

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Presentada para obtener El Título Profesional de Licenciada en Educación,
Especialidad de Educación Inicial

Investigadoras: Araujo Baylon, Maria Jesus

Asuncion Julca, Sandra Noemi

Asesor: Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo

Lambayeque-Perú

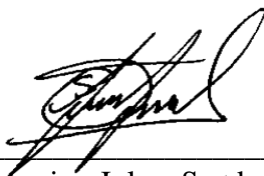
2023

**El Juego como Recurso Didáctico en los niños del aula de 5 años de la
Institución Educativa N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en
Educación, Especialidad en Educación Inicial



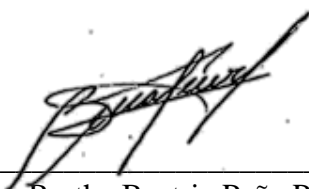
Bach. Araujo Baylon, Maria Jesus
Investigadora Principal



Bach. Asuncion Julca, Sandra Noemi
Investigadora Principal



Dra. María Del Pilar Fernández Celis
Presidente



Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
Secretario



Dra. Beldad Fenco Periche
Vocal



Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0664-VIRTUAL

Siendo las 09:00 horas, del día Lunes 22 de mayo de 2023; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, <https://meet.google.com/uyj-deso-rbw>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 0093-2022-V-D-NG-FACHSE, de fecha 11 de enero de 2022, integrado por:

Presidente	: Dra. María del Pilar Fernández Celis.
Secretario	: Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
Vocal	: Dra. Beldad Fenco Periche
Asesor	: Dr. Carlos Edmundo Ravines Zapatel



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: “EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LOS NIÑOS DEL AULA DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 80779 “LA INMACULADA” - HUAMACHUCO”; presentada por ASUNCION JULCA SANDRA NOEMI y ARAUJO BAYLON MARIA JESUS para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.


Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de (14) (CATORCE) en la escala vigesimal, que equivale a la mención de REGULAR

Siendo las 10:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dra. María del Pilar Fernández Celis
PRESIDENTE


Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
SECRETARIO


Dra. Beldad Fenco Periche
VOCAL

OBSERVACIONES:.....
.....
.....
.....
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo Araujo Baylon Maria Jesus y Asuncion Julca Sandra Noemi principales, y Dr. Ravines Zapatel Carlos Edmundo asesor del trabajo de investigación **El Juego como Recurso Didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco** declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

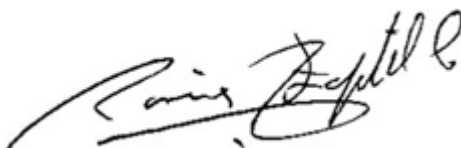
Lambayeque, mayo del 2023.



Bach. Araujo Baylon, Maria Jesus
Investigadora Principal



Bach. Asuncion Julca, Sandra Noemi
Investigadora Principal



Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIINALIDAD

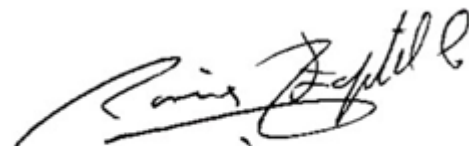
Yo, **Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo**, usuario revisor del documento titulado. **El Juego como Recurso Didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco** Cuyas autoras son, **Araujo Baylon, Maria Jesus y Asuncion Julca, Sandra Noemi**, identificado con documento de identidad N° **41945954 y 47829509** declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud del **19%**, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas

dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, mayo del 2023.



Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor



Bach. Araujo Baylon, Maria Jesus
Investigadora Principal



Bach. Asuncion Julca, Sandra Noemi
Investigadora Principal

El Juego como Recurso Didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

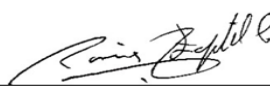
Tesis pregrado

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	17%	4%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	gredos.usal.es Fuente de Internet	2%
3	huelladigital.cbachilleres.edu.mx Fuente de Internet	1%
4	artedidacticahp.blogspot.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uroosevelt.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	pt.slideshare.net Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego Trabajo del estudiante	1%
8	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	montessoribib.ku.edu Fuente de Internet	


Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor

DEDICATORIA

A nuestros queridos y adorados padres nuestras aspiraciones para ser cada día mejores, compañeros incondicionales, mejores amigos. Con mucho amor y cariño les dedicamos todo nuestro esfuerzo y trabajo.

LAS AUTORAS

AGRADECIMIENTOS

A Dios por cuidarnos siempre y guiarnos por el camino de la sabiduría, brindarnos una vida llena de aprendizajes, para así lograr nuestros objetivos. A la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo por la oportunidad de realizar nuestros estudios profesionales. Así mismo, a nuestros profesores y profesoras por sus sabias enseñanzas.

LAS AUTORAS

ÍNDICE

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	viii
ÍNDICE	ix
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN	15
CAPÍTULO I	17
DISEÑO TEÓRICO	17
1.1. Antecedentes Teóricos	17
1.1.1. Internacional	17
1.1.2. Nacional	18
1.1.3. Local	19
1.2. Bases Teóricas	20
1.2.1. El Juego	20
1.2.2. Tipos de Juegos	21
1.2.3. Dimensiones del Juego	22
1.2.4. Recurso Didáctico	24
1.2.5. Dimensiones de Recurso Didáctico	24
1.3. Definición y Operacionalización de variables	25
1.3.1. Variables	25
1.3.2. Operacionalización de variables	26
CAPÍTULO II	28
MÉTODO Y MATERIALES	28
2.1. Diseño de Investigación	28
2.1.1. Tipo de investigación	28
2.1.2. Enfoque de investigación	28
2.1.3. Nivel de investigación	28
2.1.4. Diseño	28
2.1.5. Alcance Temporal	28
2.2. Población y Muestra	29
2.2.1. Población	29
2.2.2. Muestra	29
2.3. Técnicas e Instrumentos	29

2.3.1. Técnicas	29
2.3.2. Instrumento	30
2.3.3. Validez y Confiabilidad	32
2.3.4. Desarrollo de la Guía de Observación de El Juego y Encuesta de Recurso Didáctico	32
2.3.5. Análisis estadístico e interpretación de datos	33
2.4. Criterios de rigor científico	33
CAPÍTULO III	34
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	34
3.1. RESULTADOS	34
3.1.1. Análisis de la Variable El Juego y sus dimensiones	34
3.1.2. Análisis de la Variable Recurso Didáctico y sus dimensiones	42
3.2. DISCUSIÓN	50
CAPÍTULO IV	52
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	52
4.1. CONCLUSIONES	52
4.2. RECOMENDACIONES	53
BIBLIOGRAFÍA	54
ANEXOS	56
Anexo 1. Matriz de Consistencia	56
Anexo 2. Ficha de Observación de la Variable El Juego	57
Anexo 3. Ficha de Observación para Variable Recurso Didáctico	58
Anexo 4. Procesamiento de datos de Variable El Juego en SPSS	59
Anexo 5. Procesamiento de datos de Variable El Juego en Excel	60
Anexo 6. Procesamiento de datos Estadísticos de Variable El Juego en SPSS	61
Anexo 7. Procesamiento de datos de Variable Recurso Didáctico en SPSS	62
Anexo 8. Procesamiento de datos de Variable Recurso Didáctico en Excel	63
Anexo 9. Procesamiento de datos estadísticos de Variable Recurso Didáctico en Excel	64
Anexo 10. Guía del Juego Enhebramos y hacemos una pulsera para mamá	65
Anexo 11. Guía del Juego Imitación de animales	66
Anexo 12. Guía del Juego Pintura con los dedos	67
Anexo 13. Guía del Juego Los bolos numéricos	68
Anexo 14. Guía del Juego Jugando a ser estatuas	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la Variable El Juego.....	26
Tabla 2 Operacionalización de la Variable Recurso Didáctico	27
Tabla 3 Tamaño de Población	29
Tabla 4 Niveles para Construir Escalas de Estimación	31
Tabla 6 Alfa de Cronbach de alumnos	32
Tabla 5 Alfa de Cronbach de madres de familia	32
Tabla 7 Descripción de la Variable El Juego.....	34
Tabla 8 Descripción del indicador Genera vínculos emocionales con objetos dentro del aula.....	34
Tabla 9 Descripción del indicador Muestra afinidad por un determinado grupo de compañeros.....	35
Tabla 10 Descripción del indicador Interactúa con sus compañeros y permite relacionarse con afecto y calidez. Con pertinencia y calidez.....	36
Tabla 11 Descripción del indicador Desarrolla en el aula juego tradicionales.....	37
Tabla 12 Descripción del indicador Despierta la curiosidad intelectual del niño, creando a través de otros materiales.....	38
Tabla 13 Descripción del indicador Busca explorar y manipular objetos de su entorno.	39
Tabla 14 Descripción del indicador Busca explorar su entorno a través del uso de sus sentidos.	40
Tabla 15 Descripción del indicador Experimenta con su propio cuerpo.....	41
Tabla 16 Descripción de la Variable Recurso Didáctico.....	42
Tabla 17 Descripción del indicador El docente desarrolla actividades o dinámicas que permitan al alumno interactuar con su entorno.	43
Tabla 18 Descripción del indicador El docente propone estrategia de mejora en la malla curricular que permitan incluir al juego como estrategia educativa.	44
Tabla 19 Descripción del indicador Los docentes interactúan con los alumnos en el desarrollo de las actividades pedagógicas.	46
Tabla 20 Descripción del indicador Los docentes fomentan actividades de juego para que los alumnos interactúen entre sí.....	47
Tabla 21 Descripción del indicador El docente mediante el juego ayuda a cada uno de los alumnos a desarrollar sus habilidades sociales de manera asertiva.	48
Tabla 22 Descripción del indicador El docente emplea estrategias de juego para que el alumno vaya generando conciencia y diferencia entre lo bueno y lo malo, ante situaciones que se le presenten en la vida diaria.	49
Tabla 23 Matriz de Consistencia	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Descripción de la Variable El Juego	34
Figura 2. Descripción del indicador Genera vínculos emocionales con objetos dentro del aula.....	35
Figura 3. Descripción del indicador Muestra afinidad por un determinado grupo de compañeros.....	36
Figura 4. Descripción del indicador Interactúa con sus compañeros y permite relacionarse con afecto y calidez. Con pertinencia y calidez.	37
Figura 5. Descripción del indicador Desarrolla en el aula juego tradicionales	38
Figura 6. Descripción del indicador Despierta la curiosidad intelectual del niño, creando a través de otros materiales.....	39
Figura 7. Descripción del indicador Busca explorar y manipular objetos de su entorno	40
Figura 8. Descripción del indicador Busca explorar su entorno a través del uso de sus sentidos	41
Figura 9. Descripción del indicador Experimenta con su propio cuerpo	42
Figura 10. Descripción de la Variable Recurso Didáctico	43
Figura 11. Descripción del indicador El docente desarrolla actividades o dinámicas que permitan al alumno interactuar con su entorno	44
Figura 12. Descripción del indicador El docente propone estrategia de mejora en la malla curricular que permitan incluir al juego como estrategia educativa	45
Figura 13. Descripción del indicador Los docentes interactúan con los alumnos en el desarrollo de las actividades pedagógicas	46
Figura 14. Descripción del indicador Los docentes fomentan actividades de juego para que los alumnos interactúen entre sí.....	47
Figura 15. Descripción del indicador El docente mediante el juego ayuda a cada uno de los alumnos a desarrollar sus habilidades sociales de manera asertiva	48
Figura 16. Descripción del indicador El docente emplea estrategias de juego para que el alumno vaya generando conciencia y diferencia entre lo bueno y lo malo, ante situaciones que se le presenten en la vida diaria.	49
Figura 17 Procesamiento de datos de Variable El Juego en SPSS.....	59
Figura 18 Procesamiento de datos de Variable El Juego en Excel.....	60
Figura 19 Procesamiento de datos Estadísticos Descriptivos de Variable El Juego en SPSS	61
Figura 20 Procesamiento de datos de Variable Recurso Didáctico en SPSS	62
Figura 21 Procesamiento de datos de Variable Recurso Didáctico en Excel.....	63
Figura 22 Procesamiento de datos Estadísticos Descriptivos de Variable Recurso Didáctico en SPSS	64

RESUMEN

La presente investigación se llevó a cabo para desarrollar una problemática actual en las instituciones ya sean privadas o públicas, ya que se ha detectado que tienen la necesidad de lograr que los niños desarrollen sus habilidades correctamente, pero aplicando la educación responsable que va de la mano con la intervención de los padres junto con los docentes a cargo de su formación educativa.

Por ello la presente tesis busca como objetivo general Determinar la importancia del juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada” del Distrito de Huamachuco, provincia de Sánchez Carrión, departamento La Libertad; el método que se empleó para el desarrollo fue el método explicativo, con el tipo de investigación transversal; con enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño no experimental, debido a que las variables Juego y Recurso Didáctico no serán manipuladas.

Para la recolección de datos se trabajó con la técnica de la Observación y la aplicación de Encuesta, obteniendo como resultado que el 47% y 31% de encuestadas establece que El Juego es Bueno y Muy Bueno respectivamente; respecto a su influencia como Recurso Didáctico de los estudiantes, mientras que el 54% y 29% manifiesta que el Recurso Didáctico es Bueno y Muy Bueno respectivamente en función a las dimensiones que se presentó en este estudio. Los resultados demostraron que el Juego tienen una influencia positiva como Recurso Didáctico en los niños de cinco años de la I.E.I N° 80779 “La Inmaculada” en Huamachuco.

Palabras clave: Juego y Recurso Didáctico

ABSTRACT

The present investigation was carried out to develop a current problem in institutions, whether private or public, since it has been detected that they have the need to ensure that children develop their skills correctly, but applying responsible education that goes hand in hand. with the intervention of parents together with the teachers in charge of their educational training.

For this reason, the present thesis seeks as a general objective to determine the importance of the game as a didactic resource in the children of the 5-year-old classroom of the Initial Educational Institution No. 80779 "La Inmaculada" of the District of Huamachuco, province of Sánchez Carrión, department of La Libertad. ; the method that was used for the development was the explanatory method, with the type of transversal investigation; with a quantitative approach, explanatory level and non-experimental design, because the Game and Didactic Resource variables will not be manipulated.

For the data collection, we worked with the Observation technique and the Survey application, obtaining as a result that 47% and 31% of respondents establish that The Game is Good and Very Good, respectively; Regarding its influence as a Didactic Resource for students, while 54% and 29% state that the Didactic Resource is Good and Very Good, respectively, based on the dimensions presented in this study. The results showed that the Game has a positive influence as a Didactic Resource in the five-year-old children of the I.E.I No. 80779 "La Inmaculada" in Huamachuco.

Keywords: Game and Didactic Resource

INTRODUCCIÓN

El juego tiene sus inicios en Grecia y ha venido expandiéndose en el transcurrir de los años a nivel mundial. El juego ha tomado mayor relevancia en el transcurso de los años como estrategia para el desarrollo educativo y formativo de los niños, por ello se considera el juego como una forma de aprendizaje adaptable no solo a la edad, sino también a las necesidades, intereses y expectativas de los niños.

Muñíz Rodríguez, Rodríguez Muñíz, & Rodríguez Ortiz (2021) en su artículo denominado “el juego como recurso didáctico para el refuerzo de contenidos matemáticos y la mejora de la motivación” manifiestan que el juego como recurso didáctico permite reforzar y mejorar los conocimientos adquiridos por los niños en cualquiera de las materias donde se aplique esta estrategia.

El juego es para todos los niños una necesidad vital, sea visto a nivel internacional, nacional o local. El juego permite a los niños representar lo vivido, descubrir quienes son y transformarse en lo que quieren ser; el juego es una oportunidad que permite a todo niño/a manifestar emociones profundas, deseos y miedos, para que así pueda construir significados sobre el mundo que lo rodea y comprender las relaciones que se dan en él. (MINEDU, 2019)

Por otro lado, MINEDU (2019) manifiesta que el juego permite que los niños aprendan mejor; además de fortalecer la seguridad emocional, desarrollar la destreza de la matemática, ayuda al niño a ser buen lector, motiva la socialización permitiendo que el juego se utilice como recurso didáctico en el sector educación para que el menor pueda fortalecer sus habilidades sociales y se desarrolle desde sus primeros años libremente y aprendiendo.

Comunidad de Docentes Innovadores (2016) manifiesta que muchos docentes en el Perú usan los juegos como recursos didácticos para lograr un aprendizaje significativo, manifestando que esta opción tiene un gran potencial porque capta el interés de los estudiantes, impactando en la motivación por aprender.

Desde un enfoque más específico esta investigación se centra en la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada”, del distrito de Huamachuco, provincia de Sánchez Carrión del departamento de La Libertad, la cual cuenta con 70 niños de la edad de 5

años, y en el cual no existe actualmente una estrategia definida para la aplicación del Juego como Recurso Didáctico en los niños del aula de 5 años de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada”. Por lo cual la presente investigación se enfocará en saber qué tan efectiva es la aplicación del juego como recurso didáctico para el desarrollo de estas capacidades por medio de la determinación de la influencia y relación entre ambas variables. Por ello planteamos El Juego como Recurso Didáctico en los niños del aula de 5 años de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco, a través de la siguiente interrogante: ¿De qué manera influye el juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada” del Distrito de Huamachuco?, planteando como Objetivo General: Determinar la importancia del juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada” del Distrito de Huamachuco. Con los siguientes Objetivos Específicos:

Diagnosticar el uso de juegos realizados por la docente de los niños del aula de 5 años de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada”.

Promover el juego como recurso didáctico en los espacios educativos que permitan fomentar el aprendizaje en los niños del aula de 5 años de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada”.

Implementar el juego como recurso didáctico para los niños del aula de 5 años de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada”.

Teniendo como hipótesis a defender, Si se elaboran recursos didáctico para mejorar el aprendizaje en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada”.

