



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR INICIAL DANIEL
GOLEMAN, DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL,
PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, PERÚ,
2019**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN.**

AUTORA

**MAMANI GOZME, MARIA GUADALUPE ORCID: 0000-
0002-4162-0383**

ASESOR

**Dra. CARDOZO QUINTEROS MARLENE ELIZABETH
ORCID: 0000-0002-0227-6620**

LIMA – PERÚ

2020

Equipo de trabajo

AUTORA

Mamani Gozme, Maria Guadalupe

ORCID: 0000-0002-4162-0383

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – Estudiante de
Pregrado. Lima, Perú

ASESOR

Dra. Cardozo Quinteros Marlene Elizabeth

ORCID: 0000-0002-0227-6620

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Lima, Perú

JURADO

Dra. Venegas Gallardo Adelaida Lorenza

ORCID: 0000-0002-5871-5952

Mgtr. Arellano Jara Teresa del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Mgtr. Rojas Hilario Exalto Celso

ORCID: 0000-0001-6248-9903

Hoja de firma del jurado y asesor

.....
Dra. VENEGAS GALLARDO ADELAIDA LORENZA
Presidente

.....
Mgtr. ARELLANO JARA TERESA DEL CARMEN
Miembro

.....
Mgtr. ROJAS HILARIO EXALTO CELSO
Miembro

.....
Dra. CARDOZO QUINTEROS MARLENE ELIZABETH
Asesor

Agradecimiento

A dios primeramente por darme vida
y salud, por iluminar mi camino y
hacer de mí una persona de bien.

A la Universidad católica los ángeles de
Chimbote (filial-Lima), a la institución
educativa privada inicial Daniel
Goleman de la ciudad de Juliaca y de
manera muy especial a mi docente-asesor
Marlene Elizabeth Cardozo Quinteros
por su apoyo y asesoría en la elaboración
de este proyecto.

Dedicatoria

Dedico a mis padres Leoncio y Salome, a mi esposo Percy e hijo Gustavo porque son mi motivo de seguir adelante a pesar de malos momentos nunca me dejaron caer creyeron en mí y me dieron su apoyo incondicional.

A mis hermanos porque siempre estuvieron ahí para apoyarme incondicionalmente, por confiar en mí, por compartir todo su conocimiento y experiencias.

Resumen

Este trabajo de investigación titulada: Juego como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa particular inicial Daniel Goleman, del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2019. La cual tuvo como objetivo general. Describir el juego como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años. El tipo de investigación es cuantitativa, el nivel de investigación descriptivo. El diseño de esta investigación es no experimental. Se contó con una población de 47 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa particular Daniel Goleman y la muestra fueron 20 estudiantes entre niños y niñas de cinco años matriculados según nómina en el año 2019. Se utilizó como instrumento una lista de cotejo para poder tabular el resultado de la investigación que el 75% de estudiantes SI desarrollaron el juego como estrategia de aprendizaje y en 25% NO le prestan mucho interés a los juegos que se realizan en el aula. Se concluyó que al describir el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa Daniel Goleman, que la mayoría de niños desarrollan los juegos con entusiasmo y muchas ganas.

Palabras claves: aprendizaje, comunicación, juego, propósito.

Abstract

This research work entitled: Game as a learning strategy in five-year-old children of the initial private educational institution Daniel Goleman, of the district of San Miguel, province of San Roman, Puno region, Peru, 2019, which had as general objective. Describe the game as a learning strategy in five-year-old children. The type of investigation is a quantitative investigation, the level of descriptive research. The design of this research is non-experimental. There was a population of 47 students from the initial level of the Daniel Goleman private educational institution and the sample was 20 students among boys and girls of five years enrolled according to payroll in 2019. A checklist was used as an instrument to be able to tabulate The result of the research that 75% of students DO develop the "game as a learning strategy and in" 25% do NOT pay much interest to the games that are made in the classroom. It was concluded that when describing the development of play as a learning strategy in children of five years of the educational institution Daniel Goleman, that most children develop games with enthusiasm and enthusiasm.

Keywords: learning, communication, play, purpose.

ÍNDICE

Página

Equipo de trabajo	ii
Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Índice	viii
Índice de gráficos	ix
Índice de tablas	x
Índice de cuadros	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura.....	4
2.1 Antecedentes	4
2.2 Antecedentes internacionales	4
2.3 A nivel nacional	6
2.4 A nivel regional o local	8
2.5 Bases teóricas de la investigación.....	11
2.5.1 Juego	11
2.5.2 Importancia del juego”	12
2.5.2.1 Definición del juego.....	12
2.5.2.1.1 Características del juego	12
2.5.2.1.2 Fundamentos del juego en el nivel inicial	13
2.5.3 Aprendizaje	16
2.5.3.1 Estrategias de aprendizaje	16
2.5.3.2 El juego como estrategia de aprendizaje	17
III. Hipótesis.....	18
IV. Metodología.....	18
4.1 Diseño de la investigación	18
4.2 Población y muestra	20

4.2.1 Población.....	20
4.2.2 Muestra	20
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores	22
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	23
4.4.1 Ficha de Observación.....	23
4.4.2 Lista de cotejo	23
4.5 Plan de análisis.....	23
4.6 Matriz de consistencia.....	24
4.7 Principios éticos (ULADECH 2020)	25
V. Resultados	27
5.1 Resultados	27
VI. Conclusiones.....	41
VII. Recomendaciones:.....	42
Referencias bibliográficas	43
Anexos	46
Anexo 1: Carta de presentación	46
Anexo 2: Informe de la aplicación del instrumento firmado por el director de la institución educativa	47
Anexo 3: Instrumento de recolección de datos	50
Anexo 4: Evidencias (dos fotos comentadas)	51

Índice de gráficos

	Página
Gráfico 1. Describir el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje	26
Gráfico 2 Muestra su creatividad al momento de jugar.....	26
Gráfico 3. Los niños muestran entusiasmo al momento de jugar.....	27
Gráfico 4. Identifica los materiales para cada juego	28
Gráfico 5. Utiliza adecuadamente los materiales al momento de jugar.....	29
Gráfico 6 Identifica los materiales lógicos.....	30
Gráfico 7 Muestra interés y comparte sus ideas para crear juegos.....	31

Gráfico 8. El niño combina habilidades motrices como saltar, correr, hacer volteretas, hacer giros en los que expresa sus emociones.....	32
Gráfico 9. el niño expresa corporalmente sus emociones, sensaciones, y sentimientos.	33
Gráfico 10. Realiza de manera activa los movimientos corporales en el juego	34
Gráfico 11. Resultados de los objetivos específicos	35

Índice de tablas

Página

Tabla 1. Población muestral de niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Inicial Daniel Goleman.	20
Tabla 2. Describir el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje.....	26
Tabla 3. Muestra su creatividad al momento de jugar.....	26
Tabla 4. Los niños muestran entusiasmo al momento de jugar.....	27
Tabla 5. Identifica los materiales para cada juego	28
Tabla 6. Utiliza adecuadamente los materiales al momento de jugar.....	29
Tabla 7. Identifica los materiales lógicos.....	30
Tabla 8. Muestra interés y comparte sus ideas para crear juegos.....	31
Tabla 9. El niño combina habilidades motrices como saltar, correr, hacer volteretas, hacer giros en los que expresa sus emociones.....	32
Tabla 10 el niño expresa corporalmente sus emociones, sensaciones, y sentimiento.....	33
Tabla 11 Realiza de manera activa los movimientos corporales en el juego	34
Tabla 12 Resultados de los objetivos específicos	35

Índice de cuadros

Página

Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores	21
----------------------------------------------------------------------	----

Cuadro 2. Matriz de consistencia.....23

I. Introducción

El juego es una herramienta muy importante para el aprendizaje en los niños pero poco aplicada en las aulas, y esto a pesar de que el juego viene de años atrás en la que se practicaba que hoy en día se conoce como juegos tradicionales que poco se recuerdan, en la actualidad los niños prefieren utilizar la tecnología para pasar su tiempo libre y esto se ve en todo el mundo, conocer la importancia del juego es como un reto que puede favorecer en la metodología educativa (Ruiz, 2017).

