Al papá y la mamá, al doctor, al profesor y a los alumnos	A los superheroes	Al juego de amigos
Con qué se realiza el juego		Se juega con todo lo que posee a su alcance (musicales, rompecabezas, etc.	
2 a 3 años		Aparenta acciones sencillas. Surgen los miedos, soluciona problemas, accede el juego encaminado, se ensucia manoseando materiales.	
3 a 4 años		Juega con distintos niños y comparte sus juguetes, asimila reglas básicas, brinca con dos pies, camina en puntillas. Dibuja figura del ser humano, aunque sea garabatos.	
4 a 5 años		Anda, trota y corre con mayor seguridad, participa en los juegos verbales. identifica las partes de su cuerpo, es muy interactivo, presta sus juguetes y no le interesa ganar o perder	
5 a 6 años		El juego es participativo y se crean reglas simples. Nace los juegos de competencias.	

2.2.8.3. Juegos de reglas

Todos los juegos tienen reglas claras, en ese sentido los niños tienen que aprender a que llegue su turno, ya saben lo que es ganar y también lo que es perder. Los juegos de reglas ayudan a la memoria y el lenguaje; la concentración la lógica y la cautela. Es perfectamente socializado, ya que se difunde desde lo particular a lo colectivo y a su sabiduría.

2.2.8.4. Juegos de Construcción

Están presente las reglas; entre las utilidades es que se despliega la facilidad de crear y la fantasía, También despliega la motricidad fina y gruesa, así como la armonía. Accede a desenvolver la atención y la atención del niño, desarrolla la tolerancia e

incita la voluntad, así también, el progreso del pensamiento abstracto. Estas formas de juegos generan la facultad de análisis – síntesis, así como el proceso de aprendizaje del niño

2.2.9. Categorización de los juegos

2.2.9.1. por la capacidad desarrollada

Los juegos pueden categorizarse en cuatro tipos:

- El juego Psicomotor: construye una estrecha relación entre la apariencia psicológica o psíquica y el desarrollo motor, este último se ejecuta por medio del ejercicio y el movimiento del cuerpo. A la vez, estos logran ser: (1) los juegos sensoriales y perceptivos, los mismos que tratan de desarrollar el sistema sensorial y la percepción; (2) los juegos motores, los mismos que tratan de mejorar el esquema corporal, la coordinación y la expresión del cuerpo del menor.
- Juegos cognitivos: Tratan de desarrollar las capacidades intelectuales. Estos alcanzan ser: (1) De manipuleo y construcción, los mismos que desarrollan la curiosidad y la concentración; (2) De experimentación, despliegan el manipuleo así como el descubrimiento; (3) De atención y memoria, desarrollan la curiosidad y evocación; (4) Los juegos lingüísticos, tratan de optimizar la expresión verbal, la terminología y la comunicación; (5) Los de Ilusión, promueven la facultad o destrezas de representación, la forma de expresarse, las artes de resolver los problemas e impulsa el invento e imaginación.
- Juegos sociales: busca el progreso de facultades sociales, o sea, beneficia las destrezas sociales, la unificación a varios grupos y la socialización. Estos logran ser: (1) los teóricos o de ficción de cosas inexistentes o existentes; (2) de reglas, los mismos que buscan realizar reglas en el resultado de metas; (3) los cooperativos, trata de desarrollar destrezas en sociedades para el resultado deseados, comunes.
- Afectivos: que averiguan el desarrollo del autoconcepto y la estima personal por medio del manejo adecuado del entusiasmo, los sentimientos y el vínculo afectivo. Estos pueden ser: los juegos, funciones de los individuos y los juegos de autoestima

2.2.9.2. Por el lugar o área donde se realiza.

Estos logran ser abiertos o de exterior (funciona en lugares abiertos como patios, huertas, canchas, etc.) y los encerrados o de interior (pueden ser en el salón de clase, en la sala de nuestro hogar, etc.).

2.2.9.3. Por la manera como participa una persona adulta.

Éstos logran siendo: libre (la persona mayor observa y controla, pero no participa en forma directa); dirigidos (La persona mayor plantea, conduce y causa motivación, pero no participa en forma directa); y presenciado (La persona mayor vigila, interviene a tiempo, proporciona los objetos, genera motivación, pero no participa)

2.2.9.4. Por la dimensión social.

Creemos que pueden ser observadores, juegos solitarios, en paralelo (sin relación), asociativo o unir personas (de interacción, pero el juego no se condiciona por nadie de ellos), cooperativo o apoyo (con una relación verdadera y con intereses comunes) y el socializado con personas mayores.

2.2.9.5. Por la cantidad de individuos.

Creemos que pueden ser propios (el niño juega en solitario), por ejemplo, el de indagación, operación, el imaginario, de edificación, etc; los juegos de pareja (en dos), por ejemplo: el juego de tenis de mesa; El juego de conjunto (involucra la participación de muchos individuos con determinadas funciones y objetivos comunes), por ejemplo: Danzas, gymkhana, etc.

2.2.9.6. Por los objetos que manipulan

Se categoriza en dos equipos, los que manipulan objetos para su mejora, como ejemplos tenemos: el cesto de los tesoros, el tenis de mesa, el monopolio; y los que no precisan de ningún tipo específico, por ejemplo: correr, saltar, el escondite, etc.

Existen otras formas de categorizar a los juegos, por ejemplo: de relación social (alto nivel de competencia y cooperativos); Con normas (de reglas y sin reglas); de origen (habituales y de diversas culturas); por la función que efectúa la persona mayor (libre o dirigido); Por el tiempo creciente (con reglas, práctico, figurado y productivo); Otros que pudieran ser de mesa o mecánicos.

2.3. Definiciones de términos básicos.

- **Juego:** Esta definitiva las labores recreativas de aptitud físico o mental que alcanzan tener reglas definitivas o sencillamente no hay normas definidas.

