ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

TESIS

"Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años"

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Autora:

Bach. Mimbela Saldaña, Raquel Abigail (https://orcid.org/0009-0009-4144-8614)

Asesor:

Prof. Navarro Mego, Hilder (https://orcid.org/0009-0001-3413-9815)

Línea de Investigación:

Calidad-Equidad-Pertinencia de Aprendizaje y Condiciones de Educabilidad

Promoción 2025

Tarapoto – San Martin

2026

Constancia de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Quien suscribe, Sandro Pezo Salas, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" y responsable de la verificación de originalidad mediante el sistema Turnitin Originality, deja constancia de que el trabajo de investigación titulado **"Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años"**, de autoría de **Mimbela Saldaña Raquel Abigail**, fue sometida al análisis de similitud correspondiente.

De acuerdo con el reporte generado por Turnitin, el trabajo de investigación presenta un índice de similitud del **24,00 %**, obtenido mediante un análisis en el que se excluyeron únicamente las páginas preliminares, el resumen, las referencias y los anexos, sin aplicar otros filtros ni exclusiones.

Asimismo, tras la revisión y evaluación de las coincidencias identificadas en el reporte, se constató que estas no evidencian indicios de plagio y que el trabajo cumple con las normas de citación y referencias bibliográficas establecidas por la institución.

En consecuencia, se expide la presente constancia para los fines académicos y administrativos que correspondan.

Tarapoto, 10 de noviembre de 2026

GOBIERNO REGIONAL SAN MART.
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"
Mg. Sandro Pezo Salas

Sandro Pezo Salas
DNI N° 45507942

Página del Jurado

_____

Dr. Terrones Cabanillas, Enler (https://orcid.org/0009-0001-8001-2356)

Presidente

_____

Mgtr. Pezo Salas, Sandro (https://orcid.org/0000-0001-9968-696X)

Vocal

_____

Mgtr. Bardales Vela, Fiorella (https://orcid.org/0009-0007-0777-5764)

Secretario

Dedicatoria

A Dios, por brindarme la fortaleza y la sabiduría necesaria para superar cada obstáculo permitiendo así mi desarrollo profesional.

A mis padres, por siempre demostrarme su apoyo y amor incondicional, gracias a ellos he llegado a ser la persona que soy ahora.

A mi hermano, por su compañía y presencia en los momentos más importantes de mi vida.

Raquel Abigail

Agradecimiento

A la Escuela de Educación Superior Pública Pedagógica “Tarapoto” por brindarme una formación académica integral, y por promover el desarrollo de competencias investigativas que contribuyeron a mi desarrollo profesional.

A los docentes del programa de Educación Inicial, que formaron parte de mi proceso académico durante estos años de estudio, gracias por compartirme sus experiencias, conocimientos y orientaciones.

A mi asesor de tesis que fue parte fundamental por su acompañamiento, orientación y aportes que me guiaron durante el desarrollo de mi trabajo de investigación.

A la I.E 080, Morales, por brindarme el espacio para permitirme realizar mi investigación y de igual manera a las familias y niños por su colaboración y su disposición en las actividades programadas.

A mis padres por ser de inspiración para mi vida, ellos son mi ejemplo de dedicación y esfuerzo.

Raquel Mimbela

Declaratoria de Autenticidad

Yo, Raquel Abigail Mimbela Saldaña, identificada con DNI N° 75957998, egresada de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" del Programa de Educación Inicial, con el informe de investigación: "Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años"

Declaro bajo juramento que:

1. La presente investigación es de mí 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 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, agosto del 2026

_____

Bach. Raquel Abigail Mimbela Saldaña

DNI N° 75957998

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador:

Presento ante ustedes mi informe de tesis titulada: Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años, que fue elaborado como parte de los requisitos establecidos por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" para optar el título profesional de licenciada en Educación en el programa de estudios de Educación Inicial. El estudio tuvo como propósito determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran el desarrollo integral en los niños de 05 años, considerando las dimensiones emocional, cognitiva y social.

Su importancia radicó en brindar aporte a la práctica pedagógica de la educación inicial, demostrando los juegos didácticos como una estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo de capacidades sociales, emocionales y cognitivas.

En tal sentido, la tesis se pone a disposición de la comunidad académica como aporte al conocimiento pedagógico y a la mejora de la práctica educativa.

A la espera de satisfacer las exigencias de ley que permita su aprobación.

La autora

Índice

Constancia de Turnitin 2
Página del Jurado 3
Dedicatoria 4
Agradecimiento 5
Declaratoria de Autenticidad 6
Presentación 7
Índice 8
Índice de Tablas 11
Índice Figuras 12
Resumen 13
Abstract 14
Introducción 15
Situación Problemática 15
Formulación del Problema 17
Justificación del Problema 17
Objetivos de la Investigación 18
Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación 18
Marco Teórico 19
Antecedentes del Estudio 19
Antecedentes Internacionales 19
Antecedentes Nacionales 20
Antecedentes Regional o Local 22
Bases Teóricas 23
Juegos didácticos 23
Conceptualización 23
Importancia de los juegos didácticos en la educación preescolar 25
Características de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje 26
Clasificación de los juegos didácticos 27
Juegos didácticos de memoria 27
Juegos didácticos de concentración 28
Juego didáctico de roles 28
Juegos didácticos de construcción 29

Juegos didácticos sensoriales 30
Fundamento teórico del juego didáctico según Jerome Bruner 31
Secuencia metodológica para la implementación de los juegos didácticos en la educación inicial 32
Desarrollo integral 33
Definición 33
Importancia del desarrollo integral en los niños 34
Factores que influyen el desarrollo integral en los niños. 35
Tipos de desarrollo integral 37
Desarrollo cognitivo 37
Desarrollo emocional 38
Desarrollo comunicativo y lingüístico 39
Desarrollo motor 40
Desarrollo social 41
Fundamento teórico desde la perspectiva de Henri Wallon 41
Dimensiones del desarrollo integral 42
Aspecto emocional 42
Aspecto social 44
Aspecto cognitivo 45
Definiciones de Términos Básicos 47
Capítulo II: 48
Metodología 48
Hipótesis 48
Variables 48
Operacionalización de variables 49
Metodología 52
Tipos de estudio 52
Diseño 52
Población, muestra y muestreo 52
Población: 52
Muestra: 53
Muestreo: 53
Técnicas e instrumentos de recolección de datos 53
Métodos de análisis de datos 53

Capítulo III 55
Resultados Obtenidos 55
Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados 55
Discusión de Resultados 68
Capítulo IV: 70
Conclusiones y Recomendaciones 70
Conclusiones 70
Recomendaciones 72
Referencias Bibliográficas 73
Anexos 81
Anexo N° 01: Matriz de Consistencia 81
Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumentos 85
Anexo N° 04: Base de Datos 94
Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio. 96
Anexo N° 06: Diseño de Sesiones de Aprendizaje 97
Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical 119
Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract 120
Anexo N° 09: Evidencias Fotográficas 121

Índice de Tablas

Tabla 1: 49
Operacionalización de la variable independiente 49
Tabla2: 51
Operacionalización de la variable dependiente 51
Tabla 3: 55
Puntajes establecidos para la variable desarrollo integral y sus dimensiones 55
Tabla 4: 55
Evaluación del desarrollo integral en los niños de 05 años antes de la intervención del juego didáctico 55
Tabla 5: 57
Evaluación del desarrollo integral en los niños de 05 años después de la intervención del juego didáctico 57
Tabla 6: 58
Evaluación del desarrollo integral en los niños antes de aplicar el juego didáctico. 58
Tabla 7: 59
Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales 59
Tabla 8: 60
Evaluación del aspecto social en los niños de 05 años de la I.E.I. Nro. 080. 60
Tabla 9: 61
Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales 61
Tabla 10: 62
Evaluación del aspecto emocional en los niños de 05 años de la I.E.I. Nro. 080. 62
Tabla 11: 63
Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas desiguales 63
Tabla 12: 64
Evaluación del aspecto cognitivo en los niños de 05 años de la I.E.I. Nro. 080 64
Tabla 13: 65
Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales 65
Tabla 14: 66
Evaluación del desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. Nro. 080. 66
Tabla 15: 67
Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales 67

Índice Figuras

Figura 1: 56
Figura 2: 57

Resumen

El objetivo general del estudio fue, determinar como el juego didáctico mejora el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024. Con el propósito de comprobar la relevancia del estudio se ha planteado como hipótesis general, los juegos didácticos mejoran de manera significativa el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024. El enfoque metodológico aplicado fue cuantitativo, con diseño cuasi-experimental, de tipo aplicada, el muestro aplicado fue no probabilístico por conveniencia, en cuanto a la muestra estuvo integrada por los niños de cinco años de las secciones "Amorosos" y "Bondadosos". El instrumento de diseñado fue una ficha de observación relacionado a las dimensiones desarrollo cognitivo, social y emocional, lo que permitió recopilar información antes y después de implementar los juegos didáctico en la mejora del desarrollo integral. Los resultados demostraron que el 90% se ubican en el nivel alto en relación con el aspecto social, en el aspecto cognitivo con 75% y en la variable desarrollo integral con 95%; asimismo, en el aspecto emocional se obtiene el 45% en nivel alto. Se concluye que, la intervención mediante juegos didácticos tuvo un impacto positivo y significativo en la mejora del desarrollo integral de los niños.

***Palabras Claves**:* desarrollo del niño, educación de la primera infancia, desarrollo afectivo, socialización, desarrollo mental.

Abstract

The objective of this study was to determine how educational games improve the holistic development of five-year-old children at I.E.I. No. 080 in Morales, 2024. To verify the study's relevance, the general hypothesis was that educational games significantly improve the holistic development in five-year-old children at I.E.I. No. 080 in Morales, 2024. The methodological approach was quantitative, with a quasi-experimental, applied design. The sampling method was non-probabilistic and based on convenience sampling. The sample consisted of five-year-old children from the "Amorosos" and "Bondadosos" sections. The instrument used was an observation sheet related to the cognitive, social, and emotional development dimensions, which allowed for the collection of information before and after the implementation of educational games to improve holistic development. The results showed that 90% of the children scored high in the social aspect, 75% in the cognitive aspect, and 95% in the overall development variable; likewise, 45% scored high in the emotional aspect. It is concluded that the intervention using educational games had a positive and significant impact on improving the children's overall development.

Keywords: child development, early childhood education, emotional development, socialization, mental development.

Introducción

Situación Problemática

En el contexto educativo peruano actual, el completo buen progreso de los niños representa uno de los principales desafíos que afronta la educación actual en el sistema educativo, debido a que en esta etapa se potencian las capacidades cognitivas, motrices, sociales, emocionales y comunicativas fundamentales para su aprendizaje futuro Ravines (2023). Los niños durante la etapa preescolar van experimentando cambios tanto en lo cognitivo, lingüístico, emocional, afectivo motor y emocional que le ayuda a comprender diversas situaciones de su contexto y que le posibilita actuar adecuadamente en distintos contextos, tanto familiar, escolar y social. Durante este proceso de crecimiento se irá fortaleciendo la formación completa del niño que aportará en la adquisición y logro de conocimientos relevantes.

El desarrollo integral infantil es un proceso activo que comprende diversas áreas del desarrollo humano, incluyendo las capacidades intelectuales, afectivas, corporales, sociales y culturales. Este desarrollo se fortalece significativamente a través de las relaciones sociales, es decir, las interacciones con otros individuos y el entorno. Estas interacciones permiten a los niños aprender y desarrollar capacidades esenciales que serán primordiales para su bienestar y éxito en la vida futura. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura "UNESCO" (2023) organismo de las Naciones Unidas especializado en educación, ciencia y cultura, indican que las prácticas educativas de calidad son esenciales para el buen fortalecimiento de capacidades intelectuales, afectivas y sociales.

El buen desarrollo integral infantil origina la interacción madura y la construcción de esquemas mentales sólidos durante los primeros años, al sentar las bases para un buen aprendizaje continuo y adaptable a lo largo de su vida. Es decir, conforme los niños adquieren competencias mentales, sociales y afectivas, desarrollan mayor capacidad para enfrentar desafíos, resolver problemas y participar activamente en su proceso educativo. Según lo señalado por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia "UNICEF" (2024) afirma que las habilidades socioemocionales adquiridas en la primera infancia son decisivas para el desarrollo infantil son esenciales para el bienestar presente y futuro de los infantes; sin embargo, factores como la falta de interacción social, la sobreprotección familiar y los cambios en las dinámicas de convivencia han generado retrasos en estas competencias. En este sentido, es crucial potenciar el desarrollo integral, cuanto antes se aborde el desarrollo infantil mediante estímulos adecuados y experiencias enriquecedoras, más favorable será el impacto en las

distintas áreas del crecimiento. A través del juego didáctico, las interacciones y el aprendizaje guiado, los menores desarrollan sus propias habilidades de razonamiento, resolución de problemas, memoria y atención. La intervención temprana ayuda a proporcionar experiencias que estimulan estas habilidades durante la etapa inicial de la vida.

Por tanto, el juego didáctico es una activa herramienta muy fundamental para el buen fortalecimiento de los niños, porque desde los primeros años, permite a los infantes establecer una conexión activa con su entorno, además, integra dimensiones educativas y sociales, ofreciendo un espacio donde los niños se desarrollan integralmente mientras disfrutan y exploran el mundo a su alrededor. Según Escudero y Maca (2023) esta actividad contribuye al fortalecimiento de la creatividad, el pensamiento lógico, la motricidad fina, la socialización y otras capacidades relacionadas con el desarrollo integral infantil. En esta misma línea, Cano y Quintero (2023) sostienen que, aunque el juego es reconocido como una acción rectora en la educación infantil, todavía existen dificultades para integrarlo adecuadamente en la planificación pedagógica y vincularlo con los objetivos formativos.

Desde la perspectiva de Cabrera y Sulca (2022) el juego didáctico implica una estrategia pedagógica eficaz para estimular el aprendizaje y fortalecer diversas capacidades en los niños. Sin embargo, existen contextos educativos donde predominan metodologías tradicionales centradas en actividades repetitivas y poco motivadoras, reduciendo las oportunidades de exploración, experimentación y aprendizaje significativo mediante el juego, lo que genera desinterés, escasa participación y dificultades en el desarrollo de habilidades esenciales para su formación integral. Por su parte, Suárez (2025) expresa que muchos maestros presentan dificultades para poder seleccionar, diseñar y aplicar juegos coherentes con las necesidades de los niños, debido a la ausencia de capacitación específica en estrategias basadas en el juego. En esta misma perspectiva, Shauri (2023) afirma que muchas instituciones de educación inicial no cuentan con ambientes estimulantes ni materiales suficientes para implementar juegos didácticos de manera permanente, lo que limita las oportunidades de exploración, creatividad en relación social de los niños. Esta situación afecta directamente el fortalecimiento intelectual, afectivo y social durante la etapa inicial de la vida.

En nuestra región San Martín, principalmente en la I.E.I. N.º 080 Morales, se evidenció que los infantes de la sección Bondadosos manifiestan algunas conductas poco sociables con sus compañeros, durante el juego se agreden y nos respetan las normas que se establece en el aula. Asimismo, constantemente se distraen y no se concentran durante la actividad, lo que conlleva a la poca participación y el no cumplimiento del desarrollo de su ficha de trabajo, de todo lo observado en el aula de mención se propone trabajar el presente estudio se desarrolló

con una finalidad de aplicar el juego didáctico como recurso pedagógico que mejore la formación completa de los niños, tanto en el aspecto emocional, social y cognitivo para lograr aprendizaje significativos en esta etapa preescolar.

Formulación del problema

En el estudio se ha formulado como problema general: ¿De qué manera el juego didáctico mejora el desarrollo integral en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 080, Morales, 2024? En cuanto a los problemas específicos planteados fueron: (1) ¿Cuál es el nivel del desarrollo integral antes de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 05 años de la I.E.I. N.º 080, Morales, 2024? (2) ¿Cómo diseñar un programa de sesiones de aprendizaje sobre juegos didácticos para mejorar el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N.º 080, Morales, 2024? (3) ¿Cuál es el nivel del desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N.º 080, Morales, 2024, después de la aplicación de los juegos didácticos?

Justificación del problema

La investigación se justifica por los siguientes criterios: conveniencia, porque aborda una problemática educativa conectada con el buen desarrollo integral de los infantes, etapa fundamental para el perfeccionamiento de capacidades intelectuales, sociales y emocionales, el estudio permitió conocer el efecto de los juegos didácticos en el fortalecimiento de dichas capacidades, proporcionando información relevante para optimizar las estrategias pedagógicas utilizadas en educación inicial. Relevancia social, porque beneficia directamente a los niños, quienes constituyen el principal grupo de interés, mediante la activa aplicación de juegos didácticos se busca favorecer el progreso de competencias fundamentales que nos permitan a los niños desenvolverse adecuadamente en los diferentes contextos. Valor teórico, la investigación contribuyó a ampliar el conocimiento científico sobre la unión existente entre los distintos juegos didácticos y el avance integral en alumnos del nivel inicial. Asimismo, los hallazgos obtenidos servirán como punto de inicio para investigaciones futuras relacionadas con las actividades lúdicas y el crecimiento infantil.

La implicancia práctica, porque permitirá identificar cómo los juegos didácticos ayudan al buen desarrollo integral de los infantes; además, los resultados facilitarán la elaboración de propuestas pedagógicas orientadas a mejorar las experiencias de aprendizaje dentro del aula. Asimismo, brindarán a los profesores recursos y estrategias para mejorar la enseñanza que favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, contribuyendo a una educación más dinámica y significativa. Finalmente, la utilidad metodológica, permitió

diseñar y aplicar instrumentos adecuados y consistentes para medir la variable de mi investigación. Además, la metodología utilizada podrá resultar útil como antecedente y modelo para las futuras investigaciones relacionadas con la educación inicial. Los procedimientos, técnicas e instrumentos utilizados aportarán evidencias que contribuirán al fortalecimiento de los procedimientos investigativos dentro del campo educativo.

Objetivos de la Investigación

La investigación ha considerado como objetivo general: Determinar como el juego didáctico mejora el desarrollo integral en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N.º 080, Morales, 2024. Referente a los objetivos específicos tenemos: (1) Diagnosticar el nivel del desarrollo integral de los niños de 05 años de la I.E.I. N.º 080, Morales, 2024 a través de un pretest. (2) Diseñar un programa de sesiones de aprendizaje sobre el juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N.º 080, Morales, 2024. (3) Evaluar el nivel del desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N.º 080, Morales, 2024 mediante un postest.

Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación

El estudio investigativo ha permitido identificar las delimitaciones siguientes: Se delimitó conceptualmente en los juegos didácticos y el desarrollo integral en los niños de 5 años. En relación a la delimitación espacial, la investigación se realizó en la I.E N.º 080, en el distrito de Morales, región de San Martín, respecto a la delimitación temporal el estudio se realizó durante los años 2024 periodo que se realizó la aplicación de las sesiones y recopilación de datos y 2025, periodo en que se elaboró el informe, comprendiendo las etapas de planificación del proyecto. Metodológicamente, la investigación correspondió a un estudio aplicado, con diseño cuasiexperimental, poblacionalmente mi grupo de muestra que estuvo conformada por niños de 5 años en las secciones “Bondadosos” como grupo experimental y “Amorosos" como grupo control. Además, se ha podido identificar como limitación la inasistencia constante de los niños, ya que faltaban mucho a clases, lo que generó algunos retrasos al ejecutar las sesiones.

Capítulo I:

Marco Teórico

Antecedentes del Estudio

Antecedentes Internacionales

Acosta et al. (2023) publicaron el artículo científico: El juego como recurso para favorecer el perfeccionamiento pleno de los infantes: revisión sistemática, se planteó como objetivo general, sistematizar los estudios existentes sobre la función del juego en el desarrollo integral infantil. El estudio se llevó a cabo mediante un enfoque descriptivo y aplicó una Revisión Sistemática de Literatura (RSL), analizando 7 proyectos de integración curricular. Concluyeron que: El progreso integral se entiende como el crecimiento completo de la persona, donde se fortalecen competencias y destrezas durante las distintas etapas de la vida. Asimismo, el juego constituye una estrategia relevante en la educación infantil, debido a que favorece en los niños el aprendizaje y la expresión, relacionarse y desarrollarse mejor. Además, cuando el docente participa y acompaña adecuadamente, puede favorecer el crecimiento de sus capacidades cognitivas, motrices, comunicativas y emocionales.

Chazi et al. (2023) publicaron en su estudio científico relacionado con las estrategias de dramatización para poder fortalecer la valoración personal en los niños de 4 a 5 años. Se formularon como propósito principal, se buscó analizar la aplicación de técnicas de dramatización para favorecer la autoestima en niños de 4 a 5 años. La metodología tuvo un enfoque cuasiexperimental, con nivel descriptivo. Concluyeron que, el estudio evidencia que los niños observan que los docentes promueven actividades participativas que ayudan a los niños a cooperar y trabajar juntos. No obstante, las técnicas de dramatización no se aplican adecuadamente, ya que se enfocan más en el aprendizaje cognitivo que en el fortalecimiento integral de la autoestima infantil. Además, los maestros deben comprender que las obras de teatro con títeres son recursos pedagógicos que deben emplearse de manera adecuada, tanto dentro como fuera del aula. De esta forma, los educadores pueden fortalecer con mayor facilidad la valoración personal de los niños de la institución estudiada.

Venezuela Guarín (2023) desarrolló su la investigación se enfocó en la construcción de una base teórica acerca del papel que cumple la familia en el avance integral de los niños en edad de la educación inicial ante contextos desfavorables. Su objetivo general fue generar un constructo teórico que permitiera comprender cómo la familia interviene en el crecimiento integral de los menores en contextos difíciles. La metodología tuvo un enfoque cualitativo, paradigma interpretativo y método fenomenológico; participaron tres docentes y tres padres de

familia, a quienes se les realizó una interesante entrevista semiestructurada mediante un guión de entrevista. Se concluye que, más allá del tipo de estructura familiar, los roles que asumen sus integrantes son fundamentales, ya que de ellos dependen las interacciones, la participación de los niños y el acompañamiento que reciben durante su proceso formativo. De igual manera, se destaca la relevancia de la participación familiar de que las experiencias de aprendizaje estén vinculadas con la participación de los padres y se apoyen en estrategias contextualizadas y lúdicas, orientadas a promover aprendizajes desde conocimientos especializados, pero convenientes a las propias necesidades particulares de los niños dentro de su realidad sociocultural.

Higueras y Molina (2021) en su artículo científico Aportes de los educadores y alumnos en práctica sobre su propia percepción como factor clave en el perfeccionamiento del proceso del proceso educativo. Tuvieron como objetivo general, comprender qué se entiende por juego como herramienta pedagógica dentro del proceso formativo. La metodología fue cualitativa, mediante un estudio descriptivo-interpretativo, en el que participaron 31 docentes y estudiantes en prácticas, utilizando entrevistas para recoger información. Los resultados evidenciaron que, aunque los participantes tienen diferentes concepciones sobre el juego didáctico, coinciden en que su finalidad es favorecer el aprendizaje considerando la dimensión lúdica. Concluyeron que el juego didáctico es un recurso valioso para promover un aprendizaje integral. Este antecedente contribuye a la investigación debido a que sustenta la relación entre la familia y el aprendizaje del uso del juego didáctico como herramienta pedagógica.

Antecedentes nacionales

De Los Santos (2025) implementó Juegos didácticos y desarrollo de aprendizajes significativos en niños de la I.E.I. N.º 356, Végueta, 2024. Tuvo como objetivo general: Establecer la relación existente entre los juegos didácticos y los aprendizajes significativos en los infantes de la I.E.I. N.º 356, Végueta, 2024. Concluye que, se identificó una asociación muy alta entre las actividades lúdico-didácticas y el desarrollo de aprendizajes significativos en los infantes de la I.E.I. N.º 356. Asimismo, existe relación de dimensión muy favorable entre los juegos didácticos orientados a la memoria y los aprendizajes relevantes en niños pequeños de la I.E.I. N.º 356. Sin embargo, se evidencia una relación muy favorable entre los juegos didácticos funcionales y los diferentes aprendizajes significativos en los infantes de la I.E.I. N.º 356.