CAPÍTULO I

DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Teóricos

1.1.1. Internacional

García Martínez & López Vásquez (2020) en su trabajo de investigación titulado “El juego como Recurso Didáctico para la enseñanza de las ciencias: Matemáticas y Química” nos evidencia como principal problemática la poca utilización o implementación de herramientas de apoyo en la enseñanza. Como resultado, se pretende investigar como el profesorado puede implementar estos recursos didácticos mediante estrategias educativas. En términos de metodología, se considera un diseño descriptivo, por la investigación documental que se realizó, trabajando con 50 documentos (entre libros, revistas e investigaciones). Por último, se concluye que, en la didáctica de las ciencias, el juego representa un recurso importante, aunque muy poco valorado por el profesorado, pero necesario para la formación del mismo.

Higueras Rodríguez (2019) en su trabajo de investigación titulado “El juego como recurso didáctico en la formación Inicial Docente” nos evidencia como principal problemática la necesidad de los docentes para enfrentarse a la ardua labor de motivación hacia los aprendizajes. En consecuencia, pretende contribuir a la mejora de la formación inicial de los profesores de primaria en el conocimiento y la aplicación del juego como recurso didáctico. Por otro lado, en el aspecto metodológico se considera de tipo cualitativa, de nivel interpretativo – crítico; con una muestra de 31 entrevistados, conformada por 16 docentes en ejercicio y 15 estudiantes en formación. Por último, hay que tener en cuenta un factor para obtener unas conclusiones más relevantes de que el juego puede utilizarse como un recurso didáctico en las aulas escolares: en el nivel espacial, las condiciones que presenta el aula y los espacios que tiene; en el nivel personal, la formación que tienen los profesores en relación con este recurso y la prolijidad de utilizarlo; y en el nivel material, tener los recursos y materiales adecuados para llevarlo a cabo.

Palacios Torres (2019) en su trabajo de investigación titulado “Propuesta Metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo

del lenguaje en el subnivel de Inicial 2 (de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del periodo lectivo 2019 - 2020” nos evidencia como principal problemática el desarrollo del lenguaje mediante actividades lúdicas en niños/niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial 2. En consecuencia, busca demostrar el valor del juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años del subnivel inicial. 2. Por otro lado, se considera un nivel cuantitativo y descriptivo en el aspecto metodológico porque describe el juego como una estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje. Por último, el juego desempeña un papel importante en el proceso de aprendizaje en los niños porque puede desarrollarse en su entorno a través de la expresión libre de ideas, pensamientos y emociones, permitiéndoles participar en actividades dinámicas que contribuyen al desarrollo de competencias y habilidades; además, los niños son los principales actores de su aprendizaje, por lo que se favorecerá la ejecución de actividades lúdicas que promueven el aprendizaje.

1.1.2. Nacional

Núñez Vásquez (2019) en su trabajo de investigación titulado “los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I. E. Privada “PKES School – Huaura”” Se centra en el papel de los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de dos años en la escuela I. E. P. PKES de Huaura. Por tal motivo tiene como finalidad determinar la relación de los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I. E. P. PKES School – Huaura. Por otro lado, se considera un enfoque cuantitativo, un enfoque descriptivo correlacional, con una muestra de 25 niños de 2 años. Por último, la correlación de Spearman da un valor de 0,854, que representa una asociación muy buena, lo que indica que existe una relación significativa entre el uso de juegos y el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años de la escuela PKES-Huaura I.E.P.

Portocarrero Pinedo (2017) en su trabajo de investigación titulado “El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del Distrito de Yorongos” nos evidencia como principal problemática que los niños tienen dificultades para recortar, seguir líneas punteadas ya sea con lápiz o para recortar,

en pintar un dibujo salen de las líneas, tiene dificultad para tomar de manera correcta el lapiz, colores y crayolas. En consecuencia, busca averiguar el impacto de la juego como recurso didáctico en la estimulación de las habilidades psicomotoras en los estudiantes de tres años del I.E.I. No. 291 del distrito de Yorongos. Sin embargo, en términos de metodología, se considera preexperimental, con una muestra de 20 niños de 3 años de la respectiva I.E.I. Por último, el uso de la juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de las habilidades psicomotoras en los estudiantes de tres años del I.E.I. No. 291 del distrito de Yorongos en 2017. Antes de utilizar el juego como recurso didáctico, el 80%, o el porcentaje más grande, está en un nivel que califica como en proceso; sin embargo, después de utilizar el juego como recurso didáctico, el 80%, o el porcentaje más grande, está en un nivel avanzado.

Tuni Pacuri & Ccayahualpa Palomino (2017) en su trabajo de investigación titulado “El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 584 – Marangani, Canchis – Cusco” nos evidencia como principal problemática que en la I. E. I. N° 584 – Marangani, Canchis – Cusco no se aplica con normalidad el juego libre en sectores con normalidad. Por tal motivo tiene como finalidad promover el juego como influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 584 – Marangani, Canchis – Cusco. Por otro lado, en el aspecto metodológico se considera de tipo Descriptivo – Explicativo porque se sustenta en la teoría existente estrategias y técnicas, en razón que se trata de explicar el juego en el mejoramiento del aprendizaje; con una muestra de 25 niños de 5 años. Por ultimo, las conclusiones más pertinentes El juego libre en los sectores permite a los niños de cinco años practicar sus habilidades sociales, sus habilidades organizativas y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Se ha demostrado que al aplicar el juego libre en los sectores, todos los niños aprenden jugando, formando un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar su aprendizaje.

1.1.3. Local

Peña More (2021) en su trabajo de investigación titulado “El juego como recurso didáctico para la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa N° 225 - Lagunas” nos evidencia como principal problemática la falta de empleo del

juego como recurso didáctico para la expresión oral en los estudiantes de la I. E. en mención. Por tal motivo tiene como finalidad diseñar el juego como recurso didáctico para la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa N° 225 - Lagunas. Por otro lado, en el aspecto metodológico se considera de tipo cuantitativa, con una muestra de 30 niños de 5 años de dicha institución. Para finalmente concluir que aceptando la hipótesis de la investigación que afirma sustenta si aplicamos el juego como recurso didáctico desarrollará la expresión oral en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 225 - Lagunas.

Delgado Seclén (2019) en su trabajo de investigación titulado “El juego como recurso didáctico para desarrollar las nociones pre numéricas en niños de cinco años” nos evidencia como principal problemática la falta de nociones pre numéricas en niños de cinco años de una Institución Educativa. Por tal motivo tiene como finalidad desarrollar las nociones pre numéricas en niños de cinco años de una institución educativa a través del juego como recurso didáctico. Por otro lado, en el aspecto metodológico se considera de tipo cuantitativa – experimental, con una muestra de 25 niños de 5 años de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 28. Para finalmente concluir que A través del juego como recurso didáctico los niños podrán experimentar diversas situaciones que lo conlleven a seriar, agrupar, comparar, clasificar de una manera divertida y motivadora.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. El Juego

En los últimos años, los juegos han crecido en popularidad, especialmente en el campo pedagógico, con muchos profesores e instituciones que los ven como una herramienta que permite a los niños abordar el conocimiento.

Huizinga (1968) que dice “el juego está unido de manera fundamental al ser humano ya que es una categoría vital absolutamente primaria de la vida y como tal es el origen y sustento de la cultura humana”.

El juego consta de una variedad de actividades que permiten al niño lograr su formación integral, es decir, aprender los contenidos de su entorno, reconocer y gestionar las emociones, y actuar según las reglas del juego, desarrollando así las habilidades de interacción social (Blatner & Blatner, 1997).

Moreno Murcia (2002) define al juego como una “acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho

alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.

Otro autor define al juego “como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría se refiere al pasado, algo que el niño lleva a su conciencia, en lugar de lo que recibirá en el futuro, porque es una expresión de algo vital en lugar de un hobby o un placer. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos” (Calero Pérez, 2003).

“El juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (Montiel, 2008).

Según las contribuciones de varios autores, el juego se define como una actividad de interacción social que permite el desarrollo inteligente del niño en interacción con su entorno, consiguiendo que el menor desarrolle sus habilidades.

1.2.2. Tipos de Juegos

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación se llevará a cabo los siguientes Juegos:

a. Enhebramos y hacemos una pulsera para mamá

Los niños elaborarán pulseras, mediante este juego ellos desarrollarán su expresividad motriz, a la vez podrá el docente mediante la guía de observación calificar cada ítem del educando. En anexos está detallada la guía del juego.

b. Imitación de animales

La docente le dirá a cada estudiante un animal y los niños imitarán los sonidos del animal que le indiquen, mediante este juego ellos desarrollarán su expresividad social y sensorial, a la vez podrá el docente mediante la guía de observación calificar cada ítem del educando. En anexos está detallada la guía del juego.

c. Pintura con los dedos

Los niños elaborarán pulseras, mediante este juego ellos desarrollarán su expresividad motriz, a la vez podrá el docente mediante la guía de observación calificar cada ítem del educando. En anexos está detallada la guía del juego.

d. Los bolos numéricos

Los niños utilizarán sus manos y pinturas de colores (no tóxico para ellos) y dibujarán lo que deseen en un papel, mediante este juego ellos desarrollarán su creatividad y sentidos, a la vez podrá el docente mediante la guía de observación calificar cada ítem del educando. En anexos está detallada la guía del juego.

e. Jugando a ser estatuas

La docente reproducirá una canción mientras indica a los niños que se desplacen como quieran, que caminen o saltean o dibujen diversas posiciones y que al detener la canción permanecerán inmóviles, mediante este juego ellos desarrollarán su expresividad motora, a la vez podrá el docente mediante la guía de observación calificar cada ítem del educando. En anexos está detallada la guía del juego.

1.2.3. Dimensiones del Juego

Blatner & Blatner (1997) si bien determinan que el juego implica una diversidad de actividades que permiten al niño lograr su formación integral, también definen las siguientes dimensiones del juego:

a) *Dimensión Afectiva-Emocional:*

Expresión y control emocional a través del juego. El juego en sí mismo es una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación. Permite al educando aprender a controlar la ansiedad que le producen ciertas situaciones de la vida cotidiana como por ejemplo el enfado de padres o profesores, la pérdida de un juguete o no poder salir a jugar fuera porque está lloviendo. A través del juego se exteriorizan las emociones y estimula la autoestima y la autoconfianza en el niño. Cabe manifestar que durante el juego los niños logran desarrollar relaciones y contactos afectivos.

b) *Dimensión Social:*

Integración, adaptación, convivencia e igualdad. El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus

iguales. Conforme el niño se va relacionando con otros aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar turnos... y aprende también a no manifestar conductas no deseables como pegar a los demás o ejercer su voluntad. El juego permite a los niños conocer su entorno y el entorno de los que interactúan con ellos, además les permite desarrollar el autoconocimiento.

c) *Dimensión Cultural:*

Transmisión de tradiciones y valores. Los niños imitan elementos del entorno en el que se mueven, esto les permite adaptarse y conocer el mundo del adulto.

d) *Dimensión Creativa:*

La inteligencia creativa. El juego permite que los niños potencien su imaginación. La creatividad en el juego permite que desarrollen los niños su agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades, además que permite que desarrollen la autonomía de pensamiento y expresión para así desarrollar su capacidad productiva e inventiva.

e) *Dimensión Cognitiva:*

Gimnasia para el cerebro. Los juegos de manipulación favorecen el desarrollo del pensamiento del menor y facilitan el proceso de abstracción del pensamiento. Además de favorecer la empatía, es decir, la capacidad que tiene cada niño para ponerse en el lugar del otro.

f) *Dimensión Sensorial:*

Desarrollo de sentidos. A través del juego el niño puede descubrir una serie de sensaciones que no podría experimentar de otro modo. El juego permite la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido.

g) *Dimensión Motora:*

Expresión con todo el cuerpo. El juego facilita la adquisición del esquema corporal además de permitir el aprendizaje de las relaciones causa-efecto. Se da cuenta que lo que hace modifica su entorno, produciendo unas reacciones en los demás y así se reconoce a sí mismo/a como agente causante de cambios.

1.2.4. Recurso Didáctico

Los recursos didácticos son un término que ha cobrado mayor notoriedad e importancia en los últimos años. Para tener una clara definición de lo que es un recurso didáctico, tenemos a Ogalde Careaga (2003) que lo define como aquellos medios que: “facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático, que estimulan la función de los sentidos para acceder más fácilmente a la información, la adquisición de habilidades y destrezas y la formación de actitudes y valores”.

Mientras que, Parcerisa Aran (1996) sostiene que los recursos didácticos son: “Aquellos artefactos que en unos casos utilizando las diferentes formas de representación simbólica y en otros como referentes directos (objeto), incorporados en estrategias de enseñanza, coadyuvan a la reconstrucción del conocimiento, aportando significaciones parciales de los conceptos curriculares”.

Según Nérici (1973), el recurso didáctico en la enseñanza es el vínculo entre las palabras y la realidad, y el ideal sería que todo el aprendizaje tuviera lugar en una situación real. Esto no es posible. El material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola lo más precisamente posible para facilitar la objetivación del alumno.

Para Cofré & Tapia (2006) , Los recursos didácticos son críticos en el campo educativo. Desde el punto de vista educativo, si el recurso didáctico se utiliza de forma objetiva y creativa, aumenta la probabilidad de que los alumnos procesen y asimilen los contenidos mejor, mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2.5. Dimensiones de Recurso Didáctico

Nérici (1973) define al recurso didáctico como un nexo, y determina que tiene las siguientes dimensiones:

a) *Dimensión Curricular:*

Contempla las prácticas específicas de enseñanza y aprendizaje, que se desarrollarán en los contenidos curriculares con los que trabaja cada docente.

b) *Dimensión Interactiva:*

Permite la interacción entre el docente y los alumnos. La dimensión interactiva cubre tres aspectos: Facilidad de relación alumno – docente, calidad y adaptabilidad.

c) *Dimensión Situacional:*

Permite que el docente ayude al educando en el desarrollo de sus habilidades personales y controle su actuar en base a la situación en la que se encuentre.

1.3. Definición y Operacionalización de variables

1.3.1. Variables

Variable Independiente (V.I.): El Juego.

El juego implica una diversidad de actividades que permiten al niño lograr su formación integral, es decir aprender contenidos de su entorno, aprender a reconocer y manejar emociones, aprende a actuar de acuerdo a reglas del juego, desarrollando de este modo habilidades de interacción social. (Blatner & Blatner, 1997).

Variable Dependiente (V.D.): Recurso Didáctico.

El recurso didáctico en la enseñanza es el nexo entre las palabras y la realidad, y lo ideal sería que todo aprendizaje se lleve a cabo dentro de una situación real de vida. No siendo posible esto. El material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor forma posible, de modo que facilite su objetivación por parte del alumno. (Nérici, 1973).

1.3.2. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la Variable El Juego

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA
EL JUEGO (V.I.)	El juego implica una diversidad de actividades que permiten al niño lograr su formación integral, es decir aprender contenidos de su entorno, aprender a reconocer y manejar emociones, aprende a actuar de acuerdo a reglas del juego, desarrollando de este modo habilidades de interacción social. (Blatner & Blatner, 1997).	Dimensión Afectiva-Emocional	Genera vínculos emocionales con objetos dentro del aula. Muestra afinidad por un determinado grupo de compañeros.	Observación
		Dimensión Social	Interactúa con sus compañeros y permite relacionarse con afecto y calidez. Con pertinencia y calidez.	
		Dimensión Cultural	Desarrolla en el aula juego tradicionales.	
		Dimensión Creativa	Despierta la curiosidad intelectual del niño, creando a través de otros materiales.	
		Dimensión Cognitiva	Busca explorar y manipular objetos de su entorno.	
		Dimensión Sensorial	Busca explorar su entorno a través del uso de sus sentidos.	
		Dimensión Motora	Experimenta con su propio cuerpo.	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2

Operacionalización de la Variable Recurso Didáctico

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA
RECURSO DIDÁCTICO (V.D.)	El recurso didáctico en la enseñanza es el nexo entre las palabras y la realidad, y lo ideal sería que todo aprendizaje se lleve a cabo dentro de una situación real de vida. No siendo posible esto. El material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor forma posible, de modo que facilite su objetivación por parte del alumno. (Nérici, 1973).	Curricular	El docente desarrolla actividades o dinámicas que permitan al alumno interactuar con su entorno.	Encuesta
			El docente propone estrategia de mejora en la malla curricular que permitan incluir al juego como estrategia educativa.	
		Interactiva	Los docentes interactúan con los alumnos en el desarrollo de las actividades pedagógicas.	
			Los docentes fomentan actividades de juego para que los alumnos interactúen entre sí.	
		Situacional	El docente mediante el juego ayuda a cada uno de los alumnos a desarrollar sus habilidades sociales de manera asertiva.	
			El docente emplea estrategias de juego para que el alumno vaya generando conciencia y diferencia entre lo bueno y lo malo, ante situaciones que se le presenten en la vida diaria.	

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO II

MÉTODO Y MATERIALES

2.1. Diseño de Investigación

2.1.1. Tipo de investigación

Este trabajo de investigación es de tipo Transversal dado que se analizarán las variables de El Juego y Recurso Didáctico en un tiempo determinado y único. (Gómez, 2009) define el diseño de investigación transversal que “recolectan datos en un solo momento y en un tiempo único”.

2.1.2. Enfoque de investigación

Este trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo ya que tiene como procedimiento principal la medición de variables, además posee características como admitir el hecho de que la realidad puede ser comprobada y pronosticada, intenta justificar una hipótesis, busca evidenciar la objetividad en sus resultados. (Niño, 2019)

2.1.3. Nivel de investigación

Este trabajo de investigación es de nivel explicativo ya que su finalidad es la búsqueda de respuestas a una problemática principal, así como sus razones. Es decir, busca esclarecer las causas y efectos de una situación (Niño, 2019).

2.1.4. Diseño

Este trabajo de investigación tiene un diseño no experimental, debido a que las variables en estudio no serán manipuladas, serán observadas en su contexto natural durante la presente investigación.

Niño (2019) define el diseño No Experimental como “el estudio de las variables sin manipularlas”.

2.1.5. Alcance Temporal

Esta investigación, tiene un alcance transversal ya que los sucesos se llevan a cabo en un único momento, es decir entre agosto y noviembre del año 2021.