- **Juego psicomotor.** El juego psicomotor muestra la correlación entre los métodos psíquico y motor. despliega la cualidad motora a mediante movimientos y el ejercicio del cuerpo.
- **Juego cognitivo.** El juego cognitivo incrementa las facultades mentales, se prestan a ser manipulados, de prueba, de observación y memoria, lingüísticos y ideológicos.
- **Juego social.** El juego social es el que se desenvuelve en equipos y beneficia las relaciones sociales, la unión de individuos y el proceso de socialización. Los juegos sociales pueden ser: imaginarios, de normas, de colaboración
- **Juego afectivo.** El juego afectivo es el que involucra vibraciones, pasiones, vínculo y perfeccionamiento del autoconcepto y la estima personal. En este ciclo del pequeño (niño) sobresalen los juegos de funciones o dramáticos y los juegos de estima personal.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Hipótesis

El presente estudio por su naturaleza descriptiva carece de hipótesis.

3.2. Variables

Tipos de juegos

3.3. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje	Son los juegos que se desarrollan en el aula y sirve para facilitar el aprendizaje, los cuales fortalecen los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, compañerismo, conocimientos, entre otros. (Torres, 2002)	Son los juegos que busca desarrollar procesos psicológicos básicos y desarrollan aprendizajes motores, cognitivos, sociales y afectivos,	Juegos motores	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica juegos. 5 - Identifica la finalidad. la - Conoce los materiales necesarios el juego. los - Explica brevemente como se juega. el 	Literal: Desconoce Conoce regularmente Conoce
			Juegos manipulativos	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica juegos. 5 - Identifica la finalidad. la - Conoce los materiales necesarios el juego. los - Explica brevemente como se juega. el 	
			Juegos de imitación	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica juegos. 5 - Identifica la finalidad. la - Conoce los materiales necesarios el juego. los - Explica brevemente como se juega. el 	
			Juegos de simbólicos	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica juegos. 5 	

				<ul style="list-style-type: none"> - Identifica la finalidad. - Conoce los materiales necesarios el juego. - Explica brevemente como se juega. 	
			Juegos de razonamiento lógico	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica 5 juegos. - Identifica la finalidad. - Conoce los materiales necesarios el juego. - Explica brevemente como se juega. 	
			Juegos de relaciones espaciales	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica 5 juegos. - Identifica la finalidad. - Conoce los materiales necesarios el juego. - Explica brevemente como se juega. 	

3.4. Tipos de Investigación

Por su naturaleza el presente estudio es de naturaleza cuantitativa

3.5. Diseño

Para el desarrollo del presente estudio se utilizó el diseño descriptivo simple, porque se busca recoger información relacionada con el objeto de estudio: En este tipo de diseño no se busca manipular variables para observar el efecto en otras, está constituida por una sola variable y una población. Asimismo, es una investigación de estudio no experimental; es decir, no se hará variar intencionalmente las variables independientes. De hecho, no hay condiciones o estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural, en su realidad.

Esquema:

M ----- O

Donde:

M= muestra de docentes del nivel inicial del distrito de Juan Guerra.

O= observación de los tipos de juegos

3.6. Población, muestra y muestreo

3.6.1. Población de estudio

Población: Se tomó los 06 docentes de las 02 Institución Educativa de Juan Guerra: Tal como se muestra a continuación:

N°	I.E.	CANTIDAD
01	305	3
02	148	3
	TOTAL	6

3.6.2. Tamaño de muestra

Muestra: Se tomó al 100% de docentes de la I.E. de Juan Guerra

3.6.3. Selección de muestra

El muestreo que se aplicó fue el no probabilístico a criterio del investigador.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó el método de la encuesta para conocer los tipos de juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes del nivel inicial

3.8. Métodos de análisis de datos

Se utilizó los siguientes procedimientos estadísticos:

- Tablas comparativas.
- Gráfico de barras.
- Otras tablas estadísticas.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados.

Tabla 01

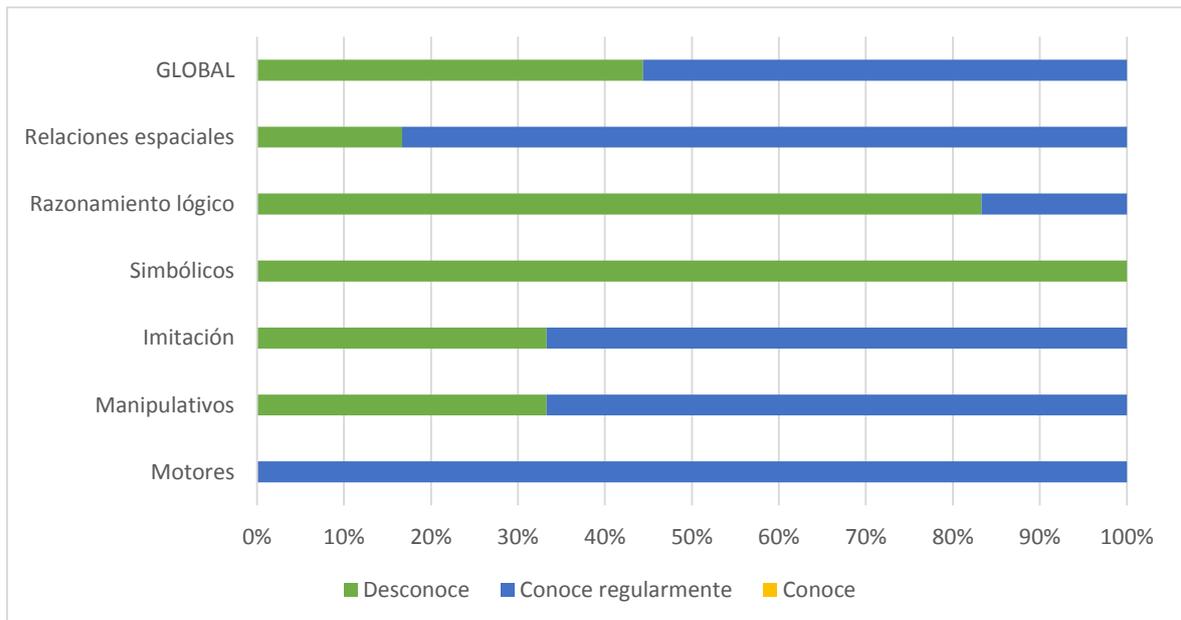
Número de juegos que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación inicial del distrito de Juan Guerra