Según Poma (2023) En su investigación relacionada con la formación emocional y el progreso pleno en los niños de cinco años de instituciones educativas estatales y particulares

de Trujillo, 2022. Se trazó como objetivo general, establecer la asociación entre la educación socioemocional y el desarrollo pleno en infantes de cinco años matriculados en centros educativos estatales y particulares. Concluye que: Los resultados evidencian que se evidencia una asociación significativa entre la formación emocional y el desarrollo global de los niños de cinco años pertenecientes a instituciones educativas estatales y particulares. Esto se demuestra mediante el coeficiente Rho de Spearman, cuyo valor fue Rho = 0.721, con un nivel de significancia de p = 0.000, menor a 0.05. En ese sentido, se entiende que mientras más se potencia la formación emocional en los niños, mayores son las posibilidades de favorecer su desarrollo integral.

Según Suarez (2025) en su publicación sobre Incidencia de los juegos didácticos sobre las capacidades motrices de los infantes en edad preescolar, se planteó su propósito general fue sistematizar los hallazgos científicos actuales sobre el efecto de las actividades lúdicas educativas sobre el desarrollo de capacidades motrices en niños del nivel preescolar. Asimismo, concluye que estos juegos representan una estrategia educativa pertinente para poder ayudar a los diferentes niños de preescolar a desplegar sus propias habilidades motoras. Mediante las actividades lúdicas organizadas, sean de tipo tradicional, concreto o digital, los infantes pueden mejorar su coordinación, equilibrio, fuerza, precisión en sus movimientos y manejo visomanual.

Blas (2023) implementó el juego didáctico como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. Privada ‘San Juan Bosco’, ubicada en la provincia de Huarmey, región Áncash, durante el año 2021. El estudio tuvo como objetivo general, se buscó poder determinar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años. Concluye que, se evaluó la motricidad gruesa mediante un postest, en el cual se demostró una mejora en el grado de desarrollo de la motricidad gruesa. Este avance se reflejó en aspectos como la coordinación de piernas, la lateralidad, el reconocimiento del esquema corporal y el equilibrio. Se demostró un nivel con un valor de significancia de 0,002 ($p < 0,05$), por consiguiente, se descartó la hipótesis nula y se admitió la hipótesis alternativa. Esto demuestra que el juego didáctico contribuye de forma considerable en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en infantes de 4 años.

En esta misma línea, Altamirano (2022) en su estudio investigativo referente A Valoración personal y desarrollo pleno en niños de cinco años de la I.E.I. N.º 1121, San Gregorio, Andahuaylas, Apurímac, 2021. Moquegua, se trazó como objetivo establecer la relación existente entre la autoestima y el progreso integral en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 1121 “SG”, Apurímac, 2021. Concluye que, hay reciprocidad

lineal y representativa muy baja entre la autoestima y el desarrollo integral de los niños de cinco años. Asimismo, hay reciprocidad en los resultados muestran que, en los pequeños de cinco años, la autoestima presenta una relación negativa y muy baja con la expresión corporal. De igual manera, se observa una relación inversa de baja intensidad entre la autoestima y el componente socioafectivo.

Sin embargo, Sandoval (2022) realizó su trabajo de investigación sobre la importante influencia de las actividades lúdico-didácticas en el progreso psicomotor de los niños del nivel inicial". Tuvo como objetivo establecer el efecto de los juegos didácticos en la enseñanza y el progreso de la capacidad psicomotora en niños del nivel inicial. Concluye que, cada juego permite reconocer, elegir e implementar juegos didácticos como estrategias pedagógicas en la planificación escolar, tomando en cuenta su forma de aplicación, el momento oportuno para utilizarlos y su contribución al proceso formativo de los estudiantes. En este sentido, los docentes desempeñan una función esencial en el desarrollo educativo de los niños mediante el uso de diversos juegos didácticos, ya que representan una guía y un modelo para ellos. Por ello, es necesario que conozcan adecuadamente las técnicas que aplicarán y que las expliquen de forma clara, sencilla y precisa a los infantes.

Por su parte, Abanto (2022) en Ancash implementó en su trabajo los juegos didácticos encaminados al buen desarrollo de las habilidades motrices gruesas en infantes de cinco años del nivel inicial de la I.E. N.º 326, ubicada en el distrito de Santa, 2022. Tuvo como objetivo general establecer si los juegos didácticos potencian la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de educación inicial pertenecientes a la I.E. N.º 326, ubicada en el distrito de Santa, Áncash, 2022. Concluye que, la aplicación de los juegos didácticos se llevó a cabo mediante sesiones de aprendizaje, las cuales fueron adaptándose progresivamente según el nivel de motricidad gruesa de los 24 alumnos. Luego de contrastar los resultados obtenidos antes y después de la intervención, se evidenció una variación significativa en el nivel de aprendizaje alcanzado. Esto demuestra que, después de aplicar la estrategia didáctica, los niños mejoraron notablemente su nivel de motricidad gruesa.

Antecedentes Regional o Local

En Tarapoto, Luna (2023) en su trabajo monográfico referente a la incidencia del enfoque Montessori en el desarrollo pleno de los niños de educación inicial. Tuvo como objetivo general, dar a conocer cómo los docentes aplican el método Montessori y de qué manera este influye en el buen desarrollo completo del niño durante la educación preescolar. Concluye que el modelo Montessori es comprendido como una propuesta educativa centrada

en el desarrollo integral del niño desde edades tempranas, fundamentada en el respeto, la confianza y la libertad para aprender según sus propias capacidades. Este método se caracteriza por promover experiencias menos estructuradas, más espontáneas y significativas, que contribuyen al fortalecimiento de la autonomía, la autoestima, la adaptabilidad y la aptitud para enfrentar conflictos. Además, considera importante el diseño de estrategias pedagógicas pertinentes, el empleo de materiales didácticos adecuados y la preparación de un ambiente educativo que favorezca el progreso de destrezas físicas, cognitivas y sociales.

En este mismo marco, Reyes (2022), implementó Juegos didácticos como un recurso educativo para fortalecer la autoestima en infantes de cinco años de la I.E. N.º 00168, Soritor, 2022. Los resultados permitieron poder concluir que la realización de esta estrategia influyó significativamente en el fortalecimiento de la autoestima de los alumnos. Esto se comprobó mediante la contrastación estadística, donde el valor calculado fue de 21,75, superior al valor tabulado de 1,73, lo que admitió aceptar la hipótesis alterna. Asimismo, antes de aplicar los juegos didácticos, se identificó que el 88,9 % de los niños evidenciaba un nivel bajo de autoestima, en tanto que únicamente el 11,1 % presentaba un nivel regular. Después de la intervención, los resultados mejoraron notablemente, ya que el 83,3 % de los alumnos logró un nivel alto de autoestima y el 16,7 % se ubicó en un nivel regular.

Bases Teóricas

Juegos didácticos

Conceptualización

El juego didáctico es una buena herramienta pedagógica diseñada con el propósito de enseñar o reforzar conocimientos, habilidades o competencias a través del juego. Su característica principal es que combina elementos lúdicos con objetivos educativos, ofreciendo un entorno en el que los participantes pueden aprender de forma activa y entretenida. Estos juegos pueden ser aplicados en diversos contextos como el educativo, social o psicológico, orientados a fomentar la buena participación, la motivación y la interacción entre los alumnos o jugadores. Para Higuera y Molina (2021) constituye una estrategia metodológica que puede aplicarse en diversos contextos y niveles educativos y de Formación pedagógica de los docentes para aplicar correctamente esta estrategia en el proceso educativo a fin de cumplir con los propósitos curriculares.

Por lo tanto, el juego didáctico en la enseñanza de los niños no solo es una acción recreativa, sino un medio del buen aprendizaje esencial que favorece el desarrollo completo de

los infantes en múltiples áreas. Al respecto, Ogosi y Palomino (2023) manifiestan que el juego didáctico constituye una estrategia participativa orientada a fortalecer en los alumnos capacidades favoreciendo de esta manera la disciplina, junto con un adecuado grado de toma de decisiones y autonomía personal. Es decir, en el ámbito educativo se define a los juegos didácticos como herramientas primordiales para el perfeccionamiento integral de los pequeños infantes ya que fortalecen tanto su aprendizaje como sus habilidades emocionales, sociales y físicas de una manera divertida y adaptada a sus necesidades de desarrollo.

Los juegos didácticos constituyen actividades recreativas con finalidad educativa planificadas y estructuradas que tienen como finalidad favorecer el aprendizaje y fortalecimiento de diversas capacidades en los estudiantes. Estas actividades combinan elementos recreativos con objetivos pedagógicos específicos, favoreciendo la buena participación activa, la motivación y la formación de conocimientos relevantes y duraderos mediante el disfrute mediante la interacción, los infantes refuerzan sus capacidades cognitivas y sociales, emocionales y motrices que contribuyen a su formación integral. Asimismo, se define como un recurso valioso en el proceso educativo, porque promueve la incorporación de saberes y habilidades de manera significativa; es decir, mediante la implementación de estos juegos, se logra captar la atención y motivar a los estudiantes, quienes se ven inmersos en experiencias de aprendizaje activas y participativas.

Los juegos didácticos son acciones planificadas para favorecer el aprendizaje de manera entretenida y atractiva, a través de estas dinámicas, los niños pueden adquirir conocimientos sobre un tema específico mientras se divierten, lo que favorece un aprendizaje significativo. Esta técnica permite que el proceso educativo sea más ameno y efectivo, ya que combina la enseñanza con la diversión, lo que incrementa la motivación y la participación. De acuerdo con Cano y Quintero (2023) la actividad representa una alternativa pedagógica eficaz para favorecer el fortalecimiento de competencias desde edades tempranas, ya que permite que los niños construyan conocimientos mediante las experiencias activas y colaborativas. Los autores enfatizan que el aprendizaje basado en el juego ayuda a la comprensión de conceptos y mejora la interacción con los demás.

Asimismo, se considera que el juego didáctico es una actividad que activa diversos recursos y capacidades de la personalidad del niño, mediante estos juegos se desarrollan capacidades cognitivas, afectivas y sociales, lo que contribuye a mejorar su autoestima. Además, se convierte en un mecanismo, puesto que ofrece a los infantes la posibilidad de examinar sus capacidades, tomar las decisiones y resolver problemas, fortaleciendo su confianza y autoconcepto de sí mismo. En síntesis, los juegos didácticos son herramientas

valiosas en el contexto educativo, principalmente en la formación de los niños, estos juegos están diseñados para estimular el aprendizaje de forma interactiva y entretenida, haciendo que la ejecución del proceso mediante el cual se obtienen conocimientos resulte llamativo y fácil de acceder para los niños. Al ser actividades lúdicas, logran captar la atención de los niños más fácilmente y, al mismo tiempo, desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Importancia de los juegos didácticos en la educación preescolar

El juego como estrategia es esencial para poder ayudar el aprendizaje durante la primera infancia, debido a que promueve experiencias educativas integrales que favorecen el crecimiento corporal, afectivo, social e intelectual. Asimismo, sostiene que los entornos educativos deben incorporar actividades lúdicas que favorezcan la exploración en los niños, experimentar y desarrollar sus capacidades de modo natural UNESCO (2023). El juego didáctico estimula el fortalecimiento del pensamiento crítico y la habilidad para solucionar dificultades mediante actividades lúdicas como rompecabezas o actividades de clasificación, los menores mejoran sus capacidades intelectuales esenciales como la atención y concentración.

Según Bravo y Pinargote (2024) y Cedeño et al. (2025), los juegos didácticos forman herramientas pedagógicas que facilitan el aprendizaje mediante experiencias agradables y significativas. Su importancia radica en que integran el juego con la práctica educativa, permitiendo que los menores intervengan de manera activa en su formación educativa, estimulen su creatividad, optimicen sus habilidades de interacción social y mejoren su desarrollo integral en un ambiente motivador y participativo. También promueven el buen desarrollo de habilidades cognitivas tales como la capacidad de recordar, concentrarse y resolver situaciones problemáticas. Contribuyen a que los niños comprendan y organicen la información aplicando conocimiento en sus actividades cotidianas.

Los juegos didácticos se orientan principalmente a formar a los infantes al momento de elegir y decidir, permitiéndoles adquirir experiencias de trabajo colaborativo y de organizar las actividades lúdicas que favorecen su aprendizaje, como se citó en Reyes (2022). Participar en estos juegos fomenta la interacción entre compañeros, ayudando a desarrollar sus propias destrezas sociales como la cooperación, el trabajo en equipo, la empatía y la comunicación, también favorecen la regulación de sentimientos como la frustración y la paciencia. Además, fomentan la interacción social, es decir, los pequeños infantes asimilan a compartir, a colaborar,

a respetar turnos y solucionar desacuerdos, aspecto fundamental para su integración social y el desarrollo integral.

El juego didáctico hace que el aprendizaje se convierta en una experiencia activa y llamativa, a través de la exploración y la experimentación en un entorno lúdico, los niños se sienten motivados para aprender de manera activa y sin sentirse presionados. Por su parte, Suárez (2025) expresa que los juegos didácticos en educación preescolar contribuyen significativamente al desarrollo motor, cognitivo y socioemocional de los pequeños infantes. Además, el uso adecuado de materiales lúdicos incrementa la motivación, la participación y el interés por poder aprender. En síntesis, los juegos didácticos son especialmente importantes porque contribuyen al desarrollo de habilidades fundamentales durante una etapa clave del crecimiento.

Características de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Según Martínez y Ríos (2019) consideran que las características de los juegos didácticos, está con relación a la intención de la actividad; es decir, para poder despertar el interés por aprender, favorece el trabajo colaborativo entre los estudiantes o para desarrollar la imaginación, creación y fantasía. Por lo que, es fundamental tener en cuenta las siguientes características: Propósito educativo, están diseñados para lograr objetivos específicos de aprendizaje enfocados en el perfeccionamiento de capacidades en los infantes al indagar, resolver problemas, al describir, al explorar su entorno, al interactuar, al descubrir, al comparar, al relacionar entre otras acciones que contribuyan al aprendizaje de los alumnos durante su proceso formativo.

La interactividad, los juegos didácticos suelen hacer que los estudiantes participen activamente, avivando la interacción y la participación directa en el proceso educativo. En cuanto a la motivación y compromiso, utilizan la naturaleza lúdica del juego para mejorar la disposición y el compromiso activo de los alumnos, haciéndolos más receptivos a los contenidos educativos. El desarrollo de habilidades, los juegos didácticos pueden contribuir al fortalecimiento de capacidades cognitivas, como el activo pensamiento crítico y la resolución de problemas, así como las destrezas sociales, entre ellas el trabajo colaborativo y la comunicación, además de las capacidades motrices.

Además, promueve el desarrollo de la imaginación y la creatividad, el juego permite a los niños expresarse libremente y poder explorar diferentes escenarios y roles, estimulando su destreza creativa e innovación. Asimismo, el juego incluye movimiento, se considera al juego como propio de la persona, la combinación de las manifestaciones o respuestas frente a una

situación específica favorecen una conducta orientada al movimiento, la imitación y la interacción con otras personas. Y finalmente, el entretenimiento es natural, surge de momento es natural en el ser humano; por ello, el desarrollo ocurre de manera espontánea, destacándose el disfrute, el juego y la satisfacción que se experimenta al compartir con otros un mismo propósito.

Clasificación de los juegos didácticos

Juegos didácticos de memoria

Los juegos didácticos de memoria son movimientos lúdicos trazados para poder apoyar a los niños a desplegar y mejorar su propia capacidad de retención, concentración y habilidades cognitivas. Estos juegos suelen incluir la identificación, emparejamiento o recordación de imágenes, sonidos, colores, objetos o palabras, y son especialmente adaptados para niños pequeños, facilitando el aprendizaje a través de la repetición y el reconocimiento. Para Encarnación y Sánchez (2024) son recursos didácticos eficaces para potenciar procesos cognitivos relacionados con la atención, el reconocimiento visual y la asociación de conceptos, favoreciendo además el desarrollo de habilidades de lectoescritura en el nivel pre-primario. Según Bósquez et al. (2024), representan un enfoque participativo para impulsar el desarrollo de capacidades mentales en los primeros años de escolaridad, ya que estimulan la memoria, el razonamiento, la creatividad y la capacidad para resolver problemas mediante las experiencias de aprendizaje significativas. Asimismo, Loor y Grasst (2022), afirman que las actividades de memoria están orientadas al entrenamiento de la memoria permiten fortalecer la retención de información en niños, contribuyendo al desarrollo de capacidades cognitivas fundamentales para el aprendizaje escolar.

Los juegos de memoria para los niños son sencillos y fáciles de entender, con reglas simples que pueden seguir sin dificultad, esto permite que se concentren en el objetivo principal del juego sin distracciones. De acuerdo con Freire (2022) los juegos de percepción para el desarrollo de la habilidad visual y memorística en infantes del nivel inicial, estas actividades fortalecen la capacidad de observar, identificar y recordar imágenes, contribuyendo al procesamiento visual y al posterior aprendizaje de la lectura y la escritura. Según Quilca y Canchumanya (2024), este tipo de juego fortalece funciones ejecutivas esenciales para el aprendizaje, entre ellas la memoria de trabajo, la atención y la flexibilidad cognitiva, capacidades que permiten a los infantes organizar información y resolver problemas de manera efectiva. Consecuentemente, los juegos didácticos de memoria son herramientas divertidas y efectivas que facilitan el fortalecimiento de las capacidades cognitivas infantiles,

contribuyendo al fortalecimiento de su atención, retención y habilidades de reconocimiento, fundamentales para su futuro desarrollo académico.

Juegos didácticos de concentración

Los juegos didácticos de concentración son actividades planificadas para beneficiar el buen desarrollo de los infantes pequeños a mejorar su propia capacidad de enfoque, atención y control mental. Estos juegos están adaptados para atraer y conservar la atención de los preescolares mediante el uso de actividades interactivas y entretenidas, y se centran en la práctica de habilidades como la observación, la percepción y la paciencia. Según Loor y Grasst (2022) estas actividades lúdicas están orientadas a la concentración permiten mejorar la concentración y el análisis de la información en los niños, también estimulan la memoria mediante desafíos que requieren observación, reconocimiento y recuperación de información, fortaleciendo así las habilidades cognitivas desde edades tempranas.

Los juegos de concentración posibilitan la interacción de los niños de manera activa, recibiendo retroalimentación instantánea sobre sus acciones, lo cual les ayuda a corregir errores y mantenerse enfocados en la tarea. La concentración está estrechamente ligada a competencias cognitivas esenciales, como la memoria, la solución de problemas y el razonamiento crítico. Al respecto Pulla et al. (2023) aseveran que las prácticas lúdicas mejoran la capacidad de concentración de los estudiantes al hacerlos participar de forma activa en situaciones de aprendizaje que requieren atención, participación y control de la conducta durante el progreso de las actividades.

Juego didáctico de roles

Los juegos de roles constituyen acciones en las que los niños toman diferentes personajes o profesiones, como médicos, maestros, padres, superhéroes, o cualquier otro personaje de su interés, mediante estas actividades lúdicas, los niños descubren y representan situaciones cotidianas o ficticias, lo cual les permite experimentar y comprender diferentes representaciones, emociones y habilidades sociales. Según Cayo et al. (2025) Expresa que el juego simbólico beneficia significativamente el desarrollo de la memoria, la atención, el lenguaje, la percepción y los procesos ejecutivos, demostrando que las experiencias lúdicas fortalecen procesos cognitivos indispensables para el aprendizaje escolar. Además, este buen tipo de juego se basa en la imaginación y la creatividad, los infantes crean historias, escenarios y personajes que pueden variar desde situaciones familiares hasta mundos de fantasía. Asimismo, representan roles que observan en su entorno, como el de un médico, un bombero

o un maestro, recreando actividades que han visto o vivido; es decir, los niños asumen roles familiares como el de papá, mamá o bebé, y recrean situaciones cotidianas del entorno familiar.

Juegos didácticos de construcción

Según Arrufe (2023), el juego de construcción también acreditado como juego de bloques, es un tipo de acción que consiste en crear, manejar y elaborar diversos objetos, estructuras o incluso mundos virtuales. Esta modalidad de juego favorece que los niños exploren distintas formas, dimensiones y texturas, lo que estimula su creatividad y les proporciona oportunidades para desarrollar habilidades motoras, cognitivas y de resolución de problemas. Se define también como actividades en las que los infantes utilizan materiales como los bloques, piezas de encaje, ladrillos, legos, o elementos naturales (como palos y piedras) para crear estructuras, figuras o escenarios. Estas actividades lúdicas ofrecen a los niños la congruencia de descubrir, experimentar y construir, fomentando el fortalecimiento de capacidades intelectuales, motrices y sociales de manera lúdica.

En esta misma línea, Álava (2022) indica que el juego didáctico de construcción es una acción lúdica en la que los infantes manipulan, ensamblan, combinan y organizan diferentes materiales (bloques, piezas, cubos, legos, cajas, entre otros) para crear estructuras y representaciones de objetos reales o imaginarios. Este tipo de actividad lúdica promueve el desarrollo cognitivo, la creatividad, la resolución de problemas y las habilidades motrices. En tal sentido, los juegos de construcción involucran el uso de objetos y su importancia radica en la diversidad de tipos de construcciones, así como en las creaciones o invenciones que los niños pueden desarrollar; asimismo, ayuda enfrentar desafíos mientras manipulan y combinan diferentes elementos, lo que enriquece su aprendizaje. La variedad de materiales y formas disponibles fomenta la experimentación y el fortalecimiento de capacidades mentales y motoras, ya que los niños deben pensar y resolver problemas para dar forma a sus ideas y construir nuevas estructuras. Para Ortega y Quinde (2022), consideran que los juegos de construcción favorecen el pensamiento lógico-matemático porque permiten que los niños experimenten con formas, tamaños, equilibrio, espacio y cantidad mientras construyen diferentes estructuras.

Por su parte, Calvopiña (2022) indica que el juego de construcción favorece el proceso de clasificar, ordenar, comparar y estructurar elementos, fortaleciendo procesos de razonamiento desde edades tempranas. Sin embargo, Quispe y Saavedra (2025) expresan que esta actividad lúdica constituye una estrategia didáctica eficaz para desarrollar la creatividad infantil, ya que permiten a los niños diseñar, transformar y representar ideas mediante

construcciones originales. En síntesis, los juegos didácticos de construcción favorecen que los niños manifiesten su creatividad e imaginación y explorar conceptos espaciales y estructurales, siendo una actividad fundamental en el desarrollo.

Juegos didácticos sensoriales

Los juegos didácticos sensoriales son las acciones lúdicas encaminadas a estimular los sentidos mediante la exploración y manipulación de diversos materiales, favoreciendo el desarrollo cognitivo, motriz, lingüístico y socioemocional de los pequeños infantes. A través de estas experiencias, los infantes construyen aprendizajes significativos, fortalecen su percepción del entorno y desarrollan habilidades fundamentales para su formación integral. En otras palabras, son actividades diseñadas para estimular y desarrollar los sentidos humanos: visual, auditivo, olfativo, gustativo y táctil, estos juegos involucran la exploración y manipulación de los diferentes materiales y objetos que permiten a los niños experimentar diversas texturas, sonidos, colores, aromas y sabores; es decir, son fundamentales en la primera infancia, ya que ayudan a los infantes a interpretar la información sensorial, lo que es fundamental para fortalecer su desarrollo mental, afectivo y corporal.

Para View (2023), el juego sensorial comprende toda actividad que activa los sentidos, los cuales incluyen los cinco principales: vista, oído, olfato, gusto y tacto. A través el juego sensorial, los pequeños infantes exploran y desarrollan estos sentidos, lo que les ayuda a mejorar su capacidad para procesar y responder a los estímulos del entorno, fortaleciendo su aprendizaje y habilidades motoras. Por tanto, emplean una amplia variedad de materiales, como arena, agua, arcilla, pinturas, masas, elementos naturales (hojas, flores) y objetos con diferentes texturas, colores y aromas. En este sentido, UNICEF (2023), establece que las prácticas sensoriales en los primeros años del desarrollo son determinantes para el progreso cerebral, ya que admiten que los niños comprendan y organicen la información que reciben del entorno.