2.2. Población y Muestra

2.2.1. Población

La población estará constituida por los niños y niñas pertenecientes al nivel inicial; de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco. También estará conformada por las docentes pertenecientes al nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Tabla 3

Tamaño de Población

Población	Característica		Cantidad
	Femenino	Masculino	Subtotal
Niños del Nivel de “5 años”	42	28	70
Docentes del Nivel de “5 años”	3		3
Total			73

Fuente: Elaboración Propia

2.2.2. Muestra

Para esta investigación se trabajó con la población general de las tres aulas de 5 años, en este sentido, la muestra para esta investigación está conformada por 70 niños y 3 docentes del nivel inicial.

2.3. Técnicas e Instrumentos

2.3.1. Técnicas

2.3.1.1. Observación

En este trabajo de investigación se utiliza la técnica de observación, ya que permite la adquisición de información tanto cuantitativa como cualitativa, este proceso comprende acciones de elección, supervisión y anotación ordenada de los atributos, conducta y comportamiento de los sujetos estudiados, es decir se realiza un registro visual de un suceso real, es decir tal y como son sin que influya la perspectiva del investigador. Además de utilizar específicamente la observación cooperativa o participante, ya que el investigador también participa en dicho proceso de aplicación de instrumentos (Borda, Tuesca, & Navarro, 2018).

2.3.2. Instrumento

2.3.2.1. Cuestionario

En este trabajo de investigación se utiliza el instrumento de cuestionario, ya que permite la adquisición de información cuantitativa, este proceso comprende una relación de preguntas a aplicar tanto a los estudiantes como a los docentes de las respectivas aulas.

El cuestionario es un conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir, son empleados en encuestas de todo tipo. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

Este proyecto de investigación se utilizó para la elaboración del instrumento de recolección de información el cuestionario que se aplicará mediante encuesta, por lo cual este trabajo de investigación plantea una adaptación basándose en el instrumento mencionado anteriormente y tomando en cuenta los objetivos de la presente investigación.

Por otro lado, para que este instrumento se considere aplicable debió cumplir con tres requerimientos: confiabilidad, validez y objetividad. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

2.3.2.2. Escala de Estimación

En este trabajo de investigación se utiliza el instrumento de escala de estimación, ya que permite la adquisición de información cuantitativa, este proceso comprende las valoraciones que adquieren los estudiantes al aplicar la estrategia de juego didáctico “Números y operaciones”.

Para Gonzaga Martínez del Campo (2016), la escala de estimación comúnmente se utiliza como instrumento para la técnica de observación, puesto que permite valorar el nivel de logro que alcanza el estudiante, ayudando así una evaluación escalonada del mismo.

La escala de Estimación puede valorar diferentes tipos de conducta, actuación o comportamientos que se espera observar en el evaluado.

Tabla 4
Niveles para Construir Escalas de Estimación

Niveles para Construir Escalas de Estimación		
Propósito	Definición	Niveles de Logro o Desempeño
1. Frecuencia	Periodicidad con que se muestra una conducta o hecho que se pretende evaluar.	Siempre, Casi Siempre, A Veces, Casi Nunca, Nunca
2. Adecuación de la conducta	Mide qué tan adecuada es la conducta del evaluado.	Muy Adecuado, Adecuado, Poco Adecuado, Nada Adecuado
3. Satisfacción	Muestra el logro alcanzado de la conducta respecto de una meta o indicador.	Óptimo, Notable, Satisfactorio, Mejorable, Insatisfactorio Excedido, Alcanzado, No Alcanzado
4. Intensidad de la Conducta	Muestra el grado de intensidad de la conducta.	Excelente, Muy Bien, Regular, Suficiente, Insuficiente
5. Grado de Acuerdo	Constata el grado de afiliación de los evaluados a partir de su opinión sustentada en valores, actitudes y sentimientos.	Totalmente en Desacuerdo, Algo en Desacuerdo, Algo de Acuerdo, Totalmente de Acuerdo
6. Calidad	Es la excelencia que se logra en el desempeño.	Destacado, Satisfactorio, Básico, Insuficiente, Ausente
7. Cantidad	Mide los aspectos o características en virtud de lo cual estas son contables.	Mucho, Bastante, Poco, Casi Nada, Nada.

Fuente: Adaptado de Gonzaga Martínez del Campo (2016)

En el aspecto de confiabilidad se refiere a la objetividad del instrumento al medir un evento. Además, fue determinado mediante una prueba piloto ejecuta a 20 niños y niñas, posteriormente mediante el coeficiente de alfa de Cronbach, se determinó una confiabilidad de 0.80, la cual es más cercana a 1 y por ende demuestra la confiabilidad del instrumento (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

En el aspecto de validez fue determinado mediante validez de contenido, a través de tres atributos claridad, congruencia y significación. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

En el aspecto de objetividad fue determinado mediante la estandarización al aplicar el instrumento y al determinar los resultados, es decir iguales instrucciones y condiciones para todos los niños y niñas a evaluar (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

2.3.3. Validez y Confiabilidad

Para determinar la validez y confiabilidad del instrumento a emplear se utilizará como método el Alfa de Cronbach que se determinará por medio del uso del programa SPSS.

Tabla 5

Alfa de Cronbach de alumnos

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,78	8

Fuente: Tabulación al 30% del total de la muestra

Tabla 6

Alfa de Cronbach de madres de familia

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.80	6

Fuente: Tabulación al 30% del total de la muestra

Según Baptista, Fernández y Hernández (2014) certifican que cuando el alfa de Cronbach está en 0,75 el instrumento obtiene excelente confiabilidad, por lo cual es válido y puede ser aplicable.

2.3.4. Desarrollo de la Guía de Observación de El Juego y Encuesta de Recurso Didáctico

La Guía de Observación de El Juego se desarrolló con los estudiantes de la I.E.I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco, encuestándose a un total de 70 estudiantes.

Por otro lado, la Encuesta de Recurso Didáctico se desarrolló con las madres de familia de la I.E.I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco, encuestándose a un total de 70 madres de familia.

2.3.5. Análisis estadístico e interpretación de datos

Para procesar estadísticamente los datos se usará el software Microsoft Excel, para presentar los datos en gráficos estadísticos, luego de procesar las tabulaciones.

Por consiguiente, para el análisis estadístico de frecuencias y el de fiabilidad se utilizará el programa de SPSS, para medir así el alfa de Cronbach y obtener las tablas de frecuencia.

2.4. Criterios de rigor científico

Los criterios de rigor a emplear en el desarrollo de la investigación son:

Aplicabilidad: Debido a que se desarrolló y aplicó en un entorno determina y autorizado por los involucrados.

Consistencia: Debido a que se aplicó la encuesta al grupo e involucrados de la misma Institución.

Neutralidad: Debido a que no se están involucrando sentimiento en el desarrollo de la investigación, ni permitiendo influencia de terceros para modificar los resultados.

Valor de verdad: Debido a que los involucrados tienen conocimiento de la investigación que se lleva a cabo y que están contribuyendo.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. RESULTADOS

3.1.1. Análisis de la Variable El Juego y sus dimensiones

Tabla 7

Descripción de la Variable El Juego

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy malo	0	0	0	0
Malo	9	13	13	13
Regular	6	9	9	21
Bueno	33	47	47	69
Muy bueno	22	31	31	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

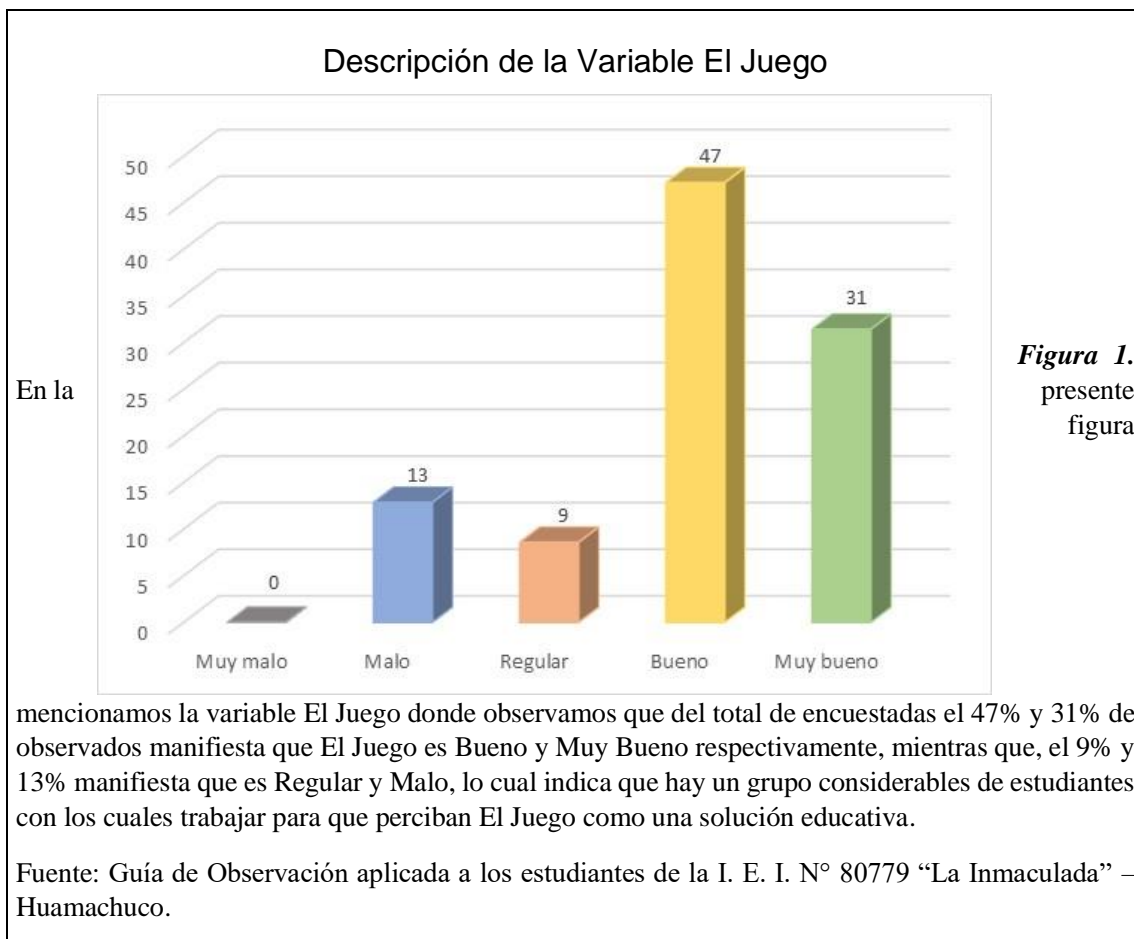


Tabla 8

Descripción del indicador Genera vínculos emocionales con objetos dentro del aula.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	45	64.3	64.3	64.3
Casi Siempre	18	25.7	25.7	90
A Veces	5	7.1	7.1	97.1
Casi Nunca	2	2.9	2.9	100
Nunca	0	0.0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Descripción del indicador Genera vínculos emocionales con objetos dentro del aula

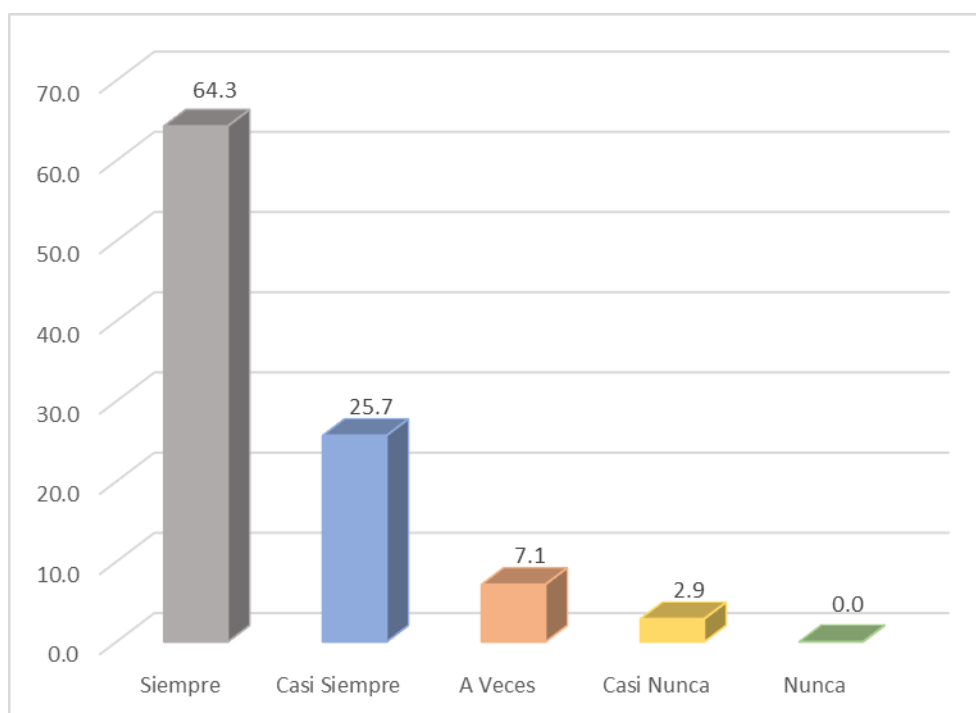


Figura 2. En la presente figura describimos el indicador Genera vínculos emocionales con objetos dentro del aula, donde del total de observados se obtiene que el 64.3% y 25.7% siempre y casi siempre generan vínculos mientras que el 7.1% y 2.9% manifiesta que a veces y casi nunca generan vínculos. De este resultado se obtiene que hay un grupo pequeño con el cual trabajar mediante El Juego para desarrollar sus vínculos.

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Tabla 9

Descripción del indicador Muestra afinidad por un determinado grupo de compañeros.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	37	52.86	52.86	52.86
Casi Siempre	27	38.57	38.57	91.43
A Veces	4	5.71	5.71	97.14
Casi Nunca	2	2.86	2.86	100
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

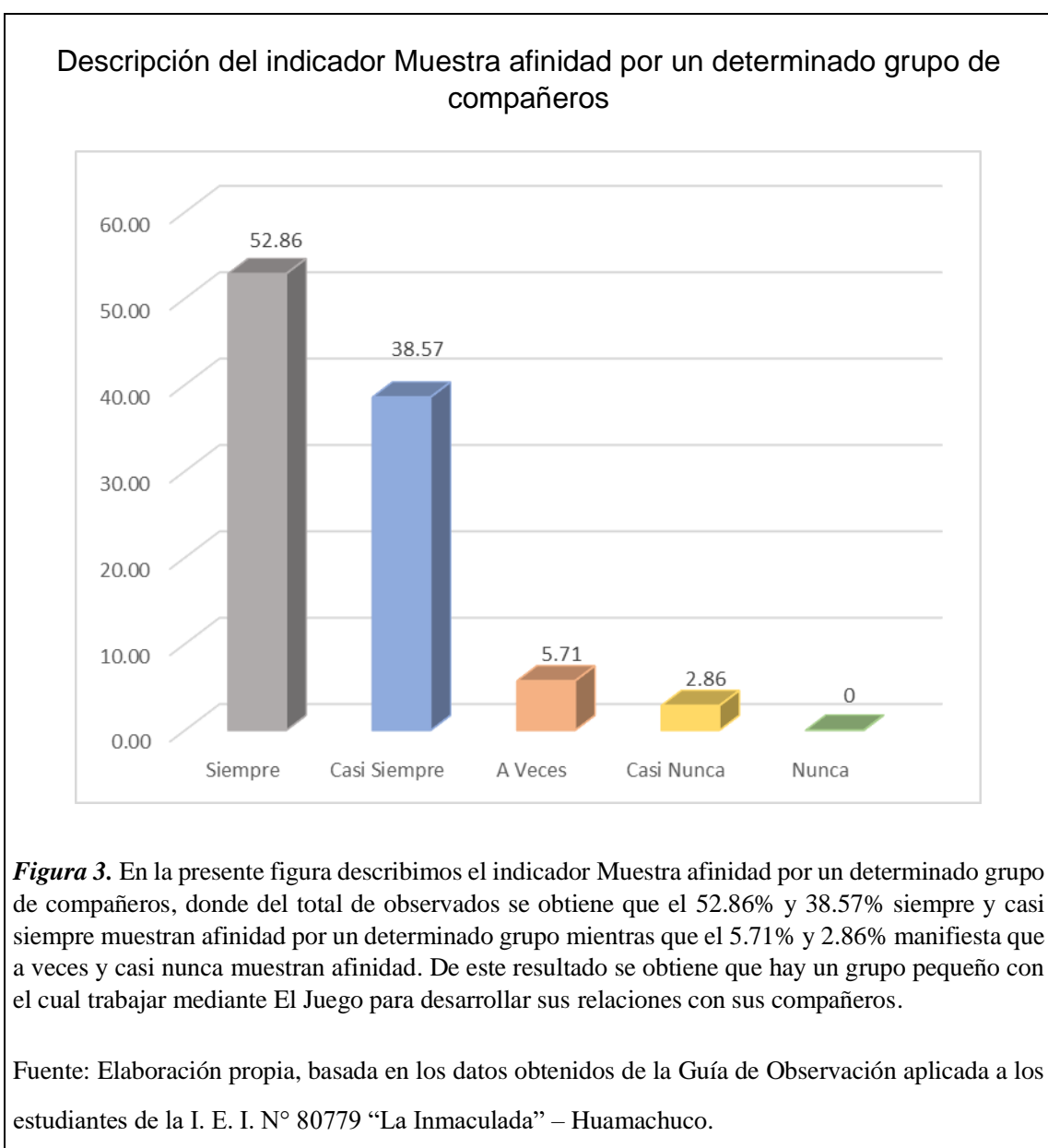


Tabla 10

Descripción del indicador Interactúa con sus compañeros y permite relacionarse con afecto y calidez. Con pertinencia y calidez.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	39	55.7	55.7	55.7
Casi Siempre	25	35.7	35.7	91.4
A Veces	5	7.2	7.2	98.6
Casi Nunca	1	1.4	1.4	100
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