JUEGOS	Desconoce (0 – 1)		Conoce regularmente (2 a 3)		Conoce (4 a 5)		TOTAL	
Motores	0	0,0	6	100,0	0	0,0	6	100,0
Manipulativos	2	33,3	4	66,7	0	0,0	6	100,0
Imitación	2	33,3	4	66,7	0	0,0	6	100,0
Simbólicos	6	100,0	0	0,0	0	0,0	6	100,0
Razonamiento lógico	5	83,3	1	16,7	0	0,0	6	100,0
Relaciones espaciales	1	16,7	5	83,3	0	0,0	6	100,0
GLOBAL	2.7	44,4	3.3	55,6	0.0	0,0	6.0	100,0

FUENTE: Encuesta

Gráfico 01

Número de juegos que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación inicial del distrito del distrito de Juan Guerra



Fuente: Tabla 01

De la tabla 01 y la gráfico 01, En relación al número de juegos que conocen los docentes del nivel inicial, podemos indicar que el 100% de los docentes conoce regularmente los juegos motores, es decir conocen de 2 a 3 juegos que se emplean para desarrollar la motricidad fina o gruesa. El 66,7% de los docentes conocen regularmente los juegos manipulativos y de imitación. El 100% de los docentes se puede decir que se encuentran en la escala de desconoce (o conoce parcialmente) los juegos simbólicos (solo menciona 1 o simplemente ninguno). Con respecto a los juegos de razonamiento lógico podemos observar que el 83,3% de los docentes no conoce (o conoce parcialmente) uno ningún juego; además con respecto a los juegos de relaciones espaciales el 83,3% de los docentes conocen regularmente algunos juegos.

Con respecto al número de juegos que conocen los docentes podemos observar que el 55,6% en promedio, conoce regularmente, es decir, que conoce de 2 a 3 juegos que puede aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel inicial. Sin embargo, existe un 44,4% de docentes en promedio que sólo conoce un juego o ninguno que pueda aplicar durante sus actividades académicas.

De esto podemos concluir que a los docentes les falta investigar o implementar algunos juegos en su práctica docente de tal forma que evite la rutina en los niños y se logre aprendizajes más significativos, ya que en esta etapa una de las características es que los niños aprenden jugando.

Por otro lado, entre los juegos más usados tenemos, (1) Motores: policías y ladrones la carretilla, las carreras, las sillas musicales, jala soga, las escondidas, , las topadas, los aros, los bolos, los pañuelos, entre otros; (2) Manipulativos: las chapas, las palmas las panderetas, la construcción, mis moldes, mis trenzas, jugando con la plastilina, tornillos y tuercas y pintando con temperas, entre otros; (3) Imitación: el baile o el dado de los animales, el espejo, la charada, las emociones, las voces de los animales, los animales y sus crías, mi artista favorito, entre otros; (4) simbólicos: El rompecabezas, el restaurant, el supermercado, los caballos, los toros y vacas, mi hospital, los micrófonos, etc. (5) de razonamiento lógico: Adivina ¿Qué es?, adivinanza, mi rompecabezas de palito de chupetes, la secuencia, mis figuras geométricas, tres en raya; y (6) De relaciones espaciales: burbujas, el rey manda, la balsa, kiwi, gallinita ciega, las canicas, mi ula ula, policía de tránsito, entre otros.

Tabla 02

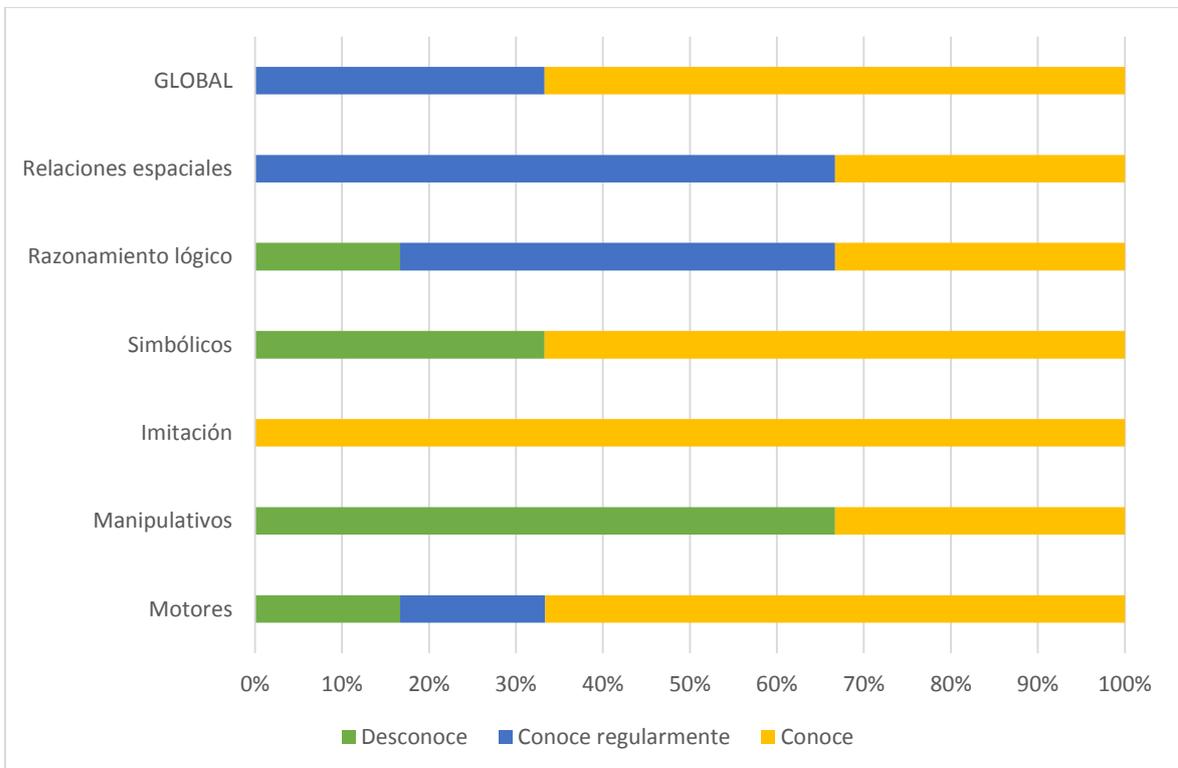
Nivel de conocimiento de la finalidad del juego que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación inicial del distrito del distrito de Juan Guerra