Chalá et al. (2025), mantienen que los juegos sensoriales constituyen estrategias pedagógicas que relacionan la activación de los sentidos con un aprendizaje relevante y significativo, admitiendo que los infantes examinen, descubran y comprendan su entorno a través de experiencias directas. En resumen, estos juegos ayudan a los pequeños a procesar e interpretar la información percibida por medio de los sentidos, lo que fortalece sus habilidades cognitivas. Asimismo, permiten a los niños descubrir su entorno de forma participativa y dinámica, desarrollando su capacidad de observación y curiosidad.

Fundamento teórico del juego didáctico según Jerome Bruner

La Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner 1997, como se citó Martínez y Zapata (2024) constituye uno de los principales fundamentos teóricos muy propios de los juegos didácticos en la buena educación preescolar. Esta teoría sostiene que los niños logran aprendizajes más significativos cuando intervienen de forma activa en la construcción de sus conocimientos, explorando, manipulando materiales, experimentando y encontrando soluciones a las dificultades que enfrentan. Los juegos didácticos favorecen este proceso porque convierten al niño en actor principal de su proceso formativo, en tanto el docente adopta el rol de guía o buen facilitador del conocimiento.

Bruner considera que el aprendizaje ocurre cuando los niños descubren relaciones, conceptos y principios mediante experiencias directas, en este proceso, el docente cumple un papel esencial como guía o mediador, organizando situaciones de aprendizaje que despierten la iniciativa, el entusiasmo y el entusiasmo de los estudiantes por aprender, asimismo proporciona recursos y orientaciones que facilitan la construcción progresiva del conocimiento. Por su parte, Reyes (2024) señala que el aprendizaje mediante la exploración y el descubrimiento ejerce una influencia fundamental en la educación inicial, ya que el docente debe brindar oportunidades, materiales y experiencias que permitan favorecer que los infantes aprendan de forma independiente y construir sus propios saberes construidos mediante la relación con su entorno. Desde esta perspectiva, los juegos didácticos representan un buen recurso pedagógico idóneo para poder estimular la curiosidad, la creatividad y el compromiso participativo de los estudiantes.

Según Bruner 1983, como se citó en Santos (2024), el aprendizaje por descubrimiento favorece la adquisición de conocimientos más duraderos y significativos, debido a que los niños participan rápidamente en el proceso de aprendizaje. Por ello, los juegos didácticos en la educación inicial no solo promueven el desarrollo cognitivo, sino que también fortalecen la autonomía, la confianza y la capacidad de aprender de manera independiente. Finalmente, Álava y Yagual (2024) afirman que este tipo de aprendizaje promueve la curiosidad infantil mediante la exploración y experimentación activa, asimismo, esta metodología fortalece la autonomía y el interés por aprender, elementos que pueden potenciarse mediante la aplicación de acciones lúdicas educativas en el aula de preescolar.

Secuencia metodológica para la implementación de los juegos didácticos en la educación inicial

Finalidad. Los juegos didácticos son actividades recreativas elaboradas para favorecer el aprendizaje y el fortalecimiento de habilidades infantiles. Estos juegos combinan elementos de diversión y entretenimiento con objetivos educativos específicos. Asimismo, estas actividades conciertan el juego físico con el aprendizaje, como búsquedas que incluyen problemas matemáticos que ayudan a desarrollar el aspecto cognitivo y a interactuar entre pares y grupo de trabajo. El juego didáctico permite a los niños asumir diferentes roles y escenarios, que favorecen sus habilidades sociales y emocionales.

Campo de acción. Este estudio investigativo se ha implementado en la sección "Bondadosos" con los niños de 5 años de la I.E.I. N° 080, del distrito de Morales, región San Martín.

Funciones. Los juegos didácticos son herramientas importantes en la educación inicial que integran la recreación con el desarrollo de saberes, ayudando a los niños a fortalecer sus capacidades de manera espontánea y entretenida. Están diseñados para enseñar conceptos o desarrollar habilidades específicas, como matemáticas, lenguaje, ciencias, habilidades sociales o motricidad fina, favoreciendo la participación activa de los niños, lo cual favorece que aprendan mediante la vivencia directa y la práctica constante. Y, por último, las actividades con el juego didáctico desarrollan el aprendizaje a través de acciones como búsqueda juguetes, manipulación de los materiales, el descubrimiento de características de los objetos que permitan incluir la resolución de problemas que ayuden a los infantes a desarrollar su pensamiento y la internación o el trabajo en equipo.

Fundamento teórico. Los juegos didácticos como herramienta aportan al perfeccionamiento integral de los niños, mediante la manipulación, descubrimiento, la resolución de problemas ayudan a mejorar la atención, memoria, habilidad motriz fina y la comunicación. Al respecto, Bruner argumenta que los juegos didácticos constituyen una estrategia pedagógica que permiten que los niños aprendan a través del manejo de materiales, la observación, la exploración y la resolución de problemas. Mediante estas actividades lúdicas, los estudiantes fortalecen habilidades cognitivas como la atención, la memoria, el razonamiento lógico, la creatividad y el pensamiento crítico.

Fases. "La planificación de las sesiones de aprendizaje resulta esencial para planificar, ordenar y orientar adecuadamente el proceso educativo, lo que ayuda a garantizar que se alcancen los propósitos del aprendizaje previsto y se suscite el progreso de las competencias

de los estudiantes". (Ministerio de Educación, 2019, p. 36). Los diferentes momentos para considerar durante la planificación y ejecución de las actividades de aprendizaje son: Inicio, desarrollo y cierre.

Actividades de aprendizaje. En cuanto a la etapa de ejecución del presente estudio se ha tomado en cuenta la planificación, ejecución y evaluación de las siguientes actividades: Ponemos la memoria en práctica: en pareja armamos el rompecabezas, ¿Qué número sigue?, construyó torres de colores; jugamos con el dado de las emociones, mi muñeco articulado; armamos imágenes con los octagonitos; jugamos al espejo y la momia; mis aros de colores y jugamos asumiendo roles. Materiales y recursos, durante la fase de aplicación y desarrollo de las experiencias de aprendizaje se ha utilizados los materiales siguientes: rompecabezas, fichas de memoria, dado de emociones, títere, espejo, papel crepe, aros de colores, hulas hulas, bloques lógicos, vestimenta o disfraz, fichas numéricas, y kits de octagonitos.

Desarrollo integral

Definición

El desarrollo integral se describe al proceso de desarrollo y adquisición de habilidades en diversas áreas (cognitivas, físicas y psico-sociales) que son fundamentales para favorecer el bienestar general y las situaciones de vida durante de la infancia y más allá, esta perspectiva entiende al niño en su dimensión integral, donde todas las dimensiones de su desarrollo están interrelacionadas y se influyen mutuamente. (Acosta et al., 2023, p. 6). El buen progreso integral es decisivo para que los infantes alcancen un desarrollo equilibrado en todos los ámbitos de su vida, que proporcione a los niños los recursos necesarios para afrontar retos, construir vínculos saludables y adaptarse a diversos contextos que surjan en el transcurso de su vida.

El desarrollo infantil se trata de un proceso participativo y multidimensional que comprende todas las áreas del crecimiento del niño, con el propósito de brindar bases sólidas para una vida sana, plena y satisfactoria. Por ello, es fundamental ofrecerle experiencias de estimulación y acompañamiento en cada una de estas dimensiones, a fin de favorecer un desarrollo integral y armonioso. Según Santi (2019 como se citó en Cobacango y Simbaña, 2023), el desarrollo completo infantil es una serie de habilidades de interacción madura en los procesos de las estructuras mentales que ayudan al niño a comprender su entorno y a desarrollar capacidades que favorecen un aprendizaje significativo.

Para Rojas et al. (2022) El desarrollo integral se entiende como la facultad que tiene el ser humano para mejorar y potenciar sus capacidades y destrezas en diferentes áreas, ya sean sociales, cognitivas, emocionales, físicos o éticas. Un enfoque global orientado al desarrollo de los preescolares permite que cada niño desarrolle habilidades y competencias en todas las áreas de su vida, preparándose mejor para enfrentar los retos futuros y ser individuos equilibrados y adaptables. Es decir, permite que los niños construyan esquemas mentales complejos y competencias que promueven un aprendizaje significativo, dotándolos de las herramientas necesarias para comprender y navegar su entorno de manera efectiva y autónoma, favoreciendo su crecimiento personal y académico a lo largo de la vida.

El desarrollo infantil comprende la relación activa entre dimensiones biológicas, psicológicas, sociales y ambientales, los cuales se influyen entre sí y participan de manera conjunta en el crecimiento y evolución del niño. Ramírez (2023) afirma que este tipo de desarrollo en la infancia preescolar comprende la formación equilibrada de las habilidades intelectuales, emocionales, sociales y corporales, las cuales deben evaluarse y potenciarse de manera conjunta para asegurar una formación educativa de calidad durante la primera infancia. Es decir, durante este proceso durante este proceso evolutivo, los niños presentan cambios en sus capacidades sociales y emocionales, mientras aprenden a relacionarse con otras personas, controlar sus emociones, fortalecer la empatía y construir vínculos significativos.

Según Orbe y Benavides (2022) el perfeccionamiento integral infantil es un proceso continuo mediante el cual los niños fortalecen de manera armónica sus capacidades físicas, cognitivas, emocionales, sociales, lingüísticas y motrices. Este enfoque considera al niño como un ser multidimensional, cuyo crecimiento depende de la interacción entre factores biológicos, familiares, educativos y socioculturales. Por lo tanto, es fundamental porque cada uno de los aspectos del crecimiento infantil está conectado; por ejemplo, el desarrollo emocional influye en el desarrollo social y viceversa; asimismo, un buen desarrollo físico contribuye a que el niño pueda explorar su entorno y aprender mediante el juego, lo que favorece el desarrollo cognitivo.

Importancia del desarrollo integral en los niños

El desarrollo en la primera infancia beneficia la maduración y el progreso de las dimensiones afectiva, cognitiva, emocional, psicomotora, lingüística y social, contribuyendo al buen fortalecimiento de las de los niños. Según Zuñiga (2024), implica que el niño alcance progresivamente competencias relacionadas con su autonomía, identidad, comunicación, interacción social y capacidad de aprendizaje, mediante la intervención activa de la familia y

la institución educativa. Además, prepara al infante a estar mejor preparado para resolver los desafíos escolares, sociales y emocionales que encontrarán a medida que crezcan.

El desarrollo integral infantil promueve un crecimiento equilibrado en los distintos ámbitos cognitivo, físico y psico-social, brindando a los infantes las habilidades pertinentes para conservar una vida saludable, satisfactoria y con una mejor calidad de vida. Asimismo, Herrera (2024) alude que la estimulación temprana contribuye significativamente al desarrollo integral porque fortalece las áreas motora, cognitiva, afectiva y social, favoreciendo el crecimiento armónico del niño durante sus primeros años. Del mismo modo, Egoavil (2023) sostiene que el juego infantil fortalece el desarrollo integral al estimular el desarrollo cognitivo, emocional, social y motor, permitiendo que los niños construyan aprendizajes a partir de experiencias propias. Asimismo, se facilita el aprendizaje significativo, los niños aprenden mejor cuando pueden experimentar directamente, manipular objetos, hacer preguntas y descubrir por sí mismos, en lugar de ser meros receptores que no interactúan con la información.

El desarrollo integral permite que los niños fortalezcan diversas competencias desde edades tempranas, favoreciendo su crecimiento en los ámbitos cognitivo, social, emocional, físico y moral. Mientras estas capacidades se fortalecen, los niños adquieren mayor autonomía en su aprendizaje, desarrollando la habilidad de explorar, tomar decisiones, resolver problemas y emplear lo aprendido en diferentes situaciones de su vida cotidiana. Asimismo, el desarrollo integral contribuye a la formación de valores, actitudes y comportamientos adecuados, permitiendo que los niños construyan progresivamente un sentido de lo correcto e incorrecto, Miranda et al. (2023).

Factores que influyen en el desarrollo integral de los niños

El desarrollo integral infantil depende de múltiples factores que interactúan entre sí y contribuyen al crecimiento físico, cognitivo, emocional, social y moral del niño a lo largo de su vida. Según Vera (2024) existen diversos factores que constituyen elementos fundamentales para alcanzar un desarrollo óptimo durante la primera infancia entre los cuales se encuentra: la familia, la educación, la estimulación temprana, los ambientes de aprendizaje y las uniones sociales. Estos factores cumplen un papel fundamental en la formación de los niños ya que permiten fortalecer sus habilidades, desde los primeros años de su vida.

La familia y las prácticas parentales. La familia simboliza el primer entorno de desarrollo, aprendizaje y socialización del niño, rescatando un papel esencial en la alineación de habilidades, valores, actitudes y comportamientos que influyen en su desarrollo integral. En

la etapa temprana de la vida, las interacciones que los niños establecen con sus padres o cuidadores les permiten adquirir experiencias que ayudan el desarrollo cognitivo, emocional, social y moral. Asimismo, el afecto, la comunicación, el acompañamiento y la atención a sus necesidades fortalecen la seguridad emocional y la confianza necesarias para explorar y aprender del entorno. En este sentido, Vera (2024) señala que las prácticas parentales adecuadas fortalecen el desarrollo integral infantil al proporcionar seguridad emocional, afecto y oportunidades de aprendizaje en el hogar; además, la intervención comprometida de la familia dentro del ámbito educativo y crianza de los niños beneficia el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales indispensables para su formación integral.

La estimulación temprana. Comprende un conjunto de vivencias, prácticas y enfoques planeados que buscan potenciar la formación completa de los infantes desde la etapa inicial de su desarrollo. Dichas actividades están orientadas a potenciar las habilidades intelectuales, motrices, comunicativas, sociales y afectivas mediante experiencias significativas que ayudan el desarrollo del aprendizaje y la relación con su contexto. Rodríguez et al. (2025), la estimulación temprana ayuda el desarrollo de las capacidades cognitivas, motor y socioemocional debido a la alta plasticidad cerebral presente durante los primeros cinco años de vida. Su aplicación durante la primera infancia es fundamental, debido a que durante esta etapa ocurren cambios físicos importantes y neurológicos que forman la base para el desarrollo futuro.

Los ambientes de aprendizaje. En el nivel inicial, los espacios educativos cumplen un papel fundamental, ya que afectan directamente la manera en que los niños interpretan y viven y entienden el entorno que los rodea. Un entorno educativo enriquecido debe contar con materiales variados, recursos didácticos pertinentes y espacios seguros que estimulen la curiosidad, la creatividad y la autonomía. Asimismo, debe promover la interacción entre pares y docentes, fortaleciendo el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y comunicativas. Macías y Zambrano, indican que estos los espacios adecuadamente organizados favorecen el fortalecimiento cognitivo, emocional, social y físico de los niños, favoreciendo experiencias educativas más significativas, es decir, una adecuada organización de los espacios, la disponibilidad de materiales y la implementación de estrategias pedagógicas pertinentes contribuyen al fortalecimiento de las capacidades infantiles y a la construcción de aprendizajes duraderos.

La educación inicial de calidad. La educación preescolar de calidad forma un factor esencial para el crecimiento completo y equilibrado de los niños, debido a que les brinda experiencias de aprendizaje que favorecen el desarrollo cognitivo, físico, social, emocional y

comunicativo en la etapa inicial de la vida. Este periodo formativo no se reduce solo a la obtención de conocimientos, sino que también en la construcción de habilidades, comportamientos y principios que contribuyen al bienestar y al desarrollo completo y equilibrado de los niños. Para Orbe et al. (2022) la atención integral en la primera infancia requiere enfoques pedagógicos, estrategias y metodologías que promuevan de manera articulada todas las dimensiones del desarrollo infantil, también que el desarrollo integral solo puede alcanzarse cuando las acciones educativas consideran simultáneamente los aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales del niño.

La salud, nutrición y bienestar físico. Constituyen factores esenciales para favorecer el crecimiento completo y equilibrado de los infantes, principalmente en las primeras etapas del desarrollo, etapa en la que ocurren importantes procesos de crecimiento y maduración. Un adecuado estado de salud y una alimentación equilibrada permiten que los niños fortalezcan completamente sus capacidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales, favoreciendo su aprendizaje y bienestar general. De acuerdo con UNICEF (2023) y la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2024), la salud, la nutrición adecuada y la protección social constituyen pilares fundamentales para el crecimiento completo de los niños, ya que garantizan condiciones que favorecen el crecimiento saludable, el bienestar físico y la evolución de las capacidades cognitivas y socioemocionales de los niños. Además, el bienestar físico se relaciona con la práctica de acciones recreativas y el desarrollo de hábitos sanos que contribuyen a mejorar la calidad de vida infantil. Estos aspectos favorecen la autonomía, la autoestima y la intervención participativa de los niños en los diferentes contextos donde se desenvuelven.

Tipos de desarrollo integral

Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo constituye una dimensión fundamental del desarrollo integral infantil, ya que comprende las funciones cognitivas que ayudan a los niños a adquirir, organizar, procesar y poder manejar información proveniente de su entorno. Este desarrollo involucra capacidades como procesos como la percepción, la concentración, la memoria, el pensamiento, el razonamiento, la solución de problemas y la capacidad para tomar decisiones, las cuales son esenciales para la formación del conocimiento y el aprendizaje con sentido. Según Freré et al. (2022), el desarrollo cognitivo es el proceso por el cual los sentidos reciben estímulos del entorno y los transforman en señales nerviosas que son transmitidas al cerebro para su interpretación y procesamiento. Mediante este proceso, los niños logran comprender la

realidad que los rodea, construir conceptos y desarrollar habilidades intelectuales que les permiten adaptarse a diferentes situaciones. Asimismo, Ramírez (2023) señala que el desarrollo cognitivo constituye una dimensión esencial del desarrollo integral, debido a que favorece la comprensión, el procesamiento de información y la formación gradual del conocimiento. Esta dimensión permite a los niños fortalecer sus capacidades de análisis, reflexión y aprendizaje, facilitando la adquisición de nuevas experiencias y saberes.

Desde el enfoque de la psicología evolutiva, Piaget 1996, como se citó en Peláez et al., (2025) propuso una teoría que explica la evolución del pensamiento infantil a través de diferentes estadios de desarrollo cognitivo. Estos estadios describen la manera en que los infantes construyen progresivamente su comprensión del mundo a través de la relación con su entorno. Estadio sensoriomotor (0 a 2 años), en esta fase, los niños desarrollan sus capacidades cognitivas a través de los sentidos y de la actividad motora, el aprendizaje se produce a través de la exploración, el manejo de objetos y la relación directa con el entorno, además, se desarrolla la continuidad del objeto, es decir, la comprensión de que las personas y los objetos siguen viviendo, aunque no puedan observarse. Estadio preoperacional (2 a 7 años), se caracteriza por el buen desarrollo de la función simbólica, que permite a los niños representar mentalmente objetos, personas y las situaciones mediante palabras, imágenes o juegos simbólicos. Durante esta etapa, desarrollan el lenguaje, la imaginación y el pensamiento intuitivo; sin embargo, todavía presentan limitaciones para entender ideas abstractas y desarrollar razonamientos lógicos complejos. Asimismo, su pensamiento suele ser egocéntrico, ya que les resulta difícil considerar puntos de vista diferentes al propio.

Desarrollo emocional

El desarrollo emocional es una dimensión esencial del desarrollo integral infantil, ya que comprende la capacidad del pequeño infante para poder reconocer, comprender, manifestar y controlar sus emociones de forma apropiada. Este proceso le permite interactuar de forma saludable con los demás, construir relaciones positivas y desarrollar habilidades que favorecen su bienestar personal y social. Según UNICEF (2023) señala que el fortalecimiento emocional durante la primera infancia constituye la base de la salud mental futura, ya que las experiencias afectivas tempranas influyen en la manera en que los infantes desarrollan la capacidad de regular sus emociones, establecer vínculos seguros y responder a los desafíos de su entorno. Un ambiente afectivo y seguro favorece la confianza, la autonomía y el desarrollo de una identidad positiva.

Durante la infancia, los niños experimentan diversas emociones como diversas emociones, entre ellas la alegría, tristeza, miedo, ira y sorpresa. Comprenderlas y expresarlas apropiadamente es muy esencial para su equilibrio emocional y para el establecimiento de relaciones interpersonales satisfactorias. Asimismo, el reconocimiento de las propias emociones favorece el buen fortalecimiento de la autoestima, la confianza y la capacidad de afrontar situaciones cotidianas. Según Herrera Sánchez (2024) el desarrollo socioemocional permite que los niños construyan relaciones saludables, fortalezcan su confianza personal y desarrollen habilidades necesarias para relacionarse adecuadamente en distintos entornos sociales.

En esta misma perspectiva, Bisquerra y Chao (2022) sostienen que la educación emocional durante la educación inicial adquiere gran importancia para que los infantes asimilen a identificar sus emociones, expresarlas adecuadamente y desarrollar habilidades de autorregulación emocional. Estas capacidades contribuyen a mejorar la convivencia, prevenir conductas agresivas y contribuir al bienestar individual y colectivo. Asimismo, Pérez y Filella (2023) el desarrollo emocional adecuado durante la infancia fortalece la autoestima, la resiliencia y las habilidades sociales, aspectos que favorecen el desempeño académico y en la adaptación escolar, es decir, los niños emocionalmente competentes muestran mayor capacidad para resolver conflictos, trabajar en equipo y afrontar situaciones de frustración.

Desarrollo comunicativo y lingüístico

El desarrollo comunicativo y lingüístico es el proceso mediante el cual los niños despliegan y mejoran las capacidades necesarias para entender y emplear el lenguaje como herramienta de comunicación y relación social. Este proceso instruye desde los primeros años de vida y comprende la adquisición progresiva de sonidos, palabras, vocabulario, estructuras gramaticales y habilidades comunicativas que les permiten expresar pensamientos, emociones y necesidades (Requejo, 2024). Al respecto, Orbe et al. (2022) destacan que el desarrollo comunicativo favorece la buena conexión social, el aprendizaje y la construcción propia de los conocimientos durante la primera infancia.

Por su parte, Tinoco et al. (2024) sostienen que el fortalecimiento del lenguaje durante la primera infancia representa uno de los pilares esenciales del aprendizaje, ya que favorece la comunicación, la interacción social y la construcción del pensamiento. El fortalecimiento del lenguaje en los infantes constituye un proceso esencial que comprende la adquisición y perfeccionamiento de destrezas lingüísticas, como el vocabulario, la gramática, la comprensión y la capacidad para establecer una comunicación eficaz. Durante la etapa preescolar (entre los

3 y 5 años), los niños presentan un desarrollo progresivo notable en sus habilidades lingüísticas, lo cual les facilita relacionarse con su entorno de manera más compleja y enriquecida. El avance del lenguaje en los primeros años de vida representa un proceso dinámico y rápido que sienta los elementos esenciales para una comunicación efectiva y el aprendizaje posterior. Las experiencias de interacción, la lectura, y el apoyo de los adultos son fundamentales para fomentar un desarrollo del lenguaje saludable. Asimismo, Bejar et al. (2025) señalan que el fortalecimiento del lenguaje en la etapa de educación inicial desempeña un papel clave en el aprendizaje, la convivencia y el desarrollo pleno, debido a que facilita a los niños compartir sus ideas, entender mensajes y participar de manera activa en diferentes contextos educativos y sociales.

Desarrollo motor

El desarrollo motor en la etapa infantil es una manera esencial de conocer, descubrir y explorar el ambiente que lo rodea, a través de actividades los infantes despliegan habilidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales. Las actividades corporales y la activa locución creativa les brindan la buena oportunidad de explorar, experimentar y comprender el mundo que los rodea. Macías y Zambrano (2024) sostienen que el desarrollo físico y motor es esencial para la autonomía en la infancia, debido a que ayuda a que los niños exploren su entorno y participen activamente en experiencias de aprendizaje. Sin embargo, Siva y Bayas (2025) afirman que la psicomotricidad constituye un pilar fundamental del desarrollo infantil, ya que fortalece simultáneamente las habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales, contribuyendo a la adquisición de competencias necesarias para el aprendizaje futuro.

El desarrollo motor incluye tanto habilidades motoras finas como habilidades motoras gruesas: La motricidad fina se entiende como la aptitud para efectuar movimientos exactos y coordinados que requieren el empleo de los músculos finos del cuerpo, fundamentalmente los movimientos realizados con las manos y los dedos, estos movimientos suelen implicar tareas detalladas y delicadas, como escribir, abrochar botones, cortar con tijeras, dibujar o poder manipular objetos pequeños (Guanoluisa et al., 2024). En cuanto a la motricidad gruesa, esta habilidad se refiere al control y la coordinación de los movimientos musculares grandes del cuerpo, especialmente aquellos que implican los brazos, las piernas, el tronco y los pies. Estos movimientos son fundamentales para realizar actividades físicas que requieren equilibrio, fuerza, velocidad y coordinación a gran escala, como caminar, correr, saltar o nadar (Ayala, 2024).