En la actualidad hay mucha dificultad de aprendizaje en los estudiantes esto tal vez porque no se busca estrategias de enseñanza y esto hace que la clase sea muy común y muchas veces aburridas, pero sería mejor buscar estrategias que aporten a la enseñanza, aprendizaje que hay una gran cantidad de estrategias y herramientas que se pueden utilizar esto se puede implementar en todo el nivel de educación, una de las estrategias que se puede utilizar es el juego didáctico ya que esto puede ser una herramienta muy esencial ya que el juego es muy amplio y muy divertido ya que puede ser importante para mejorar la calidad educativa, mejorar la el desarrollo social entre estudiantes (Ruiz, 2017).

En nuestro país el problema de aprendizaje se puede ver en todos los niveles de educación básica por diversos factores, por problemas cognitivos, una discapacidad física o mental, o tal vez por problemas familiares que mucho afecta a los estudiantes. Hoy en día los docentes es zonas rurales hacen clases monótonas que no logra el interés de los estudiantes esto por falta de estrategias y técnicas de trabajo para lograr el aprendizaje el juego ya es aplicado para la enseñanza esto tal vez por falta de

materiales, capacitaciones por parte de cada UGEL(Unidad de gestión educativa local) (Zegarra y Ramírez, 2017).

En la región de Puno hay muchos problemas que se relacionan a los más pequeños que niños que viven en zonas más alejadas a la ciudad, son factores que muchas veces perjudican en el aprendizaje de los niños y también el apoyo de los padres de familia también es uno de los factores de no colaborar en el aprendizaje ya que no apoyan a sus niños esto tal vez por falta de conocimiento porque muchos solo tienen primaria y muchos que no conocieron el aprendizaje en un centro de estudio, ya que el acompañamiento y apoyo a los niños es muy importante en casa y también en la escuela tal vez con actividades lúdicas, didácticas para mejorar su desarrollo de sus habilidades y sus capacidades (Mamani, 2019).

La problemática de aprendizaje se observa en los niños ya que por tal motivo se busca nuevas estrategias de enseñanza y una de ellas es el juego que hace falta incorporar en el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I. Daniel Goleman, adecuando e implementando materiales, y más horas de juego los niños desarrollarían más sus habilidades, su imaginación, su creatividad. Se planteó el siguiente problema: ¿Cuál fue el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje?

El objetivo general de la investigación fue: Describir el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Inicial Daniel Goleman, distrito de San Miguel, región Puno, Perú, 2019

Los objetivos específicos de esta investigación fueron: Identificar los diferentes juegos que influyen en el desarrollo del aprendizaje en los niños de 5 años. Determinar el desarrollo de los juegos, lógicos, manual para el desarrollo del aprendizaje en los niños de cinco años. Describir el desarrollo de juegos motrices el Proyecto Pedagógico de Aula.

Esta investigación es muy importante ya que nos brinda ideas y conocimientos de cómo el juego puede ser una estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I.P. Daniel Goleman el nivel inicial, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales.

Respecto a los juegos lógicos nos ayudan a potenciar las habilidades mentales de los niños a través del juego la cual es una opción atractiva y muy dinámica de enseñanza y aprendizaje ya que para niño este tipo de juegos seria como una herramienta de aprendizaje.

Los juegos motrices son una alternativa muy esencial ya que esta es una actividad muy importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamientos, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo.

Mediante este tipo de juegos que es manuales podrían ser una forma que influyen en el desarrollo de aprendizajes dentro de estas están los juguetes en los niños que va más allá del entretenimiento ya que con ellos los niños desarrollan su personalidad y aprenden sus límites y cómo relacionarse con el entorno.

La metodología de esta investigación: se optó la investigación de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño descriptivo, con una población de 47 estudiantes niños y niñas, la muestra que conforma 20 niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la Institución educativa Daniel Goleman, se utilizó la técnica de observación, el instrumento fue una lista de cotejo que es conformada por 9 ítems para ver si el juego ayuda en el aprendizaje de los niños después se tabularon los ítems en tablas y gráficos donde el resultado fue muy favorable, el 75% de estudiantes SI desarrollaron el juego como estrategia de aprendizaje y en 25% no le prestan mucho interés a los juegos que se realizan en el aula. Se concluyó que al describir el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa Daniel Goleman, que la mayoría de niños desarrollan los juegos con entusiasmo y muchas ganas.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.2 Antecedentes internacionales

Londoño, Perez y Valerio (2019) La investigación titulada: El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa Jonh f. Kennedy de Cau, Sincelejo Colombia. La cual tuvo como objetivo, Aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad. La metodología fue, de la investigación tiene un enfoque cualitativo que produce y analiza los datos descriptivos, La muestra está conformada por 25 estudiantes, niños y niñas del grado preescolar de la jornada matinal de la Institución Educativa John F. Kennedy, El

resultado de la investigación fue, Por medio de este proyecto de investigación se pudo confirmar que el juego es una de las herramientas más importante en el aprendizaje de los niños y por tal razón se llevó a cabo exitosamente ya que los niños y niñas están más motivados a aprender, puesto que con la implementación del juego como estrategias de enseñanza y aprendizaje se logra despertar su interés. En conclusión, Por tal razón la finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro objetivo general el cual era aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy.

Puchaicela, (2018) La investigación titulada: El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío ciudad de Loja, Ecuador periodo 2017-2018., tuvo como objetivo general Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división mediante el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de quinto grado, Los participantes de la investigación fueron un docente y 27 estudiantes del quinto grado “B” de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”. El tipo de estudio fue descriptivo que se enmarca con un enfoque mixto (cuanti-cualitativo) y un diseño cuasi-experimental. Los materiales fueron: tecnológicos y de escritorio; los

métodos: científico observacional, analítico, sintético, deductivo, hermenéutico y estadístico; las técnicas: observación, encuesta, entrevista y prueba escrita; los instrumentos: guía de observación, cuestionario y test; y, los procedimientos: fundamentación teórica- diagnóstico, diseño, planificación, aplicación y evaluación de la propuesta. Como resultados los estudiantes tenían dificultades en el aprendizaje de la multiplicación y división, ya que el docente no utilizaba el juego como estrategia didáctica para enseñarles a multiplicar y dividir de manera divertida y significativa. Se concluyó que el uso del juego como estrategia didáctica si ayuda a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la multiplicación y división.

2.3 A nivel nacional.

Mattos, (2018) La investigación titulada: El juego como como estrategia metodológica para el aprendizaje del área personal Social en niños de 5 años de la institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 Lima, Perú. Tuvo como objetivo: Demostrar la incidencia del Juego -Trabajo del uso del juego como estrategia metodológica en el mejoramiento de aprendizaje del Área Personal social de la Institución Educativa 209 de Chincho - UGEL 06. El diseño de la investigación fue cuantitativo, El tipo de investigación fue aplicada y experimental, tuvo la muestra de 20 alumnos de 5 años, la población organizada en las secciones “A” y “B” del 3º Grado de Educación Primaria de la referida Institución Educativa. El resultado fue: En el trabajo de campo se ha verificado, de manera precisa, los objetivos planteados

en nuestra investigación, cuyo propósito fue conocer si El juego como como estrategia metodológica tiene efectos significativos en la mejora del en el nivel de aprendizaje del área personal social en los niños de 5 año. Se concluyó 1. El Juego - Trabajo como estrategia metodológica, influye significativamente en el aprendizaje del área personal social de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 de Chincho UGEL 06. Es decir; el juego constituye una estrategia lúdica que favorece los espacios de interacción y aprendizaje e inter aprendizaje entre los niños haciendo más eficiente sus procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales, lográndose de esta manera mayores niveles de aprendizaje