JUEGOS	Desconoce		Conoce regularmente		Conoce		TOTAL	
Motores	1	16,7	1	16,7	4	66,7	6	100,0
Manipulativos	4	66,7	0	0,0	2	33,3	6	100,0
Imitación	0	0,0	0	0,0	6	100,0	6	100,0
Simbólicos	2	33,3	0	0,0	4	66,7	6	100,0
Razonamiento lógico	1	16,7	3	50,0	2	33,3	6	100,0
Relaciones espaciales	0	0,0	4	66,7	2	33,3	6	100,0
GLOBAL	0	0,0	2	33,3	4	66,7	6	100,0

FUENTE: Encuesta

Gráfico 02

Nivel de conocimiento de la finalidad del juego que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje



Fuente: Tabla 02

De la tabla 02 y gráfico 02, en relación al conocimiento de la finalidad del juego que utilizan, podemos observar que el 66,7% de los docentes conocen adecuadamente la finalidad del juego motor empleado y en igual porcentaje (16,7%) se encuentran en los niveles de desconoce o conoce regularmente. Con respecto a los juegos manipulativos se observa que el 66,7% de los docentes desconoce la finalidad y el 33,3% está en el nivel “conoce adecuadamente”.

Con respecto a los juegos de imitación el 100% de los docentes conoce adecuadamente la finalidad de los juegos de imitación. En relación a los juegos simbólicos se observa que los docentes conocen su finalidad en el aspecto que pretenden desarrollar. Con respecto a los juegos de razonamiento lógico el 50,0% de los docentes conoce regularmente, el 33,3% conoce adecuadamente y el 16,5% desconoce su finalidad.

Además, con respecto a los juegos de nociones espaciales se puede distinguir que el 66,7% de los docentes conoce regularmente y el 33,3% conoce adecuadamente su finalidad.

A nivel global, se observa que el 66,7% de los docentes conoce adecuadamente la finalidad del juego y solo el 33,3% conoce regularmente.

Tabla 03

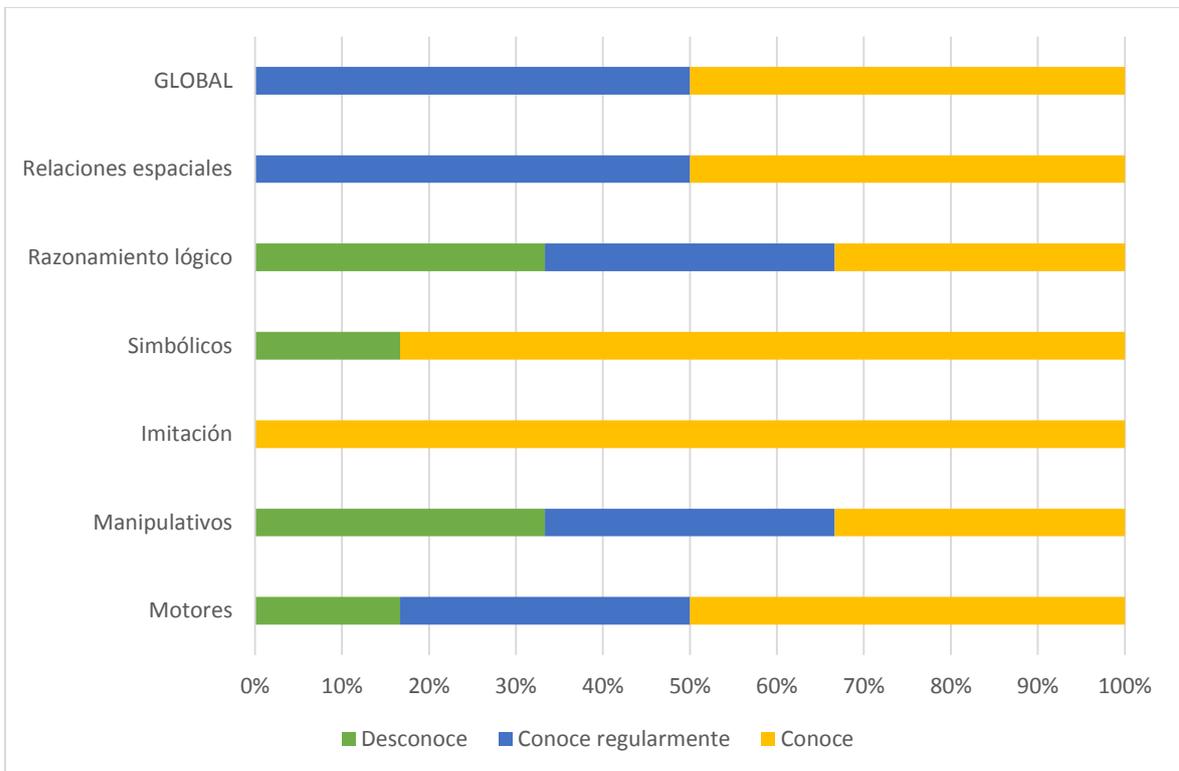
Nivel de conocimiento de los materiales que utilizan en el juego los docentes de Educación inicial del distrito del distrito de Juan Guerra

JUEGOS	Desconoce		Conoce regularmente		Conoce		TOTAL	
Motores	1	16,7	2	33,3	3	50,0	6	100,0
Manipulativos	2	33,3	2	33,3	2	33,3	6	100,0
Imitación	0	0,0	0	0,0	6	100,0	6	100,0
Simbólicos	1	16,7	0	0,0	5	83,3	6	100,0
Razonamiento lógico	2	33,3	2	33,3	2	33,3	6	100,0
Relaciones espaciales	0	0,0	3	50,0	3	50,0	6	100,0
GLOBAL	0	0,0	3	50,0	3	50,0	6	100,0

FUENTE: Encuesta

Gráfico 03

Nivel de conocimiento de los materiales que utilizan en el juego los docentes de Educación inicial del distrito del distrito de Juan Guerra



Fuente: Tabla 03

De la tabla 03 y gráfico 03, en relación al conocimiento de los materiales que se emplean en el juego que utilizan, podemos observar que el 50,0% de los docentes conocen adecuadamente los materiales que se utilizan en el juego motor empleado, el 33,3% conoce regularmente y la diferencia desconoce los materiales empleados. Con respecto a los juegos manipulativos se observa que igual porcentaje (33,3%) se encuentran en las tres escalas de medición).