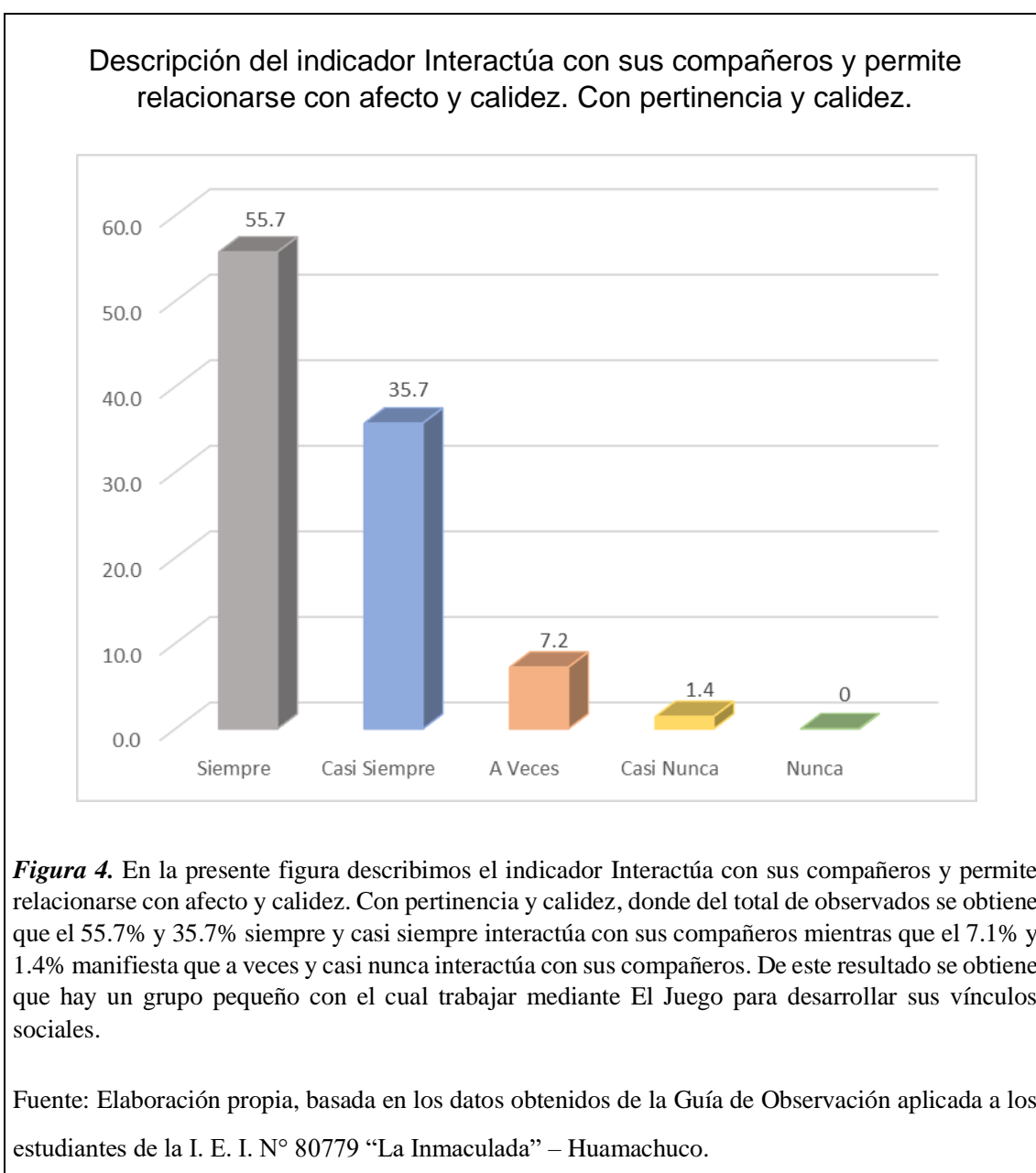


Tabla 11

Descripción del indicador Desarrolla en el aula juego tradicionales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	32	45.7	45.7	45.7
Casi Siempre	32	45.7	45.7	91.4
A Veces	5	7.2	7.2	98.6
Casi Nunca	1	1.4	1.4	100
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

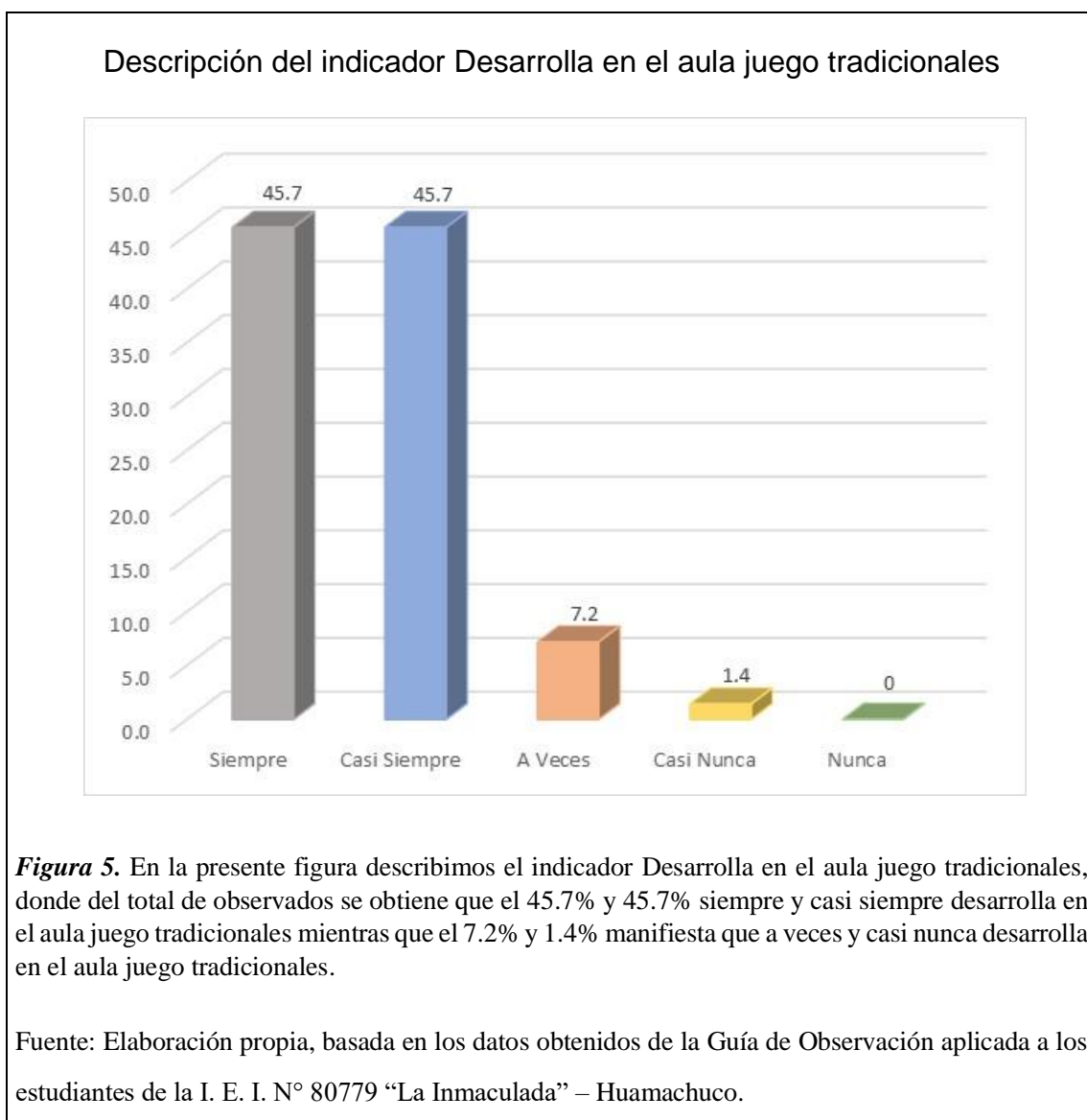


Tabla 12

Descripción del indicador Despierta la curiosidad intelectual del niño, creando a través de otros materiales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	33	47.1	47.1	47.1
Casi Siempre	28	40	40	87.1
A Veces	6	8.6	8.6	95.7
Casi Nunca	3	4.3	4.3	100
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Descripción del indicador Despierta la curiosidad intelectual del niño, creando a través de otros materiales

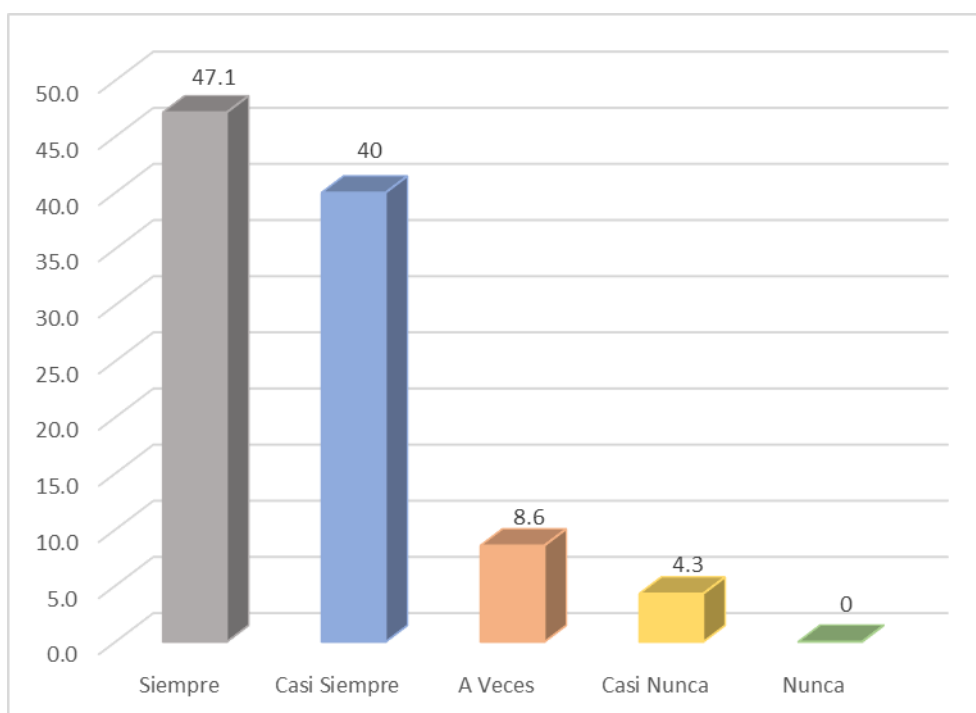


Figura 6. En la presente figura describimos el indicador despierta la curiosidad intelectual del niño, creando a través de otros materiales, donde del total de observados se obtiene que el 47.1% y 40% siempre y casi siempre despiertan su curiosidad intelectual, mientras que el 8.6% y 4.3% manifiesta que a veces y casi nunca despiertan su curiosidad intelectual. De este resultado se obtiene que hay un porcentaje considerable con el cual trabajar mediante El Juego para desarrollar su curiosidad intelectual.

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Tabla 13

Descripción del indicador Busca explorar y manipular objetos de su entorno.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	36	51.4	51.4	51.4
Casi Siempre	27	38.6	38.6	90
A Veces	3	4.3	4.3	94.3
Casi Nunca	4	5.7	5.7	100.0
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Descripción del indicador Busca explorar y manipular objetos de su entorno

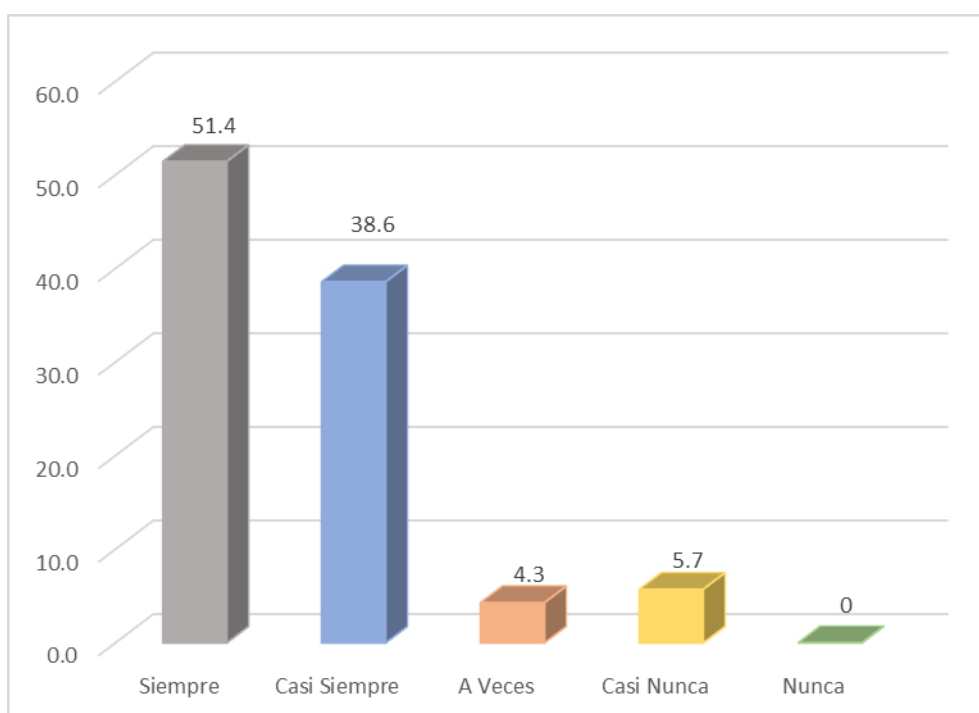


Figura 7. En la presente figura describimos el indicador Busca explorar y manipular objetos de su entorno, donde del total de observados se obtiene que el 51.4% y 38.6% siempre y casi siempre busca explorar y manipular objetos de su entorno mientras que el 4.3% y 5.7% manifiesta que a veces y casi nunca generan busca explorar y manipular objetos de su entorno. De este resultado se obtiene que hay un porcentaje pequeño con el cual trabajar mediante El Juego para explorar y manipular su entorno.

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Tabla 14

Descripción del indicador Busca explorar su entorno a través del uso de sus sentidos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	36	51.4	51.4	51.4
Casi Siempre	27	38.6	38.6	90
A Veces	3	4.3	4.3	94.3
Casi Nunca	4	5.7	5.7	100.0
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Descripción del indicador Busca explorar su entorno a través del uso de sus sentidos.

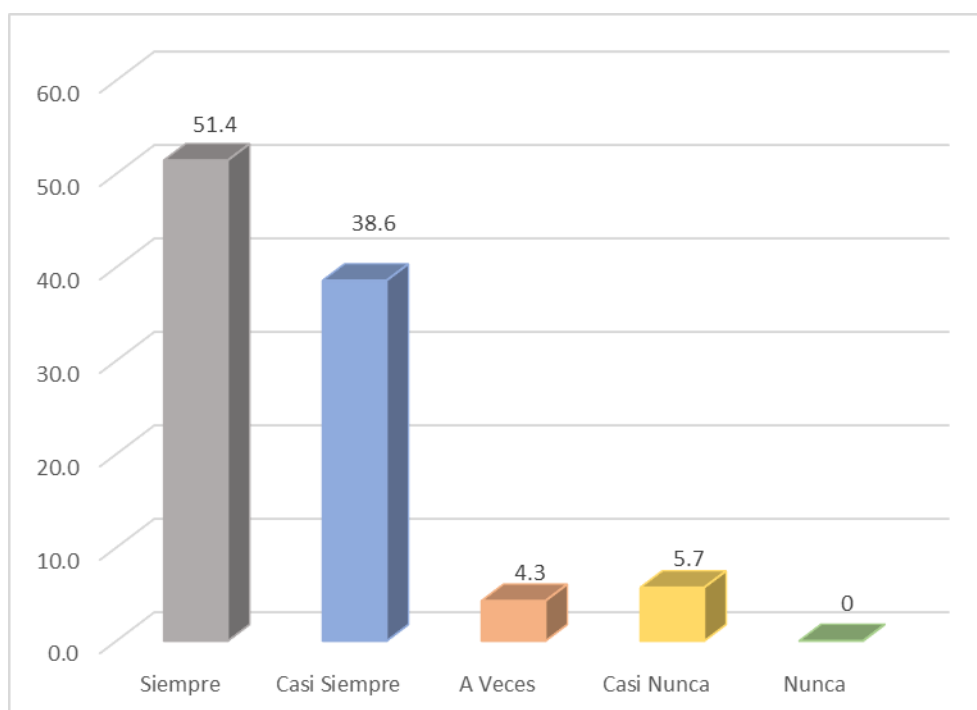


Figura 8. En la presente figura describimos el indicador Busca explorar su entorno a través del uso de sus sentidos, donde del total de observados se obtiene que el 51.4% y 38.6% siempre y casi siempre busca explorar su entorno, mientras que el 4.3% y 5.7% manifiesta que a veces y casi nunca busca explorar su entorno. De este resultado se obtiene que hay un porcentaje considerable con el cual trabajar mediante El Juego para desarrollar su nivel exploratorio e investigativo.