Desarrollo social

El desarrollo social implica la habilidad del niño para comprender y reaccionar adecuadamente ante las emociones de otras personas de manera apropiada y empática. Esto incluye mostrar empatía hacia los compañeros que están tristes o preocupados, así como compartir la alegría y la emoción de los demás, aprender a relacionarse con los demás de manera compasiva y solidaria es fundamental para establecer relaciones saludables y satisfactorias. Según Miranda et al. (2023) el desarrollo social durante la niñez se refuerza a través de la relación con otras personas y la colaboración en juegos y acciones recreativas, las cuales favorecen la comunicación, la cooperación y la construcción de habilidades para la convivencia, también destacan las experiencias sociales tempranas contribuyen significativamente al desarrollo integral del niño y a su adecuación a diferentes contextos.

Durante la etapa preescolar, los pequeños emprenden a ampliar sus propias relaciones más allá del entorno familiar, interactuando con compañeros y docentes. Estas experiencias les permiten aprender a compartir, colaborar, respetar turnos, resolver conflictos y comprender normas de convivencia. A través de estas interacciones, desarrollan competencias sociales que serán esenciales para su adaptación escolar y su involucramiento en la sociedad. Herrera (2024) sostiene que el desarrollo social favorece que los niños desarrollen conexiones saludables, fortalecer capacidades de interacción y fortalecer su capacidad para integrarse en distintos grupos sociales. Asimismo, promueve el aprendizaje de principios como el respeto, la solidaridad y la responsabilidad, fundamentales para una convivencia armoniosa. En esta línea, UNICEF (2023) enfatiza que las relaciones positivas y seguras en los primeros años de vida favorecen el perfeccionamiento de habilidades sociales y emocionales que ayudan al bienestar, la autoestima y el aprendizaje. La organización destaca que la interacción con la familia, los compañeros y los educadores constituye un elemento clave para el desarrollo social infantil.

Fundamento teórico desde la perspectiva de Henri Wallon

Henri Wallon, psicólogo y pedagogo de profesión, realizó importantes aportes al estudio del desarrollo infantil, destacando la relevancia de una visión integral, el juego simbólico, el desarrollo emocional y la interacción social en el crecimiento y aprendizaje del niño. Propuso que las emociones, la cognición (el pensamiento) y la motricidad (el movimiento físico) están profundamente interrelacionadas en el desarrollo infantil, ya que influyen mutuamente. Por lo que, las emociones son la base del desarrollo durante los años iniciales de vida y guían la comunicación del niño con su entorno, moldeando su pensamiento y comportamiento Castillo y Benavides (2025).

Según esta perspectiva, las emociones cumplen una función esencial en el desarrollo infantil, debido a que constituyen el primer medio de comunicación y vinculación del niño con las personas que lo rodean. Wallon considera que el perfeccionamiento emocional y el desarrollo cognitivo están estrechamente relacionados, ya que las experiencias afectivas inciden en la consolidación de la personalidad y el aprendizaje y las relaciones sociales. Por su parte, Mendoza y Rojas (2024) afirman que la teoría walloniana resalta la relevancia de las emociones en el desarrollo de las prácticas educativas, puesto que estas influyen en la motivación, la relación con los demás y la formación del conocimiento. Desde esta perspectiva, el desarrollo emocional constituye la base sobre la cual se fortalecen otras capacidades necesarias para el aprendizaje y la adaptación social.

Wallon 1987 como se citó en Palacios et al. (2022) sostuvo que el proceso infantil surge de la relación entre aspectos biológicos, cognitivos, emocionales y sociales. Para explicar este proceso, propuso una serie de estadios evolutivos: Etapa de infancia sensorio-motora (va desde los 0 a 1 año), aquí el bebé depende sobre todo de sus capacidades sensoriales y motrices para descubrir su entorno, a través de la interacción y de las personas de su contexto. En cuanto a la etapa emocional (1 a 3 años), durante esta fase el niño empieza a vivir diversas emociones y aprende progresivamente a identificarlas, manifestarlas y controlarlas. En la etapa del pensamiento simbólico (3 a 6 años), el niño despliega la habilidad de representar mentalmente elementos y experiencias mediante el juego de representación o el juego imaginativo. En esta etapa del pensamiento categorial (6 a 11 años), el niño comienza a desarrollar habilidades cognitivas más complejas, como ordenar, diferenciar y aplicar información de manera general. Y finalmente, en la fase de la adolescencia y juventud (11 a 20 años), durante la adolescencia, la persona sigue fortaleciendo su identidad y la percepción que tiene de sí misma; asimismo, atraviesa importantes cambios físicos, emocionales y sociales, enfrentando nuevos retos y experiencias que forman parte de su transición hacia la vida adulta.

Dimensiones del desarrollo integral

Aspecto emocional

Según Jaya y Antón (2024) el aspecto emocional en la etapa preescolar implica el fortalecimiento de habilidades emocionales como la autorregulación, la identificación de emociones y la capacidad para expresar sentimientos de manera adecuada. Además, constituye una dimensión fundamental del desarrollo integral infantil, ya que comprende la competencia de los niños para identificar, comprender, expresar y regular sus emociones de manera adecuada. En el transcurso de este proceso, los niños despliegan habilidades que les permiten

relacionarse positivamente con los demás, construir una autoestima saludable y afrontar los desafíos cotidianos de forma equilibrada.

Por su parte, Olhaberry y Sieverson (2022), afirman que el crecimiento socioemocional y el manejo de las emociones constituyen logros centrales durante la primera infancia, porque estimulan la creación de relaciones sanas, la adaptación social, el buen desempeño escolar y el bienestar emocional a futuro. Asimismo, Cupen (2024) expresa que este desarrollo se fortalece cuando los niños crecen en ambientes familiares positivos que les brindan seguridad afectiva, validación emocional y oportunidades para expresar sus sentimientos. Un clima familiar favorable promueve la empatía, el control emocional y la tolerancia a la frustración, mientras que ambientes negativos pueden generar dificultades socioemocionales.

De igual manera, Briceño (2024) afirma que las habilidades emocionales en los alumnos del nivel inicial influyen positivamente en la socialización, el aprendizaje y la construcción de una personalidad equilibrada, además, se considera que la empatía, la autoconciencia emocional y la regulación de emociones contribuyen significativamente al desarrollo integral. El desarrollo emocional implica la formación de una percepción favorable sobre sí mismo, lo que está estrechamente relacionado con la autoestima y el autoconcepto. Una autoestima saludable permite a las personas sentirse seguras y valoradas; es decir, son capaces de formar vínculos personales fundamentados en el respeto recíproco, la confianza y la comprensión emocional, lo que es esencial para el bienestar social y emocional. El desarrollo emocional en los niños resulta esencial para su bienestar integral y para su habilidad de relacionarse de forma saludable con el mundo que los rodea. Durante esta etapa, los niños emprenden a adquirir los fundamentos del manejo emocional, la empatía y la comprensión de sus propios sentimientos y los de los demás.

El aspecto emocional permite a los infantes comprender sus propias emociones y las emociones de otras personas, lo que contribuye a construir una percepción favorable sobre ellos mismos; los niños que entienden sus emociones y cómo expresarlas de manera apropiada suelen sentirse más confiados y competentes en su capacidad para enfrentar desafíos. Para Gómez y Strasser (2022), en el desarrollo emocional se identifica las etapas siguientes: Primera etapa: infancia (0 a 2 años), durante esta etapa, los bebés desarrollan los primeros vínculos afectivos con sus cuidadores y empiezan a manifestar emociones esenciales como felicidad, tristeza, temor, ira y asombro. También empiezan a reconocer expresiones emocionales en otras personas y a desarrollar apego emocional.

En etapa de la niñez temprana o etapa preescolar (3 a 5 años), los niños amplían su vocabulario emocional y comienzan a identificar, nombrar y expresar sus sentimientos con

mayor precisión. Asimismo, desarrollan las primeras habilidades de regulación emocional y muestran conductas de empatía hacia otras personas. En cuanto a la etapa de la niñez media (6 a 11 años), durante esta fase, los niños logran un mejor control emocional y comprenden que una misma situación puede generar diferentes emociones. La autoestima, la identidad personal y las relaciones con los compañeros adquieren gran importancia. Mientras que la etapa de la adolescencia (12 a 18 años), se distingue por transformaciones corporales, cognitivas y sociales que influyen en la vida emocional. Los adolescentes construyen su identidad personal, desarrollan mayor autonomía emocional y aprenden a gestionar relaciones interpersonales más complejas. Y, por último, la fase de la adultez, se consolida la madurez emocional, permitiendo una mejor regulación de las emociones, mayor estabilidad afectiva y capacidad para establecer relaciones saludables y duraderas Gómez y Strasser (2022).

Aspecto social

El aspecto social hace referencia a la habilidad del niño para establecer, mantener y desarrollar vínculos importantes con los adultos y con otros niños; este proceso ayuda a que los pequeños desarrollen habilidades para relacionarse de manera adecuada en distintos contextos, desde el ámbito familiar hasta el escolar. Para Prior 1992 como se citó en Briceño (2021) el desarrollo social infantil presenta su fundamento en la relación temprana madre-hijo o con la figura principal de apego, ya que es la primera experiencia relacional que el niño tiene y sirve como base para todas las interacciones sociales posteriores. Si esta relación es positiva, el niño recibe afecto, cuidado y seguridad, es más probable que las relaciones sociales futuras del niño sean saludables y adecuadas.

En tal sentido, el desarrollo social del niño comienza en sus primeras relaciones de apego, particularmente con su madre o figura cuidadora, y se expande con el uso del lenguaje y la capacidad de expresar emociones. Las relaciones positivas tempranas favorecen las habilidades sociales futuras, mientras que las relaciones deficientes pueden generar dificultades, a menos que sean compensadas por otras figuras afectivas que brinden el apoyo necesario. Herrera (2024) sostiene que el aspecto social permite a los infantes establecer relaciones positivas con sus pares y adultos, favoreciendo el desarrollo de la autoestima, la confianza y el sentido de pertenencia.

A medida que los niños crecen, comienzan a interactuar con sus pares, lo que es esencial para su fortalecimiento de las capacidades sociales como la empatía, la cooperación y la negociación, jugar con otros niños les permite comprender ideas como la amistad, el compartir y la cooperación. Este aspecto se desarrolla progresivamente a través de las interacciones que

el niño establece con sus familiares y compañeros, docentes y demás integrantes de la comunidad, contribuyendo a su desarrollo integral y bienestar. Según Orbe et al. (2022) el desarrollo social constituye un componente del desarrollo integral de los niños y comprende la capacidad de interactuar con otras personas, construir vínculos afectivos y participar activamente en diferentes contextos sociales. Por su parte, Miranda Paredes et al. (2023) señalan que la interacción social y las actividades lúdicas favorecen el buen desarrollo de habilidades como la cooperación, la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo. Estas competencias permiten que los niños aprendan a convivir mejor, compartiendo con los demás, respetando las reglas y solucionando sus diferencias de forma tranquila, fortaleciendo su integración social.

Aspecto cognitivo

El aspecto cognitivo constituye una dimensión fundamental del desarrollo infantil y se refiere al grupo de procesos cognitivos que hacen posible que los niños adquirir, organizar, procesar y utilizar información para entender el entorno en el que viven. Este aspecto incluye habilidades como la atención, la percepción, la memoria, el lenguaje, el razonamiento, la resolución de problemas y la toma de decisiones, las cuales evolucionan progresivamente conforme el niño se relaciona con su entorno. Según Freré et al. (2022) señalan que este desarrollo se relaciona con los mecanismos mediante los cuales el cerebro capta, interpreta y analiza la información proveniente del entorno. Mediante estos procesos, los niños desarrollan habilidades para observar, analizar, recordar y utilizar conocimientos en diferentes contextos de aprendizaje.

El aspecto cognitivo en los infantes es crucial debido a que establece los fundamentos para el aprendizaje futuro, en la etapa inicial de la vida, el cerebro está en una etapa de rápido crecimiento, lo que hace que esta sea una ventana crítica para el perfeccionamiento de habilidades cognitivas que influyen en todas las áreas del aprendizaje, desde el lenguaje hasta las matemáticas en el proceso de resolución problemas. Para Pozuelo (2020) el desarrollo cognitivo en los niños permite poseer información básica que permite entender, para después desarrollar la habilidad de aplicarlo, analizarlo y, finalmente, evaluarlo; por ello, es importante señalar que el juego favorece el proceso de asimilación y acomodación con relación a la estructura social. Asimismo, Macías y Zambrano (2024) sostienen que el desarrollo cognitivo se fortalece cuando los niños participan en experiencias significativas de exploración, descubrimiento y resolución de problemas. Los autores afirman que los ambientes de

aprendizaje estimulantes favorecen la capacidad de analizar, crear y construir activamente el conocimiento.

En esta misma perspectiva, Caballero (2021) manifiesta que el juego favorece que el estudiante enriquezca sus experiencias y fortalezca sus conocimientos, desarrollando su confianza y curiosidad, que conducen hacia el aprendizaje, formulando preguntas y comparando los resultados obtenidos; además, el juego contribuye al desarrollo del lenguaje, fortalece la organización y la planificación, y favorece una adecuada toma de decisiones. Uno de los aportes más relevantes con relación al aspecto cognitivo es el teórico Jean Piaget, quien realizó un estudio sobre el desarrollo evolutivo en los infantes y destacando los cuatros estadios fundamentales: etapa sensoriomotriz, etapa preoperacional, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales. En esta misma línea, UNIR (2020) la teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo tuvo una gran influencia en la enseñanza y el aprendizaje dentro del ámbito escolar, ya que permite identificar la etapa de desarrollo en la que se encuentra el niño, respetar su ritmo de maduración y fortalecer sus capacidades e identificar déficit en el aprendizaje son elementos fundamentales para la labor del docente en el aula.

Desde el punto de vista de Rodríguez et al. (2025), las experiencias de estimulación temprana tienen una influencia significativa en el desarrollo cognitivo debido a la elevada plasticidad cerebral presente durante la etapa inicial de la vida, favoreciendo la adquisición de habilidades intelectuales y de aprendizaje. Por su parte Ramírez (2023), sostiene que el desarrollo cognitivo es el proceso mediante el cual los niños construyen saberes y fortalecen capacidades intelectuales que les permiten comprender la realidad, resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones. por lo que, ha identificado las funciones siguientes: La memoria permite conservar los conocimientos adquiridos, incluso de manera inconsciente. Incluye habilidades motoras y percepciones que se almacenan a partir de las experiencias vividas, favoreciendo la adaptación de la persona a su entorno.

La atención permite seleccionar y concentrarse en ciertos estímulos, dejando de lado otros, para analizar mejor la información que recibimos. Por ello, se relaciona con una recepción activa de lo que ocurre a nuestro alrededor. El lenguaje, por su parte, refleja el pensamiento y permite expresar ideas, emociones y conocimientos mediante palabras organizadas. En cuanto a la percepción, esta ayuda a ordenar, integrar e interpretar la información del entorno, apoyándose en la memoria y en el reconocimiento de experiencias previas. Finalmente, la inteligencia se entiende como la capacidad de pensar, resolver problemas y actuar de acuerdo con objetivos; su nivel depende de la eficacia con la que la persona procesa y utiliza la información Ramírez (2023).

Definiciones de términos básicos

Aspecto cognitivo. El desarrollo cognitivo constituye una dimensión fundamental del desarrollo integral, porque ayuda a los niños a procesar información, comprender su entorno y adquirir nuevas habilidades y conocimientos. Mediante este proceso, los niños fortalecen capacidades como la concentración, la retención de información, el pensamiento lógico, la interpretación del entorno y la solución de dificultades permitiendo que construyan conocimientos a partir de las experiencias vividas, las cuales favorecen la formación de aprendizajes importantes y la adaptación a diferentes contextos sociales y educativos (Ramírez, 2023).

Aspecto emocional. El aspecto emocional se refiere a la habilidad de los niños para identificar, comprender, expresar y regular sus emociones de manera adecuada. Este proceso favorece el desarrollo de la autoestima, la empatía, la autorregulación emocional y las relaciones interpersonales positivas, permitiendo en ellos desenvolverse con mayor confianza y seguridad. Según Olhaberry y Sieverson (2022), el desarrollo emocional temprano constituye la base del bienestar psicológico y social, ya que ayuda a los niños a fortalecer capacidades para afrontar situaciones cotidianas y establecer vínculos afectivos saludables.

Aspecto social. El aspecto social comprende las habilidades y comportamientos que ayudan a los niños relacionarse adecuadamente con otras personas, participar en actividades grupales y adaptarse a las normas de convivencia, fortaleciendo en ellos la participación activa dentro de los diferentes entornos donde se desenvuelven. Esta dimensión favorece la comunicación, la cooperación, la empatía y la construcción de relaciones positivas. Según Miranda et al. (2023) el perfeccionamiento social se fortalece mediante la interacción con los demás y la participación en actividades lúdicas que promueven la convivencia y el trabajo colaborativo.

Desarrollo integral. El desarrollo integral es un proceso permanente a través del cual los niños fortalecen de manera equilibrada sus capacidades cognitivas, emocionales, sociales, físicas y comunicativas. Este desarrollo busca potenciar todas las dimensiones del individuo para promover su bienestar y participación activa en la sociedad, lo que les permite desenvolverse y enfrentar desafíos según su edad. Según Orbe et al. (2022) el desarrollo integral infantil requiere una atención articulada de todas las dimensiones del desarrollo para garantizar el crecimiento pleno y armónico de los niños. Juego didáctico. el juego didáctico es una metodología educativa que utiliza dinámicas recreativas con fines formativos, permitiendo que los estudiantes desarrollen competencias, habilidades y valores mientras disfrutan de experiencias significativas de aprendizaje.

Capítulo II:

Metodología

Hipótesis

Teniendo en cuenta la finalidad de corroborar la eficacia del estudio se ha planteado como hipótesis general: Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el desarrollo integral en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 080, Morales, 2024. Y como hipótesis nula: Los juegos didácticos no mejoran de manera significativa el desarrollo integral en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 080, Morales, 2024. Asimismo, como hipótesis especificas: (1) Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aspecto social en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 080, Morales, 2024. (2) Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aspecto emocional en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 080, Morales, 2024. (3) Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aspecto cognitivo en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 080, Morales, 2024.

Variables

Variable independiente: Juegos didácticos

Variable dependiente: Desarrollo integral

Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable independiente

Variable I.	Definición conceptual	Definición Operacional	Estructura	Descripción
Juegos didácticos	De acuerdo con Higueras y Molina (2021), el juego didáctico es una herramienta que permite que los niños aprendan mientras juegan, participen activamente y desarrollen diferentes capacidades de manera significativa.	Los juegos didácticos fueron operacionalizados como una intervención pedagógica aplicada al grupo experimental de niños de 05 años, mediante 10 sesiones de 45 minutos cada una, orientadas a favorecer el desarrollo integral en sus dimensiones social, emocional y cognitiva. Las sesiones comprendieron actividades lúdicas de memoria, concentración, construcción, expresión de emociones, juegos de roles y otras estrategias acordes con las características y necesidades de los niños. La	Juego didáctico de memoria	Los juegos didácticos de memoria son movimientos lúdicos trazadas para poder apoyar a los niños a desplegar y mejorar su propia capacidad de retención, concentración y habilidades
			Juego didáctico de concentración	Son actividades planificadas para beneficiar el buen desarrollo de los infantes pequeños a mejorar su propia capacidad de enfoque, atención y control mental.
			Juego didáctico de roles	Los juegos de roles constituyen acciones en las que los niños toman diferentes personajes o profesiones, como médicos, maestros, padres, superhéroes, o cualquier otro personaje de su interés, mediante estas actividades lúdicas, los niños descubren y representan situaciones cotidianas o ficticias, lo cual les permite experimentar y comprender diferentes representaciones, emociones y habilidades sociales

	aplicación se realizó de manera planificada y secuencial durante el periodo de intervención, utilizando materiales didácticos y procedimientos establecidos para cada sesión.	Juegos didácticos de construcción	El juego didáctico de construcción es una acción lúdica en la que los infantes manipulan, ensamblan, combinan y organizan diferentes materiales (bloques, piezas, cubos, legos, cajas, entre otros) para crear estructuras y representaciones de objetos reales o imaginarios. Este tipo de actividad lúdica promueve el desarrollo cognitivo, la creatividad, la resolución de problemas y las habilidades motrices

Nota. Elaboración propia de la investigadora

Tabla2

Operacionalización de la variable dependiente

Variable D.	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Desarrollo integral	El desarrollo integral se considera como una etapa de ajuste que implica la adquisición de dominio sobre uno mismo y el contexto, facilitando a los infantes a desarrollar sus destrezas motoras como herramienta de interacción en el ámbito socio-educativo. (Solorzano, 2023)	El desarrollo integral fue medido mediante una ficha de observación aplicada a los niños de 05 años antes y después de la intervención con juegos didácticos. La variable fue evaluada a través de las dimensiones social, emocional y cognitiva, considerando sus respectivos indicadores e ítems.	Aspecto social	- Se integra a equipos de juegos para proponer sus estrategias y lograr sus metas. - Participa de juegos grupales para socializar con sus compañeros opinando sobre lo que le gusto. - Manipula juegos didácticos para realizar sus proyectos de juego voces. - Socializa y dialoga generando y fortaleciendo lazos de amistad para mejorar el compañerismo a través del juego.	Ordinal 1=no logrado 2=parcialmente logrado 3= logrado
			Aspecto emocional	- Equilibra su estado emocional a partir de juegos didácticos. - Auto regula sus emociones haciendo uso de sus juegos didácticos. - Utiliza sus emociones para trabajar sus proyectos de juego utilizando el juego didáctico de su preferencia.	
			Aspecto cognitivo	- Piensa y crea su juego utilizando materiales didácticos que le ayuden a clasificar, agrupar y relacionar. - Resuelve situaciones retadoras que se le presentan durante el juego didáctico que realiza con sus compañeros. - Argumenta del como logro la meta del juego al participar creando su propia estrategia durante el juego didáctico.	

Nota. Elaboración propia de la investigadora.

Metodología

El estudio investigativo tuvo como enfoque metodológico el cuantitativo. Según Haro et al. (2025), el enfoque cuantitativo es una metodología de investigación orientada a recopilar y analizar información numérica con el propósito de describir fenómenos, medir variables, comprobar hipótesis y establecer relaciones entre ellas mediante procedimientos estadísticos. Su propósito es obtener resultados objetivos, precisos y generalizables a una población determinada (pp. 4245-4261).

Tipos de estudio

El tipo de investigación implementado fue aplicada. Al respecto Barboza et al. (2025) afirman que la investigación aplicada está dirigida a la búsqueda de soluciones prácticas para problemas identificados en diferentes ámbitos, mediante la utilización sistemática del método científico y la aplicación de conocimientos previamente establecidos (pp. 173-175). en este sentido, el estudio permitió la implementación de los juegos didácticos en el desarrollo integral en los infantes.

Diseño

Teniendo en cuenta el propósito y tipo de la investigación, el diseño fue cuasiexperimental. Este diseño permitió recopilar los datos en las muestras de estudio con relación al desarrollo integral en los niños, asimismo facilitará analizar la eficacia y pertinencia de la implementación de los juegos didácticos. El esquema del diseño considerado es:

GE: O_1 X O_2
GC: O_3 –– O_4

Donde:

O1 y O3 = Información obtenidos de la pre prueba del grupo de experimental y control

O_2 y O4= Información obtenido de la pos prueba del grupo de experimental y control

X = Juego didáctico

¬ = Ausencia del juego didáctico.

Población, muestra y muestreo

Población:

Según Polonia et al. (2020), población es la totalidad de individuos a quienes se generalizarán los resultados de la investigación, los cuales están definidos por características

compartidas y delimitados en un contexto espacial y temporal específico.” (p. 42). En el presente estudio, la población estuvo constituida por todos los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 080, Morales, matriculados en el año lectivo 2024.