Con respecto a los juegos de imitación el 100% de los docentes conoce adecuadamente los materiales que se emplean al momento de jugar. En relación a los juegos simbólicos se observa que el 83,3% de los docentes conoce adecuadamente los materiales empleados en dicho juego. Con respecto a los juegos de razonamiento lógico en igual porcentaje se encuentra en cada una de las categorías evaluadas el conocimiento de los materiales empleados.

Además, con respecto a los juegos de nociones espaciales se puede distinguir que el 50,0% de los docentes conoce regularmente y el otro 50,0% conoce adecuadamente los materiales empleados en cada juego utilizado.

A nivel global (promedio), se observa que el 50,0% de los docentes conoce adecuadamente los materiales empleado y el otro 50,0% lo conoce regularmente.

Tabla 04

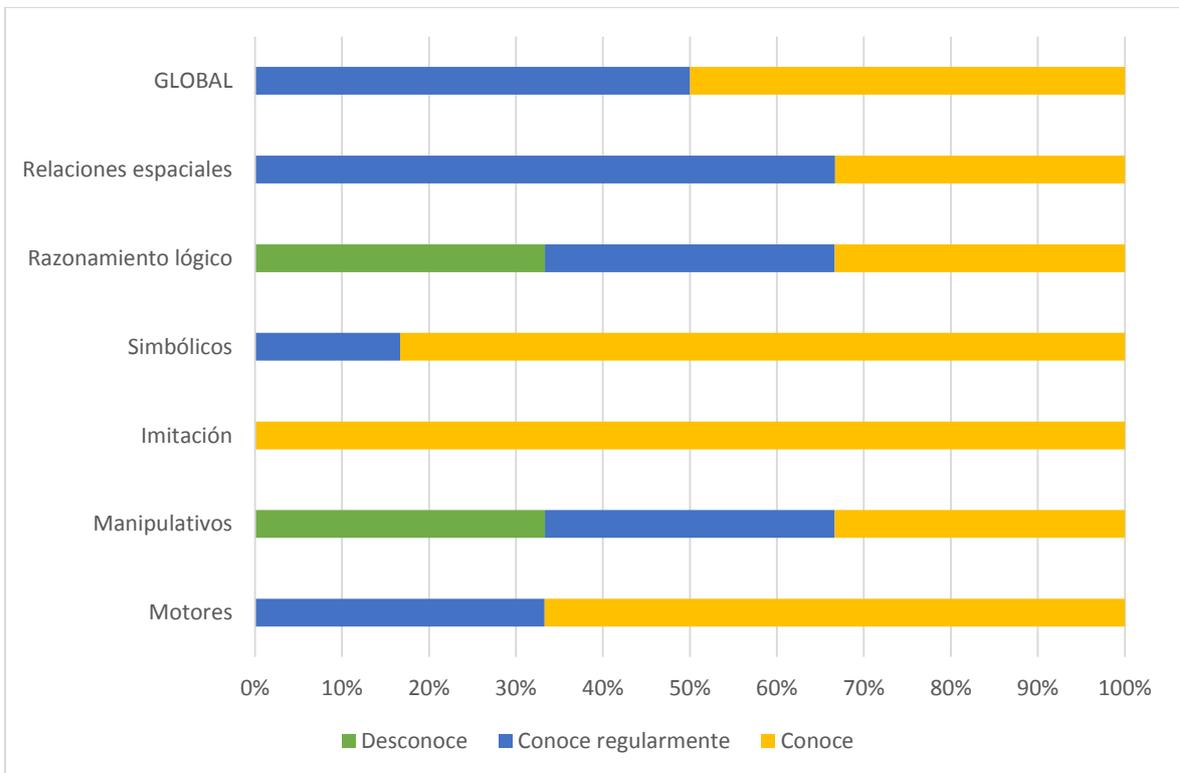
Nivel de conocimiento del procedimiento del juego que utilizan los docentes de Educación inicial del distrito del distrito de Juan Guerra

JUEGOS	Desconoce		Conoce regularmente		Conoce		TOTAL	
	0	0,0	2	33,3	4	66,7	6	100,0
Motores	0	0,0	2	33,3	4	66,7	6	100,0
Manipulativos	2	33,3	2	33,3	2	33,3	6	100,0
Imitación	0	0,0	0	0,0	6	100,0	6	100,0
Simbólicos	0	0,0	1	16,7	5	83,3	6	100,0
Razonamiento lógico	2	33,3	2	33,3	2	33,3	6	100,0
Relaciones espaciales	0	0,0	4	66,7	2	33,3	6	100,0
GLOBAL	0	0,0	3	50,0	3	50,0	6	100,0

FUENTE: Encuesta

Gráfico 04

Nivel de conocimiento del procedimiento del juego que utilizan los docentes de Educación inicial del distrito del distrito de Juan Guerra



Fuente: Tabla 04

De la tabla 04 y gráfico 04, en relación al conocimiento de los procedimientos que se siguen en el juego que utilizan, podemos observar que el 66,7% de los docentes conocen adecuadamente el proceso del juego motor empleado, el 33,3% conoce regularmente. Con respecto a los juegos manipulativos se observa que igual porcentaje (33,3%) se encuentran en las tres escalas de medición).

Con respecto a los juegos de imitación el 100% de los docentes conoce adecuadamente el proceso del juego empleado. En relación a los juegos simbólicos se observa que el 83,3% de los docentes conoce adecuadamente el proceso empleado en dicho juego. Con respecto a los juegos de razonamiento lógico en igual porcentaje se encuentra en cada una de las categorías evaluadas el conocimiento del proceso empleado.