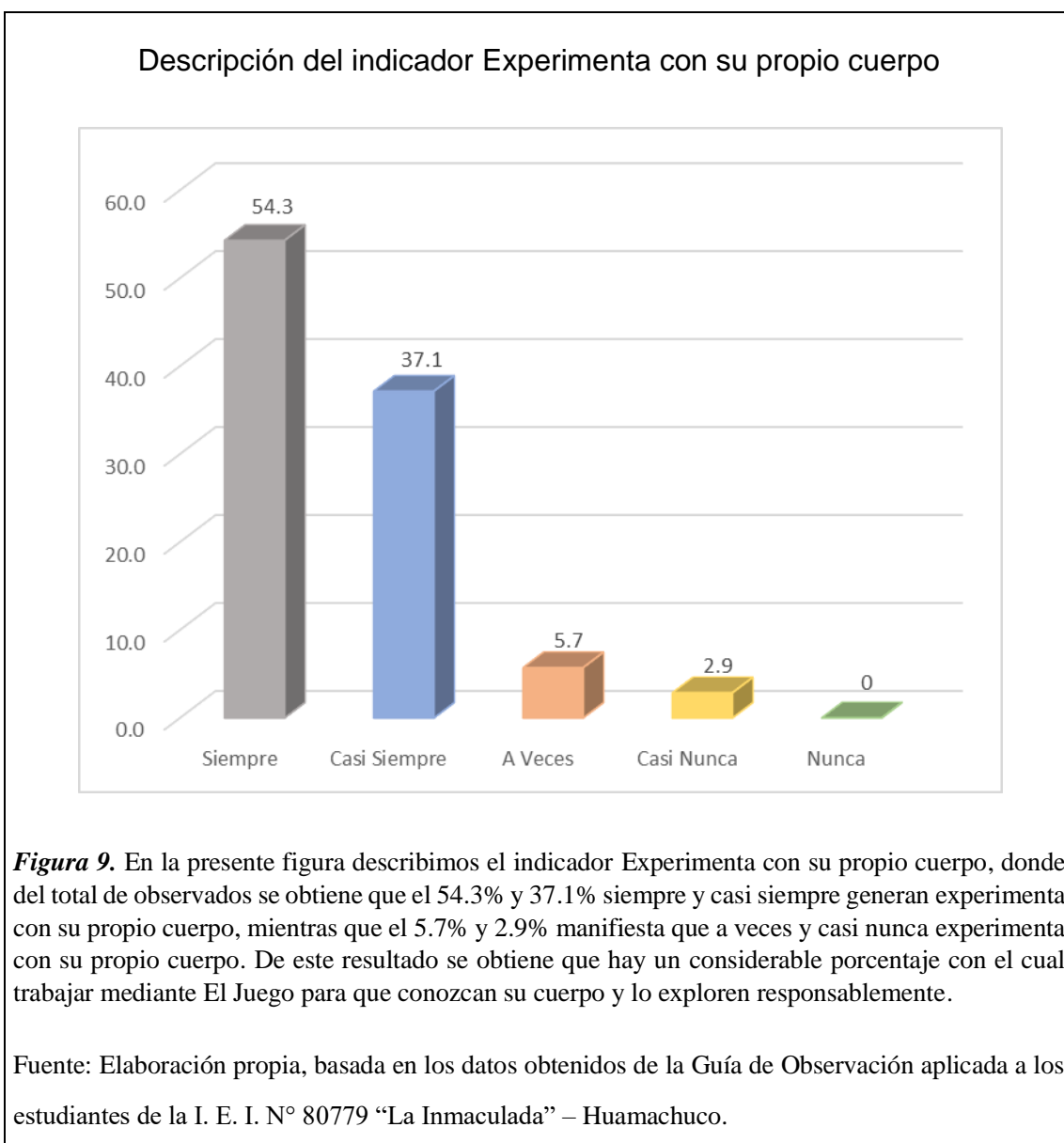
Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Tabla 15

Descripción del indicador Experimenta con su propio cuerpo.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	38	54.3	54.3	54.3
Casi Siempre	26	37.1	37.1	91
A Veces	4	5.7	5.7	97.1
Casi Nunca	2	2.9	2.9	100.0
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.



3.1.2. Análisis de la Variable Recurso Didáctico y sus dimensiones

Tabla 16

Descripción de la Variable Recurso Didáctico.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Malo	0	0	0	0
Malo	9	13	13	13
Regular	3	4	4	17
Bueno	38	54	54	71
Muy Bueno	20	29	29	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

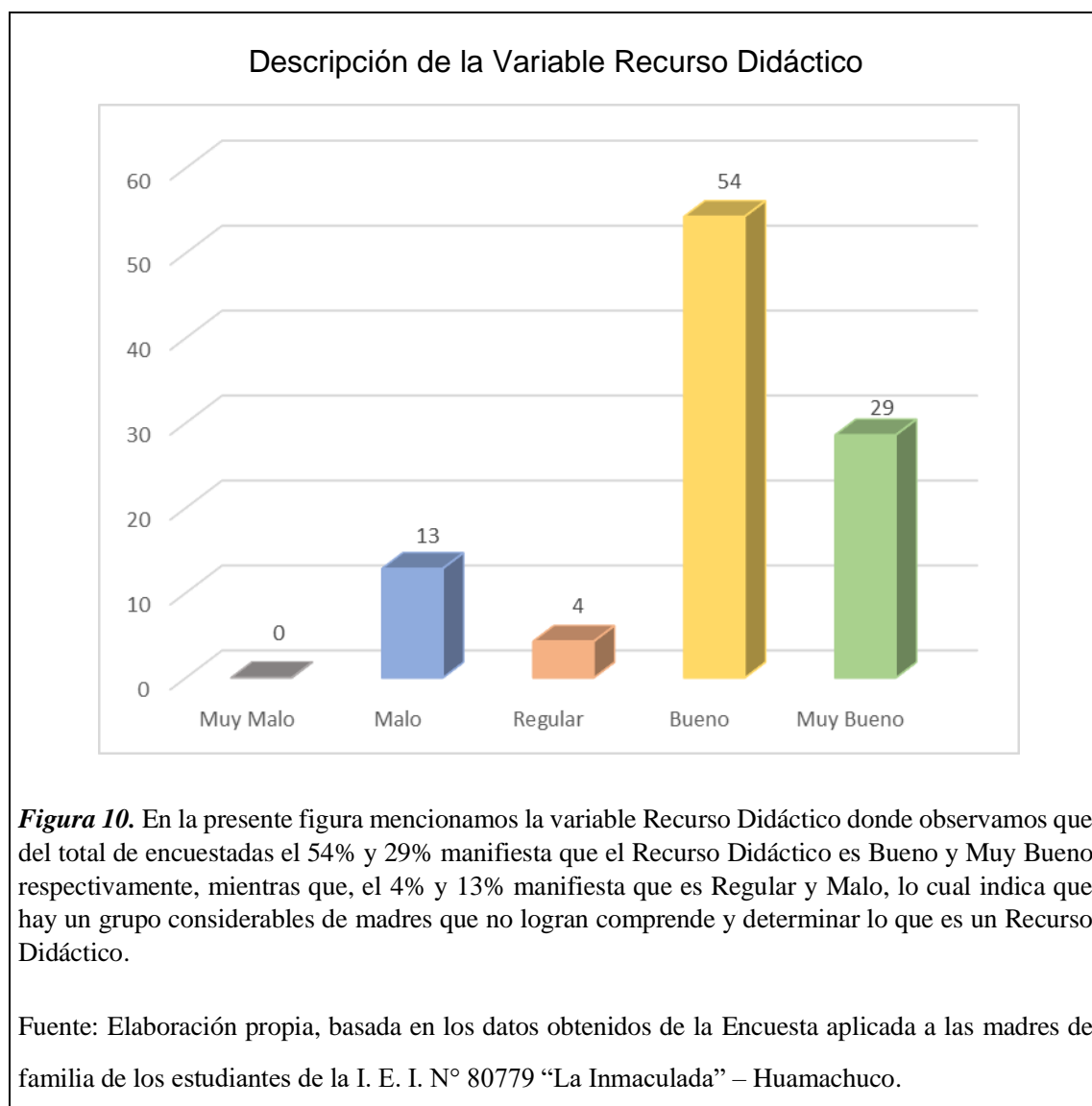


Tabla 17

Descripción del indicador El docente desarrolla actividades o dinámicas que permitan al alumno interactuar con su entorno.

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
------------	------------	-------------------	----------------------

Siempre	50	71.43	71.43	71.43
Casi Siempre	19	27.14	27.14	98.57
A Veces	1	1.43	1.43	100
Casi Nunca	0	0	0	100
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Descripción del indicador El docente desarrolla actividades o dinámicas que permitan al alumno interactuar con su entorno

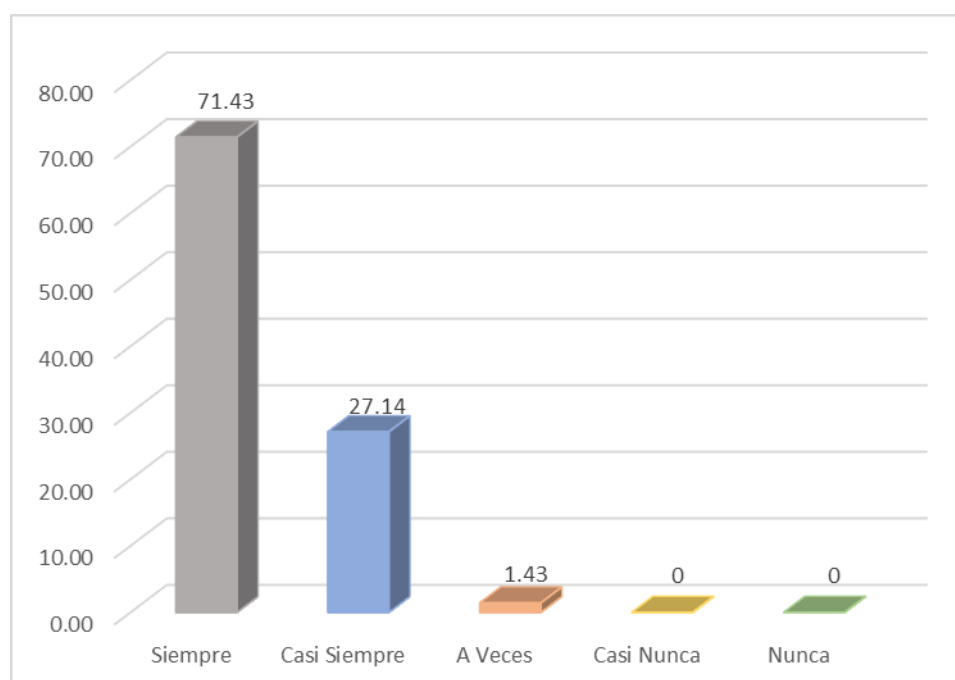


Figura 11. En la presente figura describimos el indicador El docente desarrolla actividades o dinámicas que permitan al alumno interactuar con su entorno, donde del total de encuestadas se obtiene que el 71.43% y 27.14% siempre y casi siempre perciben que el docente desarrolla actividades o dinámicas que permitan al alumno interactuar con su entorno, mientras que el 1.43% manifiesta que a veces no perciben que el docente desarrolla actividades o dinámicas que permitan al alumno interactuar con su entorno. De este resultado se obtiene que hay un porcentaje considerable con el cual trabajar para mejorar su percepción del docente hacia los educandos.

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Tabla 18

Descripción del indicador El docente propone estrategia de mejora en la malla curricular que permitan incluir al juego como estrategia educativa.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	39	55.7	55.7	55.7

Casi Siempre	30	42.9	42.9	98.6
A Veces	1	1.4	1.4	100
Casi Nunca	0	0	0	100
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Descripción del indicador *El docente propone estrategia de mejora en la malla curricular que permitan incluir al juego como estrategia educativa.*

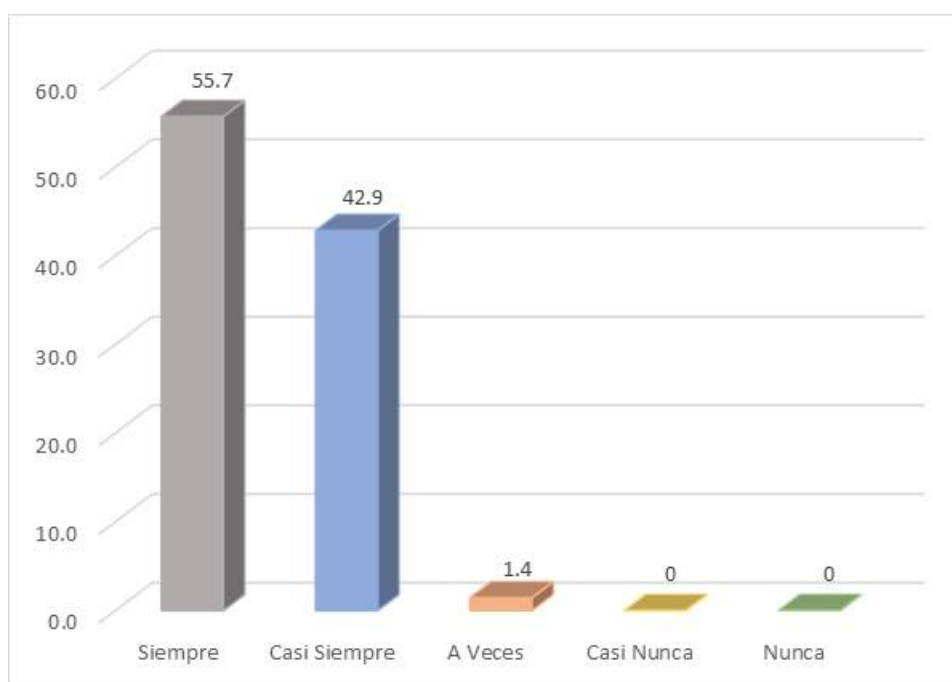


Figura 12. En la presente figura describimos el indicador El docente propone estrategia d mejora en la malla curricular que permitan incluir al juego como estrategia educativa, donde del total de encuestadas se obtiene que el 55.7% y42.9% siempre y casi siempre perciben la participación del docente y sus propuestas o estrategias, mientras que el 1.4% manifiesta que a veces perciben la participación del docente y sus propuestas o estrategias. De este resultado se obtiene que hay un porcentaje considerable con el cual trabajar su relación de docente y padres de familia.

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Tabla 19

Descripción del indicador Los docentes interactúan con los alumnos en el desarrollo de las actividades pedagógicas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	39	55.7	55.7	55.7
Casi Siempre	27	38.6	38.6	94.3
A Veces	4	5.7	5.7	100
Casi Nunca	0	0	0	100
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Descripción del indicador Los docentes interactúan con los alumnos en el desarrollo de las actividades pedagógicas

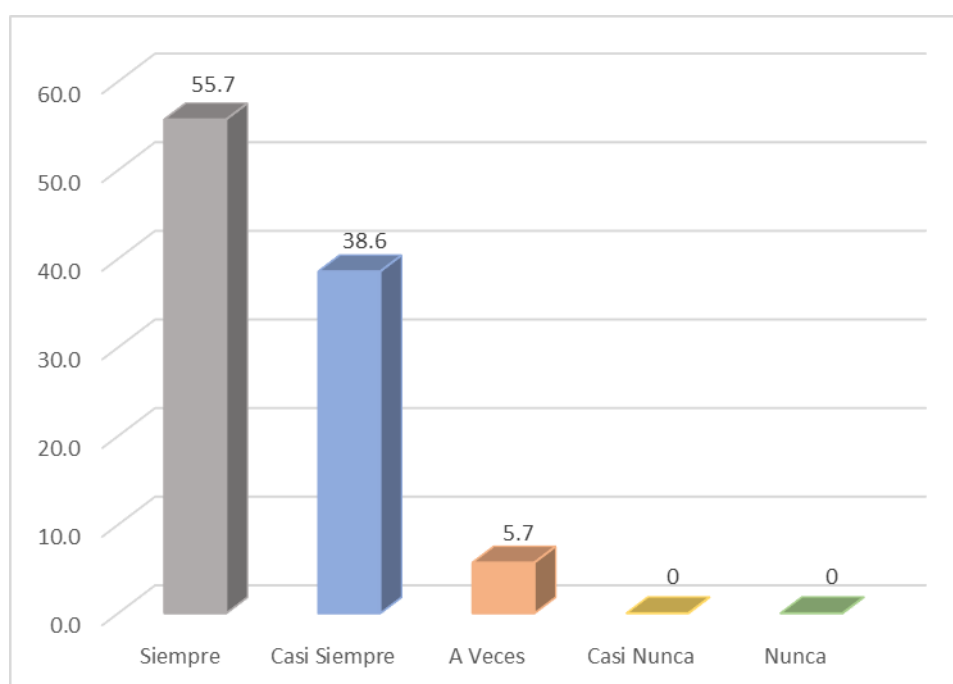


Figura 13. En la presente figura describimos el indicador Los docentes interactúan con los alumnos en el desarrollo de las actividades pedagógicas, donde del total de encuestadas se obtiene que el 55.7% y 38.6% siempre y casi siempre perciben que los docentes interactúan con los alumnos, mientras que el 5.7% manifiesta que a veces perciben que los docentes interactúan con los alumnos. De este resultado se obtiene que hay un pequeño porcentaje con el cual trabajar para que perciban la relación de docente - alumno.

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Tabla 20

Descripción del indicador Los docentes fomentan actividades de juego para que los alumnos interactúen entre sí.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	35	50	50	50
Casi Siempre	32	45.7	45.7	95.7
A Veces	3	4.3	4.3	100
Casi Nunca	0	0	0	100
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Descripción del indicador Los docentes fomentan actividades de juego para que los alumnos interactúen entre sí

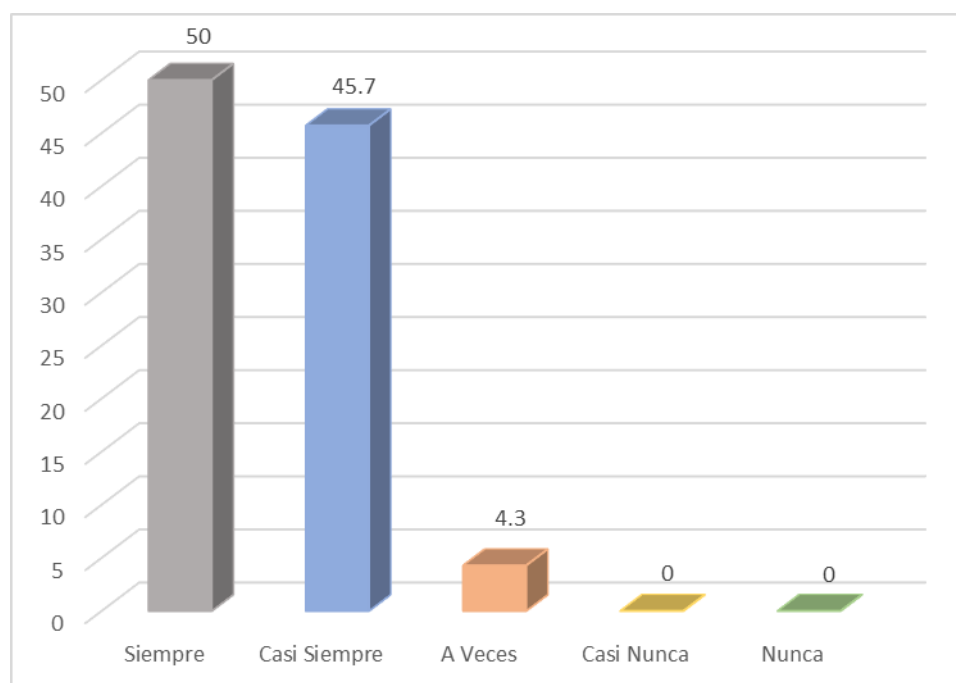


Figura 14. En la presente figura describimos el indicador Los docentes fomentan actividades de juego para que los alumnos interactúen entre sí, donde del total de encuestadas se obtiene que el 50% y 45.7% siempre y casi siempre perciben que los docentes fomentan actividades de juego, mientras que el 4.3% manifiesta que a veces perciben que los docentes fomentan actividades de juego. De este resultado se obtiene que hay un porcentaje pequeño con el cual trabajar para que mejore su percepción hacia el docente.