Muestra:

La muestra estuvo conformada por 40 niños y niñas de 05 años de las secciones “Bondadosos” conformada por 20 estudiantes, quienes participaron como grupo experimental y “Amorosos” conformada por 20 estudiantes, quienes participaron como grupo de control, que representan al grupo de estudio.

Muestreo:

Considerando las particularidades de los grupos analizados, se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Asimismo, los grupos ya se encontraron previamente constituidos antes de la intervención, por lo que se consideran grupos intactos, característica propia de los diseños cuasiexperimentales. En este tipo de muestreo, los sujetos no son seleccionados al azar, sino que se eligen de acuerdo con criterios establecidos por la investigadora y las condiciones del entorno donde se desarrolla el estudio.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la etapa de ejecución de la investigación se ha utilizado como técnica la observación al participante. En cuanto al instrumento, se ha diseñado una ficha de observación con relación a las dimensiones de la variable desarrollo integral (aspecto emocional, social y cognitivo), lo cual fue aplicado a la muestra de estudio antes y después de haber implementado los juegos didácticos. Esta ficha fue evaluada y aprobada mediante criterio de especialistas; asimismo, se midió el nivel de confiabilidad según la prueba de alfa de Cronbach, lo cual se obtuvo un rango de 0,882 ubicándose en el nivel de Muy bueno.

Métodos de análisis de datos

Los métodos de análisis de datos comprenden el conjunto de procedimientos que permiten organizar, procesar, interpretar y presentar la información recolectada durante el proceso de investigación, con la finalidad para dar respuesta a los objetivos establecidos y comprobar las hipótesis propuestas. Según Hernández y Mendoza (2023), el análisis de datos en la investigación cuantitativa implica la aplicación de técnicas estadísticas que facilitan la

descripción, comparación. Análisis descriptivo, en este análisis se empleó para organizar, resumir y presentar la información obtenida mediante la aplicación de los instrumentos de recolección de datos. Para ello, se utilizarán tablas de distribución de frecuencias, porcentajes y gráficos estadísticos, así como medidas descriptivas como la media aritmética y la desviación estándar.

En cuanto al análisis inferencial, este proceso permitió contrastar las hipótesis de investigación y determinar si existen diferencias estadísticamente significativas entre los resultados obtenidos. Para ello, se aplicará la prueba t de Student, considerando un nivel de significancia de 0,05. Asimismo, se evaluará la igualdad de varianzas y se calcularán los grados de libertad y el valor crítico correspondiente para la toma de decisiones estadísticas. El análisis comparativo permitió establecer diferencias entre los resultados del grupo experimental y el grupo control, así como entre las mediciones realizadas en el pretest y el postest. Este procedimiento permitirá identificar el efecto de los juegos didácticos sobre el desarrollo integral en la muestra de estudio. En lo referente al procesamiento estadístico, los datos se procesaron a través del software SPSS, herramientas que facilitarán la codificación, organización, análisis y representación gráfica de la información. Finalmente, los resultados fueron interpretados considerando los objetivos, hipótesis, antecedentes y fundamentos teóricos del estudio.

Capítulo III

Resultados Obtenidos

Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados

Resultados descriptivos

Tabla 3

Puntajes establecidos para la variable desarrollo integral y sus dimensiones

Dimensiones / Variable	Bajo	Moderado	Alto
Aspecto social	4 a 6	7 a 9	10 a 12
Aspecto emocional	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Aspecto cognitivo	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Desarrollo integral	10 a 16	17 a 23	24 a 30

Nota. Elaboración propia con datos de estudio.

Interpretación.

La tabla 3 presenta los puntajes establecidos para evaluar la variable desarrollo integral y sus dimensiones. En la dimensión aspecto social se califica como bajo cuando alcanza de 4 a 6 puntos, moderado de 7 a 9 puntos y alto de 10 a 12 puntos. Por su parte, el aspecto emocional y el aspecto cognitivo se valoran como bajo de 3 a 5 puntos, moderado de 6 a 7 puntos y alto de 8 a 9 puntos. Finalmente, la variable desarrollo integral se evalúa en un puntaje de 10 a 16 corresponde a un nivel bajo, de 17 a 23 a un nivel moderado y de 24 a 30 a un nivel alto.

Tabla 4

Evaluación del desarrollo integral en los niños de 05 años antes de la intervención del juego didáctico

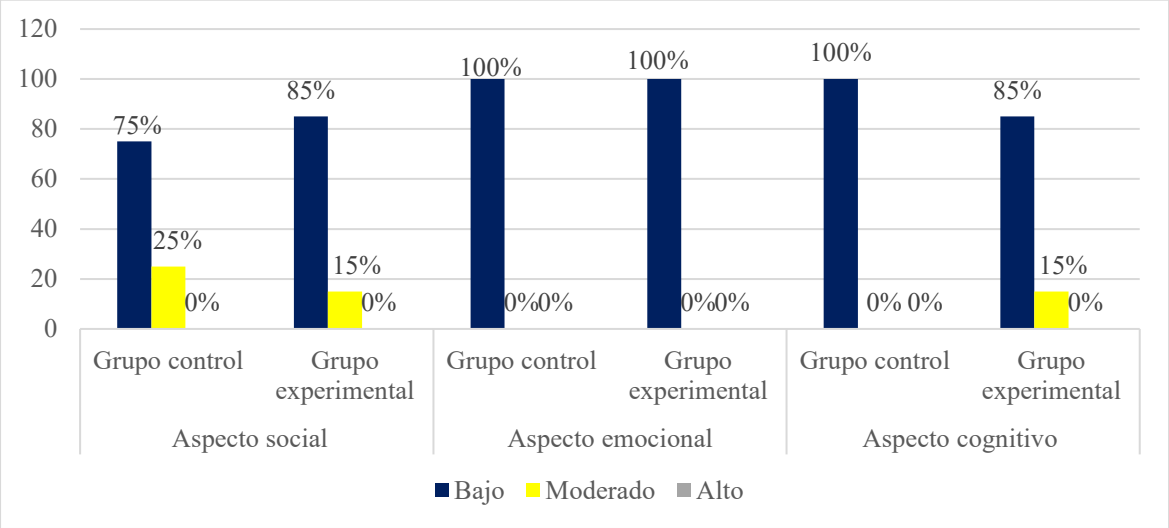
Dimensiones / Variable	Muestra	Bajo		Moderado		Alto		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Aspecto social	G. control (Sec. Amorosos)	15	75	5	25	0	0	20	100
	G. experimental (Sec. Bondadosos)	17	85	3	15	0	0	20	100
Aspecto emocional	G. control (Sec. Amorosos)	20	100	0	0	0	0	20	100
	G. experimental (Sec. Bondadosos)	20	100	0	0	0	0	20	100

Aspecto cognitivo	G. control (Sec. Amorosos)	20	100	0	0	0	0	20	100
	G. experimental (Sec. Bondadosos)	17	85	3	15	0	0	20	100
Desarrollo integral	G. control (Sec. Amorosos)	19	95	1	5	0	0	20	100
	G. experimental (Sec. Bondadosos)	20	100	0	0	0	0	20	100

Nota. Elaboración propia con datos de estudio

Figura 1

Evaluación del desarrollo integral en los niños de 05 años antes de la intervención del juego didáctico



Interpretación.

Se observa en la tabla 4 y figura 1, la evaluación del desarrollo integral en los niños de 05 años, antes de la intervención del juego didáctico. En la dimensión social, el grupo control presentó un 75% en nivel bajo y un 25% en nivel moderado; mientras que el grupo experimental registró un 85% en nivel bajo y un 15% en nivel moderado, sin presencia de estudiantes en el nivel alto. En el aspecto emocional, el 100% de los niños de ambos grupos se ubicó en el nivel bajo. Asimismo, en el aspecto cognitivo, el grupo control alcanzó el 100% en nivel bajo, mientras que el grupo experimental presentó un 85% en nivel bajo y un 15% en nivel moderado. Finalmente, respecto a la variable desarrollo integral, el 95% de los niños del grupo control se ubicó en nivel bajo y solo el 5% en nivel moderado; en tanto, el 100% del grupo experimental se encontró en nivel bajo.

Tabla 5

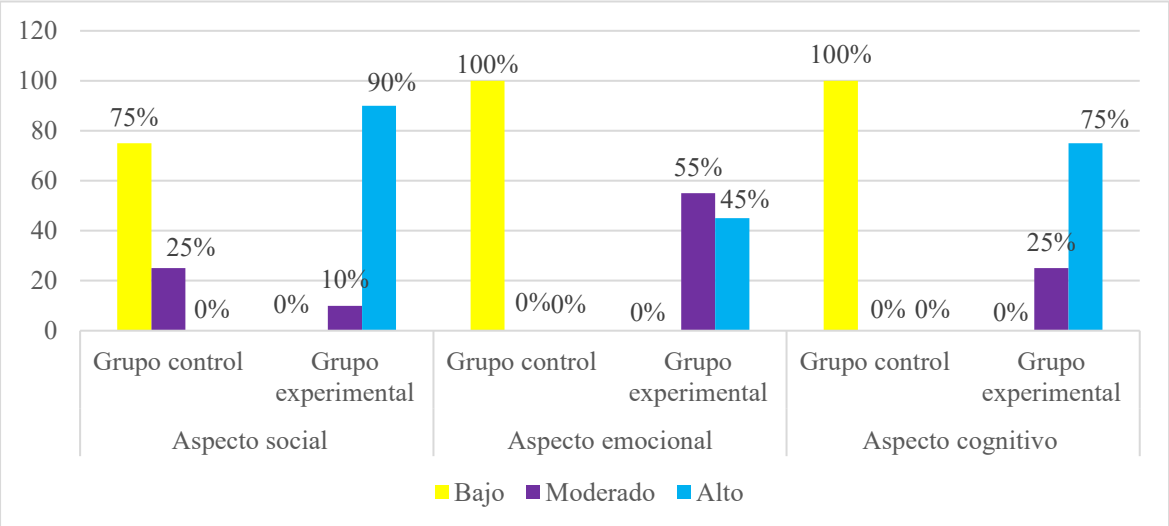
Evaluación del desarrollo integral en los niños de 05 años después de la intervención del juego didáctico

Dimensiones / Variable	Muestra	Bajo		Moderado		Alto		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Aspecto social	G. control (Sec. Amorosos)	15	75	5	25	0	0	20	100
	G. experimental (Sec. Bondadosos)	0	0	2	10	18	90	20	100
Aspecto emocional	G. control (Sec. Amorosos)	20	100	0	0	0	0	20	100
	G. experimental (Sec. Bondadosos)	0	0	11	55	9	45	20	100
Aspecto cognitivo	G. control (Sec. Amorosos)	20	100	0	0	0	0	20	100
	G. experimental (Sec. Bondadosos)	0	0	5	25	15	75	20	100
Desarrollo integral	G. control (Sec. Amorosos)	19	95	1	5	0	0	20	100
	G. experimental (Sec. Bondadosos)	0	0	1	5	19	95	20	100

Nota. Elaboración propia con datos de estudio.

Figura 2

Evaluación del desarrollo integral en los niños de 05 años después de la intervención del juego didáctico



Interpretación

Se presenta la evaluación del desarrollo integral en los niños de 05 años, después de la intervención del juego didáctico, observándose en la tabla 5 y figura 2 una mejora significativa en el grupo experimental, correspondiente a la Sección Bondadosos, donde la mayoría de los niños alcanzó el nivel alto en el aspecto social con 90%, en el aspecto cognitivo con 75% y en la variable desarrollo integral con 95%; además, en el aspecto emocional se evidenció un avance importante, con 55% en nivel moderado y 45% en nivel alto, sin registros en el nivel bajo. En contraste, el grupo control, correspondiente a la Sección Amorosos, mantuvo resultados similares al momento inicial, con predominio del nivel bajo en el aspecto social con 75%, aspecto emocional con 100%, aspecto cognitivo con 100% y desarrollo integral con 95%, registrándose solo porcentajes menores en el nivel moderado.

Resultados inferenciales

Prueba de hipótesis para la variable desarrollo integral (pre experimento)

Este proceso se realizó con el propósito de demostrar que los niños de 5 años de Institución Educativa Inicial N° 080, Morales, 2024, se encontraban en el mismo nivel de desarrollo integral antes de la intervención del juego didáctico.

Tabla 6

Evaluación del desarrollo integral en los niños antes de aplicar el juego didáctico.

	Grupo experimental (Sec. Bondadosos)	**Grupo control (Sec. Amorosos)**
Muestra	20	20
Varianza	4,116	4,050

Nota. Elaboración propia con datos de estudio.

Interpretación

Se muestra la evaluación del desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, antes de la intervención del juego didáctico, considerando el grupo experimental y el grupo control, ambos conformados por 20 niños. La varianza observada en la muestra experimental fue de 4,116, mientras que en la muestra control fue ligeramente menor, con un valor de 4,050.

Prueba de igualdad de varianza

Para verificar la homogeneidad de las varianzas, se calculó el cociente entre el valor mayor y el menor.

Varianza grupal = Varianza mayor / Varianza menor

Vg = 1,02

Para un nivel de confianza del 95 %, se consideró el valor crítico de Fisher, teniendo en cuenta los grados de libertad (n1 − 1) y (n2 − 1).

VF = 2,17

Condición

Si Vg < VF, no se rechaza la igualdad de varianzas.

Si Vg > VF, se rechaza la igualdad de varianzas.

Comparación

Debido a que 1,02 < 2,17, no se rechaza la hipótesis de igualdad de varianzas entre ambos grupos, considerando el valor crítico establecido.

Tabla 7

Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Muestra experimental (Sec. Bondadosos)	**Muestra control (Sec. Amorosos)**
Media	12,7	12,95
Varianza	4,115789474	4,05
Observaciones	20	20
Varianza agrupada	4,082894737	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	38	
Estadístico t	-0,391251411	
P(T<=t) una cola	0,348898347	
Valor crítico de t (una cola)	1,68595446	
P(T<=t) dos colas	0,697796694	
Valor crítico de t (dos colas)	2,024394164	

Nota. Elaboración propia con datos de estudio.

Contrastación de prueba de hipótesis

Hipótesis alterna (Ha): Existe diferencia significativa entre el nivel de desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024 de ambas secciones.

Hipótesis nula (Ho): No existe diferencia significativa entre el nivel de desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024 de ambas secciones.

Regla decisiva

Si el p valor es ≥ 0,05 se acepta la Hipótesis Nula (H0).

Si el p valor ≤ 0,05 se rechaza la Hipótesis Nula, por lo tanto, se acepta la Hipótesis Alterna (Ha).

Interpretación

Se muestran los resultados de la prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales, aplicada para evaluar el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, antes de la intervención del juego didáctico. Se obtuvo un valor de significancia de 0,697796694, mayor que 0,05. Esto indica que se acepta la hipótesis nula; por lo tanto, no existe una diferencia significativa entre el grupo experimental y el grupo control antes de la intervención. En consecuencia, ambos grupos presentaban condiciones iniciales similares respecto al desarrollo integral al inicio del estudio.

Prueba de hipótesis del aspecto social

Tabla 8

Evaluación del aspecto social en los niños de 05 años de la I.E.I. Nro. 080.

	Grupo experimental (Sec. Bondadosos)	**Grupo control (Sec. Amorosos)**
Muestra	20	20
Varianza	0,871	1,589

Nota. Elaboración propia con datos de estudio.

Interpretación

Se evidencia la evaluación del aspecto social en el grupo experimental y un grupo control, ambos compuestos por 20 niños de 5 años de la I.E.I. N° 080. La varianza en la muestra experimental es de 0,871, mientras que en la muestra control es mayor, con un valor de 1,589.

Prueba de igualdad de varianza

Para determinar la homogeneidad de las varianzas, se estableció la relación entre la varianza de mayor valor y la de menor valor.

Varianza grupal = Varianza mayor / Varianza menor

Vg = 1,82

Se consideró un nivel de confianza del 95 % y los grados de libertad correspondientes a ambos grupos (n1 − 1 y n2 − 1).

Valor crítico de Fisher:

VF = 2,17

Criterio de decisión

Si Vg < VF, no se rechaza la igualdad de varianzas.

Si Vg > VF, se rechaza la igualdad de varianzas.

Comparación

Dado que 1,82 < 2,17, no se rechaza la hipótesis de igualdad de varianzas, por lo que se considera cumplido el supuesto de homogeneidad entre ambos grupos, siempre que el valor crítico utilizado sea correcto.

Tabla 9

Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Muestra experimental (Sec. Bondadosos)	**Muestra control (Sec. Amorosos)**
Media	10,65	5,7
Varianza	0,871052632	1,589473684
Observaciones	20	20
Varianza agrupada	1,230263158	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	38	
Estadístico t	14,11257262	
P(T<=t) una cola	5,41962E-17	
Valor crítico de t (una cola)	1,68595446	

P(T<=t) dos colas	1,08392E-16
Valor crítico de t (dos colas)	2,024394164

Nota: Elaboración propia con datos de estudio.

Contrastación de prueba de hipótesis

Hipótesis especifica 1: Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aspecto social en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024.

Hipótesis nula (Ho): Los juegos didácticos no mejoran de manera significativa el aspecto social en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024.

Regla decisiva

Si el p valor es ≥ 0,05 se acepta la Hipótesis Nula (H0).

Si el p valor ≤ 0,05 se rechaza la Hipótesis Nula, por lo tanto, se acepta la hipótesis especifica 1.

Interpretación

Se observa los resultados de la prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales, aplicada para evaluar el aspecto social en los niños de 05 años, después de la intervención del juego didáctico. Se obtuvo un valor de significancia bilateral de 1,08392E-16, menor que 0,05. Esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis especifica 1; por lo tanto, se evidencia que el juego didáctico mejora significativamente el aspecto social en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024, Morales, 2024.

Prueba de hipótesis del aspecto emocional.

Tabla 10

Evaluación del aspecto emocional en los niños de 05 años de la I.E.I. Nro. 080.

	Grupo experimental (Sec. Bondadosos)	**Grupo control (Sec. Amorosos)**
Muestra	20	20
Varianza	1,211	0,261

Nota: Elaboración propia con datos de estudio.

Interpretación

Se evidencia la evaluación del aspecto emocional en un grupo experimental y un grupo control, ambos compuestos por 20 niños de 5 años de la I.E.I. N° 080, Morales. La varianza en

la muestra experimental es de 1,211, mientras que en la muestra control es menor, con un valor 0,261.

Prueba de varianza

Para evaluar la homogeneidad de las varianzas, se calculó el cociente entre la varianza mayor y la menor de ambos grupos.

Varianza grupal = Varianza mayor / Varianza menor

Vg = 4,65

Se consideró un nivel de confianza del 95 % y los grados de libertad correspondientes a cada grupo (n1 − 1 y n2 − 1).

Valor crítico de Fisher:

VF = 2,17

Criterio de decisión

Si Vg < VF, no se rechaza la igualdad de varianzas.

Si Vg > VF, se rechaza la igualdad de varianzas.

Comparación

Dado que 4,65 > 2,17, se rechaza la hipótesis de igualdad de varianzas. En consecuencia, no se cumple el supuesto de homogeneidad entre ambos grupos, considerando que el valor crítico de Fisher utilizado sea correcto.

Tabla 11

Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas desiguales

	Muestra experimental (Sec. Bondadosos)	**Muestra control (Sec. Amorosos)**
Media	7,5	3,55
Varianza	1,210526316	0,260526316
Observaciones	20	20
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	27	
Estadístico t	14,56458075	
P(T<=t) una cola	1,30997E-14	
Valor crítico de t (una cola)	1,703288446	

P(T<=t) dos colas	2,61994E-14
Valor crítico de t (dos colas)	2,051830516

Nota. Elaboración propia con datos de estudio

Contrastación de prueba de hipótesis

Hipótesis especifica 2: Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aspecto social en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024.

Hipótesis nula (Ho): Los juegos didácticos no mejoran de manera significativa el aspecto social en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024.

Regla decisiva

Si el p valor es ≥ 0,05 se acepta la Hipótesis Nula (H0).

Si el p valor ≤ 0,05 se rechaza la Hipótesis Nula, por lo tanto, se acepta la hipótesis especifica 2.

Interpretación

Se muestra los resultados de la prueba t de Student para dos muestras con varianzas desiguales, aplicada para evaluar el aspecto emocional en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 080. Con 20 observaciones, tanto para la muestra experimental y muestra de control se obtiene un p valor de 2,61994E-14, menor que 0.05. Esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por lo tanto, se evidencia que los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aspecto emocional en los niños de 05 años en la institución ya mencionada.

Prueba de hipótesis del aspecto cognitivo.

Tabla 12

Evaluación del aspecto cognitivo en los niños de 05 años de la I.E.I. Nro. 080

	Grupo experimental (Sec. Bondadosos)	**Grupo control (Sec. Amorosos)**
Muestra	20	20
Varianza	1,042	0,747

Nota. Elaboración propia con datos de estudio.

Interpretación.

Se observa la evaluación del aspecto cognitivo en dos grupos de muestra: un grupo experimental y un grupo control, ambos compuestos por 20 niños de 5 años de la I.E.I. N° 080, Morales. La varianza en la muestra experimental es de 1,042, mientras que en la muestra control es menor, con un valor de 0,747.

Prueba de igualdad de varianzas

Para evaluar la homogeneidad de las varianzas, se calculó la relación entre la varianza de mayor magnitud y la de menor magnitud de ambos grupos.

Varianza grupal = Varianza mayor / Varianza menor

Vg = 1,39

Se consideró un nivel de confianza del 95 % y los grados de libertad correspondientes a cada grupo (n1 − 1 y n2 − 1).

Valor crítico de Fisher:

VF = 2,17

Criterio de decisión

Si Vg < VF, no se rechaza la igualdad de varianzas.

Si Vg > VF, se rechaza la igualdad de varianzas.

Comparación

Dado que 1,39 < 2,17, no se rechaza la hipótesis de igualdad de varianzas. Por consiguiente, se considera cumplido el supuesto de homogeneidad entre ambos grupos, siempre que el valor crítico de Fisher utilizado sea correcto.

Tabla 13

Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Muestra experimental (Sec. Bondadosos)	**Muestra control (Sec. Amorosos)**
Media	8,1	3,7
Varianza	1,042105263	0,747368421
Observaciones	20	20
Varianza agrupada	0,894736842	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	38	

Estadístico t	14,70974067
P(T<=t) una cola	1,4231E-17
Valor crítico de t (una cola)	1,68595446
P(T<=t) dos colas	2,84619E-17
Valor crítico de t (dos colas)	2,024394164

Nota. Elaboración propia con datos de estudio.

Contrastación de prueba de hipótesis

Hipótesis especifico 3: Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aspecto cognitivo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024.

Hipótesis nula (Ho): Los juegos didácticos no mejoran de manera significativa el aspecto cognitivo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024.

Regla decisiva

Si el p valor es ≥ 0,05 se acepta la Hipótesis Nula (H0).

Si el p valor ≤ 0,05 se rechaza la Hipótesis Nula, por lo tanto, se acepta la Hipótesis específica 3.

Interpretación

Se muestra los resultados de la prueba t de Student para dos muestras con varianzas iguales, aplicada para evaluar el aspecto cognitivo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080. Con 20 observaciones, tanto para la muestra experimental y muestra de control se obtiene un p valor de 2,84619E-17, menor que 0.05. Esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por lo tanto, se evidencia que los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aspecto cognitivo en los niños de 05 años en la institución ya mencionada

Objetivo general: Comprobar como el juego didáctico mejora el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. Nro. 080, Morales, 2024.

Prueba de hipótesis de variable desarrollo integral.

Tabla 14

Evaluación del desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. Nro. 080.

	Grupo experimental (Sec. Bondadosos)	**Grupo control**

		(Sec. Amorosos)
Muestra	20	20
Varianza	2,829	4,050

Nota. Elaboración propia con datos de estudio.

Interpretación

Se presenta la evaluación del desarrollo integral en el grupo experimental y grupo control, ambos compuestos por 20 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 080, Morales. La varianza en la muestra experimental es de 2,829, mientras que en la muestra control es ligeramente mayor, con un valor de 4,050.

Prueba de igualdad de varianzas

Para comprobar la homogeneidad de varianzas, se dividió la varianza mayor entre la menor, obteniéndose un valor de 1,43.