Además, con respecto a los juegos de nociones espaciales se puede distinguir que el 66,7% de los docentes conoce regularmente el proceso y el 33,3% conoce adecuadamente el proceso del juego empleado.

A nivel global (promedio), se observa que el 50,0% de los docentes conoce adecuadamente el proceso de juego elegido y el otro 50,0% lo conoce regularmente.

4.2. **Discusión de resultados**

El objetivo del presente estudio, fue el de conocer los tipos de juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín; al respecto se han evaluado las variable en cada una de sus dimensiones. Las dimensiones evaluadas son los juegos motores, manipulativos, imitación, simbólicos, de razonamiento lógico y de relaciones espaciales.

En ese sentido, concordamos con Gonzáles y Rodriguez, ya que esa preferencia de usar los juegos durante las actividades escolares, contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno. Es decir, la actividad lúdica es muy importante para el proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural. Sin embargo, se observa que muchos docentes no conocen muchos juegos o incluso los juegos que ellos han inventado para aplicarlos en clase no son suficientes y se vuelven rutinarios y aburridos para los niños; en ese sentido concordamos con Herradora, Olivas y Cruz (2013), la actitud de la maestra no fortalece el desarrollo del juego, en sus planes de clases o cuadernos, se observó que sus actividades elaboradas son repetidas, conllevando que la actividades como el juego sean aburridas par el niño y deseen hacer otras actividades distintas a las de jugar, por ejemplo el colorear o jugar solo.

En ese sentido, indicamos que los docentes deben reconocer la acción del juego desde el punto de vista educativo y la variabilidad de juegos que se pueden aplicar en esta acción, ya que como lo indica Díaz (1993), el juego constituye una acción pura, en el que no existe interés cualquiera; solamente el jugar es voluntario, es algo que surge en el niño y se exterioriza., otorgándole satisfacción durante el proceso. Del mismo modo, coincidimos con Flinchum (1988), quien revela que el juego proporciona libertad al niño para librar esa energía acumulada y es el instante en el que el niño provoca las destrezas interpersonales y construye una zona o espacio en su medio natural.

Hay que entender que el juego involucra un sin número de técnicas que nos facilitan el desarrollo integral de los niños, en ese sentido, concordamos Arango y Otros (2000), quien indica que el juego desarrolla la función: educativa (aprendizaje), física (desarrollo de habilidades motrices), emocional (control de las emociones); social (aprende a colaborar y cumplir reglas).

Es por ello, que concluimos que el juego es importante para el desarrollo de los niños, ya que mediante la recreación ponemos en manifiesto todas las habilidades que benefician la maduración y la enseñanza. Si bien los niños experimentan por medio del juego con encanto, no es un propósito propio. Simplemente es un espacio para lograr un objetivo final. Es una operación original que les suministra goce y complacencia.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

- Los tipos de juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín. Son muy poco variados e incluso los que son creados por los docentes. Es decir, se observa que muchos docentes no conocen muchos juegos de tal forma que pueden caer en la rutina y el aburrimiento en las clases que desarrollan con los niños. De los juegos que mencionan los 55,6% de los docentes entre juegos motores, manipulativos, de imitación, simbólicos, de razonamiento lógico y de relaciones espaciales, conocen adecuadamente.
- Entre los tipos de juegos **motores** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes se observan: policías y ladrones la carretilla, las carreras, las sillas musicales, jala soga, las escondidas, las topadas, los aros, los bolos, los pañuelos, entre otros. De ello se observa que el nivel de conocimiento promedio entre la finalidad, los materiales y el procedimiento es de 61,1% de docentes conoce adecuadamente los juegos que indican.
- Entre los tipos de juegos **manipulativos** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes se observan las chapas, las palmas las panderetas, la construcción, mis moldes, mis trenzas, jugando con la plastilina, tornillos y tuercas y pintando con temperas, entre otros. De ello se observa que el nivel de conocimiento promedio obtenido, entre la finalidad, los materiales y el procedimiento es de 44,4% de docentes que desconocen o conoce parcialmente los juegos que indican.
- Entre los tipos de juegos **imitación** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes se observan el baile o el dado de los animales, el espejo, la charada, las emociones, las voces de los animales, los animales y sus crías, mi artista favorito, entre otros. De ello se observa que el nivel de conocimiento promedio obtenido, entre la finalidad, los materiales y el procedimiento es de 100,0% de docentes que conocen adecuadamente los juegos que indican.
- Entre los tipos de juegos **simbólicos** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes se observan: el rompecabezas, el restaurant, el supermercado, los caballos, los

toros y vacas, mi hospital, los micrófonos, etc. De ello se observa que el nivel de conocimiento promedio obtenido, entre la finalidad, los materiales y el procedimiento es de 77,8% de docentes que conocen adecuadamente los juegos que indican.

- Entre los tipos de juegos **razonamiento lógico** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes se observan: Adivina ¿Qué es?, adivinanza, mi rompecabezas de palito de chupetes, la secuencia, mis figuras geométricas, tres en raya. De ello se observa que el nivel de conocimiento promedio obtenido, entre la finalidad, los materiales y el procedimiento es de 38,9% de docentes que conocen regularmente los juegos que indican, además se observa que esta cifra es muy pareja en los otros niveles, mostrando que los docentes tienen dificultades en los juegos de razonamiento lógico.
- Entre los tipos de juegos **relaciones espaciales** que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes se observan: burbujas, el rey manda, la balsa, kiwi, gallinita ciega, las canicas, mi ula ula, policía de tránsito, entre otros. De ello se observa que el nivel de conocimiento promedio obtenido, entre la finalidad, los materiales y el procedimiento es de 61,4% de docentes que conocen regularmente los juegos que indican.