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Tabla 21

Descripción del indicador El docente mediante el juego ayuda a cada uno de los alumnos a desarrollar sus habilidades sociales de manera asertiva.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	37	52.86	52.86	52.86
Casi Siempre	30	42.85	42.85	95.71
A Veces	3	4.29	4.29	100
Casi Nunca	0	0	0	100
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Descripción del indicador El docente mediante el juego ayuda a cada uno de los alumnos a desarrollar sus habilidades sociales de manera asertiva

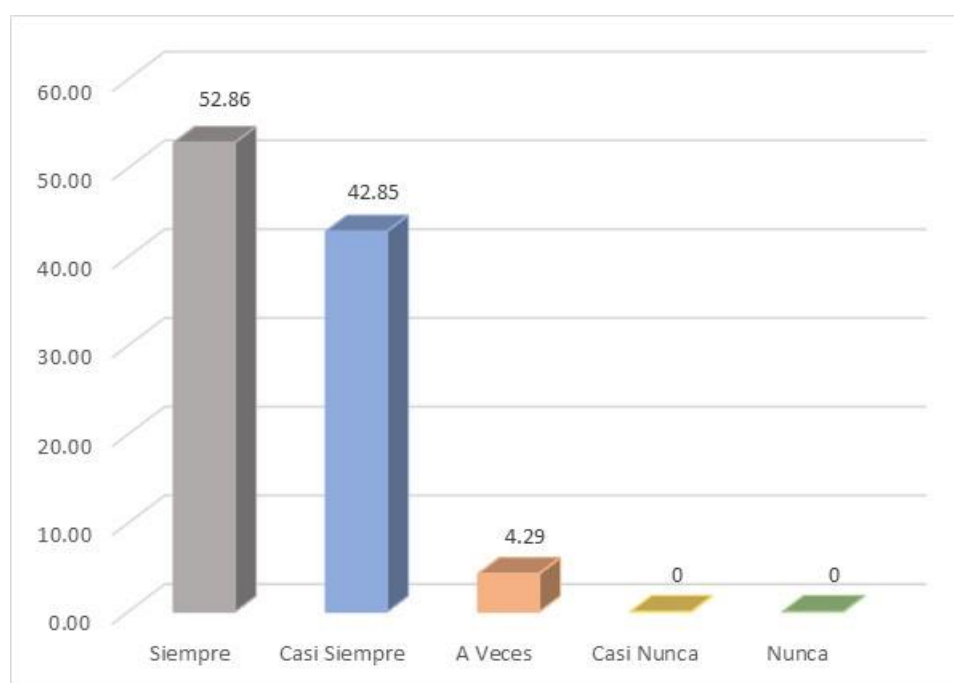


Figura 15. En la presente figura describimos el indicador El docente mediante el juego ayuda a cada uno de los alumnos a desarrollar sus habilidades sociales de manera asertiva, donde del total de encuestadas se obtiene que el 52.86% y 42.85% siempre y casi siempre perciben que el docente ayuda a sus alumnos, mientras que el 4.29% manifiesta que a veces no perciben que el docente ayuda a sus alumnos.

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Tabla 22

Descripción del indicador El docente emplea estrategias de juego para que el alumno vaya generando conciencia y diferencia entre lo bueno y lo malo, ante situaciones que se le presentan en la vida diaria.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	42	60	60	60
Casi Siempre	27	38.6	38.6	98.6
A Veces	1	1.4	1.4	100
Casi Nunca	0	0	0	100
Nunca	0	0	0	100
Total	70	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

Descripción del indicador El docente emplea estrategias de juego para que el alumno vaya generando conciencia y diferencia entre lo bueno y lo malo, ante situaciones que se le presentan en la vida diaria.

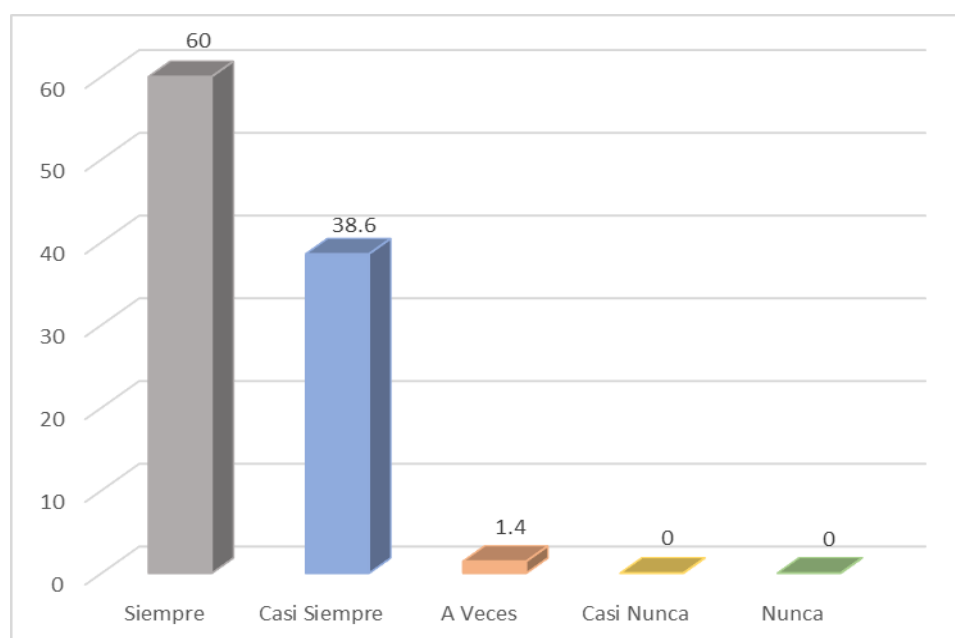


Figura 16. En la presente figura describimos el indicador El docente emplea estrategias de juego para que el alumno vaya generando conciencia y diferencia entre lo bueno y lo malo, ante situaciones que se le presentan en la vida diaria., donde del total de encuestadas se obtiene que el 60% y 38.6% siempre y casi siempre perciben las técnicas de Juego empleadas por los docentes para crear conciencia en los estudiantes, mientras que el 1.4% manifiesta que a veces perciben las técnicas de Juego empleadas por los docentes para crear conciencia en los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Encuesta aplicada a las madres de familia de los estudiantes de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

3.2. DISCUSIÓN

Analizando la estrategia de El Juego en estudiantes de cinco años de la I.E.I N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco, observamos que El Juego en forma general tiene un 47% y 31% que manifiestan que El Juego es Bueno y Muy Bueno respectivamente, por lo cual se determina que El Juego influye positivamente como Recurso Didáctico en los niños del aula 5 años de la Institución Educativa. Esto coincide con el estudio desarrollado por Higuera Rodríguez (2019) en su tesis titulado “El juego como recurso didáctico en la formación Inicial Docente” de acuerdo a la investigación desarrollada el autor concluye que para que se pueda emplear el juego como recurso didáctico en las aulas escolares se debe tener en cuenta unos factores: a nivel espacial, las condiciones que presenta el aula y los espacios de los que dispone; a nivel personal, la formación que tengan los docentes respecto a este recurso y la predisposición para emplearlo; a nivel material, tener los recursos y materiales apropiados para poder llevarlo a cabo. Esto coincide con los estudios de Blatner & Blatner (1997) quien define a El Juego como una diversidad de actividades que permiten al niño lograr su formación integral, es decir aprender contenidos de su entorno, aprender a reconocer y manejar emociones, aprende a actuar de acuerdo a reglas del juego, desarrollando de este modo habilidades de interacción social.

Por ello se relaciona con ambos aportes debido a que El Juego influye positivamente como Recurso Didáctico en el desarrollo del niño, permitiendo que desarrolle como una de sus capacidades y socialice con su entorno en general.

En lo que concierne a la variable de Recurso Didáctico en estudiantes de cinco años de la I.E.I N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco, se observa que presenta un 54% y 29% respectivamente que manifiesta que el Recurso Didáctico es Bueno y Muy Bueno, lo cual manifiesta que las madres comprenden la implementación de un Recurso Didáctico. Coincide con la investigación desarrollada por Portocarrero Pinedo (2017) en su trabajo de investigación titulado “El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del Distrito de Yorongos” en su investigación el autor concluye que el uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017. Coincidiendo con los estudios de Nérici (1973) quien define a El recurso didáctico en la enseñanza como el nexo entre las palabras y la realidad, y lo ideal sería que todo aprendizaje se lleve a cabo dentro de una situación real de vida. No siendo

posible esto. El material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor forma posible, de modo que facilite su objetivación por parte del alumno.

Por ello se relaciona con ambos aportes debido a que el Recurso Didáctico como complemento de El Juego permite gestionar un desarrollo normal del infante y su interacción con su entorno.

En base a la investigación realizada se considera determinar la importancia del juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada” del Distrito de Huamachuco, para así determinar la importancia de El Juego como Recurso Didáctico en el desarrollo de los niños, coincidiendo este proyecto con lo expuesto por Peña More (2021) quien investigó sobre “El juego como recurso didáctico para la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa N° 225 - Lagunas” con la finalidad de diseñar el juego como recurso didáctico para la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa N° 225 - Lagunas. Concluyendo que aceptando la hipótesis de la investigación que afirma sustenta si aplicamos el juego como recurso didáctico desarrollará la expresión oral en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 225 - Lagunas. Coincidiendo con Montiel (2008) quien manifiesta que “El juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” y con Cofré & Tapia (2006) , quienes definen que el Recurso Didáctico refiere que son un conjunto de herramientas que favorecen el aprendizaje del niño y por ende ésta tiene que ser significativa, motivadora y divertida, de tal manera que cubra sus necesidades y características el grupo con que el que va a trabajar.

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES

4.1. CONCLUSIONES

De todo lo expuesto podemos llegar a las siguientes conclusiones:

- Se diagnosticó el poco uso del Juego como Recurso Didáctico es importante porque permite el desarrollo de los niños de cinco años de la I.E.I N° 80779 “La Inmaculada” en Huamachuco.
- Se constató que juego como recurso didáctico se puede promover en la Institución Educativa aprovechando los espacios educativos que permiten fomentar el aprendizaje en los niños del aula de 5 años de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada” en Huamachuco.
- El juego como Recurso Didáctico se puede implementar de forma paulatina en la Institución Educativa para los niños del aula de 5 años de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada”.

4.2. RECOMENDACIONES

De todo lo expuesto podemos llegar a las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda que la Institución Educativa implemente El Juego como Recurso Didáctico en toda su plana estudiantil, para que así puedan detectar en que niveles está teniendo deficiencia el desarrollo de los niños y trabajar a tiempo en ello.
- Se recomienda a los docentes que implementen paulatinamente en sus aulas, los juegos desarrollados en este trabajo, para concientizar en los niños y sus padres la importancia del desarrollo de El Juego como Recurso Didáctico y todos los beneficios positivos que genera en el desenvolvimiento y desarrollo del niño, logrando así que los padres se involucren más en el desarrollo integral de sus hijos.
- Se recomienda trabajar con los estudiantes que aún no perciben la implementación de El Juego como Recurso Didáctico, ya que se detectó que el 9% y 13% manifiesta que es Regular y Malo, lo cual indica que hay un grupo considerables de estudiantes con los cuales trabajar para que perciban El Juego como una solución educativa.

BIBLIOGRAFÍA

- Blatner, A., & Blatner, A. (1997). *The Art of Play*. Nueva York: Brunner.
- Borda, M., Tiesca, R., & Navarro, E. (2018). *Métodos Cuantitativos: Herramientas para la investigación en salud*. Colombia: Universidad del Norte.
- Calero Pérez, M. (2003). *Educación Jugando*. México: Alfaomega.
- Cofré, A., & Tapia, L. (2006). *Matemática recreativa en el aula: Propuestas para hacer más gratas las clases*. México: Alfaomega.
- Comunidad de Docentes Innovadores. (15 de Octubre de 2016). *El juego como estrategia para aprender*. Recuperado el 12 de Octubre de 2021, de MINEDU: <http://docentesinnovadores.peru.edu.pe/el-juego-como-estrategia-para-aprender/>
- Delgado Seclén, D. (2019). *El juego como recurso didáctico para desarrollar las nociones pre numéricas en niños de cinco años*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- García Martínez, V., & López Vásquez, M. (2020). *EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS: MATEMÁTICAS Y QUÍMICA*. México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- Gómez, M. (2009). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Córdoba: Brujas.
- Gonzaga Martínez del Campo, L. (2016). *Más allá de la Calificación: Instrumentos para Evaluar el Aprendizaje*. Chile: Trama Impresores S.A.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Higueras Rodríguez, M. (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación Inicial Docente*. Granada: Universidad de Granada.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.
- MINEDU. (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. *Ministerio de Educación*, 1-64.
- Montiel, E. (2008). *La trascendencia del juego en educación infantil*. Madrid: Santillan.
- Moreno Murcia, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. España: Aljibe.
- Muñiz Rodríguez, L., Rodríguez Muñiz, L., & Rodríguez Ortiz, L. (14 de Mayo de 2021). EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL REFUERZO DE

CONTENIDOS MATEMÁTICOS Y LA MEJORA DE LA MOTIVACIÓN.
Revista Internacional de Pesquisa em Didáctica das Ciências e Matemática, 1-23. Recuperado el 25 de Setiembre de 2021, de <file:///C:/Users/DELL/Downloads/muizrodriguez2021.pdf>

- Nérici, I. (1973). *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Niño, V. (2019). *Metodología de la Investigación*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Núñez Vásquez, M. (2019). *LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA I.E. PRIVADA "PKES SCHOOL – HUAURA"*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Ogalde Careaga, I. (2003). *Los materiales didácticos medios y recursos de apoyo a la docencia*. México: Trillas.
- Palacios Torres, C. D. (2019). *Propuesta Metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de Inicial 2 (de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del periodo lectivo 2019 - 2020*. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana - Sede Cuenca.
- Parcerisa Aran, A. (1996). *MATERIALES CURRICULARES: Cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos*. Barcelona: GRAÓ.
- Peña More, Y. (2021). *El juego como recurso didáctico para la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa N° 225 - Lagunas*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.
- Portocarrero Pinedo, J. (2017). *El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del Distrito de Yorongos*. Tarapoto: Universidad César Vallejos.
- Tuni Pacuri, L., & Ccayahuallpa Palomino, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 584 - Marangani, Canchis - Cusco*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

Tabla 23
Matriz de Consistencia

OBJETIVOS	PROBLEMA	HIPÓTESIS	VARIABLES
Objetivo General Determinar la importancia del juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada” del Distrito de Huamachuco.	¿De qué manera influye el juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada” del Distrito de Huamachuco?	El juego es importante porque influye de manera positiva como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 80779 “La Inmaculada” del Distrito de Huamachuco.	Variable Independiente El Juego
Objetivos específicos <ul style="list-style-type: none"> – Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños del aula de 5 años de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada”. – Promover el juego como recurso didáctico en los espacios educativos que permitan fomentar el aprendizaje en los niños del aula de 5 años de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada”. – Implementar el juego como recurso didáctico para los niños del aula de 5 años de la I. E. I. N° 80779 “La Inmaculada”. 			Variable Dependiente Recurso Didáctico

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2. Ficha de Observación de la Variable El Juego

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA VARIABLE EL JUEGO

ESTUDIANTE:

Fecha de Observación:

CRITERIOS DE VALORACIÓN

1	2	3	4	5
Siempre	Casi Siempre	A Veces	Casi Nunca	Nunca

Instrucciones:

Marca con un aspa (X) la valoración que corresponde al indicador, de acuerdo con la tabla de valoración que se encuentra líneas arriba.

N°	ITEM	INDICADORES				
		1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: AFECTIVA - EMOCIONAL						
1	Genera vínculos emocionales con objetos dentro del aula.					
2	Muestra afinidad por un determinado grupo de compañeros.					
DIMENSIÓN 2: SOCIAL						
3	Interactúa con sus compañeros y permite relacionarse con afecto y calidez. Con pertinencia y calidez.					
DIMENSIÓN 3: CULTURAL						
4	Desarrolla en el aula juego tradicionales.					
DIMENSIÓN 4: CREATIVA						
5	Despierta la curiosidad intelectual del niño, creando a través de otros materiales.					
DIMENSIÓN 5: COGNITIVA						
6	Busca explorar y manipular objetos de su entorno.					
DIMENSIÓN 6: SENSORIAL						
7	Busca explorar su entorno a través del uso de sus sentidos.					
DIMENSIÓN 7: MOTORA						
8	Experimenta con su propio cuerpo.					

Anexo 3. Ficha de Observación para Variable Recurso Didáctico

UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUÍZ GALLO”
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICAL N° 80779 – “LA INMACULADA”
ENCUESTA

INSTRUCCIONES:

CRITERIOS DE VALORACIÓN

1	2	3	4	5
Siempre	Casi Siempre	A Veces	Casi Nunca	Nunca

Lee cada pregunta con mucha atención. Escribe la valoración que corresponde al indicador, de acuerdo con la tabla de valoración que se encuentra líneas arriba.