F calculada = Varianza mayor / Varianza menor = 1,43

F crítica de Fisher (95 %) = 2,17

Criterio de decisión:

Si F calculada < F crítica, no se rechaza la igualdad de varianzas.

Si F calculada > F crítica, se rechaza la igualdad de varianzas.

Interpretación:

Como 1,43 < 2,17, no se rechaza la hipótesis de igualdad de varianzas, por lo que se considera cumplido el supuesto de homogeneidad entre ambos grupos, siempre que el valor crítico utilizado sea correcto.

Tabla 15

Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Muestra experimental (Sec. Bondadosos)	Muestra control (Sec. Amorosos)
Media	26,25	12,95
Varianza	2,828947368	4,05
Observaciones	20	20
Varianza agrupada	3,439473684	

Diferencia hipotética de las medias	0
Grados de libertad	38
Estadístico t	22,67804671
P(T<=t) una cola	5,46383E-24
Valor crítico de t (una cola)	1,68595446
P(T<=t) dos colas	1,09277E-23
Valor crítico de t (dos colas)	2,024394164

Nota. Elaboración propia con datos de estudio.

Contrastación de prueba de hipótesis

Hipótesis alterna (Ha): Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024.

Hipótesis nula (Ho): Los juegos didácticos no mejoran de manera significativa el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024.

Regla decisiva

Si el p valor es ≥ 0,05 se acepta la Hipótesis Nula (H0).

Si el p valor ≤ 0,05 se rechaza la Hipótesis Nula, por lo tanto, se acepta la Hipótesis Alterna (Ha).

Interpretación

Se observan los resultados de la prueba t de Student para dos muestras con varianzas iguales, aplicada para evaluar el desarrollo integral en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 080, Morales, 2024. Con 20 observaciones, tanto para la muestra experimental y muestra de control se obtiene un p valor de 1,09277E-23, menor que 0.05. Esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por lo tanto, se evidencia que los juegos didácticos mejoran de manera significativa el desarrollo integral en los niños de 05 años en la institución ya mencionada.

Discusión de Resultados

El objetivo general de la presente investigación fue determinar cómo los juegos didácticos mejoran el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N.° 080, Morales, 2024. Los resultados evidenciaron que, antes de la intervención, el 100 % del grupo experimental se encontraba en nivel bajo; mientras que, después de aplicar los juegos didácticos, el 95 % alcanzó el nivel alto y el 5 % el nivel moderado. Asimismo, la prueba t de Student obtuvo un valor de t = 22,68 y una significancia bilateral de p = 1,09277E-23, menor

que 0,05, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Estos resultados coinciden con Acosta et al. (2023), quienes señalan que el juego favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices, comunicativas y socioafectivas. De igual manera, De los Santos (2025) sostiene que los juegos didácticos influyen significativamente en los aprendizajes de los niños.

Respecto al aspecto social, se obtuvo un valor de t = 14,11 y una significancia bilateral de p = 1,08392E-16, menor que 0,05. Además, después de la intervención, el 90 % del grupo experimental alcanzó el nivel alto. Estos resultados evidencian que los juegos didácticos mejoran significativamente el aspecto social y coinciden con Reyes (2022), quien señala que su aplicación fortalece la autoestima de los niños de cinco años, favoreciendo su interacción y participación.

En cuanto al aspecto emocional, la prueba t de Student presentó un valor de t = 14,56 y una significancia bilateral de p = 2,61994E-14, menor que 0,05. Después de la intervención, el 45 % de los niños alcanzó el nivel alto y el 55 % el nivel moderado, sin registrarse niños en nivel bajo. Estos resultados coinciden con Acosta et al. (2023), quienes destacan que el juego favorece el bienestar emocional y las habilidades socioafectivas de los niños. Respecto al aspecto cognitivo, se obtuvo un valor de t = 14,71 y una significancia bilateral de p = 2,84619E-17, menor que 0,05. Después de la aplicación de los juegos didácticos, el 75 % del grupo experimental alcanzó el nivel alto y el 25 % el nivel moderado. Estos resultados coinciden con Abanto (2022), quien señala que la aplicación de juegos didácticos mediante actividades pedagógicas permite mejorar el aprendizaje de los niños. Por tanto, se evidencia que los juegos didácticos contribuyen significativamente al desarrollo cognitivo.

Capítulo IV:

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

La aplicación de los juegos didácticos mejoró significativamente el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N. 080, Morales, 2024. Evidenciándose en el análisis estadístico mediante la prueba t de Student, quien mostró una diferencia significativa entre la media del grupo experimental, de 26,25 puntos, y la media del grupo control, de 12,95 puntos. Además, el p-valor fue de 1,09277E-23, menor que 0,05, por lo consiguiente que se rechazó la hipótesis nula y se respaldó la hipótesis alterna, concluyéndose que la intervención mediante juegos didácticos tuvo un impacto positivo y significativo en la mejora del desarrollo integral de los niños.

Los resultados obtenidos confirman que la aplicación del juego didáctico mejora significativamente el aspecto social en los niños evaluados. Comprobándose mediante la prueba t de Student, quien demostró una diferencia significativa entre la media del grupo experimental 10,65, y la media del grupo control, que obtuvo 5,7 puntos. Además, el p-valor fue de 1,08392E-16, menor que 0,05, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó que la intervención mediante juegos didácticos generó una contribución favorable en la mejora del aspecto social, favoreciendo la interacción, participación, comunicación y convivencia entre los niños.

Los resultados obtenidos demuestran que la aplicación del juego didáctico mejora significativamente el aspecto emocional en los niños de 05 años de la I.E 080 de Morales. Justificándose en la prueba t de Student para muestras con varianzas desiguales quien mostró una diferencia importante entre la media del grupo experimental, que alcanzó 7,5 puntos, y la media del grupo control, que obtuvo 3,55 puntos. Además, el p-valor fue de 2,61994E-14, menor que 0,05, rechazándose la hipótesis nula y se aceptó que el uso del juego didáctico tuvo mejoras significativas en el fortalecimiento del aspecto emocional, favoreciendo la expresión de emociones, la seguridad personal, la confianza y el manejo afectivo de los niños.

Finalmente, los resultados obtenidos demuestran que la aplicación del juego didáctico mejora significativamente el aspecto cognitivo en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N.° 080, Morales. Evidenciándose en el resultado de la prueba t de Student para muestras con varianzas iguales quien mostró una diferencia relevante entre la media del grupo experimental, que alcanzó 8,1 puntos, y la media del grupo control, que obtuvo 3,7 puntos. Además, el p-valor fue de 2,84619E-17, menor que 0,05. Por lo que se rechazó la

hipótesis nula y se aceptó que el uso del juego didáctico mostró una incidencia favorable en el fortalecimiento del aspecto cognitivo, favoreciendo la atención, comprensión, razonamiento, resolución de problemas y adquisición de aprendizajes en los niños.

Recomendaciones

Se recomienda a las II. EE. brindar las herramientas pertinentes de capacitación a los docentes mediante talleres, cursos, sobre de la aplicación de los juegos didácticos innovadores y orientados con los intereses de los niños con la finalidad de favorecer experiencias de aprendizaje significativas, Ministerio de Educación del Perú MINEDU (2024).

Se sugiere a los docentes, incluir dentro de su planificación curricular los juegos didácticos con estrategias metodológicas de acuerdo con las necesidades de los niños y el contexto en el que se encuentre, integrándose en sus sesiones de aprendizaje.

Se recomienda a las familias, que en el hogar puedan promover actividades lúdicas, promoviendo así la interacción entre los miembros de la familia, el respeto por las normas, la atención, así mismo se recomiendo apoyar a sus niños en las asistencias constantes a sus centros de estudios.

Se recomienda a los futuros investigadores, se recomienda realizar estudios similares en otras instituciones educativas y contextos, considerando otros aspectos del desarrollo infantil, para ampliar la evidencia sobre el aporte de los juegos didácticos.

Referencias Bibliográficas

Abanto, C. J. (2022). Juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 326 en el distrito de Santa, Ancash, 2022. Chimbote. Perú. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28439

Acosta Bones, S. B., Espín Acosta, M. M., Rosero Morales, E. del R., & Estupiñán Guamaní, M. A. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. DATEH, 5(3). https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/es/article/view/690

Álava, N. J. y Yagual, B. G. (2024). Aprendizaje por descubrimiento en el desarrollo de la curiosidad en niños de 4 a 5 años. La Libertad. Ecuador. p. 53. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10994

Álava. V. A. (2022). El juego de construcción en el desarrollo de la motricidad fina de niños de preescolar de 3 a 5 años. La Libertad. UPSE. p. 60. https://repositorio.upse.edu.ec/items/c3670664-082b-478f-b54e-4fece74b276c

Ayala, I. J. (2024). Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E.I. N° 1544, Distrito San Luis, Áncash, 2024. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/38836

Barboza, P., Llerena, B. Z., Ramos, I., & Torres, E. M. (2025). Epistemología y metodología del enfoque cuantitativo en la ciencia. Editorial CLI.

Bejar. B. I., Paliza, Y. M., León, A., Campos, M. L. & Cubas, M. L. (2025). Desarrollo del lenguaje en estudiantes del nivel Preescolar: Una revisión sistemática. Revista Espacios, 46(3), 106-119. https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n03p09

Bisquerra, R., y Chao, C. (2022). Educación emocional y bienestar en la infancia. Barcelona: Praxis. https://corporacionlaudelinaaraneda.cl/wp-content/uploads/2020/11/Educacion-emocional-y-bienestar.pdf

Bósquez, D. M., Cachupud, L. A., & Chica, S. M. (2024). Estrategias Lúdicas: Un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial. Revista Scientific, 9(31), 108–125. https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125

Bravo, E., & Pinargote, E. (2024). Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de Educación Inicial II. Maestro y Sociedad, 21(2).

https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6439

Briceño, E. (2024). Desarrollo de la inteligencia emocional en niños de nivel inicial. https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/13049

Briceño, G. (2021). Desarrollo social infantil: etapas e importancia del refuerzo inicial. Parte I. https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/desarrollo-social-infantil-etapas-e-importancia-del-refuerzo-inicial-parte-i/

Caballero, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(4), 861 - 878. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973

Cabrera, C. R. y Sulca, L. L. (2022). Los juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús 278 Talavera Andahuaylas, 2021. https://repositorio.ujcm.edu.pe/items/f4d69abf-e8a3-4304-9295-467e9ecaf1df

Calvopiña, E. S. (2022). El juego de construcción en el proceso de iniciación de las relaciones lógico-matemáticas en los niños y niñas del subnivel 2 de Educación Inicial. Quito. Ecuador. http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/31037

Cano, V., & Quintero, S. R. (2023). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia. DOAJ Revista Latinoamericana de Estudios Educativos. https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/8373

Castillo, J., & Benavides, R. (2025). Vigencia de la teoría de Henri Wallon en la educación infantil contemporánea. Revista Científica de Pedagogía. https://www.researchgate.net/publication/391823205_Desarrollo_afectivo_de_ninos_y_ninas_en_edades_de_2_a_3_anos_empleando_tarjetas_con_figuras/fulltext/682854f7d1054b0207ef8983/pdf

Cayo; M. A., Chuquimarca, S. M., Tomalá, A. I. & Chiriboga, M. F. (2025). El juego simbólico para estimular el desarrollo de la memoria de trabajo en niños de 4 a 5 años. Dominio De Las Ciencias, 11(4), 2013–2039. https://doi.org/10.23857/dc.v11i4.4700

Cedeño, M., De la Peña, G., & Macías, A. (2025). El juego cooperativo como medio didáctico para estimular el desarrollo socio afectivo en niños de Educación Inicial Subnivel II. Revista Social Fronteriza, 5(1). https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/582

Chalá, B. E., Bedoya, J. A., Lemache, A. A., Quintana, F. A., Quintana, C. R., & Arequipa, M. E. (2025). El juego sensorial como estrategia para estimular el desarrollo cognitivo y socioemocional en estudiantes de preparatoria. Revista Científica Tsafiki, Vol. 1. Núm. 2, pp. 794–806. ISSN: 3103-1285. DOI: https://doi.org/10.70577/rte4wt26

Cobacango, F.R. y Simbaña, M.P. (2023). Pedagogía Waldorf: Revisión al desarrollo integral en niños menores de cinco años. doi.org/10.33386/593dp.2023.5.2091

Corzo, V. S., Cruz, P. E., & Miranda, J. Z. (2025). Desarrollo psicomotor en niños de cinco años de una institución educativa de Chimbote, 2025. https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/handle/123456789/94

Cupen, M. K. (2024). Influencia del clima familiar en el desarrollo emocional de niños de inicial de una institución educativa de Independencia, 2024. https://hdl.handle.net/20.500.12692/165762

De Los Santos, E. C. (2025). Los juegos didácticos y aprendizajes significativos en infantes de la Institución Educativa Inicial N° 356, Végueta, 2024. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/11620/TESIS.pdf?sequence=1

Egoavil, Y. F. (2023). El juego infantil para fortalecer el desarrollo integral de los niños de inicial. https://hdl.handle.net/20.500.12990/13927

Encarnación, J. M., & Sánchez, R. M. (2024). Estrategia didáctica basada en juegos de memoria para mejora de lectoescritura en niños de preprimario de un centro educativo en Baní-Peravia. https://hdl.handle.net/20.500.14005/15279

Escudero, H. y Maca, C. L. (2023). El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa -2022. https://hdl.handle.net/20.500.14621/6734

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2023). Desarrollo de la primera infancia y nutrición infantil. https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2024). Desarrollo en la primera infancia. https://www.unicef.org/es/desarrollo-en-la-primera-infancia

Freire, E. M. (2022). Juegos de percepción en el desarrollo de la memoria visual en niños del nivel inicial. Repositorio UTA. https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36146

Freré, J., Véliz, J., Sarco, E., & Campoverde, K. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. RECIMUNDO, 6 (2).

García, M., & Hernández, P. (2024). La estimulación sensorial y el aprendizaje infantil en educación inicial. Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 18(2), 45-58. https://revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/view/4950

Gómez, E., & Strasser, K. (2022). An integrative framework of early socio-emotional competencies: cognition, regulation and communication. Revista Interamericana De Psicología/Interamerican Journal of Psychology, 56(1), e1330. https://doi.org/10.30849/ripijp.v56i1.1330

Guanoluisa, K. N., Unda, K. M., & Cayo, L. E. (2024). Desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de Educación Inicial. Revista Ecuatoriana De Psicología, 7(19), 343–357. https://doi.org/10.33996/repsi.v7i19.127

Haro, A. F., Proaño, G. E., Merino, G. L., & Niama, J. C. (2025). Metodología de la investigación desde el enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto. LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades, 6(4), 4245 – 4261. https://doi.org/10.56712/latam.v6i4.4577

Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2023). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (2.ª ed.). McGraw-Hill. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/sampierilasrutas.pdf

Herrera, F. Y. (2024). Estimulación temprana y el desarrollo integral en el I ciclo del PIET Manitos Mágicas Distrito de Santa María, 2023. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/9082?show=full

Jaya, M. C., & Antón, G. E. (2024). Estrategia socio-afectiva para el desarrollo de la regulación emocional en niños de 4 años. Revista Científica Multidisciplinaria HEXACIENCIAS. ISSN: 3028-8657, Vol. 4, Núm. 8, pp. 60–81. https://soeici.org/index.php/hexaciencias/article/view/226

Loor-Zambrano, M. E., & Grasst-Samada, Y. (2022). Desarrollo de la concentración y memoria en niños de 5 años mediante actividades lúdicas digitales. MQRInvestigar, 6(4), 664–685. https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.664-685

Macías, M. C., & Zambrano, L. C. (2024). Ambientes de aprendizaje como potenciadores del

desarrollo integral en niños y niñas de educación inicial. Journal of the Academy, 11, 213–230. https://doi.org/10.47058/joa11.13

Martínez, L. D., & Zapata, V. A. (2024). Teoría de aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner en el proceso de formación científica básica de las ciencias naturales en los estudiantes de segundo grado del Colegio Metropolitano del Sur del municipio de Floridablanca. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 7698–7712. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14186

Mendoza, P., & Rojas, L. (2024). La importancia de la teoría de Henri Wallon en el desarrollo socioemocional infantil. Revista Latinoamericana de Educación Infantil. https://skat.ihmc.us/rid=1KFM6D7PT-1XZRL-1YXN/Motivaci%C3%B3_Henry_Wallon.pdf

Miranda, M. J., Chachipanta, B. L., Castillo, B. M., Jimbicti, A. I., & Cambo, U. V. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(2), 7274-7288. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5867

Ogosi, D. y Palomino, J. C. (2023). Los juegos didácticos para desarrollar la expresión oral en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 104 Simón Bolívar, Ayacucho – 2022. Perú.

Olhaberry, M., & Sieverson, C. (2022). Desarrollo socio-emocional temprano y regulación emocional. Revista Médica Clínica Las Condes, 33(4), 358-366. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864022000748

Orbe, C., Benavides, M. T., & Monesterolo, A. (2022). Desarrollo integral en la primera infancia: una aproximación al abordaje interdisciplinario. Revista PUCE, (115), 87–106. https://doi.org/10.26807/revpuce.vi115.486

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023). La educación y atención de la primera infancia. https://www.unesco.org/es/early-childhood-education

Organización Panamericana de la Salud. (2024). La salud en la primera infancia y su impacto en el desarrollo integral. https://www.paho.org/es/temas/salud-nino

Ortega, M. J., & Quinde, M. E. (2022). El juego de construcción en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 a 5 años. Universidad Estatal Península de Santa

Elena, p. 74. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8612

Palacios, J., Marchesi, A., & Coll, C. (2022). Desarrollo psicológico y educación. Madrid: Alianza Editorial. https://campus.ucsfvirtual.edu.ar/login/index.php

Peláez, M., Novak, G. & De Benardis, G. (2025). Psicología del desarrollo infantil: Un enfoque de sistemas conductuales. Co-presencias Editorial. ISBN: 978-84-09-84346-6. https://co-presencias.com/images/document/24705144/Psicologiadeldesarrolloinfantil-cata-CQIMgoiRDBKfFDCBcxhwWA.pdf

Pérez, M., & García, S. (2023). Aportes de Henri Wallon al desarrollo integral en la educación inicial. Revista de Investigación Educativa. https://skat.ihmc.us/rid=1KFM6D7PT-1XZRL-1YXN/Motivaci%C3%B3_Henry_Wallon.pdf

Pérez, N., & Filella, G. (2023). Competencias emocionales en la infancia y su influencia en el desarrollo integral. Revista de Educación Emocional, 15(2), 45-60. https://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/20231802.pdf

Pozuelo, J. (2020). Aprender geología con juegos de mesa. Juegos didácticos sobre modelado del paisaje creados por estudiantes de 3ro de ESO. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28 (1), 20-28. https://1findr.1science.com/search?query=juego%20did%C3%A1ctico

Pulla, M. E., León, V. del C., Guevara, M. N., Suárez, L. V., & Cedeño, M. A. (2023). Las prácticas lúdicas en la concentración de niños de básica elemental en la Unidad Educativa Dos de Mayo. Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 4(2). https://doi.org/10.60100/rcmg.v4i2.142

Quilca, A. F. y Canchumanya, J. M. (2024). El Juego, herramienta para el desarrollo de las funciones ejecutivas en educación inicial del distrito de La Unión Leticia. Alborada de la Ciencia Revista Científica, 4(4), 117-125. https://doi.org/10.26490/uncp.alboradaciencia.2024.4.2421

Quispe, D. M., & Saavedra, M. P. (2025). Juegos de construcción como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en niños de 5 años. https://hdl.handle.net/20.500.14746/193

Quispe, M. L., Rimascca, I. K., Inca, J. S., & Cruzado, A. (2025). Desarrollo psicomotor en estudiantes de educación infantil: Una revisión sistemática. Tribunal, 5(10). http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2959-65132025000100689&script=sci_arttext

Ramírez, Y. (2023). Evaluación del desarrollo integral de la infancia preescolar en el proceso

educativo de la primera infancia. Mendive. Revista de Educación, 20(3), 1070-1086. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000301070&lng=es&tlng=es

Ravines, C. E. (2023). El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 "La Inmaculada" – Huamachuco. https://hdl.handle.net/20.500.12893/12117

Reyes. P. I. (2022). Juegos Didácticos como estrategia para mejorar la autoestima en niños de 5 años, Institución Educativa 00168, Soritor-2022. San Martín. Perú.

Rodríguez, L., & Pérez, M. (2023). La importancia de los juegos sensoriales en la educación inicial. Revista de Investigación Educativa, 16(3), 78-92. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13886

Rodríguez, N. J., Vargas, G. J., Clavijo, M. I., & Parra, N. M. (2025). Impacto de la estimulación temprana en el desarrollo integral de niños de 0 a 5 años. RECIAMUC Revista Científica de Investigación y Actualización del Mundo de las Ciencias, 9(4), 441–451. https://doi.org/10.26820/reciamuc/9.(4).diciembre.2025.441-451

Sandoval, E. (2022). Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de educación inicial. Tumbes.

Santos, C. (2024). Relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la Institución Educativa N.° 1150 Nuevo Castilla de Piura, 2024. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37281

Shauri, J. D. (2023). Problemas de falta de espacios y recursos para el juego en la educación preescolar: el impacto en el desarrollo infantil. Revista Tecnopedagogía e Innovación, Vol. 2, Núm. (2), pp. 47-64. https://doi.org/10.62465/rti.v2n2.2023.56

Suárez, E. V. (2025). Juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar: una revisión sistemática. Aula Virtual Generando Conocimiento. Vol.6 No.13 Barquisimeto. ISSN: 2665-0398. https://doi.org/10.5281/zenodo.15823664

Tinoco, E. R., Hurtado, S. M., Remache, P. E., Farías, R. C., Mendoza, N. J., & Chanaluisa, L. A. (2024). Desarrollo del lenguaje en la primera infancia: Técnicas efectivas para educadores de educación inicial. Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 5(2), pp. 1292 – 1305. https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.316

UNICEF. (2023). Desarrollo infantil temprano y estimulación sensorial. Fondo de las Naciones

Unidas para la Infancia. https://www.unicef.org/lac/desarrollo-de-la-primera-infancia

UNIR (2020). Qué es el desarrollo cognoscitivo y sus implicaciones en el ámbito de la Educación Especial.

Vargas, R., & Torres, S. (2025). Juegos sensoriales y desarrollo cognitivo en niños de educación inicial. Revista Científica de Educación, 20(1), 33-47.

Vera, W. A. (2024). Entornos protectores en el fortalecimiento de las prácticas parentales y desarrollo integral de niños. Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas, 4(2), 35–44. https://doi.org/10.62574/rmpi.v4i2.135

Anexos

Anexo N° 01: Matriz de Consistencia

TÍTULO: Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años de la Institución Educativa N° 080, Morales, 2024.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
Problema general ¿De qué manera el juego didáctico mejora el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024? **Problemas específicos:** 1. ¿Cuál es el nivel del desarrollo integral antes de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024? 2. ¿Cómo diseñar un programa de sesiones de aprendizaje sobre juegos didácticos para mejorar el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024? 3. ¿Cuál es el nivel del desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°	**Objetivo general** Comprobar como el juego didáctico mejora el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024. **Objetivos específicos** 1. Diagnosticar el nivel del desarrollo integral de los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024 a través de un pretest. 2. Diseñar un programa de sesiones de aprendizaje sobre el juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024. 3. Evaluar en nivel del desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024 mediante un postest.	**Hipótesis alterna** Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el desarrollo integral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024. **Hipótesis nula** Los juegos didácticos no mejoran de manera significativa el desarrollo integral en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 080, Morales, 2024. **Hipótesis Específicas** 1. Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aspecto social en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024. 2. Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aspecto emocional en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024.	**Técnica** Se utilizó la técnica de observación al participante. **Instrumento** Se utilizó una ficha de observación

080, Morales, 2024, después de la aplicación de los juegos didácticos?		3. Los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aspecto cognitivo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 080, Morales, 2024.	

Diseño de investigación	Población y muestra	Variables y dimensiones

El diseño responde al cuasi-experimental.