5.2. Recomendaciones.

- A los docentes en general realizar círculo de estudio o participar en talleres para aprender y conocer de otros juegos que motiven al estudiante a prender con mayor entusiasmo, ya que la base de la educación inicial se basa en aprender jugando. Caso contrario podrían estar desarrollando clases muy rutinarias y aburridas para los niños.
- A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Tarapoto, realizar talleres de capacitación dirigida a los docentes del nivel inicial en relación a los juegos como herramienta para el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente haciendo énfasis en los juegos de razonamiento lógico, espaciales y manipulativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benites M., M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. Disponible en URL: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Díaz, A. y Otros (1993). Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física.. España: Editorial Gymnos.
- Flinchun, B. (1988). “Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow”.. Journal physical Education, Recreation and Dance. 59(7) 62-67.
- Gebauer, K. (1979). Proyecto de Juego. Madrid: Editorial Interduc, S.A.
- Giebenhain, H. Sportspiel und Sozialisation. (1982) Schorndorf, Deutschland.
- Gómez L., Juan; Carrasco B., Dimas y Carrasco B., David. (2014). Teoría del juego. Universidad Politécnica de Madrid.
- Gómez Ramírez, Juan F. (2008). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Precop SCP.
- González V., M. E. y Rodríguez C., M. J. (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. Trabajo de titulación de grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Inicial. Disponible en URL: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>.
- Herradora G., F. de M.; Olivas F., Y. J. y Cruz M., I. M. (2013). Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua Unan Managua. Facultad regional multidisciplinaria Farem-Esteli. Disponible en URL: <https://repositorio.unan.edu.ni/1140/1/14547.pdf>
- Krauss, R. (1990). Recreation and Leisure in Modern Society.. HarperCollins Publishers (4ª edición).
- Meneses M., M. y Monge A. M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. Revista de educación. Disponible en URL: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación. (2008). La hora del juego libre en los sectores. Consulta 06/062018 y disponible en URL http://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- Montañez, J.; y Otros. (2000). El juego en el medio Escolar. Universidad de Castilla – La Mancha. Disponible en URL: https://previa.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf

- 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 de licenciatura en Educación, Nivel Inicial. Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.
- Newman, B. y Newman, P. (1983). Desarrollo del Niño. México: Editorial Limusa.
- Ospina M., M. del P. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil. Universidad Del Tolima, Colombia. Disponible en URL: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Pezo M., L. (2017). Los juegos con material manipulativo como estrategia didáctica para el proceso de la construcción del número de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 0586, Alto Andino, provincia de Lamas, región San Martín, 2017. Tesis para obtener el Título Profesional de Profesor de Educación Inicial. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Tarapoto”,
- Quispe C., G. (2018). Las actividades lúdicas que utilizan los docentes del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Universidad los Ángeles de Chimbote. Disponible en URL: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4818/ACTIVIDADES_LUDICAS_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_QUISPE_CURI%C3%91AUPA_GREGORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Roldan M., L. M. (2016). Estrategias didácticas utilizadas por las docentes en los niños y niñas del nivel inicial en las instituciones educativas: “Las Abejitas”, “Sagrado Corazón del Niño Jesús” y “Los Franciscanitos del distrito de Rupa Rupa” de la provincia de Leoncio Prado, departamento de Huánuco. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Universidad los Ángeles de Chimbote. Disponible en URL: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4905/ESTRATEGIA_DIDACTICA_DE_DOCENTE_ROLDAN_MANTILLA_LUCY_MARISOL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz G., M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Tesis para optar el título de Maestro de Educación Infantil, Universidad de Cantabria

- UNESCO (1980). El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Revista trimestral de Educación N° 34. ISBN 92-3-301658- Disponible en URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Vargas Z, O. (1995). Resumen del capítulo “El principio de la educación del niño”. Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica.
- Zapata, O. (1990). El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax.

ANEXOS

- Anexo N° 01: Matriz de consistencia.

Título: Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es el tipo de juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el tipo de juegos motores que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín? • ¿Cuál es el tipo de juegos manipulativos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los 	<p>Objetivo general</p> <p>Conocer los tipos de juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los tipos de juegos motores que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín. • Identificar los tipos tipo de juegos manipulativos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín. • Identificar los tipos tipo de juegos imitación que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los 	<p>Hipótesis</p> <p>El presente estudio por su naturaleza descriptiva carece de hipótesis.</p>	<p>Técnica</p> <p>Se utilizó el método de la encuesta directa para apreciar el nivel de conocimiento sobre los tipos de juegos, mediante el uso de programa zoom, debido al periodo de emergencia sanitaria.</p> <p>Instrumentos</p> <p>Ficha de encuesta</p>

<p>docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el tipo de juegos imitación que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín? • ¿Cuál es el tipo de juegos simbólicos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín? • ¿Cuál es el tipo de juegos razonamiento lógico que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín? 	<p>docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los tipos de juegos simbólicos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín. • Identificar los tipos de juegos razonamiento lógico que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín. • Identificar los tipos de juegos relaciones espaciales que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín. 		
---	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el tipo de juegos relaciones espaciales que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín? 												
Diseño de investigación	Población y muestra	Variables y dimensiones										
<p>Para el desarrollo del presente proyecto de investigación se utilizó el diseño descriptivo simple, porque se busca recoger información relacionada con el objeto de estudio: En este tipo de diseño no se busca manipular variables para observar el efecto en otras, está constituida por una sola variable y una población. Asimismo, es una investigación de estudio no experimental; es decir, no se hará variar intencionalmente las variables independientes. De hecho, no hay condiciones o estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados</p>	<p>Población Población: Se tomó a los 06 docentes de las 02 Institución Educativa de Juan Guerra:</p> <p>Muestra La Muestra: Se tomó al 100% de docentes de la I.E. de Juan Guerra</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1323 533 1458 603">Variables</th> <th data-bbox="1458 533 1731 603">Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1323 603 1458 1219" rowspan="5">Juegos que usan en el proceso de enseñanza a aprendizaje</td> <td data-bbox="1458 603 1731 647">Juegos motores</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1458 647 1731 762">Juegos manipulativos</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1458 762 1731 876">Juegos de imitación</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1458 876 1731 991">Juegos de simbólicos</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1458 991 1731 1106">Juegos de razonamiento lógico</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1458 1106 1731 1219">Juegos de relaciones espaciales</td> </tr> </tbody> </table>	Variables	Dimensiones	Juegos que usan en el proceso de enseñanza a aprendizaje	Juegos motores	Juegos manipulativos	Juegos de imitación	Juegos de simbólicos	Juegos de razonamiento lógico	Juegos de relaciones espaciales	
Variables	Dimensiones											
Juegos que usan en el proceso de enseñanza a aprendizaje	Juegos motores											
	Juegos manipulativos											
	Juegos de imitación											
	Juegos de simbólicos											
	Juegos de razonamiento lógico											
Juegos de relaciones espaciales												