Melendez, (2019). El trabajo de investigación titulado: Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 Daniel Alcides Carrión San Rafael – Bellavista, Rioja, Perú, 2016. Tuvo como objetivo, determinar la asociación entre los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje, de la población de estudio, para lo cual se hizo uso del diseño descriptivo correlacional, trabajándose con una muestra de 25 estudiantes, seleccionados intencionalmente. Según los resultados; el juego espontáneo predominante es el juego asociativo con el 52%, seguido del juego cooperativo con el 40%; y, el nivel de logro de aprendizaje en el Área de Comunicación más frecuentes es el logro de aprendizaje en proceso en el 56% de los niños de cinco años del nivel inicial de la institución en estudio. Se concluyó; el nivel de juegos espontáneos y el logro de aprendizaje en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016, no son independientes; es decir, están asociados. Siendo el valor de

chi cuadrado calculado (24.21) mayor al chi cuadrado tabular, es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Prudencio, (2018). La investigación titulada: El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby – Pasco-Perú, 2018, tiene por objetivo Determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco 2018. El tipo de investigación es de tipo aplicada por que tiene como finalidad problemas prácticos, con el enfoque cuantitativo, de diseño pre experimental, se tuvo una población conformada por 58 estudiantes, se tuvo una muestra conformada por 20 estudiantes de 4 años. Según el resultado. Se ha logrado determinar que existe una relación altamente significativa directa entre el juego como estrategia con el aprendizaje significativo de las matemáticas de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco 2018. Según la tabla N°3 y 4 y gráfico N°1, se refleja que los valores de las ponderaciones varían de acuerdo a las dimensiones al analizar. Se concluyó: Si los estudiantes del nivel inicial sistematizaran y emplearan los juegos como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas serían más significativas y sostenible en el tiempo y en los demás ciclos de la

Educación Básica Regular.

2.4 A nivel regional o local

Cahui y Gonzales, (2018). La investigación titulada: Juegos didácticos como estrategia de aprendizaje en la resolución de operaciones con números naturales en

los estudiantes del 4to. grado de primaria de la I.E.P. N° 70064 San Martin Puno, Perú- 2017, tuvo por objetivo Determinar la eficacia del uso de los Juegos Didácticos en el aprendizaje de la resolución de operaciones con números naturales en los los estudiantes del 4to Grado. La metodología que se empleó se encuentra dentro de la investigación es de tipo Básico, de nivel descriptivo, correlacional, no experimental. La población de estudio fueron los estudiantes del 4to grado de Educación Primaria de la I.E.P. Nro. 70064 San Martin de la ciudad de Puno. En la investigación se determinó el uso de una muestra censal de 25 estudiantes. Tuvo como resultado, De la fig. 1, se afirma que un 44,0% de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.P N° 70 064 “San Martin” Puno 2017, alcanzaron un nivel regular en el uso de los juegos didácticos, un 36,0% consiguieron un nivel alto y un 20,0 lograron un nivel bajo. Se concluyó, Existe una relación entre el uso de los Juegos Didácticos y el aprendizaje en la resolución de operaciones con números naturales en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.P N° 70064 “San Martin” Puno 2017, debido a la correlación de Spearman que muestra un 0.710 de buena asociación.

Roque y Vega, (2018) En la investigación titulada: Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños y niñas bilingües de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial. N°201 Capachica, Puno, Perú en el año 2018, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños bilingües. El tipo de investigación que se empleó fue experimental con diseño pre-experimental, La población de estudio de la presente investigación está constituida por los niños y niñas matriculados de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 201

Capachica Muestra, 22 estudiantes, por lo cual se tomó la sección única de cinco años de. El resultado, de acuerdo a la categoría de Siempre, en el post test; se ubica a 06 niños y que representa al 43% y en la categoría de Casi Siempre, en el post test; se ubica a 08 niños que representa al 57%. lo que indica que los niños y niñas lograron mejorar su expresión oral, en la siguiente categoría de Rara Vez, en el post test, no se ubica a ningún niño, de la misma forma en la categoría de Nunca, en el post test, no se ubica a ningún niño respectivamente.se concluyó. Los juegos verbales como estrategia influyen significativamente en la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de

Capachica, según los resultados de la prueba de pre test, post test y con la aplicación de la prueba estadística T student nos muestra la T calculada de 11.720 y la T tabulada de 1.7709 según la regla de decisión la T calculada es mayor a la T tabulada por lo tanto se acepta la hipótesis alterna , ello indica que los juegos verbales como estrategia en la expresión oral influye de manera muy significativa..

Escobar y Mamani, (2016). La investigación titulada: Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu Puno, Perú - 2016, tuvo como objetivo general: Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años. El estudio fue de tipo “Experimental” cuyo diseño es Cuasiexperimental. Tuvo la población, los niños y niñas de cuatro; el número de niños(as) fueron elegidos de acuerdo a las normas pedagógicas vigentes. La muestra del estudio estuvo conformada por los niños y niñas de cuatro años sección A, que conforman un total de 27 niños y niñas del grupo experimental. Los resultados

fueron: Antes de aplicar los juegos tradicionales en niños del grupo experimental, el 51.9% tenía autoestima media, 48.1% en el auto concepto, 66.7% a veces actuaban con autonomía y el 66.7% aceptaban a veces las normas básicas; después de aplicar los talleres por el periodo de 3 meses, 51.9% de los niños alcanzaron un nivel de autoestima alta y 48.1% autoestima muy alta, el auto concepto en el 59.3% es alta y en el 37.0% muy alta; el 85.2% actúan siempre con autonomía y el 92.6% aceptan siempre las normas básicas.. Se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de la competencia que afirman la identidad en el área personal social, porque existe diferencia significativa ($p=0.000$) entre la media del puntaje de la competencia del grupo control y la media del puntaje de la competencia del grupo experimental.

2.5 Bases teóricas de la investigación

2.5.1 Juego

El juego se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos. Esta es una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la modernidad (Gómez, 2018).

2.5.2 Importancia del juego

El juego es un mecanismo muy significativo para los estudiantes ya que causa el progreso total de los más pequeños y también aportando en el conocimiento de uno mismo y todo su entorno, cada maestro puede crear e interpretar y crear su propio juego que llame la atención de los estudiantes (Ruiz, 2017).

2.5.2.1 Definición del juego.

El juego forma una parte importante para los niños y adultos, es una actividad muy fundamental para desarrollar la integridad de la persona, al momento que se practica o desarrolla se adquiere valores, actitudes que nos ayudara en la vida. Todos diariamente nos relacionamos con todo lo que está a nuestro alrededor con personas, animales, y cosas en lo social y cultural a través del juego (Gallardo, 2018) .

2.5.2.1.1 Características del juego

El juego tiene muchas características que muestra la libertad en cada niño, ya estas aportan al desarrollo mental de cada niño, estas características ayudan a las estrategias pedagógicas (Garcia, 2016).

Características son:

- Es una actividad espontánea y libre
- No tiene interés material
- Se desarrolla con orden
- El juego manifiesta regularidad y consistencia
- Tiene límites que la propia trama estable

- Se auto promueve
- Es un espacio liberador
- El juego no aburre
- Es una fantasía hecha realidad
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción
- Se expresa en un tiempo y un espacio

2.2.1.2. Fundamentos del juego en el nivel inicial

Principalmente los estudiosos nos dicen que esta etapa de la vida es muy importante que el niños aprenda mediante juegos ya que esto les ayuda a desarrollar sus habilidades lógicas, socio emocionales, motoras que ayudan al niños en sus aprendizajes, se plantea también que todo docente en formación debería de aplicar este tipo de mecanismo para enseñar en este nivel de estudio (Pabona y Muñoz, 2015).

2.2.2.1.3. Tipos de juego en el nivel inicial

Según Nelson, (2015). Nos indica que los juegos no solo divierten a los niños lo importante es que el juego ayuda a desarrollar la expresión, la creatividad, el pensamiento lógico, también las habilidades motrices gruesas, finas para interactuar y desarrollarse en el mundo. El jugar también ayuda y aporta en la base del aprendizaje.

Juegos de Lenguaje y Vocabulario

Mientras juegan con otros niños y adultos, los pequeños en edad preescolar, escuchan y aprenden lo que se dice sin apenas darse cuenta. Durante el juego aprenden a constituir sus frases, a informar y a usar nuevas palabras.

Juegos de Imaginación y Creatividad

Se refiere a que los niños creen e imaginen sus propios dibujos, haciendo teatros, y haciendo diversas manualidades los niños hacen nacer su propia imaginación y creatividad. En el tipo de juegos denominados juegos abiertos no se consideran reglas pre establecidas y es ahí que los niños dejan fluir su imaginación sin una obstrucción.

Juegos de Pensamiento Lógico

Mientras juegan, los niños también aprenden a cómo usar su pensamiento lógico. En definitiva, a razonar. Ya sea haciendo un puzle o jugando con bloques de madera, **los** pequeños no paran de hacerse preguntas: ¿Cabrará esta pieza? ¿Qué forma tiene? ¿Cuántos bloques tengo que apilar para hacer una torre?

a). Juegos con bloques. Estos juegos ayudan al desarrollo temprano y una visión espacial y la coordinación ojo mano, los bloques pueden ser un material muy importante ya que pueden compartir el juego entre compañeros en la cual todos pueden aportar en el juego o puede ser también individualmente.

b). juego de rompecabezas. Este juego principalmente es donde la memoria se involucra debido a que debes de recordar la imagen que se busca, esto empuja al

cerebro al nivel de la memoria ayudando a mejorar la capacidad de retención de información.

c). tetris. Este juego hace que los jugadores descifren distintos patrones geométricos y esto también ayudara a conocer las formas de las figuras.

d). Peradix formas. Este tipo de juegos ayudan a desarrollar las habilidades motoras, a promover la creatividad e imaginación de los niños con formas divertidas.

Juegos de Desarrollo Motor

Ya sean manipulando objetos (juguetes, muñecos, puzles, bloques, lápices, pintura...) o usando sus cuerpos para realizar actividades (correr, montar en bici, lanzar y coger balones o pelotas, interactuar con estructuras como toboganes o columpios...), es fundamental que los niños desarrollen sus habilidades motoras (tanto finas como gruesas) mientras jueguen.

a). motricidad gruesa. Tiene la capacidad para mover y ejercitar los músculos del cuerpo de una manera coordinada y también mantener el equilibrio implica, fuerza y velocidad en cada caso que se realice

b). motricidad fina. Comprende a todas las actividades de precisión y un elevado nivel de coordinación que son necesarias en las actividades, donde generalmente se utilizan en simultánea, ojo, mano, dedos, las cuales ayudan a realizar actividades como rasgar, cortar, embolilla, etc. **Juegos de Habilidad Social**

Al observar a los estudiantes cuando escuchan, se distribuyen, comparten, y combinan algo estos son las tareas muy esenciales para los niños en su etapa, aunque

ellos en su niñez no vea más allá de sus necesidades propias. En la hora del juego también los aprenden a socializarse unos con otros entre compañeros.

Juegos Manuales.

Estos juegos se realizan básicamente con materiales, latas, ganchos, botellas, cajas, etc. que ellos mismos pueden realizar con apoyo del docente o un adulto en casa.

2.5.3 Aprendizaje

El conocer las metas de aprendizaje provee de información sobre si los estudiantes están orientados hacia el proceso con el que llevan a cabo el aprendizaje o más hacia el resultado final, lo cual es muy valioso para la revisión de estrategias de enseñanza, más aún, provee de una oportunidad para que los alumnos desarrollen la autodirección de su aprendizaje, es decir, para que tomen conciencia de qué quieren aprender y por qué lo quieren aprender. Esta concienciación es el primer paso para replantear o fortalecer su motivación, lo cual garantiza su futuro éxito profesional basado en una operación más autónoma (Valdes y López, 2017).

2.5.3.1 Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

2.2.3.2. Estilos de aprendizaje

En la actualidad se conocen siete estilos de aprendizaje diferente, las personas suelen combinar varios de ellos para poder tener un buen aprendizaje en el conocimiento (Roldán, 2016).

1. **Visual (espacial):** Las personas prefieren el uso de imágenes, vídeos y comprensión espacial para poder aprender mejor.
2. **Aural (auditivo-musical):** Las personas prefieren el uso de la música y el sonido para potenciar y mejorar el aprendizaje.
3. **Verbal (lingüística):** Las personas prefieren el uso de las palabras (tanto habladas como escritas) para mejorar y potenciar el aprendizaje.
4. **Físico (kinestésico):** Las personas prefieren el uso del cuerpo, las manos y el sentido del tacto para poder aprender. La experiencia directa es un buen motor de aprendizaje en este sentido.
5. **Lógica (matemática):** Las personas prefieren el uso de la lógica y el razonamiento para poder tener un buen aprendizaje ante cualquier conocimiento.
6. **Social (interpersonal):** Las personas tienen un mejor aprendizaje si lo hacen en grupo o en compañía de otras personas.
7. **Solitaria (intrapersonal):** Las personas prefieren aprender en soledad o ser potenciar el auto estudio para aprender con tranquilidad y sin presiones.

2.5.3.2 El juego como estrategia de aprendizaje.

Las estrategias deben permitir el disfrute de los momentos que pasa el estudiante en el aula. Con el juego bien planificado en función de los conocimientos que el niño o la niña deba adquirir, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje,

entre otros, ese momento no sólo llena las expectativas del alumno, sino que también hace crecer al docente comprometido con su labor (Londoño, 2019).

III. Hipótesis

El desarrollo del juego lógico, manuales y motrices influye como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa particular inicial Daniel

Goleman del distrito de San Miguel, Provincia de San Román, Región Puno, Perú, 2019.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

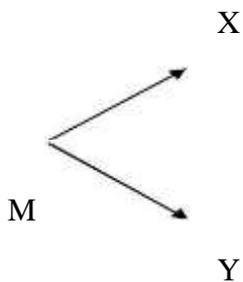
El tipo de investigación fue cuantitativa: este tipo de investigación se basa mayormente en el positivismo lógico que informe la realidad, se dirige a conseguir datos medibles y que se hagan conteos de resultados, se utilizan para objetivos de

explicación y principalmente se enfoca en lograr el resultado que se realiza con la población esto puede ser haciendo comparaciones entre grupos (Babativa, 2017).

El nivel de investigación fue explicativo: son investigaciones que tienen gran importancia ya que estos nos dan a conocer leyes, enunciados y los resultados de un problema planteado, y también se encarga de buscar el porqué de los hechos, causas y efectos esto también contiene resultados y conclusiones que más profundizan el tema estudiado (Pérez, 2017).

El diseño de esta investigación descriptiva: en esta investigación descriptiva van de la mano junto a las variables en donde se establecen sus características en donde desnecesario validar el instrumento y se trabaja con un enfoque cuantitativo (Contreras, 2015).

Para el presente caso, la investigación es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, con diseño descriptivo.



Dónde:

X: muestra de niños de cinco años de la institución educativa

Y: resultado del juego como estrategia de aprendizaje

4.2 Población y muestra

4.2.1 Población

Población: 47 estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Daniel Goleman del Distrito de San Miguel Provincia de San Roman.

La población son un conjunto de personas o pueden ser cosas que nos puedan permitir el acceso a la formula estadística, y son dos tipos, infinito y finito y además para realizar la investigación en la población se debe considerar varias características al elegir un grupo (Arias, 2016).

4.2.2 Muestra

Muestra: son los estudiantes del nivel inicial de cinco años de edad que están conformados por 20 niños de la Institución Educativa Daniel Goleman

Muestra. Toda investigación tiene un grupo específico de personas a las que se conoce como muestra respetando siempre su identidad y sus derechos. Sesto con el fin de lograr los objetivos planteados en la investigación los resultados obtenidos son mediante mediciones estadísticas para ver el logro del estudio realizado (Arias, 2016).

Donde: N = población n = muestra

Tabla 1.

Población muestral de niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Inicial Daniel Goleman.

UGEL	Institución educativa	Año	Número de niños(as)
San Román	Institución Educativa particular inicial Daniel Goleman	5 años	20
		TOTAL	20

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 1.

Operacionalización de variables e indicadores

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juego como estrategia de aprendizaje.	Las estrategias deben permitir el disfrute de los momentos que pasa el estudiante en el aula. Con el juego bien planificado en función de los conocimientos que el niño o la niña deba adquirir, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje, entre otros, ese momento no sólo llena las expectativas del alumno, sino que también hace crecer al docente comprometido con su labor. (Torres, 2002)	1. Juegos.	1.1 Muestra su creatividad al momento de jugar.	1.
			1.2 Los niños muestran entusiasmo al momento de jugar.	2.
			1.3 Identifica los materiales para cada juego.	3.
		2. Juegos Manual y Lógico.	2.1 Utiliza adecuadamente los materiales al momento de jugar.	4.
			2.2 Identifica los materiales lógicos.	5.
			2.3 Muestra interés y comparte sus ideas para crear juegos.	6.
		3. Juegos Motriz	3.1 el niño combina habilidades motrices como saltar, correr, hacer volteretas, hacer giros en los que expresa sus emociones	7.
			3.2 el niño expresa corporalmente sus emociones, sensaciones, y sentimiento.	8.
			3.3 Realiza de manera activa los movimientos corporales en el juego	9.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la investigación se utilizó la técnica de observación y una lista de cotejos. La cual es dirigido a niños y niñas de cinco años.

4.4.1 Ficha de Observación

Este tipo de material o instrumento sirven para medir el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes haciendo un seguimiento de mejora de sus capacidades y habilidades. Este instrumento está desarrollado para los docentes de aula para hacer las evaluaciones constantes de sus estudiantes (Ituirrius, 2019).

4.4.2 Lista de cotejo

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación de un conjunto de acciones que ayuda a tener más información sobre la enseñanza, aprendizaje de los estudiantes y también la lista de cotejo hace posible registrar todo los objetivos y metas que se lograron y los que no se alcanzaron (Guzmán, 2018).

4.5 Plan de análisis

Los estudios de las personalizaciones se hicieron de dos variedades, una que fue de tipo descriptivo y cuantitativo, en el caso de los resultados descriptivos se tabularán cuadros relacionados y gráficos para cada variable y sus dimensiones. En el caso de las consecuencias que puedan determinar la acumulación de los juegos didácticos en la instrucción de las operaciones de cálculos, se usó la prueba no paramétrica esta técnica usan los niños de rangos que pueden culpar a los valores alcanzadas.

4.6 Matriz de consistencia

Cuadro 2. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Revisión de literatura	Variables e indicadores	Hipótesis:	Metodología
¿Cuál fue el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa particular inicial Daniel Goleman, del distrito de San Miguel, Provincia de San Román, Región Puno, Perú, 2019?	<p>Objetivo general Describir el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular inicial Daniel Goleman, del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2019.</p> <p>Objetivos específicos - - Identificar los diferentes juegos que influyen en el desarrollo del aprendizaje en los niños de 5 años. - Determinar el desarrollo de los juegos, lógicos, manuales para el desarrollo del aprendizaje en los niños de cinco años. - Describir el desarrollo de juegos motrices el Proyecto Pedagógico de Aula.</p>	<p>Antecedentes -A nivel internacional -A nivel nacional -A nivel regional o local</p> <p>Bases teóricas - El juego - Importancia del juego - Definición del juego - Características del juego - Fundamentos del juego en el nivel inicial - Tipos de juego en el nivel inicial - Aprendizaje - Estrategias de Aprendizaje - Estilos del aprendizaje - El juego como estrategia de aprendizaje.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juego como estrategia de aprendizaje</p>	<p>El desarrollo del juego lógico, manuales y motrices influye como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa particular inicial Daniel Goleman, del distrito de San Miguel, Provincia de San Román, Región Puno, Perú Año 2019.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Descriptivo</p> <p>Gráfico del diseño</p> <p>M X Y</p> <p>Población: 47 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa. Muestra: 20 estudiantes de cinco años de la institución educativa Instrumento: lista de cotejo</p>

4.7 Principios éticos (ULADECH 2020)

Hace mención sobre el código de la ética para investigación

Protección de las personas. en la investigación que se realiza toda persona se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad, y la privacidad en este pleno se considera que sus derechos fundamentales practicar la vulnerabilidad en situaciones.

Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad. Las investigaciones que involucran el medio ambiente, plantas y animales, deben tomar medidas para evitar daños. Las investigaciones deben respetar la dignidad de los animales y el cuidado del medio ambiente incluido las plantas, por encima de los fines científicos; para ello, deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y maximizar los beneficios.

Libre participación y derecho a estar informado. Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia.

Beneficencia no maleficencia. Reforzar la comodidad las personas que informar en las investigaciones, la conducta del investigador debe contestar a las reglas generales: no ocasionar daño, reducir los probables efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia. El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las imitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

Integridad científica. La integridad del investigadores debe ser relevante, deben mantener la integridad científica al mostrar los conflictos que puedan afectar el curso de un estudio o cuando realice la comunicación de resultados.

V. Resultados

5.1 Resultados

5.1.1 Describir el desarrollo juego como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años.

Tabla 2.

Resultados del desarrollo de los juegos como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa Daniel Goleman.

Nivel	fi	hi	hi%
SI	15	0,75	75
NO	5	0,25	25
TOTAL	20	1,0	100

Gráfico 1.

Resultados del desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa Daniel Goleman.



Fuente: propia

Interpretación: En la tabla 2 gráfico 1 se obtuvo el resultado que 20 niños y niñas el 75% de estudiantes SI cumplen el desarrollo de juegos como estrategia de aprendizaje y en 25% NO desarrollan el juego como una estrategia en el aprendizaje, se concluye que los niños desarrollan los juegos, lógicos, motrices, y el juego libre para desarrollar sus habilidades en su aprendizaje.

5.2.1. Identificar los diferentes juegos que influyen en el desarrollo del aprendizaje en los niños de 5 año.

Tabla 3.

Muestra su creatividad al momento de jugar.

Nivel	fi	hi	hi%
SI	7	0,35	35
NO	13	0,65	65
TOTAL	20	1,0	100

Gráfico 2.

Muestra su creatividad al momento de jugar.



Fuente: propia

Interpretación: según la tabla 3 y el gráfico 2 se observa que, de 20 niños, el 35% de niños SI muestran creatividad al momento de jugar y el 65 % NO respetan.es to quiere decir que la mayoría no están utilizando el juego como una herramienta metodológica. En conclusión que los niños lograron desarrollar sus imaginación al momento de armar bloques, rompecabezas, etc.

Tabla 4.

Los niños muestran entusiasmo al momento de jugar

Nivel	fi	hi	hi%
SI	14	0,70	70
NO	6	0,30	30
TOTAL	20	1,0	100

Gráfico 3.

Los niños muestran entusiasmo al momento de jugar.



Fuente: propia

Interpretación: En la tabla 4 gráfico 3 se observa que de 20 niños el 70% si muestra entusiasmo al momento de jugar y el 30% No muestra entusiasmo, en conclusión, los niños muestran ganas para jugar, donde imaginan y crean con los materiales del juego lógico

Tabla 5.

Identifica los materiales para cada juego.

Nivel	fi	hi	hi%
SI	15	0,75	75
NO	5	0,25	25
TOTAL	20	1,0	100

Gráfico 4.

Identifica los materiales para cada juego



Fuente: Propia

INTERPRETACIÓN: de la tabla 5 gráfico 4 se observa que de 20 niños el 75% SI Identifica los materiales para cada juego y el 25% NO en conclusión que la mayoría de

estos estudiantes si utilizan materiales adecuadamente en cada juego como juegos lógicos manuales, motrices, juegos libre.

5.3.1 Determinar el desarrollo de los juegos lógico, manual para el desarrollo del aprendizaje en los niños de cinco años.

Tabla 6

Utiliza adecuadamente los materiales al momento de jugar.

Nivel	fi	hi	hi%
SI	17	0,85	85
NO	3	0,15	15
TOTAL	20	1,0	100

Gráfico 5.

Utiliza adecuadamente los materiales al momento de jugar.