A continuación, se muestra el esquema del diseño de investigación:

G_E: O_1 X O_2

G_C: O_3 –– O_4

Donde:

G_E: Grupo experimental (sección Bondadosos)

G_C: Grupo Control (sección Amorosos)

O_1 y O_3 = Información antes de haber ejecutado la investigación en el grupo de experimental y control

O_2 y O_4= Información después de haber ejecutado la investigación en el grupo de experimental y control

X = Juego didáctico

- = Ausencia del juego didáctico

Población

En el presente estudio, la población estará constituida por todos los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 080, Morales, matriculados en el periodo lectivo 2024, según el detalle:

Sujetos muéstrales según la edad	Cantidad
Niños de 3 años	22
Niños de 4 años	21
Niños de 5 años	40
TOTAL	83

Muestra

La muestra estará conformada por 40 niños de 05 años de las secciones: Bondadosos (grupo experimental) y Amorosos (grupo control) de la I.E. Nº 080, Morales, San Martín.

Variables	Estructura/ Dimensiones
V.I.: Juego didáctico	Juego Didáctico de Construcción
	Juego Didáctico de Memoria
	Juego Didáctico de Concentración
	Juego Didáctico de Roles
V.D.: Desarrollo integral	Aspecto social
	Aspecto emocional
	Aspecto cognitivo

Anexo N° 02: Instrumentos de Recolección de Datos

FICHA DE OBSERVACIÓN (pre test / post test)

N° de asistencia del niño: ……

Edad: …..... Sexo: ……

Institución Educativa: ……

Los siguientes valores permiten cuantificar el logro del indicador del niño o niña, según lo observado:

1. : El indicador no se ha logrado.
2. : El indicador se ha logrado parcialmente.
3. : El indicador se ha logrado

N°	DIMENSIONES	INDICADORES		
		1	2	3
Aspecto Social				
1	Se integra a equipos de juegos para proponer sus estrategias y lograr sus metas			
2	Participa de juegos grupales para socializar con sus compañeros opinando sobre lo que le gusto			
3	Manipula juegos didácticos para realizar sus proyectos de juego voces			
4	Socializa y dialoga generando y fortaleciendo lazos de amistad para mejorar el compañerismo a través del juego			
Aspecto emocional				
5	Equilibra su estado emocional a partir de juegos didácticos			
6	Auto regula sus emociones haciendo uso de sus juegos didácticos			
7	Utiliza sus emociones para trabajar sus proyectos de juego utilizando el juego didáctico de su preferencia			
Aspecto cognitivo				
8	Piensa y crea su juego utilizando materiales didácticos que le ayuden a clasificar, agrupar y relacionar			
9	Resuelve situaciones retadoras que se le presentan durante el juego didáctico que realiza con sus compañeros			

10	Argumenta del como logro la meta del juego al participar creando su propia estrategia durante el juego didáctico			
Promedio				

Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumentos

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 19 de diciembre de 2024

Lic. Bessy López Saavedra
Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estoy elaborando mi tesis titulada: **"Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años de la Institución Educativa N° 080, Morales, 2024"**. A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir el desarrollo integral en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Espero tener la acogida a mi petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Raquel Abigail Mimbela Saldaña
D.N.I. 75957998

Adjuntamos:

- *Titulo de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Lic. Bessy López Saavedra, por la presente dejó en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado "Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años de la Institución Educativa N° 080, Morales,2024", de la autora Raquel Abigail Mimbela Saldaña, estudiante del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 19 de diciembre de 2024

.....

Lic. Bessy López Saavedra

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Nombres del experto	: Lic. Bessy López Saavedra
Institución donde labora	: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Especialidad	: Inicial
Instrumento de evaluación	: Ficha de observación para medir el desarrollo integral
Autoras del instrumento	: Raquel Abigail Mimbela Saldaña

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: lectura					✓
ORGANIZACIÓN	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.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				✓	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente", sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

I. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El Instrumento está apto para su aplicación

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 48

Tarapoto, 19 diciembre de 2024

Lic. Bessy López Saavedra

Prof. Jorge Lao Gonzales
Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estoy elaborando mi tesis titulada: **"Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años de la Institución Educativa N° 080, Morales, 2024"**. A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir el desarrollo integral en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Espero tener la acogida a mi petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Raquel Abigail Mimbela Saldaña
D.N.I. 75957998

Adjuntamos:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Jorge Lao Gonzales, por la presente dejó en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado "Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años de la Institución Educativa N° 080, Morales, 2024", de la autora Raquel Abigail Mimbela Saldaña, estudiante del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto".

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 19 de diciembre de 2024

Prof. Jorge Lao Gonzales

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

II. DATOS GENERALES

Nombres del experto	: Prof. Jorge Lao Gonzales
Institución donde labora	: Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"
Especialidad	: Inicial
Instrumento de evaluación	: Ficha de observación para medir el desarrollo integral
Autora del instrumento	: Raquel Abigail Mimbela Saldaña

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: desarrollo integral					X
ORGANIZACIÓN	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.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL		47				

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 47

Tarapoto, 19 diciembre de 2024

Prof. Jorge Lao Gonzales

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 19 de diciembre de 2024

Dra. Ibis Lizeth López Novoa
Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estoy elaborando mi tesis titulada: **"Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años de la Institución Educativa N° 080, Morales, 2024".** A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir el desarrollo integral en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Espero tener la acogida a mi petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,

Raquel Abigail Mimbela Saldaña
D.N.I. 75957998

Adjuntamos:

- *Titulo de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Ibis Lizeth López Novoa, por la presente dejó en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado "Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años de la Institución Educativa N° 080, Morales, 2024", de la autora Raquel Abigail Mimbela Saldaña, estudiante del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto".

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 19 de diciembre de 2024



Dra. Ibis Lizeth López Novoa

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Nombres del experto	: Dra. Ibis Lizeth López Novoa
Institución donde labora	: Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"
Especialidad	: Inicial
Instrumento de evaluación	: Ficha de observación para medir el desarrollo integral
Autora del instrumento	: Raquel Abigail Mimbela Saldaña

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: desarrollo integral					✓
ORGANIZACIÓN	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.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				✓	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Instrumento apto a ser aplicado en la ejecución del trabajo de investigación

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 49

Tarapoto, 19 diciembre de 2024

Dra. Ibis Lizeth López Novoa

Anexo N° 04: Base de Datos

	RESULTADOS PRE EXPERIMENTO							
N°	**D1 EX**	**D1 CON**	**D2 EXP**	**D2 CON**	**D3 EXP**	**D3 CON**	**PRE EX**	**PRE CON**
1	6	7	3	4	5	3	14	14
2	4	5	3	4	3	3	10	12
3	8	7	3	4	4	5	15	16
4	4	6	3	3	3	4	10	13
5	5	4	3	4	5	3	13	11
6	4	5	3	3	3	4	10	12
7	4	7	4	3	3	4	11	14
8	4	5	3	4	4	3	11	12
9	4	4	3	3	3	4	10	11
10	4	6	3	4	3	5	10	15
11	6	8	4	4	4	5	14	17
12	5	4	3	4	4	3	12	11
13	7	5	4	3	4	3	15	11
14	5	6	3	4	6	5	14	15
15	6	6	5	4	4	3	15	13
16	6	6	3	3	5	3	14	12
17	5	5	4	3	3	3	12	11
18	6	6	3	4	6	3	15	13
19	7	8	4	3	4	5	15	16
20	5	4	3	3	6	3	14	10
Promedio	5,250	5,700	3,350	3,550	4,100	3,700	12,700	12,950
Varianza	1,461	1,589	0,345	0,261	1,147	0,747	4,116	4,050

	RESULTADOS POST EXPERIMENTO							
N°	**D1 EX**	**D1 CON**	**D2 EXP**	**D2 CON**	**D3 EXP**	**D3 CON**	**POS EX**	**POS CON**
1	11	7	7	4	8	3	26	14
2	9	5	6	4	9	3	24	12
3	11	7	6	4	7	5	24	16
4	10	6	9	3	8	4	27	13
5	11	4	7	4	9	3	27	11
6	10	5	9	3	8	4	27	12
7	9	7	8	3	6	4	23	14
8	10	5	9	4	6	3	25	12
9	11	4	7	3	7	4	25	11
10	11	6	6	4	7	5	24	15
11	12	8	8	4	8	5	28	17
12	10	4	7	4	9	3	26	11
13	12	5	8	3	9	3	29	11
14	11	6	6	4	9	5	26	15
15	12	6	7	4	8	3	27	13
16	10	6	9	3	9	3	28	12
17	10	5	7	3	9	3	26	11
18	12	6	8	4	9	3	29	13
19	11	8	7	3	9	5	27	16
20	10	4	9	3	8	3	27	10
Promedio	10,650	5,700	7,500	3,550	8,100	3,700	26,250	12,950
Varianza	0,871	1,589	1,211	0,261	1,042	0,747	2,829	4,050

Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA 080

NIVEL INICIAL CÓDIGO MODULAR 0676247

CREADO RESOLUCIÓN - R.D.Z.N° 0221-01-04-86

"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

A petición de la interesada mediante una solicitud me permito Certificar que la estudiante, Raquel Abigail Mimbela Saldaña, identificada con DNI 75957998 del Programa de Estudio Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto", que realizó la ejecución de su investigación bajo nuestra autorización en nuestra institución, con el título: **"Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años de la Institución Educativa N° 080, Morales, 2024"**

Durante el periodo de septiembre hasta diciembre del presente año 2024.

Esto es, en cuanto puedo informar en honor a la verdad. Por lo que, se expide el siguiente documento para fines que estimen conveniente.

Tarapoto 06 de diciembre del 2024

Atentamente:

Prof. Victoria Caxi Huanacuni

DIRECTORA

Anexo N° 06: Diseño de Sesiones de Aprendizaje

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: N° 080
LUGAR	: Morales
TURNO	: Mañana
DIRECTORA	: Victoria Caxi Huanacuni
FECHA	: 05-11-24
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Ponemos la memoria en práctica.

III. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE						
APRENDIZAJES ESPERADOS		AREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	Diseño curricular nacional Información en link
		PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Integra equipos de juegos para proponer sus estrategias y lograr sus metas	
PROCESOS PEDAGOGICOS	SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS				
PROBLEMATIZACION PROPOSITO MOTIVACION	INICIO	✓ Les invitamos a los niños a generar un juego, para ello los invitamos al patio, una vez allí, hacemos un círculo y les proponemos observamos todos, y que puedan percibir hasta los últimos detalles de cada uno de los compañeros, ahora pasamos a pedirles que cierren sus ojos, y de manera personal nombrare a un niño o niña por su nombre y con mis ojos cerrados la describiré según lo observado, ahora al niño que mención él debe cerrar los ojos, mencionar a otro niño y describirlo con los ojos cerrado  ✓ Después de que jugamos, dialogamos sobre el juego realizado y les preguntamos a los niños que les pareció el juego, se genera un breve dialogo y preguntamos: ¿qué realizamos?, ¿cómo lo hicimos?, ¿para qué creen que lo hicimos?, ¿de qué otras formas podemos jugar? ✓ Los niños responden las preguntas y comunicamos el propósito de la actividad: Niños el día de hoy vamos a realizar juegos de memoria y para ello trabajaremos en pequeños grupos			Ronda
SABERES PREVIOS		✓ La docente una vez que ya se encuentra en el aula, les propone a los niños escuchar con atención una situación, y les comenta: El día de ayer me fui a pasear entonces empecé a recorrer diferentes lugares, pero resulta que cuando quise volver a los primeros lugares que recorrí, ya no me acordaba, me había olvidado del como ubicarme en el primer lugar ✓ Entonces me quede pensando y me pregunte: ¿cómo puedo hacer para que mi memoria vuelva a recordar?, ¿qué puedo hacer para encontrar el lugar?, ¿cómo puedo hacer para recorrer y regresar al mismo lugar?			Juegos de memoria

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO **EVALUACION**	**DESARROLLO**	✓ Los niños responden y luego de generar una serie de respuestas les proponemos realizar juegos de memoria, para no olvidar las diferentes situaciones que venimos realizando  ✓ Luego de ello los niños se organizan y realizan sus juegos, en pequeños grupos voltean las fichas y las ordenas indistintamente, y uno por uno voltea dos imágenes, si estas coinciden, gana y sigue jugando, pero en el caso de sacar dos imágenes y no coincidir, pierde y pasa el siguiente jugador ✓ Mientras los niños juegan, el adulto recorre los diferentes espacios y va reforzando el trabajo realizado por ellos	
	CIERRE	✓ Después de haber realizado todo el trabajo les proponemos a los niños a sentarnos en media luna y dialogar de todo lo que realizaron, los niños y niñas expresan sus diferentes ideas y luego de ello preguntamos: ¿a que jugaron?, ¿cómo lo hicieron?, que material utilizaron?, ¿que tenían que hacer para no equivocarse?, ¿en qué nos ayudó este juego? ✓ Los niños responden, mientras el adulto escucha con atención las diferentes respuestas, al final se fortalece el nuevo conocimiento y se agradece por el trabajo realizado, proponiéndoles que jueguen también en casa.	Dialogo

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2021 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. 2021. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Prof. Victoria Gaxi Huamaconi
DIRECTORA

.....
Docente de Aula

.....
Practicante

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: N° 080
LUGAR	: Morales
TURNO	: Mañana
DIRECTORA	: Victoria Caxi Huanacuni
FECHA	: 06-11-24
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: En pareja armamos el rompecabezas.

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><td colspan="3">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td>AREA</td><td>COMPETENCIA/ CAPACIDAD</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Construye su identidad</td><td>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</td><td>Participa de juegos grupales para socializar con sus compañeros opinando sobre lo que le gusto del juego</td><td>Diseño curricular nacional

información en link</td></tr>
<tr><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td>SECUENCIA METODOLOGICA</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION

PROPOSITO

MOTIVACION</td><td>INICIO</td><td colspan="4">✓ Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en un círculo, para ello les entregamos mitades de imágenes que se cortaran en dos las imágenes completas (puzzles)
✓ Ahora, una vez que los niños tienen en sus manos la mitad de la imagen se invita a que se busquen con la intención de unir piezas y formar la imagen completa

✓ Una vez que los niños se ubican y se unen en parejas armando, les proponemos estar atentos para preguntar: ¿que tuvimos en cuenta para armar imágenes?, ¿qué otras imágenes podemos armar?, ¿que otro tipo de juegos podemos realizar para armar imágenes
✓ Escuchamos con atención a las diferentes respuestas y comunicamos el propósito del día: Niños el día de hoy trabajaremos con imágenes, buscando su parte, armándoles y quizá dibujándolas si deseamos</td><td>Imágenes</td></tr>
<tr><td>SABERES PREVIOS</td><td></td><td colspan="4">✓ La docente les comenta a los niños que el día de ayer se puso a ordenar los papeles, resulta que por casualidad rompió en dos partes las imágenes, después de un tiempo se da cuenta que algunos papeles los necesitaba, y me dije: ¿cómo haré ahora?, como los pegaré?, ¿qué debo hacer para unir las imágenes?
✓ Los niños responden las preguntas, dialogamos y luego se presenta una caja con diferentes partes de las imágenes, en un primer momento se les invita a seleccionar una parte de la imagen, luego de ello se invita a buscarse entre sí para unir las piezas y armar las imágenes</td><td>Puzzles</td></tr>
</table>

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	**DESARROLLO**	 ✓ Ahora una vez que se identificaron para armar las imágenes se ordenan en parejas y pegan las imágenes, luego dibujan la imagen que armaron y la exponen	
EVALUACION		✓ Luego les proponemos a los niños a dialogar de todo lo que trabajaron, los niños comentan abiertamente sobre el trabajo y evaluamos a través de preguntas: ¿que realizamos el dia de hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué estrategias hemos utilizado?, ¿qué más podemos armar?	Dialogo
	CIERRE	✓ Los niños responden y luego reforzamos las ideas para la construcción de su aprendizaje, finalmente les felicitamos por el buen trabajo y los motivamos a jugar en casa con sus familiares	

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2021 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. 2021. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Profa. Victoria Gaki Huamacuni
DIRECTORA

.....
Docente de Aula

.....
Practicante

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: N° 080
LUGAR	: Morales
TURNO	: Mañana
DIRECTORA	: Victoria Caxi Huanacuni
FECHA	: 07-11-24
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: ¿Qué número sigue?

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><td colspan="3" rowspan="2"></td><td colspan="4">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="2">Diseño curricular nacional

información en link</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA/ CAPACIDAD</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td colspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Construye su identidad</td><td>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</td><td>Manipula juegos didácticos para realizar sus proyectos de juego</td><td></td></tr>
<tr><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td>SECUENCIA METODOLOGICA</td><td colspan="5">ESTRATEGIAS</td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION

PROPOSITO

MOTIVACION

SABERES PREVIOS</td><td>INICIO</td><td colspan="5">✓ Saludamos a los niños y niñas y les invitamos a desplazarnos a un espacio libre del aula donde podamos trabajar y realizar una dinámica
✓ https://www.youtube.com/watch?v=fRQrsqeqMRU

✓ Los niños juegan y siguen los movimientos de la dinámica, al término de la dinámica los niños juegan y se recoge los saberes previos: ¿Qué hemos realizado?, ¿Cómo lo hemos trabajado?, ¿Qué hicimos con los números?, ¿Cómo hemos contado?, ¿de qué otras formas podemos contar?, ¿Qué cosas podemos utilizar para contar?
✓ Los niños responden y generamos un dialogo abierto, después de ello damos a conocer el propósito: Niños el día de hoy realizaremos el conteo de objetos que hay en tus sectores para ver que numero sigue</td><td>Imágenes</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="5">✓ Una vez reunidos se plantea una situación a los niños: El día de ayer me fui al mercado y mi mama me dijo que necesitaba 5 manzanas, 6 mangos y 4 mandarinas, pero cuando fui al mercado donde la casera, le pedí así como mi mama quería, y la casera me dijo acá vendo por kilos la fruta, entonces no supe que hacer, como saber la cantidad que venía en el kilo, no sabía qué hacer para llevar lo que mi mama me pidió, entonces me quede pensando y me pregunte: ¿Qué puedo hacer para saber cuántas frutas hay en un kilo?

✓ Seles invita a los niños y niñas a expresar sus posibles soluciones en relación al problema planteado, los niños inducen acciones del que hacer para solucionar y dar respuesta a la pregunta generada</td><td>Materiales de los diferentes sectores</td></tr>
</table>

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO EVALUACION	DESARROLLO	✓ Se entrega diferentes materiales con la intención de que los niños apliquen la estrategia que en un primer momento expresaron, los niños cuentan a su manera los materiales teniendo en cuenta la linealidad  ✓ Una vez que los niños trabajan con los materiales, se les entrega una hoja de trabajo donde ellos cuentan y dibujan el numeral que le corresponde a la cantidad, mientras los niños trabajan se acompaña para ver como realizan su trabajo, los niños van construyendo su aprendizaje mientras vamos trabajando la retroalimentación  ✓ Al término del trabajo, los niños y niñas se organizan y al azar exponen explicando como lo hicieron, que utilizaron y las estrategias que aplicaron para lograr el resultado, los niños exponen y el resto presta atención, mientras la docente escucha para ir acotando ideas fuerza para retroalimentar lo trabajado, al azar se presenta diferentes materiales donde los niños cuentan utilizando sus diferentes estrategias ✓ Así mismo se invita a diferentes niños a presentar materiales de los sectores de acuerdo a la cantidad que se especifica, mientras trabajan, se va evaluando los resultados	Hojas de trabajo Colores
	CIERRE	✓ Después de trabajar, los niños y niñas ubican su trabajo en un lugar visible y de manera libre explican como lo hicieron, finalmente la docente pregunta por el nombre que hay en cada uno del cartel y los niños expresan del como cumplirán con los derechos asignados, luego preguntamos para evaluar: ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿para qué nos servirá el aprender a contar?, ¿Qué otras cosas podemos contar' ✓ Se escucha con atención las respuestas de los niños y se retroalimenta el nuevo conocimiento para sistematizarlo, agradecemos por el trabajo realizado.	Dialogo

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2021 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. 2021. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Prof. Victoria Cari Huamacuni
DIRECTORA

.....
Docente de Aula

.....
Practicante

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: N° 080
LUGAR	: Morales
TURNO	: Mañana
DIRECTORA	: Victoria Caxi Huanacuni
ALUMNA PRACTICANTE	: Raquel Abigail Mimbela Saldaña
FECHA	: 08-11-24
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Construyo torres de colores.

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="2"></td><td colspan="4">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA/ CAPACIDAD</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td colspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Construye su identidad</td><td>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</td><td>Socializa y dialoga generando y fortaleciendo lazos de amistad para mejorar el compañerismo a través del juego</td><td>Diseño curricular nacional

información en link</td></tr>
<tr><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td>SECUENCIA METODOLOGICA</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION

PROPOSITO

MOTIVACION

SABERES PREVIOS</td><td>INICIO</td><td colspan="4">✓ Saludamos a los niños y les motivamos a realizar un juego entretenido en el patio y este será de diferentes maneras, en un primer momento les proponemos a los niños que formen una estrella en el piso con su cuerpo, los niños piensan y con ayuda del adulto la ejecutan

✓ Luego de ellos se solicita armar otras imágenes con su cuerpo y los niños aplican otras estrategias

✓ Luego de ello, los niños y la docente pregunta: ¿que hemos realizado?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué les pareció?, ¿qué más podemos armar?, escuchamos con atención las diferentes respuestas y luego proponemos el propósito de la actividad: Niños el dia de hoy trabajaremos armando torres con tarro y con diferentes materiales</td><td>Imágenes</td></tr>
<tr><td></td><td>DESARROLLO</td><td colspan="4">✓ Invitamos a los niños y niñas a sentarse y les presentamos un saco con latas, los niños observan y expresan lo que observan y de lo que se puede realizar con ellos
</td><td>Latas de leche</td></tr>
</table>

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO **EVALUACION**		✓ Se invita a manipular las latas y para ellos los niños en un primer momento juegan libremente generando sus propios juegos, luego se propone realizar torres de papel  ✓ Los niños juegan armando torres, mientras observamos y acompañamos el trabajo que realizan cada uno de ellos, al termino los niños exponen su trabajo y explican los criterios que utilizaron para armar sus torres	
	CIERRE	✓ Se invita a los niños a ordenar sus cosas, su aula entona una canción de despedida. ✓ Se ordenan en fila y se da algunas orientaciones como el de cuidarse con la mascarilla, con el lavado de las manos y se les da un abrazo y un beso de oso.	Dialogo

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2021 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. 2021. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

DIRECTORA

.....
Docente de Aula

.....
Practicante

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: N° 080
LUGAR	: Morales
TURNO	: Mañana
DIRECTORA	: Victoria Caxi Huanacuni
ALUMNA PRACTICANTE	: Raquel Abigail Mimbela Saldaña
FECHA	: 11-11-24
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Jugando con el dado de las emociones

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

<table>
<tr><td colspan="3" rowspan="2"></td><td colspan="4">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA/ CAPACIDAD</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td colspan="3">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Construye su identidad</td><td>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</td><td>Equilibra su estado emocional a partir de juegos didácticos que le ayudan a mejorar su estado emocional</td><td>Diseño curricular nacional

información en link</td></tr>
<tr><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td>SECUENCIA METODOLOGICA</td><td colspan="5">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION

PROPOSITO</td><td>INICIO</td><td colspan="5">✓ Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy descubrirán las emociones que sienten y buscaremos una estrategia para llegar a la calma.

✓ Mostramos a los niños y niñas el monstruo de la calma y leemos el mensaje que este muñequito nos quiere transmitir.


✓ Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué haces cuando estás enojado? ¿Cuándo sientes una emoción muy intensa, cómo puedes llegar a la calma? Los niños responden.

✓ Los niños responden, luego de ello les comunicamos que el dia de hoy trabajaremos las emociones y utilizaremos un dado con diferentes rostros que transmiten diferentes emociones</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>MOTIVACION

SABERES PREVIOS</td><td></td><td colspan="5">✓ Motivamos a los niños y niñas a observar y escuchar cuentos sobre emociones.
</td><td>Cuento La sonrisa que Lily descubrió
https://www.youtube.com/watch?v=x4bwWiZxhbs</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO **EVALUACION**	**DESARROLLO**	 ✓ Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué emociones pudiste percibir en los cuentos? ¿Alguna vez sentiste estas emociones? ¿Cómo puedes llegar a la calma, cuando sientes emociones muy intensas? ✓ Invitamos a los niños y niñas, a buscar estrategias para llegar a la calma. ✓ Los motivamos a elaborar su botella de la calma. Explicamos, que dentro de la botella pondrán: agua, pica pica, escarcha y jabón líquido (el jabón es opcional).  ✓ Tomamos los materiales y ¡manos a la obra! Es momento de hacer la botella de la calma. Al terminar, sellamos la botella con pegamento o cinta, para que no salga el agua o jabón que hay dentro. Podemos colocar algún detalle adicional, si lo desean. ✓ Observamos la botella y explicamos que cuando se sienta agitado, o con alguna emoción que no entienda, podrá cogerla y agitarla. Luego, deberá pararla en algún lugar para observar lo que ocurre dentro. Pregúntale si desea hacer la prueba. ✓ Para ver si funciona, es necesario hacer un poco de movimiento con su cuerpo. Pueden saltar, correr o gritar. Pregúntale: "¿Cómo te sientes?"  ✓ Invitamos a los niños y niñas a sentir su corazón y les decimos: "¿Cómo está tu corazón?". Luego, decimos a los niños y niñas que tomen la botella y la muevan de la misma manera que se movió ella o él. Luego preguntamos: "¿Cómo estará la botella?". ✓ Proponemos a los niños y niñas jugar con el dado de las emociones, en esta oportunidad lanzamos el dado y dependiendo la cara que sale, el niño debe de imitar la emoción que presenta el dado, así vamos jugando y los niños van conociendo diferentes emociones 	Cuento Cuando estoy triste https://www.youtube.com/watch?v=0luP0hB99rI Agua Pica pica Botella Escarche Jabón líquido Espacio tranquilo en el salón

		ahora?", conversamos con los niños y niñas sobre la importancia de regresar a la calma y sobre las estrategias que han encontrado hoy para conseguirlo. ✓ Ayuda a los niños y niñas a crear su rincón de la calma en el salón con ayuda de la Tortuguita de la Calma. 	
	CIERRE	✓ Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de manera externa (a otros compañeros, a los padres y a la comunidad) los resultados y aprendizajes obtenidos en esta experiencia como parte del proyecto. ✓ Luego preguntamos para evaluar: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?, ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? ✓ Finalmente se retroalimenta el tema trabajado, Decimos a los niños que hoy hemos reconocido nuestras articulaciones y hemos planteado recomendaciones, para su respectivo cuidado.	Dialogo

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2021 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. 2021. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

DIRECTORA

.....
Docente de Aula

.....
Practicante

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: N° 080
LUGAR	: Morales
TURNO	: Mañana
DIRECTORA	: Victoria Caxi Huanacuni
ALUMNA PRACTICANTE	: Raquel Abigail Mimbela Saldaña
FECHA	: 12-11-24
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Mi muñeco articulador

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><td colspan="3" rowspan="2"></td><td colspan="4">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA/ CAPACIDAD</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td colspan="3">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Construye su identidad</td><td>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</td><td>Auto regula sus emociones participando en equipos de trabajo haciendo uso de sus juegos didácticos</td><td>Diseño curricular nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td>SECUENCIA METODOLOGICA</td><td colspan="5">ESTRATEGIAS</td></tr>
<tr><td>PROBLEMA-TIZACION

PROPOSIT O

MOTIVACIO N</td><td>INICIO</td><td colspan="5">✓ Observamos juntos el siguiente video y bailamos al ritmo de la canción:
https://www.youtube.com/watch?v=PAkL5bO1gwg

✓ Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató el video? ¿A dónde subió la hormiguita? ¿Cómo sacudía su cuerpo la niña? ¿Qué partes de su cuerpo, le permiten realizar estos movimientos?
✓ Presentamos a los niños y niñas el titere de robot, llamado "Robotin" e ingresa al salón muy triste y comenta a los niños y niñas que esta triste porque no puede mover su cuerpo, pues no tiene articulaciones.

✓ Preguntamos a los niños y niñas: ¿Quién vino a visitarnos? ¿Por qué Robotin estaba triste? ¿Por qué no podía mover su cuerpo? ¿Tú puedes mover tu cuerpo? ¿Para qué sirven las articulaciones?
✓ Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy: reconocerán las articulaciones en su cuerpo y en el de sus compañeros a través del juego del muñeco articulador, todos jugaremos y simularemos que somos muñequitos al movernos</td><td>Vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=PAkL5bO1gwg

Canción</td></tr>
<tr><td>SABERES PREVIOS</td><td></td><td colspan="5">✓ Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué son las articulaciones? ¿Para qué sirven las articulaciones? ¿Qué articulaciones tienes en tu cuerpo?</td><td>Muñeco articulado</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO **EVALUACION**		 ✓ Invitamos a los niños y niñas a caminar sin mover los pies, a mover la cabeza, sin mover el cuello, a mover el brazo sin mover el codo, siéntate sin mover tu cadera: ¿Puedes hacerlo? ✓ Explicamos a los niños y niñas que nosotros si podemos movernos porque tenemos articulaciones, que nos permiten flexionar algunas partes de nuestro cuerpo y podemos realizar diferentes movimientos. ✓ Mostramos a los niños y niñas un muñeco articulado y permitimos a los niños y niñas colocar círculos rojos en el cuerpo del muñeco articulado. 	Muñeco articulado Círculos rojos https://www.youtube.com/watch?v=iUudejMapqY
	DESARROLLO	✓ Con ayuda de un video, proponemos a los niños y niñas mover su cuerpo, jugando con la pelota y reconociendo sus articulaciones en cada movimiento que realiza. https://www.youtube.com/watch?v=iUudejMapqY  ✓ Salimos al patio y los niños se juntan en parejas, mirándose el uno al otro, tocan las articulaciones de su compañero y luego amarran una lanita roja en cada una de ellas. Verbalizan que parte de su cuerpo, pueden mover con determinada articulación, simulan ser muñecos articuladores y se mueven en parejas realizando el mismo movimiento e identificando cada una de sus partes  ✓ Comentamos a los niños y niñas sobre los cuidados de las articulaciones. ✓ Realizar ejercicio físico. ... ✓ Mantener un peso saludable. ... ✓ Seguir una alimentación saludable. ... ✓ Mantener hábitos posturales correctos. ... ✓ Mantener una buena hidratación. ... ✓ Descansar. ✓ Los niños y niñas, se comprometen a cuidar sus articulaciones.	tarjetas

	CIERRE	✓ Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de manera externa (a otros compañeros, a los padres y a la comunidad) los resultados y aprendizajes obtenidos en esta experiencia como parte del proyecto. ✓ Luego preguntamos para evaluar: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?, ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? ✓ Finalmente se retroalimenta el tema trabajado, Decimos a los niños que hoy hemos reconocido nuestras articulaciones y hemos planteado recomendaciones, para su respectivo cuidado.	Dialogo

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2021 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. 2021. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Prof. Victoria Cano Huaracondi
DIRECTORA

.....
Docente de Aula

.....
Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: N° 080
LUGAR	: Morales
TURNO	: Mañana
DIRECTORA	: Victoria Caxi Huanacuni
ALUMNA PRACTICANTE	: Raquel Abigail Mimbela Saldaña
FECHA	: 13-11-24
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Armamos imágenes con los octagonitos.

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><td colspan="3">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td>AREA</td><td>COMPETENCIA/ CAPACIDAD</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td><td rowspan="2">Diseño curricular nacional

información en link</td></tr>
<tr><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Construye su identidad</td><td>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</td><td>Equilibra su estado emocional a partir de juegos didácticos que le ayudan a mejorar su estado emocional</td></tr>
<tr><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td>SECUENCIA METODOLOGICA</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION

PROPOSITO

MOTIVACION</td><td>INICIO</td><td colspan="4">✓ Saludamos a los niños y les invitamos a sentarse en un circulo en el piso con la intención de presentar una sorpresa

✓ Una vez reunidos se presenta una caja sorpresa, dentro de ella diferentes figuras geométricas de las cuales los niños ya tienen conocimiento de cada una de ellas y que son identificadas por sus características

✓ Los niños observan, comentan y dialogan acerca de lo presentado, luego se pasa a recoger los saberes previos: ¿Qué estamos observando?, ¿Cómo se llamarán cada una de ellas?, ¿todas esas imágenes juntas como se llaman?, ¿Por qué no son iguales?, ¿en que las podemos diferenciar?
✓ Los niños responden para luego comunicar el propósito de la actividad: Niños el día de hoy vamos a comparar las figuras geométricas diferenciándolas de sus características de cada una de ellas para armar imágenes con ellas y con las piezas de los octagonitos</td><td>Imágenes</td></tr>
<tr><td>SABERES PREVIOS</td><td></td><td colspan="4">✓ una vez que los niños ya conocen de lo que se tratara el trabajo del día de hoy, se les invita a desplazarse al patio y generamos un juego: Se les propone por grupos trabajar, en este caso formar 3 grupos y el grupo que más rápido logre la consigna será el ganador,</td><td></td></tr>
</table>

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO EVALUACION	DESARROLLO	por cada acierto gana puntos, se propone formar agarrados de las manos un círculo, mientras los niños trabajan se observa quien logra hacerlo más rápido, luego de ellos un cuadrado, luego un rombo y así sucesivamente  ✓ Una vez que los niños ya tienen conocimiento del como formar cada imagen con su cuerpo, se invita a trabajar en equipos de trabajo dentro del aula y para ello se les presenta un papelote, donde cada grupo representara una imagen con los octagonitos que trabajaron representando con su cuerpo en el patio y otros niños con figuras geométricas y así vamos comparando  ✓ Los niños a sus posibilidades dibujan cada una de las representaciones y las colorean como más les gusta, finalmente se les invita a exponer sus trabajos realizados, mientras escuchamos con atención del como los niños expresan las diferencian a partir de sus características, formas y como las relacionan con objetos que hay en su aula, después de lo expuesto se refuerza el trabajo realizado  ✓ A continuación, se propone a los niños comparar las cantidades de las figuras y pasamos a jugar con ellas, diferenciando donde hay muchos, donde hay pocos, comparamos entre las siluetas que en un primer momento agruparon, mientras trabajan se va acompañando en el trabajo que los niños van realizando	Figuras geométricas Octagonitos Hojas de trabajo Colores
	CIERRE	✓ Finalmente invitamos a los niños a realizar una asamblea para evaluar el trabajo que se realizó, una vez reunidos generamos las siguientes preguntas: ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿en qué se diferencian las figuras geométricas de los octagonitos?, ¿Cómo es la forma de cada una de ellas?, ¿Por qué es importante conocer las figuras geométricas?, ¿para qué nos sirven?, ¿qué otras imágenes podemos formar? ✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y fortalecemos el nuevo aprendizaje, retroalimentamos el nuevo saber y transferimos lo aprendido en otras situaciones como que el	Dialogo

		niño relacione la forma de las figuras con los objetos que hay en casa a partir de sus saberes ✓ Al termino de todo, agradecemos por el trabajo realizado, nos despedimos	

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2021 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. 2021. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

DIRECTORA

Prof. Victoria Caxi Huanacuni

DIRECTORA

.....

Docente de Aula

.....

Practicante

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: N° 080
LUGAR	: Morales
TURNO	: Mañana
DIRECTORA	: Victoria Caxi Huanacuni
ALUMNA PRACTICANTE	: Raquel Abigail Mimbela Saldaña
FECHA	: 14-11-24
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Jugamos al espejo y a la momia

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><td colspan="3">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">
<table>
<tr><th>AREA</th><th>COMPETENCIA/ CAPACIDAD</th><th>DESEMPEÑOS</th><th>CRITERIO DE EVALUACION</th></tr>
<tr><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Construye su identidad</td><td>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</td><td>Piensa y construye su juego utilizando juegos didácticos que le proporcionan habilidades cognitivas</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td>Diseño curricular nacional

información en link</td></tr>
<tr><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td>SECUENCIA METODOLOGICA</td><td>ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION</td><td>INICIO</td><td>✓ Saludamos a los niños con un pequeño dialogo, donde preguntamos ¿Cómo seremos nosotros físicamente?, ¿Cómo hemos sido antes?, ¿Qué avara cambiado en nuestro cuerpo?, ¿Qué hacíamos antes que no podíamos hacer lo de ahora?
✓ Escuchamos con atención a los niños y sus diferentes participaciones, luego presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy van a observar, describir y representar sus características físicas y cualidades, descubriendo en que se parecen a sus familiares.</td><td>dialogo</td></tr>
<tr><td>PROPOSITO

MOTIVACION

SABERES PREVIOS</td><td></td><td>✓ Invita a tu niña o niño a realizar juntas/os la actividad. De ser posible, busca un espacio tranquilo y libre de ruidos.
✓ Léele la historia "Yo soy única y especial" o véanla juntos.

✓ Esta historia es una invitación para comprender que cada persona es única y especial. Dialogamos acerca de lo que piensa y siente sobre la historia. Escucha con atención sus ideas. Invita a tu niña o niño a observarse, puede mirarse al espejo, tomarse una foto, hacer un dibujo de sí misma/o, etc.

✓ Luego, plantéela preguntas que le inviten a reconocer y describir aquellas características que la/o hacen única/o. Por ejemplo: ¿Cómo es tu cabello? (aplica también para ojos, piel, nariz, manos, pies, etc.), ¿te</td><td>Historia Video
https://www.youtube.com/watch?v=qbq2gyK3gwQ&t=15s</td></tr>
</table>

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO EVALUACION	DESARROLLO	has dado cuenta de si tienes lunares?, etc. Las niñas y los niños pueden responder con palabras, gestos y/o movimientos. ✓ Se motiva a los niños a jugar a la momia, y ubicándole un espejo delante del él le orientamos que él es una momia y que debe de ser estático, luego generar movimientos como lo hacen las momias, los niños juegan en pequeños grupos y se van observando unos a otros  ✓ Ahora buscamos nuestra pareja y vamos a simular que una es el espejo y el otro niño o niña será quien realice los movimientos, uno hace los movimientos y el otro los realiza tal cual como si fuese un espejo 	Un espejo Celular Fotografías de la niña o el niño https://www.youtube.com/watch?v=AfdEH1-hOdw
	CIERRE	✓ Comentamos que cada uno de nosotros somos seres especiales que podemos parecernos a nuestros familiares, pero que no somos iguales, porque no hay nadie igual a nosotros, por eso somos únicos y especiales. ✓ Expresamos cómo nos sentimos jugando a la momia y luego jugando con el espejo, primero solos y luego en parejas. Agradecemos por el trabajo realizado y expresamos una lluvia de aplausos	Celular

BIBLIOGRAFIA:
Ministerio de Educación. 2021 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. 2021. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

DIRECTORA

DIRECTORA

Docente de Aula

Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°09

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: N° 080
LUGAR	: Morales
TURNO	: Mañana
DIRECTORA	: Victoria Caxi Huanacuni
ALUMNA PRACTICANTE	: Raquel Abigail Mimbela Saldaña
FECHA	: 19-11-24
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Mis aros de colores

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE						
APRENDIZAJES ESPERADOS		AREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	Diseño curricular nacional información en link
		PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Resuelve situaciones retadoras que se le presentan durante el juego didáctico que realiza con sus compañeros	
PROCESOS PEDAGOGICOS	**SECUENCIA METODOLOGICA**	**ESTRATEGIAS**				
PROBLEMATIZACION **PROPOSITO** **MOTIVACION**	**INICIO**	✓ Saludamos a los niños y niñas y les invitamos a sentarse en la parte de delante de la pizarra, nos sentamos en semi circulo para enseñarles una sorpresa ✓ Una vez reunidos todos juntos, se entona la canción de la sorpresa y con ayuda de los niños y niñas descubrimos la sorpresa, dentro de la saqueta colocaremos ulas - ulas  ✓ Después de que los niños y niñas observan las ulas-ulas, la docente pregunta: ¿Cómo se llaman?, ¿para qué sirven?, ¿de qué manera las podemos utilizar?, ¿Dónde podemos jugar con ellas?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo se mueven cuando jugamos con las ulas ulas?, ¿Cómo nos podemos organizar para juagar todos? ✓ Se escucha con atención las diferentes respuestas de los niños y niñas y pasamos a dar a conocer el propósito de la actividad: Niños y niñas el dia de hoy jugaremos con las ulas ulas y serán ustedes quienes creen sus propios juegos, pero con ellas nos ubicaremos dentro y fuera de cada una de ellas			Dialogo Imagen
SABERES PREVIOS	**DESARROLLO**	✓ Invitamos a los niños y niñas al patio y allí soltamos las pelotas para que los niños generen sus propios juegos, unos juegan a circular las ulas ulas por las piernas, cintura, cabeza, luego la docente ubica las ulas ulas en el piso para que los niños salten ubicándose dentro y fuera de ellas				tizas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

I. **DATOS INFORMATIVOS:**

I.E.	: N° 080
LUGAR	: Morales
TURNO	: Mañana
DIRECTORA	: Victoria Caxi Huanacuni
ALUMANA PRACTICANTE	: Raquel Abigail Mimbela Saldaña
FECHA	: 20-11-24
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Jugamos asumiendo roles

II. **ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:**

<table>
<tr><td colspan="3">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td>
<table>
<tr><th>AREA</th><th>COMPETENCIA/ CAPACIDAD</th><th>DESEMPEÑOS</th><th>CRITERIO DE EVALUACION</th></tr>
<tr><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Construye su identidad</td><td>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</td><td>Argumenta del como logro la meta del juego al participar creando su propia estrategia durante el juego didáctico</td></tr>
</table>
</td><td>Diseño curricular nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td>SECUENCIA METODOLOGICA</td><td>ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION

PROPOSITO

MOTIVACION

SABERES PREVIOS</td><td>INICIO</td><td>✓ Saludamos a los niños y niñas y les proponemos sentarnos en media luna para genera un dialogo

✓ Una vez reunidos dialogamos de las diferentes actividades que venimos realizando y que otras más les gustaría realizar en los días que nos quedan, recordamos en grupos y les proponemos mirar una imagen para inducir las posibles acciones que pretendemos realizar

✓ Los niños observan y deducen posibles acciones que realizan los niños, así mismo describen los diferentes oficios de las cuales están disfrazados los niños en relación a las profesiones de sus padres, luego de ello preguntamos: ¿qué disfraces observaron?, ¿qué disfraz les gustaría ponerse?, ¿cuál es el oficio de sus papas?, ¿qué podemos hacer cuando nos disfracemos?, ¿a qué les gustaría disfrazarse?

✓ Los niños responden con mucha atención y luego generamos un breve dialogo, pasando a comunicarles el propósito de la actividad: Niños el día de hoy nos disfrazaremos de los oficios que ejerce cada uno de nuestros papitos y después jugaremos con el rol que más nos gusta o que nuestros padres realizan</td><td>Dialogo

Imagen</td></tr>
<tr><td></td><td>✓ Nos organizamos y con ayuda de la maestra nos disfrazamos de los diferentes oficios que conocemos</td><td></td></tr>
</table>

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO EVALUACION	DESARROLLO	 ✓ Una vez que los niños se disfrazan, dialogamos acerca de lo que cada papa realiza dentro de su oficio, los niños manifiestan algunas acciones y la importancia de cada oficio ✓ Luego previo a ello, organizamos una pasarela para que ellos puedan desfilar, antes de que empiece el desfile les comunicamos a los niños deben ir observando el oficio que les gustaría ser cuando sean mayores  ✓ Al término del desfile arman grupos pequeños y juegan asumiendo los diferentes roles y oficios que sus padres son y que a ellos les gustaría ser cuando sean mayores, los niños simulan diferentes juegos y realizan la acción de cada una de ellas	Filmadora Disfraces Escenario
	CIERRE	✓ Luego de que escuchamos las diferentes intervenciones de los niños en relación a su trabajo, les proponemos reunirnos y dialogar entre todos acerca de lo que les pareció, para ello generamos un dialogo abierto ✓ Escuchamos con atención y pasamos a evaluar el trabajo: ¿que realizamos el día de hoy?, ¿qué les pareció el trabajo?, ¿cómo se sintieron al imitar a papa a través del disfraz?, ¿qué más les hubiese gustado hacer?, ¿que sintieron cuando les filmamos su desfile?, ¿qué rol les gustaría asumir cuando sean mayores?, ¿qué les gusto más del rol u oficio que escogieron? ✓ Escuchamos con atención a los niños y niñas y les proponemos dialogar en familia sobre lo trabajado el día de hoy, retroalimentamos el nuevo conocimiento y sistematizamos el nuevo aprendizaje	dialogo

BIBLIOGRAFIA:
Ministerio de Educación. 2021 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. 2021. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Prof. Victoria Cano Huaracuna
DIRECTORA

Docente de Aula

Practicante

Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

""Año de la esperanza y el fortalecimiento de la democracia"

CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

La que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica de la tesis titulada: **Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años,** de la autora: **Mimbela Saldaña, Raquel Abigail**, alumna de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"**.** Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Se revisó la coherencia, cohesión, adecuación y la contextualización del contenido del trabajo de investigación.
2. Se respetaron los nombres y apellidos citados en el trabajo, puesto que en este caso no contempla la ortografía.
3. Las citas y referencias acordes a la norma APA 7.ª edición.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 9 de noviembre de 2026.

Dra. Norith Huamán Torrejón
Esp. Lengua y Literatura
Registrado en SUNEDU
CPPe N° 0347821

Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la tesis: ¨**Juego didáctico para mejorar el desarrollo integral en niños de 05 años**¨ - ¨**Educational Games to Improve Holistic Development in Five-Year-Old Children**¨**,** de la autora **Raquel Abigail Mimbela Saldaña,** ex alumna de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARAPOTO.** Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Gramática y Sintaxis. mantener la consistencia en los tiempos verbales.
2. Precisión en las terminologías, uso del vocabulario científico y académico, apropiado para la disciplina del área de investigación.
3. Claridad y concisión, eliminando la redundancia, uso del lenguaje preciso. Asimismo, el uso de numera de palabras requerida por la Escuela.
4. Palabras claves (keywords) representativa de la investigación en cuestión.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 08 de noviembre de 2026



.....

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

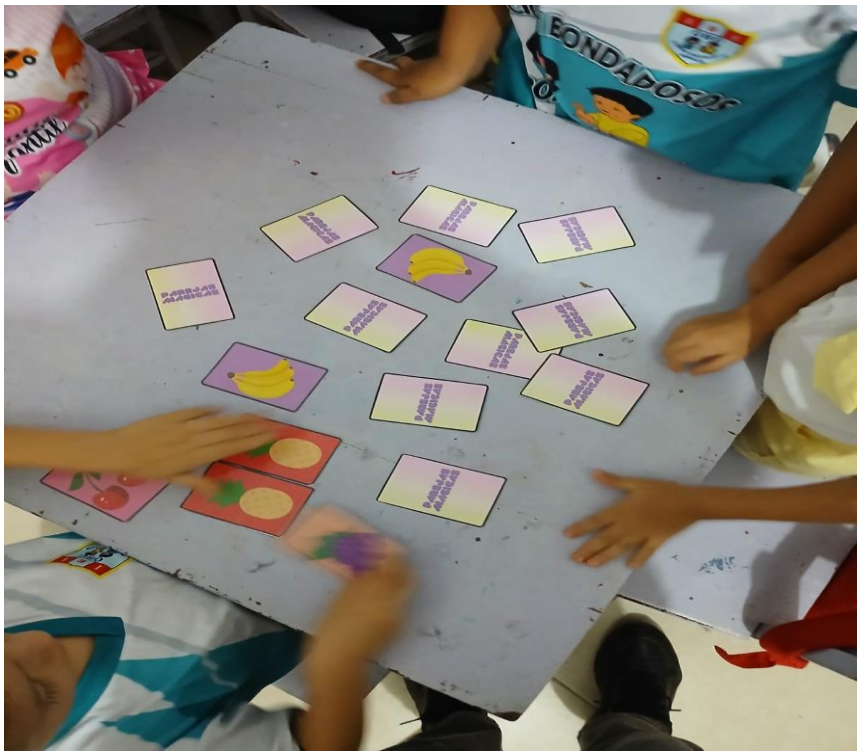
Esp. Idioma Extranjero – Ingles

Registrado en SUNEDU

CPPe N° : **004914**.

Anexo N° 09: Evidencias Fotográficas

Niños participando del juego didáctico de memoria



Niños y niñas participando del juego de concentración



Niño realizando la botella de la calma



Investigadora orientando a los niños en el armado de rompecabezas