<p>en su ambiente natural, en su realidad.</p> <p>Esquema:</p> <p style="text-align: center;">M ----- O</p> <p>Donde:</p> <p>M= muestra de docentes del nivel inicial de Juan Guerra.</p> <p>O= Tipos de juegos</p>			
---	--	--	--

- Anexo N° 02: Instrumentos de recolección de datos.

ENCUESTA

Estimado docente el presente instrumento se ha realizado con la finalidad de recabar información para el desarrollo del trabajo de investigación titulado: “Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín. En ese sentido, mucho agradeceré llenar el siguiente cuadro con sinceridad:

Tipos de juegos	Nombres	Finalidad	Materiales	Procedimiento de juego
Motores				
Manipulativos				
De imitación				
De imitación				

Simbólicos				
De razonamiento				
De relaciones espaciales				

- Anexo N° 03: Validación de instrumento de Investigación.

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO
DE JUICIO DE EXPERTO**

SEÑOR: Mg. Luis Ramirez Gonzales.....

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: **“Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín”**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedor de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicito por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente,



Sintia Etna Fababa Isuiza

DNI N° 73667165

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Mg. Luis Ramirez Gonzales

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **“Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín”**, elaborado por la estudiante **Sintia Etna Fababa Iuiza**, aspirante al título profesional de profesora de Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



COBIERNO REGIONAL DE SAN MARTIN
ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR
PEDAGOGICO PUBLICO "TARAPOTO"
Ramirez
Mg. Luis Ramirez Gonzales
SECRETARIO ACADEMICO

Mg. Luis Ramirez Gonzales

Docente

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

II. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Luis Ramirez Gonzales
 Profesión : Profesor
 Institución de Trabajo : E.E.S.P. Tarapoto
 Instrumento de validación : Ficha de encuesta
 Autor (a) del instrumento : Sintia Etna Fababa Isuiza

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

Nº	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable:					✓
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable				✓	
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				✓	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					✓
PUNTAJE TOTAL						

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

IV. CONCLUSIÓN

El instrumento es pertinente para su aplicación

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

46



GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTÍN
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
 PEDAGÓGICO PÚBLICO "TARAPOTO"
 Mg. Luis Ramirez Gonzales
 SECRETARIO ACADÉMICO

Tarapoto, 29 de 12 de 2020.

Sello y firma del experto

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO
DE JUICIO DE EXPERTO**

SEÑOR: Mg. Bessy López Saavedra.....

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: **“Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín”**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedor de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicito por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente,



Sintia Etna Fababa Isuiza

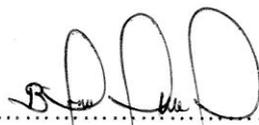
DNI N° 73667165

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Mg. Bessy López Saavedra

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **“Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín”**, elaborado por la estudiante **Sintia Etna Fababa Isuiza**, aspirante al título profesional de profesora de Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



Mg. Bessy López Saavedra

Docente

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : BESSY LÓPEZ SAAVEDRA
 Profesión : PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL
 Institución de Trabajo : ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARI
 Instrumento de validación : FICHA DE ENCUESTA
 Autor (a) del instrumento : Sintia Etna Fababa Isuiza

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

Nº	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				✓	
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, el juego de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: el juego					✓
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				✓	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				✓	
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.				✓	
PUNTAJE TOTAL						

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

III. CONCLUSIÓN

El Instrumento está apto para ser aplicado

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

45

Tariapoto, 18 de 12 de 2020.


 Sello y firma del experto

- Anexo N° 04: Autorización de I.E. donde realizó el estudio.



I.E. JARDÍN N°148
CÓDIGO MODULAR: 0535377

GOBIERNO DE SAN MARTÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA - SAN MARTÍN

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”

LA DIRECTORA DEL NIVEL INICIAL INSTITUCIÓN EDUCATIVA “N° 148” DEL DISTRITO DE JUAN GUERRA DE LA REGIÓN Y PROVINCIA DE SAN MARTÍN.

QUE SUSCRIBE

HACE CONSTAR

Que, la Srta. **SINTIA ETNA FABABA ISUIZA** realizo su trabajo de investigación denominado “**JUEGOS QUE USAN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO DE JUAN GUERRA, PROVINCIA Y REGIÓN SAN MARTÍN**”.

Se expide el presente documento a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Tarapoto, 29 de diciembre del 2020

ATENTAMENTE





GOBIERNO DE SAN MARTÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA - SAN MARTÍN

I.E. CUNA – JARDÍN 305
CODIGO MODULAR N° 0603019
TELF: 042- 832232

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”

LA DIRECTORA DEL NIVEL INICIAL INSTITUCIÓN EDUCATIVA “305” DEL
DISTRITO DE JUAN GUERRA DE LA REGIÓN Y PROVINCIA DE SAN MARTÍN
QUE SUSCRIBE

HACE CONSTAR

Que, la Srta. **SINTIA ETNA FABABA ISUIZA** realizo su trabajo de investigación denominado **“JUEGOS QUE USAN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO DE JUAN GUERRA, PROVINCIA Y REGIÓN SAN MARTÍN”**.

Se expide el presente documento a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Tarapoto, 29 de diciembre del 2020

ATENTAMENTE


GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - TARAMA
I.E. N° 305 - JUAN GUERRA
[Firma]
Prof. Victoria P. Rojas Ríos
DIRECTORA

- Anexo N° 05: Evidencias fotográficas.

ENTREVISTA A LOS DOCENTES