Fuente: propia

Interpretación: En la tabla 6 gráfico 5 se observa que de los 20 niños de cinco años un 85% SI Utiliza adecuadamente los materiales de los juegos manuales y un 15% NO en

conclusión que la mayoría si utiliza los materiales correctamente, como los rompecabezas, bloques de construcción, dados, latas, sogas, ganchos.

Tabla 7.

Identifica los materiales lógicos

Nivel	fi	hi	hi%
SI	16	0,80	80
NO	14	0,20	20
TOTAL	20	1,0	100

Gráfico 6.

Identifica los materiales lógicos.



Fuente: propia

Interpretación: En la tabla 7 gráfico 6 se observa que de los 20 niños de cinco años un 80% SI Identifica y utiliza correctamente los materiales lógicos y un 20% NO en conclusión que la mayoría juega de manera muy creativa con los materiales que hay en clase.

Tabla 8.

Muestra interés y comparte sus ideas para crear juegos.

Nivel	fi	hi	hi%
SI	18	0,90	90
NO	2	0,10	10
TOTAL	20	1,0	100

Gráfico 7.

Muestra interés y comparte sus ideas para crear juegos.



Fuente: propia

INTERPRETACIÓN: En la tabla 8 gráfico 7 se observa que de 20 niños el 90% SI muestra interés y comparte sus ideas para crear juegos y el 10 % NO en conclusión que la gran cantidad de niños de cinco años tienen muchas ganas e interés en aprender y

muchos también interactúan y comparten sus ideas sobre lo que quieren hacer o construir.

5.4.1. Describir el desarrollo de juegos motrices en el proyecto pedagógico del aula.

Tabla 9.

El niño combina habilidades motrices como saltar, correr, hacer volteretas, hacer giros en los que expresa sus emociones.

Nivel	fi	hi	hi%
SI	13	0,65	65
NO	7	0,35	35
TOTAL	20	1,0	100

Gráfico 8.

El niño combina habilidades motrices como saltar, correr, hacer volteretas, hacer giros en los que expresa sus emociones.



Fuente: propia.

Interpretación: En la tabla 9 gráfico 8 se observa que de los 20 niños de cinco años un 65% SI combina habilidades motrices como saltar, correr, hacer volteretas, hacer giros en los que expresa sus emociones. 35% NO en conclusión que la mayoría combina

habilidades motrices como saltar, correr, hacer volteretas, hacer giros en los que expresa sus emociones.

Tabla 10.

El niño expresa corporalmente sus emociones, sensaciones, y sentimiento.

Nivel	fi	hi	hi%
SI	18	0,90	90
NO	2	0,10	10
TOTAL	20	1,0	100

Gráfico 9.

El niño expresa corporalmente sus emociones, sensaciones, y sentimiento.



Fuente: propia

Interpretación: en la tabla 10 gráfico 9 se observa que de los 20 niños de cinco años un 90% SI el niño expresa corporalmente sus emociones, sensaciones, y sentimiento. 10% NO en conclusión que la mayoría el niño expresa corporalmente sus emociones, sensaciones, y sentimiento.

Tabla 11.

Realiza de manera activa los movimientos corporales en el juego.

Nivel	fi	hi	hi%
SI	16	0,80	80%
NO	4	0,20	20%
TOTAL	20	1,0	100%

Gráfico 10.

Realiza de manera activa los movimientos corporales en el juego.



Fuente: propia

INTERPRETACIÓN: La tabla 11 y gráfico 10 nos indica que de 20 niños el 80% de estudiantes SI realiza de manera activa los movimientos corporales en el juego y el 20% NO concluye que la gran cantidad de niños son muy sociables y activos al momento de jugar.

Tabla 12.

Resultados de los objetivos específicos

Dimensiones		fi	hi%
Juegos lógicos	SI	36	180%
	NO	24	120%
Juego manual	SI	9	45%
	NO	47	235%
Juegos motrices	SI	13	65%
	NO		

Gráfico 11.

Resultados de los objetivos específicos



Fuente: propia

Interpretación: en la tabla 12 grafico 11 se obtuvo un resultado de las tres dimensiones planteadas fueron juegos lógicos que como resultado de SI es el 18.00% y del NO 12,00% del juego manual las respuestas SI fueron el 25.5% y No el 4,5% de la dimensión juegos motrices se obtuvo el resultado del SI un 23.5% y NO el 6%. Se concluye que hay un porcentaje favorable de los objetivos.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1 Respecto al objetivo específico: Identificar los diferentes juegos que influyen en el desarrollo del aprendizaje en los niños de 5 año.

Se incorporó el juego como estrategia de aprendizaje o una herramienta metodológica para mejorar la calidad de enseñanza y así obtener resultados positivos en el aprendizaje del niño, y mediante el instrumento se halló el resultado: según la tabla 3 y el grafico 2 se obtuvo que, de 20 niños, el 35% de niños SI muestran creatividad al momento de jugar y el 65 % NO respetan.

Según (Lachi, 2015) El resultado más importante, está en diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales cuya metodología sigue procesos lógicos para mejorar la competencia de número y operaciones, Por lo tanto, se concluye que el estudio tiene una proyección formativa sólida, que contribuirá a la solución problemática del contexto en estudio

5.2.2. Respecto al objetivo específico: Determinar el desarrollo de los juegos, lógicos, manual para el desarrollo del aprendizaje en los niños de cinco años.

Al realizar la investigación donde los resultados fueron positivos a esta observación en el salón de clases en donde se desarrollan diversos tipos de juego. En la tabla 7 grafico 7 se observa que de 20 niños el 90% SI muestra interés y comparte sus ideas para crear juegos y el 10 % NO esto quiere decir que la gran cantidad de niños de cinco años tienen muchas ganas e interés en aprender y muchos también interactúan y comparten sus ideas Según(Escobar y Mamani, 2016). Con relación a su objetivo. Los resultados muestran resultados del desarrollo del auto concepto en niños y niñas de 4 años, donde se aprecia que, el 48.1% antes de la aplicación de los juegos tradicionales tenían auto concepto medio, 40.7% alto, 7.4% muy alto y el 3.7% bajo; después de los talleres el 59,3% presenta auto concepto alto, 37.0% muy alto y 3.7% regular.

5.2.3. Respecto al objetivo específico: describir el desarrollo de los juegos motrices en el Proyecto Pedagógico de Aula, en niños de cinco.

Implementar los juegos motrices en un proyecto pedagógico puede favorecer a la enseñanza y aprendizaje en los niños, donde como resultado se obtuvo en la tabla 7 grafico 6 se observa que de los 20 niños de cinco años un 65% SI combina habilidades motrices como saltar, correr, hacer volteretas, hacer giros en los que expresa sus emociones. 35% NO en conclusión que la mayoría combina habilidades motrices como saltar, correr, hacer volteretas, hacer giros en los que expresa sus emociones. Y hacen que la clase sea más dinámica con la participación de ellos.

Según (Apaza y Madariaga, 2017) nos muestra que en este indicador el 58.70 % de niños no son veloces pasando objetos y el 41.30 % lo son, lo que nos indica que la mayoría tiene su psicomotricidad gruesa en bajo nivel de desarrollo para su edad, ya que esta

acción tan sencilla no la realizan con velocidad, muy por el contrario, tardan demasiado en realizarla.

5.2.4. Describir el desarrollo juego como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular inicial Daniel Goleman, del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2019.

Después de haber desarrollado el juego como una estrategia de aprendizaje se tuvo como resultado que el 75% de estudiantes SI desarrollan el juego como estrategia de aprendizaje y en 25% NO le prestan mucho interés a los juegos que se realizan en el aula.

Se tuvieron resultados opuestos al grupo experimental por ende se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de la competencia que afirman la identidad en el área personal social, porque 14 existe diferencia significativa ($p=0.000$) entre la media del puntaje de la competencia del grupo control y la media del puntaje de la competencia del grupo experimental (Escobar y Mamani, 2016).