N°	ÍTEM	INDICADORES				
		1	2	3	4	5
1	El docente mediante el juego ayuda a cada uno de sus estudiantes a desarrollar sus habilidades sociales de manera correcta.					
2	El docente propone estrategia de mejora en la malla curricular que permitan incluir al juego como estrategia educativa.					
3	Los docentes interactúan con los alumnos en el desarrollo de las actividades pedagógicas.					
4	Los docentes fomentan actividades de juego para que los alumnos interactúen entre sí.					
5	El docente propone estrategias de mejora en la malla curricular que permitan incluir al juego como estrategia educativa.					
6	El docente emplea estrategias de juego para que el alumno vaya generando conciencia y diferencia entre lo bueno y lo malo, ante situaciones que se le presenten en la vida diaria.					

Gracias por su participación

Anexo 4. Procesamiento de datos de Variable El Juego en SPSS

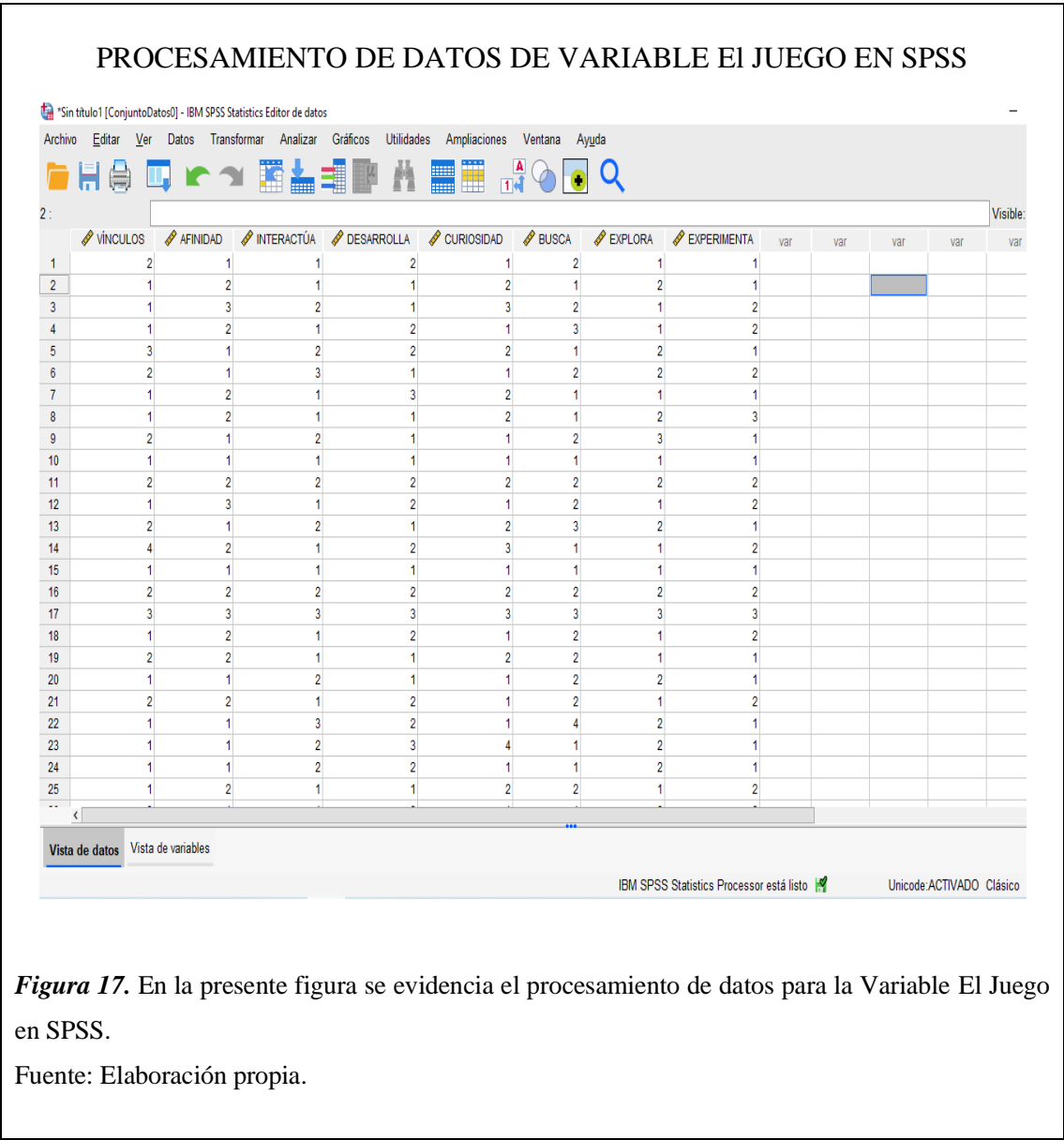


Figura 17. En la presente figura se evidencia el procesamiento de datos para la Variable El Juego en SPSS.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 5. Procesamiento de datos de Variable El Juego en Excel

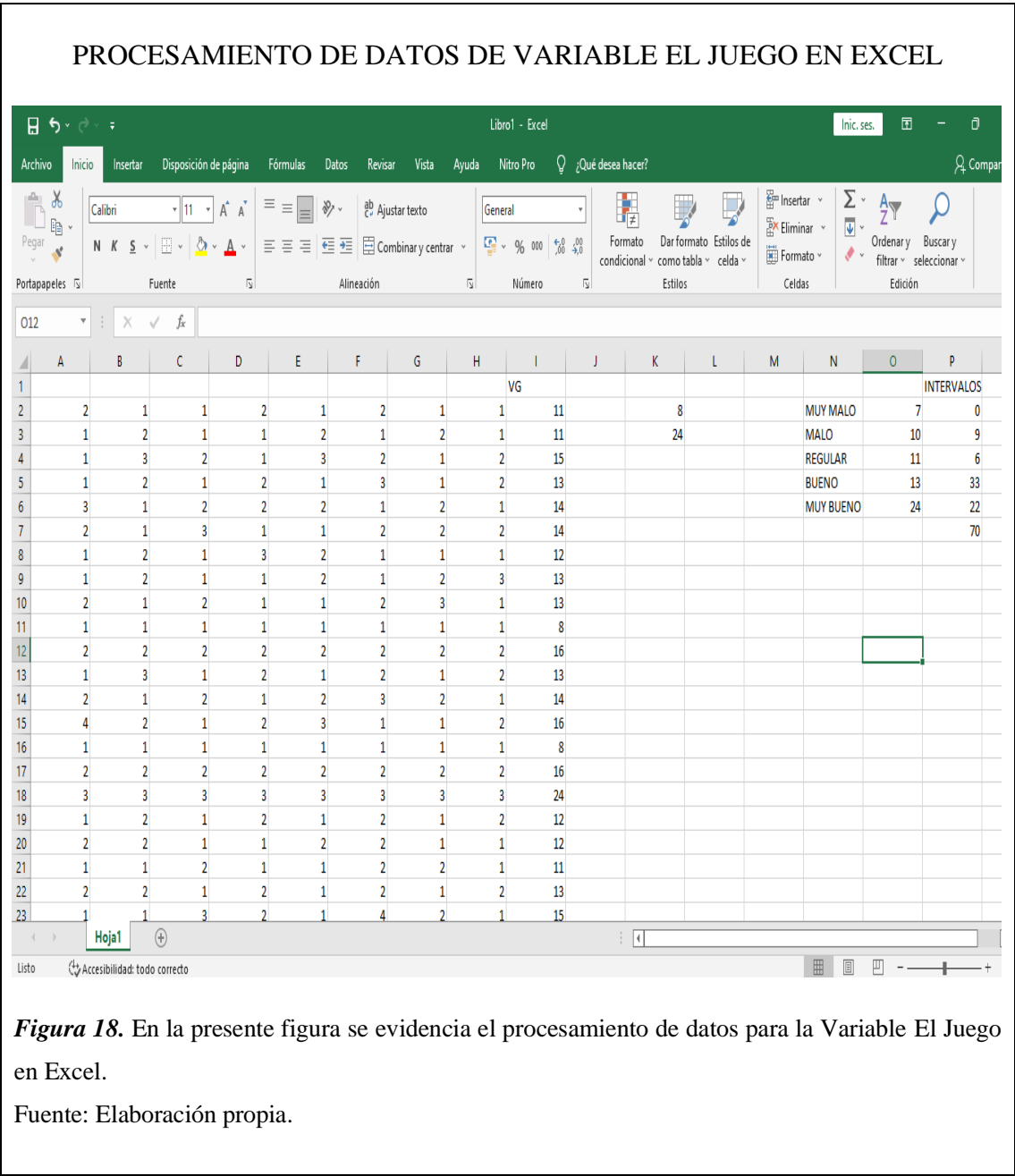


Figura 18. En la presente figura se evidencia el procesamiento de datos para la Variable El Juego en Excel.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 6. Procesamiento de datos Estadísticos de Variable El Juego en SPSS

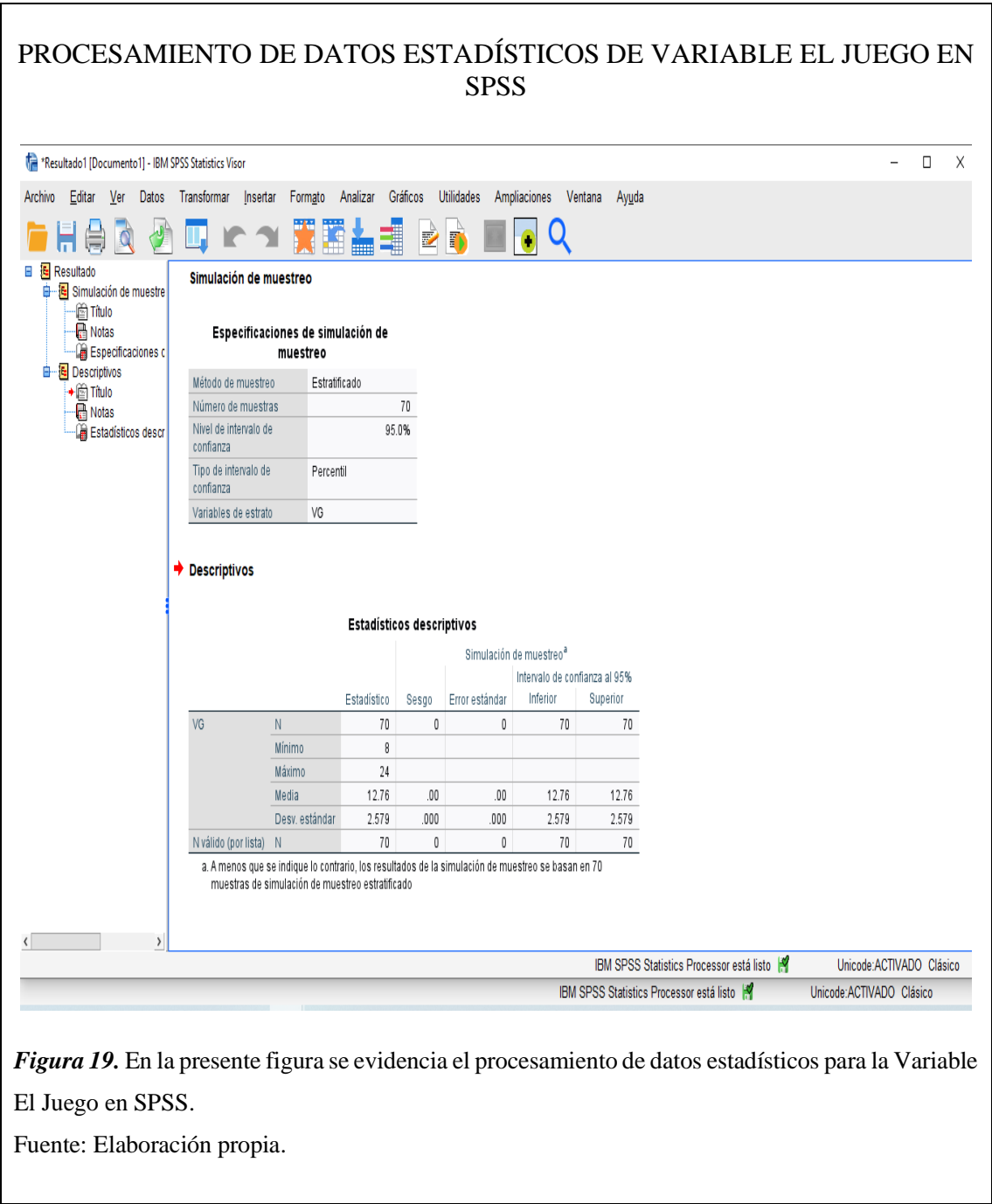


Figura 19. En la presente figura se evidencia el procesamiento de datos estadísticos para la Variable El Juego en SPSS.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 7. Procesamiento de datos de Variable Recurso Didáctico en SPSS

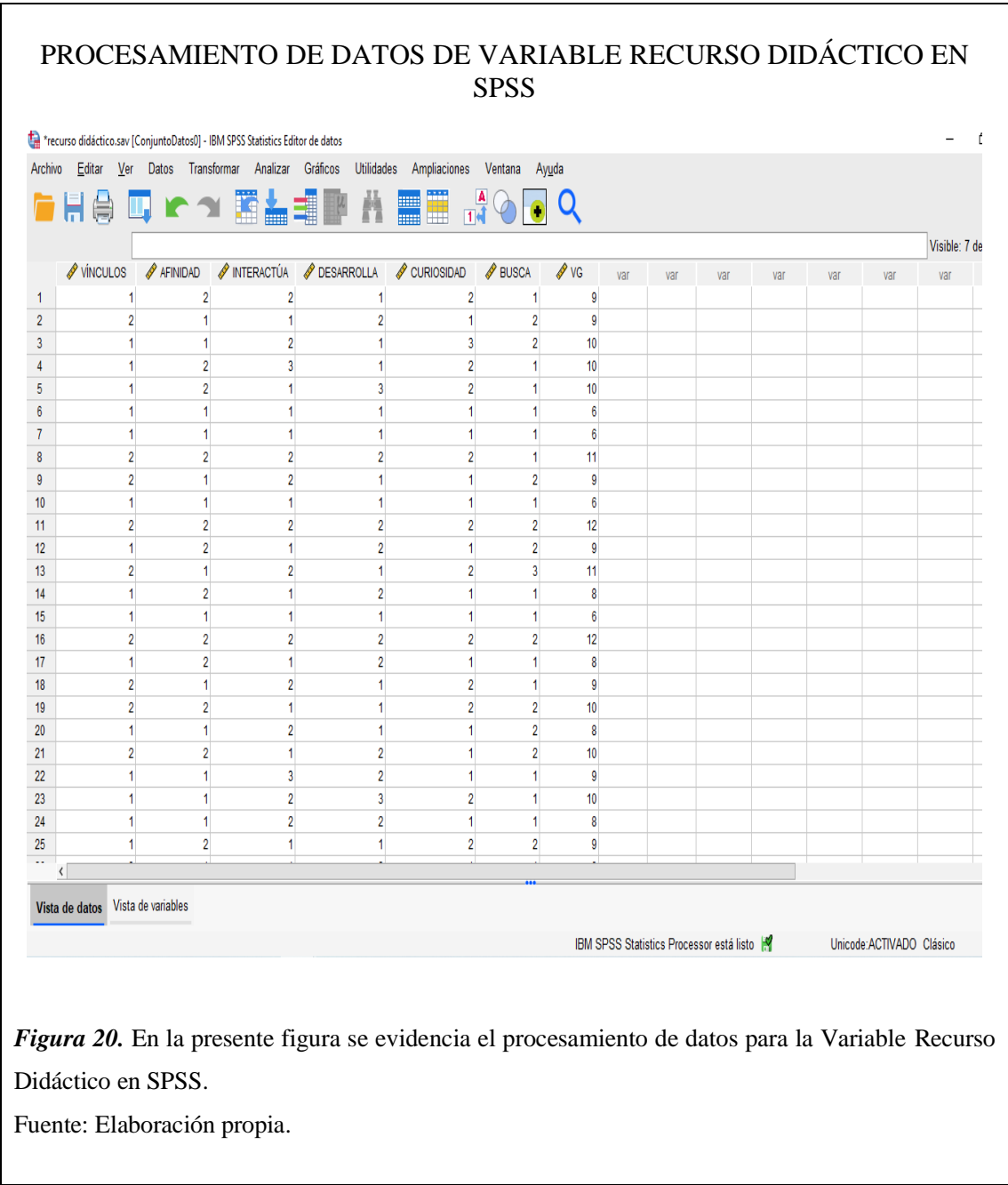


Figura 20. En la presente figura se evidencia el procesamiento de datos para la Variable Recurso Didáctico en SPSS.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 8. Procesamiento de datos de Variable Recurso Didáctico en Excel