VI. Conclusiones

Los diferentes juegos lógicos, manuales, motrices, influyen de forma positiva en el desarrollo del aprendizaje en los niños de 5 años. Se demuestra que el gran porcentaje de estudiantes demuestran y desarrollan positivamente sus habilidades mediante juegos y la minoría a un tiene dificultades de desarrollar el juego dentro y fuera del aula.

Se desarrolló los juegos, lógicos manuales para el aprendizaje, en la cual se determinó que, a través de manipulación de materiales lógicos, como, los bloques, rompecabezas, etc. la gran cantidad de estudiantes logran desarrollar satisfactoriamente sus habilidades y muestran su creatividad e imaginación al momento de jugar.

Se describe los juegos motrices para desarrollar el Proyecto Pedagógico del Aula, donde la gran cantidad de niños y niñas desarrollan correctamente estos juegos donde demuestran movimientos creatividad y muchas ganas de explorar y la minoría no muestran ganas de desarrollar el juego.

Al desarrollar el juego como estrategia de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa particular inicial Daniel Goleman, del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2019. Se describe que la gran mayoría de niño y niñas desarrollaron satisfactoriamente los juegos implementados dentro y fuera del aula.

VII. Recomendaciones:

Mediante el juego se logra desarrollar diversas habilidades, capacidades de los niños ya que el juego es una herramienta que puede despertar aún más el interés de niño para aprender es por eso que la institución educativa Daniel Goleman debería incluir el juego en el aula como un método de enseñanza para que las clases sean más dinámicas y creativas.

Los juegos lógicos manuales son herramientas para un mejor aprendizaje de los estudiantes, sería bueno que los directivos y promotores de la institución educativa particular Daniel Goleman puedan implementar nuevos materiales de juegos dentro y fuera del aula. ya que esto ayuda al niño mostrar más el interés y la curiosidad de investigar, explorar y lograr su aprendizaje.

Los juegos motrices sean incorporados en el proyecto pedagógico ya que estos juegos ayudan al niño a trabajar las coordinaciones de su cuerpo y la inteligencia y también que la Institución Educativa apertúre una sala exclusiva para el juego de motricidad gruesa ya que los niños desarrollaran toda su creatividad.

El juego como una estrategia de aprendizaje que todos los docentes deben aplicar para enseñanza de los estudiantes esto para hacer una clase más dinámica ya que los juego se puede realizar a cualquier hora y lugar esto le da más seguridad y confianza al niño, les

permite expresarse con naturalidad, El juego es algo totalmente natural, solo radica en la disposición de los niños, sería bueno que la institución educativa continúe aplicando el juego como una herramienta de aprendizaje.

Referencias bibliográficas

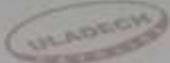
- Apaza, N, y Madariaga, G. (2017). *el juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n°40687 félix rivas González del distrito de cayma,*”.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6057/EDSapapnr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, J, Villasís, M, Miranda-, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio The research protocol III . Study.*
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Babativa, C. (2017). Investigación cuantitativa. *Investigación Cuantitativa.*
<https://doi.org/10.33132/9789585459007>
- Cahui, R, Gonzales, G. (2018). *Juegos Didácticos como estrategia de aprendizaje en la resolución de operaciones con números naturales en los estudiantes del 4to. grado de primaria de la I.E.P. N° 70064 San Martin Puno - 2017.*
http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2179/CAHUI_FLORES_RICARDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Contreras, M. (2015). *Consideraciones sobre los tipos y diseños de investigación.*
<http://educapuntos.blogspot.com/2015/11/consideraciones-sobre-los-tipos-y.html>
- Escobar, D, y Mamani, C. (2016). *“Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la i.e.i. n°255 chanu chanu puno - 2016.”* 1–82.
- Gallardo, J. (2018). Teorías Del Juego Como Recurso Educativo. *Innovagogía., March,* 12. https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4° UNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIAS_D EL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- García, H. (2016). CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO. In *La finalidad de mi trabajo, es dar a conocer la importancia que tiene el juego en el sujeto ya que, a través del mismo, el niño(a) elabora y desarrolla su propias estructuras mentales; asimismo mediante el juego, el niño conoce su mundo, lo acepta, lo modif.*
<http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>

- Gómez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Cap, 10(4)*, 5–9.
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Guzmán, G. (2018). *Lista de cotejo: qué es y cómo se usa esta herramienta de evaluación*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/lista-de-cotejo>
- Ituirrius. (2019). *REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO Y APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS I. Datos personales*.
https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk02-0doibJKGGPgVQlb3H1ZU91yvAA%3A1589987551498&ei=30jFXrP4He-_5OUP-uqb4AM&q=que+es+una+ficha+de+observacion+en+educacion+inicial&oq=que+es+una+ficha+de+observacion&gs_lcp=CgZwc3ktYWIQARgCMgIIADICCAAyAggAMgIIADICCAAy
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. 140.
- Londoño, Y., Peres, S., & Valerio, M. (2019). El juego como estrategia de aprendizaje pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institucion Educativa John F. Kennedy. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Mamani, L. (2019). *Influencia de los problemas de Aprendizaje en la formación de la Personalidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1183 Alvarizani Quilcapuncu - Putina, 2018*.
<http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/4500>
- Mattos, M. (2018). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011*.
- Melendez, K. (2019). *Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 “Daniel Alcides Carrión” San Rafael – Bellavista 2016* [UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN - TARAPOTO FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL - SEDE RIOJA].
<http://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/3443/EDUC.INIC.-KenniGiovannaMelendezPeres.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Nelson, C. (2015). LOS 5 TIPOS DE JUEGO QUE TODO PREESCOLAR NECESITA. *JUGANDO JUNTOS / TAGS: 5 Tipos de Juego, Aprender, Autoestima, Comunicación, Creatividad, Crecer, Desarrollo, Diversión, Educación, Ejercicio,*

- Empatía, Famosa, Feber, Habilidades, Juguetes, Juntos, Nenuco, Peluches, Preescolar.* <http://blog.famosa.es/los-5-tipos-de-juego-que-todo-preescolarnecesita/>
- Pabona, T, y Muñoz, L. (2015). *La controversia científica, un fundamento conceptual y metodológico en la formación inicial de docentes: una propuesta de enseñanza para la apropiación de habilidades argumentativas.* 26, 232. <https://doi.org/10.1016/j.eq.2015.05.007>
- Pérez, A. (2017). el proyecto de investigación. In *BMC Public Health* (Vol. 5, Issue 1). <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- Prudencio, L. (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018. *Universidad César Vallejo.* <https://www.ucv.edu.pe/>
- Puchaicela, D. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja,* periodo 2017-2018. http://192.188.49.17/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS_DANIA_PUCHAICELA.pdf
- Roldán, J. (2016). *los diferentes estilos de aprendizaje.* <https://www.etapainfantil.com/diferentes-estilos-de-aprendizaje>
- Roque, E, y Vega, M. (2018). Los Juegos Verbales Como Estrategia Para Mejorar La Expresión Oral De Los Niños (As) Bilingües De Cinco Años De Edad En La I.E.I. N° 201 De Capachica [UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO]. In *UNA Puno.* <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8165>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.* <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres, M. (2002). *El juego_+una+estrategia+importante+ (1).* <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Valdes, J, López, M. (2017). *Definición de metas de aprendizaje en estudiantes de pregrado en un curso de Historia de la medicina.*
- Zegarra, P, Ramírez, J. (2017). *Dificultades en el aprendizaje de la matemática en la institución educativ Túpac Amaru de Huancayo.* 1–79.

Anexos

Anexo 1: Carta de presentación

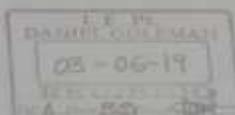

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

CARGO

Juliana, 20 de abril del 2019

CARTA N° 086 - 2019/EPE-ULADECH-CATOLICA-EJ

SEÑOR (a):
Mgtr. Faustino Cayra Uscamayta
DIRECTORA DE LA I.E.P "DANIEL GOLEMAN"
Presente.-



De mi consideración:

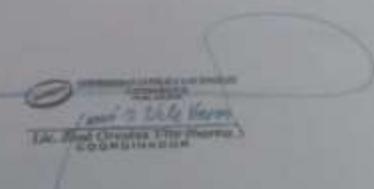
Sirva la presente para desearle éxito en su gestión; asimismo el presente documento tiene la finalidad de presentar al estudiante practicante en respuesta al convenio suscrito con la Institución Educativa que usted dignamente dirige. La estudiante designada estará en el periodo de prácticas que inicia desde la semana del 15 de abril y termina la semana del 12 de julio, cumpliendo de esta manera con 13 semanas de practica, que inicia desde su presentación con los agentes educadores de la institución educativa, hasta el último día de asistencia como practicante en el que recibe su constancia de haber cumplido con la totalidad de sus horas de prácticas de campo, esta constancia es emitida por la Institución Educativa.

A continuación, se detalla datos del practicante:

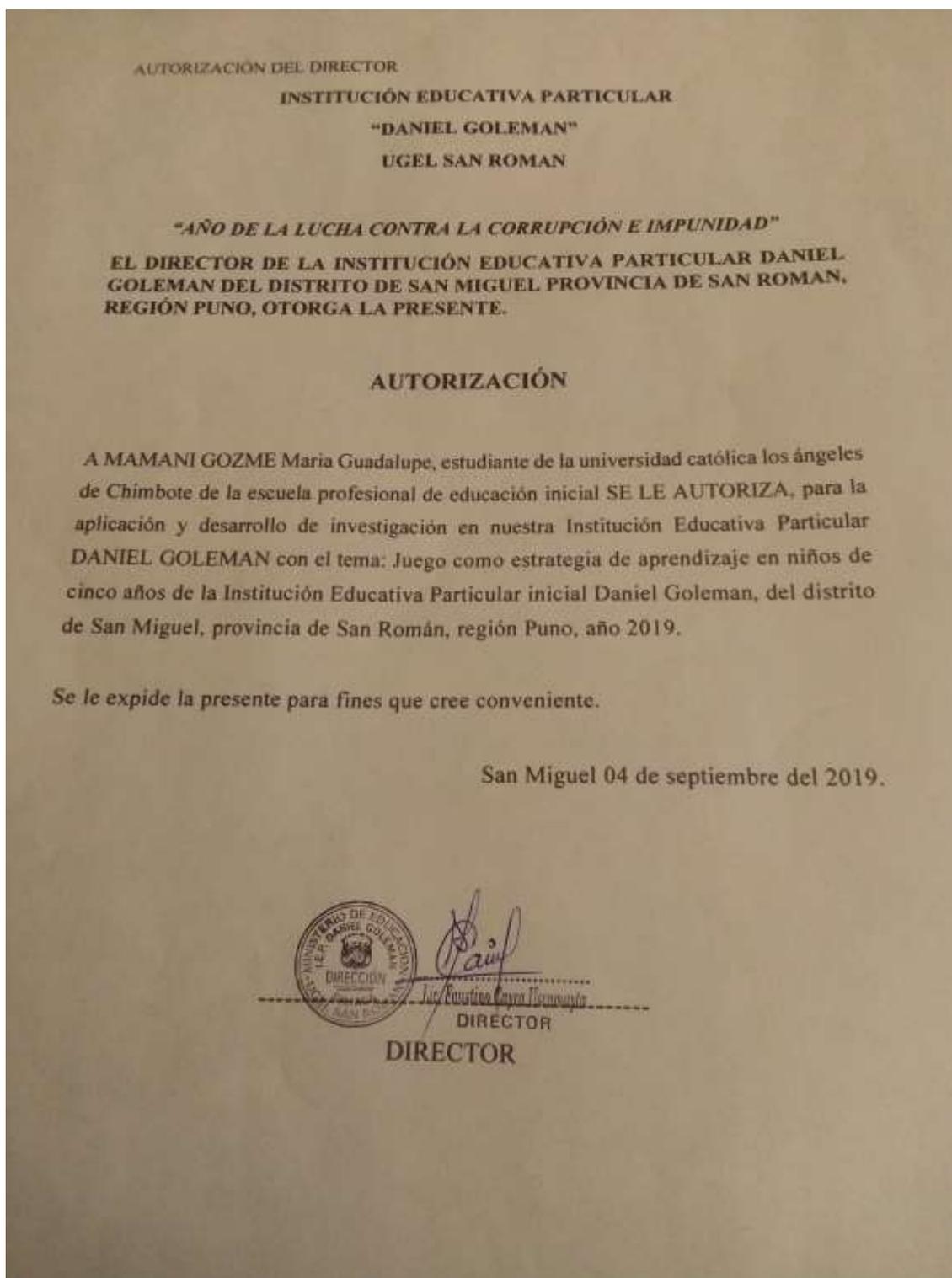
1. Nombre del practicante	: MAMANI GOZME MARIA GUADALUPE
2. Tipo de práctica	: TRABAJO DE CAMPO IV – INICIAL
3. Día de práctica	: lunes
4. Horas	: 5 horas cronológicas
5. Total de horas	: 65 horas (13 semanas)
6. Aula asignada	: 5 años
7. Tutor(a) de práctica	: Lic. Dianeth Mercedes Roque Lóza

También debo mencionar que la docente responsable del monitoreo es la Lic. Yaneth Vanessa Mayra Rojas Cel. 999470032 Correo electrónico: yanayngarc@uladech.pe. Agradeciendo por anticipado la atención al presente, me suscribo de usted.

Atentamente,


Lic. Yaneth Vanessa Mayra Rojas
COORDINADORA

Anexo 2: Informe de la aplicación del instrumento firmado por el director de la institución educativa





CONSTANCIA DE PRACTICAS

QUIEN SUSCRIBE

**EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA "DANIEL GOLEMAN" - DEL DISTRITO
- SAN MIGUEL.**

Hace constar

Que la señorita MARIA GUADALUPE MAMANI GOZME con código 6907171016 estudiante de la Universidad los Angeles de Chimbote filial Juliaca de la facultad de Educación y Humanidades de la carrera profesional Educación Inicial del V ciclo, realizó sus prácticas pre-profesionales en nuestra Institución Educativa desde el 23 de abril de 2019 hasta 03 de mayo de 2019 acumulando un total de 65 horas. Cargo que ha desempeñado con responsabilidad, puntualidad y eficiencia.

Se extiende la presente a petición del interesado y para los fines que al mismo convenga.

San Miguel, 09 de julio de 2019.

Atentamente,



Director
DIRECTOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de salud"

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: Juego como estrategia de Aprendizaje en niños de 5 años de La I.EI. Daniel Goleman
Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento lista de cotejo, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los Ítems		/	
Contenido		/	
Congruencia de Ítems		/	
Pertinencia	/		
TOTAL	10%	80%	100%

Juliaca, 30 de octubre de 2019

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Yameth Vanessa Mayorga Rojas

D.N.I.: 72793585

Titulada en:

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

Yameth Vanessa Mayorga Rojas
Mgtr. Vanessa Mayorga Rojas
DOCE FIRMA PRACTICA

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO

JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR INICIAL DANIEL GOLEMAN, DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2019

	ITEMS	SI	NO
I	JUEGOS		
1	Muestra su creatividad al momento de jugar.		
2	Los niños muestran entusiasmo al momento de jugar.		
3	Identifica los materiales para cada juego.		
II	JUEGOS LÓGICO MANUALES		
4	Utiliza adecuadamente los materiales al momento de jugar		
5	Identifica los materiales lógicos.		
6	Muestra interés y comparte sus ideas para crear juegos		
II	JUEGOS MOTRICES		
7	El niño combina habilidades motrices como saltar, correr, hacer volteretas, hacer giros en los que expresa sus emociones		
8	El niño expresa corporalmente sus emociones, sensaciones, y sentimiento		
9	Realiza de manera activa los movimientos corporales en el juego		

Anexo 4: Evidencias (dos fotos comentadas)



En esta evidencia se está dando a conocer la actividad y las indicaciones de las reglas del juego



En esta evidencia se observa que se están realizando los juegos motrices.