PROCESAMIENTO DE DATOS DE VARIABLE RECURSO DIDÁCTICO EN EXCEL

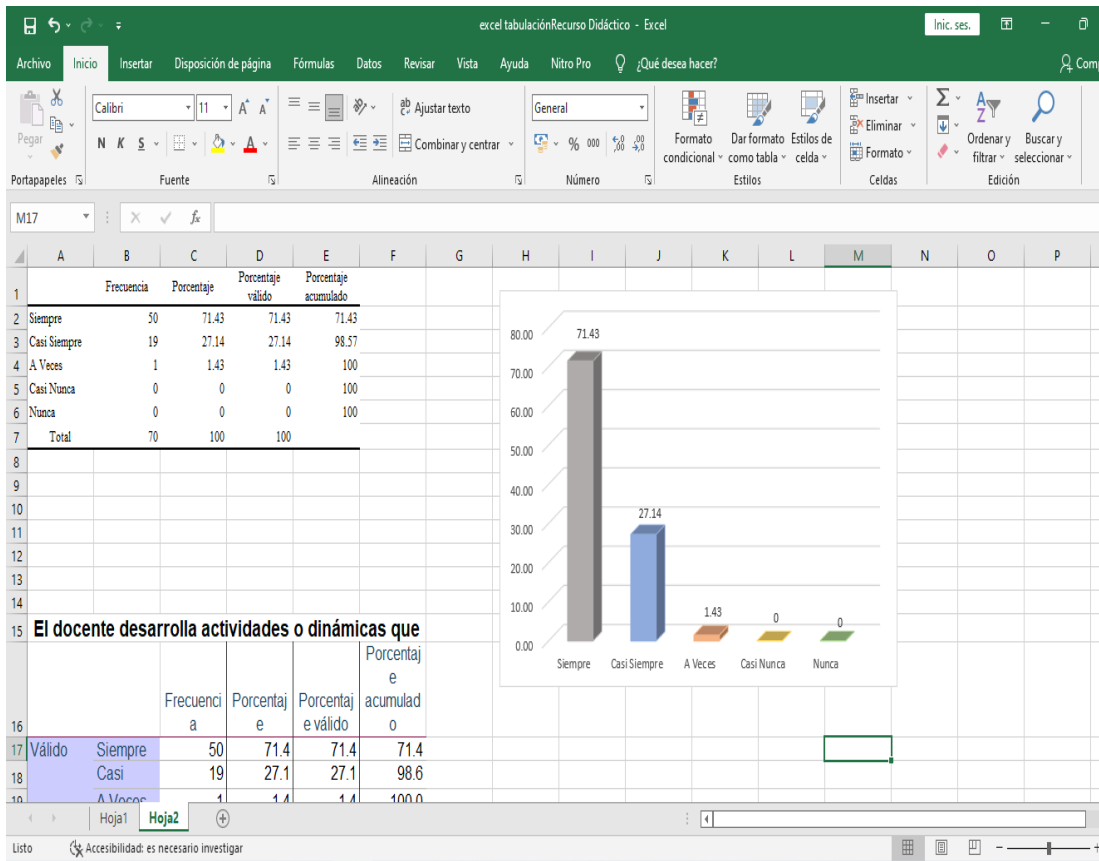


Figura 21. En la presente figura se evidencia el procesamiento de datos para la Variable Recurso Didáctico en Excel.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 9. Procesamiento de datos estadísticos de Variable Recurso Didáctico en Excel

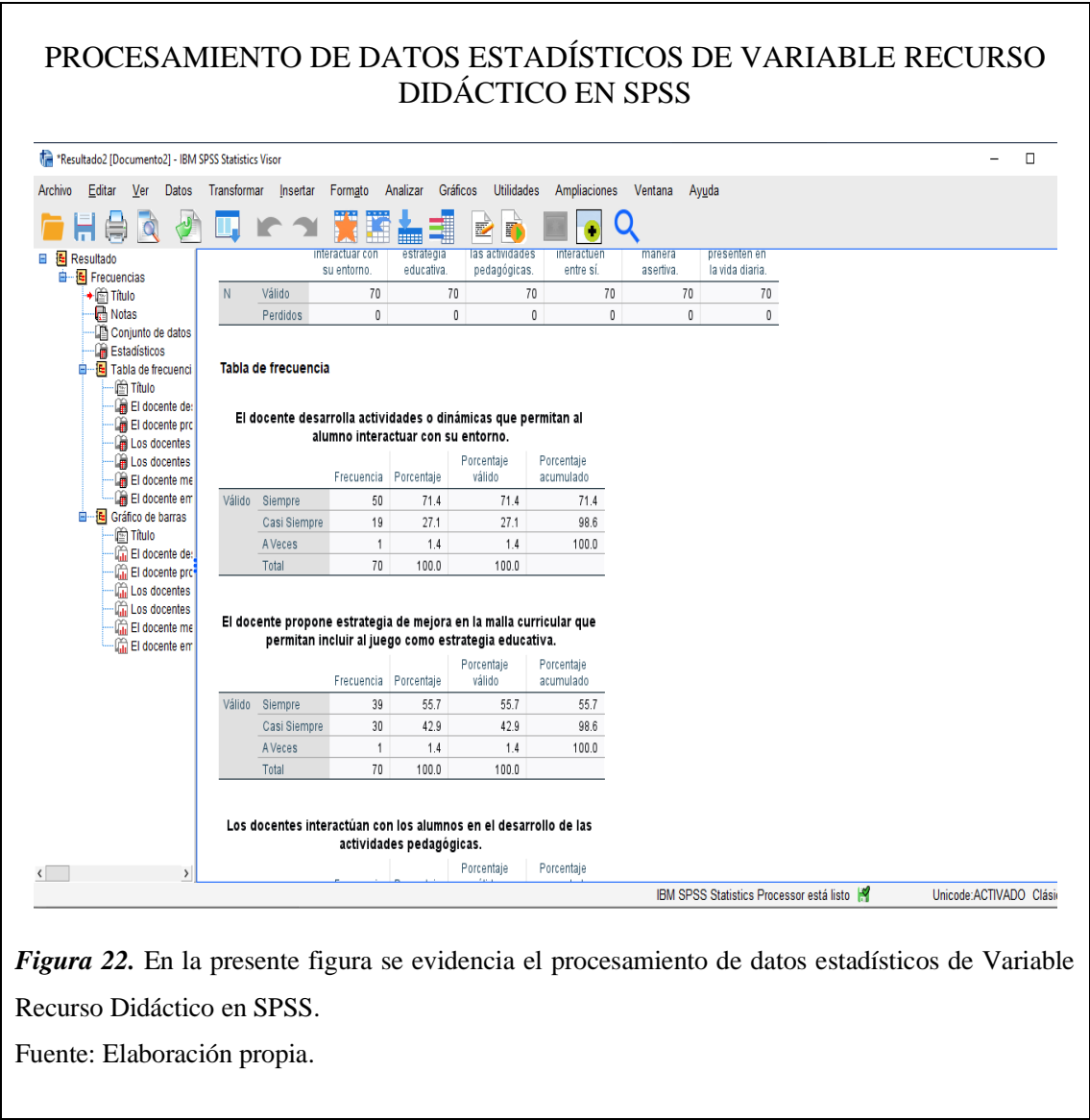


Figura 22. En la presente figura se evidencia el procesamiento de datos estadísticos de Variable Recurso Didáctico en SPSS.
Fuente: Elaboración propia.

Anexo 10. Guía del Juego Enhebramos y hacemos una pulsera para mamá

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
ACTÚA Y PIENSA EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Comunica y representa ideas.	Ubicación y desplazamiento <ul style="list-style-type: none"> - Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: “arriba o abajo”, “delante de o atrás de”. - Realiza desplazamientos considerando que hizo para ir de un lugar a otro.

Fuente: Elaboración propia.

Desarrollo del Juego:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p>“ENHEBRAMOS Y HACEMOS UNA PULSERA PARA MAMÁ”</p> <p>➤ Inicio La docente indica a los niños que deben tener sus materiales a la mano y que tendrán un tiempo asignado para elaborar sus pulseras.</p> <p>La docente motiva a los niños(as) presentándoles los materiales y realiza las siguientes preguntas: ¿Qué materiales tenemos? ¿Para qué nos sirve? ¿Qué forma tienen? ¿Qué podemos hacer con los materiales? Escuchamos sus respuestas.</p> <p>➤ Desarrollo La docente indica a cada alumno que puede confeccionar la pulsera para mamá.</p> <p>➤ Relajación Los niños(as) presentan sus trabajos. Se realiza el diálogo con los niños(as): ¿Les gustó el juego? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué hicieron con las cuentas? ¿Cómo les quedó las pulseras para mamá? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuentas de colores. - Hilo. - Elástico. - Papel de regalo. - Lápiz. - Colores, etc. 	60 m.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 11. Guía del Juego Imitación de animales

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
DESARROLLO MOTRIZ Y CREATIVIDAD	Comunica y representa animales mediante el sonido y uso de su cuerpo.	Sonido - Realiza sonidos haciendo uso de su cuerpo.

Fuente: Elaboración propia.

Desarrollo del Juego:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
“IMITACIÓN DE ANIMALES” ➤ Inicio La docente indica a los niños que les mencionará el nombre de un animal y al niño que ella asigne imitará el sonido del animal indicado. La docente motiva a los niños(as) presentándoles los materiales y realiza las siguientes preguntas: ¿Qué animales conocen? ¿Qué forma tienen? Escuchamos sus respuestas. ➤ Desarrollo La docente indica a cada alumno que sonido imitar y los invita a participar. ➤ Relajación Termina el juego, los niños(as) descansan. Se realiza el diálogo con los niños(as): ¿Les gustó el juego? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Tuvieron alguna dificultad?	- Los niños.	30 m.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 12. Guía del Juego Pintura con los dedos

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
DESARROLLO MOTRIZ, SENSORIAL Y CREATIVIDAD	Comunica y representa dibujos mediante el uso de sus manos.	Sonido <ul style="list-style-type: none"> - Realiza representaciones gráficas. - Explora su creatividad.

Fuente: Elaboración propia.

Desarrollo del Juego:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p>“PINTURA CON LOS DEDOS”</p> <p>➤ <i>Inicio</i> La docente indica a los niños que deben tener sus materiales a la mano y que tendrán un tiempo asignado para elaborar sus dibujos con sus dedos.</p> <p>La docente motiva a los niños(as) realizándoles las siguientes preguntas: ¿Qué materiales tenemos? ¿Para qué nos sirven? ¿Qué podemos hacer con los materiales? Escuchamos sus respuestas.</p> <p>➤ <i>Desarrollo</i> La docente indica a cada alumno que puede empezar a dibujar en sus hojas haciendo uso de sus pinturas y sus manos.</p> <p>➤ <i>Relajación</i> Los niños(as) presentan sus trabajos. Se realiza el diálogo con los niños(as): ¿Les gustó el juego? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond. - Lápiz. - Colores. - Témperas. 	30 m.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 13. Guía del Juego Los bolos numéricos

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
DESARROLLO MOTRIZ, COGNITIVO, SENSORIAL Y CREATIVIDAD	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo.	- Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.

Fuente: Elaboración propia.

Desarrollo del Juego:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p>“LOS BOLOS NUMÉRICOS”</p> <p>➤ <i>Inicio</i> La docente indica a los niños que deben tener sus materiales a la mano y que tendrán un tiempo asignado para iniciar el juego.</p> <p>La docente motiva a los niños(as) presentándoles los materiales y realiza las siguientes preguntas: ¿Qué materiales tenemos? ¿Para qué nos sirve? ¿Qué forma tienen? ¿Qué podemos hacer con los materiales? Escuchamos sus respuestas.</p> <p>➤ <i>Desarrollo</i> La docente indica a cada alumno ordenaran las botellas formando un triángulo, luego cada alumno con el uso de su pelota derribará los bolos. Los bolos derrumbados el niño sumará los números en ellos, luego repetirá el juego 5 veces e indicará el puntaje total que obtuvo. El estudiante con más alto puntaje será el ganador.</p> <p>➤ <i>Relajación</i> Los niños(as) terminan el juego. Se realiza el diálogo con los niños(as): ¿Les gustó el juego? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Botellas enumeradas del 1 al 9. - Pelota pequeña. 	40 m.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 14. Guía del Juego Jugando a ser estatuas

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
ACTÚA Y PIENSA EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Comunica y representa sus movimientos.	Ubicación y desplazamiento <ul style="list-style-type: none"> - Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: “arriba o abajo”, “delante de o atrás de”. - Realiza desplazamientos considerando que hizo para ir de un lugar a otro.

Fuente: Elaboración propia.

Desarrollo del Juego:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
“JUGANDO A SER ESTATUAS” <p>➤ Inicio La docente indica a los niños reproducirá una canción, mientras la canción suena ellos podrán desplazarse en cualquier lado, saltar y realizar cualquier movimiento que deseen, cuando la música se detenga permanecerán inmóviles, es decir, sin moverse hasta que la música vuelva a sonar.</p> <p>➤ Desarrollo La docente reproduce la música y da inicio al juego.</p> <p>➤ Relajación Los niños(as) terminan el juego. Se realiza el diálogo con los niños(as): ¿Les gustó el juego? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños. 	30 m.

Fuente: Elaboración propia.



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Araujo Baylón, María Jesús Araujo Baylón, María Jesús
Título del ejercicio: Turniting
Título de la entrega: Tesis pregrado
Nombre del archivo: maria_y_sandra_final.docx04.docx
Tamaño del archivo: 2.4M
Total páginas: 77
Total de palabras: 13,805
Total de caracteres: 72,969
Fecha de entrega: 05-sept.-2022 04:48p. m. (UTC-0400)
Identificador de la entrega... 1893229736

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

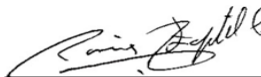


TESIS
EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LOS NIÑOS DEL
AULA DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 80759 "LA INMACULADA" - HUAMACHUCO
Presentada Para obtener El Título Profesional de Licenciado en Educación,
Especialidad en Educación Inicial

Investigadora:
Araujo Baylón, María Jesús

Asesora:
Ravines Zapatel, Carlos Edmundo

Lambayeque-Perú
2022


Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor

El Juego como Recurso Didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa N° 80779 “La Inmaculada” – Huamachuco.

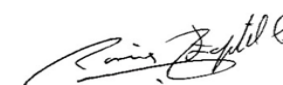
Tesis pregrado

INFORME DE ORIGINALIDAD

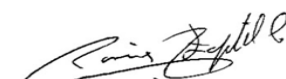
19%	17%	4%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

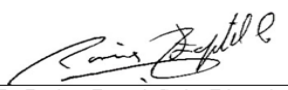
1	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	gredos.usal.es Fuente de Internet	2%
3	huelladigital.cbachilleres.edu.mx Fuente de Internet	1%
4	artedidacticahp.blogspot.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uoosevelt.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	pt.slideshare.net Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego Trabajo del estudiante	1%
8	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	montessoribib.ku.edu Fuente de Internet	


Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor

		<1 %
10	Submitted to Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía Trabajo del estudiante	<1 %
11	repositorio.upeu.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to UNIBA Trabajo del estudiante	<1 %
15	clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Ministerio de Educación de Perú - COAR Trabajo del estudiante	<1 %
17	wn.com Fuente de Internet	<1 %
18	aleph.uned.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %


 Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
 Asesor

20	www.reformasecundaria.sep.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.puce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	rosariorivera4.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to GIMNASIO VERMONT Trabajo del estudiante	<1 %
25	Marco Arturo Valladares Villagómez. "Perspectiva de los docentes y estudiantes frente a la virtualización educativa como alternativa en tiempos de COVID-19 en la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad Central del Ecuador", Universitat Politecnica de Valencia, 2021 Publicación	<1 %
26	bibliotecaunapec.blob.core.windows.net Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Escuela Politecnica Nacional Trabajo del estudiante	<1 %
28	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.uprit.edu.pe	


Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor

Fuente de Internet

<1 %

30

repository.uniminuto.edu

Fuente de Internet

<1 %

31

repositorioacademico.upc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

32

Submitted to unsaac

Trabajo del estudiante

<1 %

33

eprints.uanl.mx

Fuente de Internet

<1 %

34

repositorio.uancv.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

35

repositorio.unu.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

36

Maria Angelica Garcia-Medina, Luisa
Margarita Severiche-Urda, Jennifer Eugenia
Garay-Rodríguez, Julio Luis Méndez-Vergara.
"Fortaleciendo el vocabulario de la lengua
extranjera inglés en infantes de tercer grado
de primaria usando flashcards digitales",
Virtu@lmente, 2019

Publicación

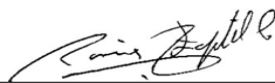
<1 %

37

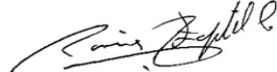
Submitted to Universidad Politécnica Estatal
de Carchi

Trabajo del estudiante

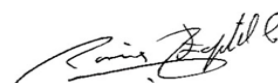
<1 %


Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor

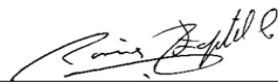
38	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	revistas.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	Submitted to Universidad Cientifica del Sur Trabajo del estudiante	<1 %
41	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1 %
42	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	riull.ull.es Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.unicauca.edu.co:8080 Fuente de Internet	<1 %
46	documents.mx Fuente de Internet	<1 %
47	eresmama.com Fuente de Internet	<1 %
48	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	bibliotecadigital.oducal.com Fuente de Internet	<1 %


 Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
 Asesor

50	mauxiconcejal.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
51	revistas.upel.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
52	www.federacionmaranatha.com Fuente de Internet	<1 %
53	www.oalib.com Fuente de Internet	<1 %
54	www.ugr.es Fuente de Internet	<1 %
55	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1 %
56	Alfonso Martínez-Moreno, Susana Imbernón Giménez, Arturo Díaz Suárez. "The Psychomotor Profile of Pupils in Early Childhood Education", Sustainability, 2020 Publicación	<1 %
57	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	<1 %
58	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
59	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	


 Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
 Asesor

		<1 %
60	revista.religacion.com Fuente de Internet	<1 %
61	www.google.com Fuente de Internet	<1 %
62	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %
63	www.ugm.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
64	(António José Guedes, Carla Serrão, Fernando Diogo, Maria José Araújo, Paulo Delgado, Sofia Veiga, Sílvia Barros and Teresa Martins). "Pedagogia / educação Social: teorias práticas: espaços de investigação, formação e ação", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2014. Publicación	<1 %
65	cdeporte.rediris.es Fuente de Internet	<1 %
66	dergipark.org.tr Fuente de Internet	<1 %
67	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
68	funes.uniandes.edu.co Fuente de Internet	

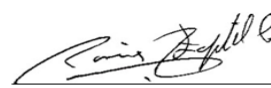

 Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
 Asesor

.			<1 %
.	69	repositorio.escuelamilitar.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
.	70	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
.	71	sibi.upn.mx Fuente de Internet	<1 %
.	72	takey.com Fuente de Internet	<1 %
.	73	tauja.ujaen.es Fuente de Internet	<1 %
.	74	Lina Higuera-Rodríguez, Marta Medina-García*, Estefanía Martínez-Valdivia. "Treatment and Evaluation of Game as a Didactic Resource in the Communication of Teachers Through Social Networks", European Journal of Educational Research, 2021 Publicación	<1 %
.	75	www.cervantesvirtual.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias Apagado


Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor