

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO

SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

La importancia de los juegos para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima

Presentada para obtener el Título de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial

Investigadoras: Bach. Maribel del Rocío Varillas Nizama

Bach. Lily Sadith Torres Benel

Asesor: Dr. Castro Kikuchi Jorge

Lambayeque - Perú

07 de julio, 2025

**LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.P N°10144 “VIRGEN DE FÁTIMA**

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



Maribel del Rocio Varillas Nizama
Investigadora



Lily Sadith Torres Benel
Investigadora



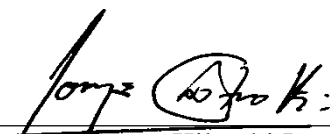
M.sc Gaby Silvia Guerrero Rojas
Presidente



M.sc María Elena Segura Solano
Secretaria



M.sc Mariela Espinoza Vizquerra
Vocal



Dr. Castro Kikuchi Jorge
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 483-2025

Siendo las 12:30 horas, del día lunes 07 de julio de 2025 en los Ambientes de la FACHSE: Sala de Sustentación, por mandato de la Resolución N° 2476-2025-D-FACHSE de fecha 04 de julio de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0176-2025-D-FACHSE de fecha 16 de enero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a) : Dra. GABY SILVIA GUERRERO ROJAS
Secretario(a) : Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Vocal : Dra. MARIELA ESPINOZA VIZQUERRA
Asesor(es) : Dr. CASTRO KIKUCHI JORGE ISAAC



Con la finalidad de evaluar la(e) Tesis titulada(o): LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.P N°10144 "VIRGEN DE FÁTIMA Presentada por VARILLAS NIZAMA MARIBEL DEL ROCIO Y TORRES BENEL LILY SADITH para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regulas. Siendo las 1:30 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dra. GABY SILVIA GUERRERO ROJAS
PRESIDENTE(A)


Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
SECRETARIO(A)


Dra. MARIELA ESPINOZA VIZQUERRA
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

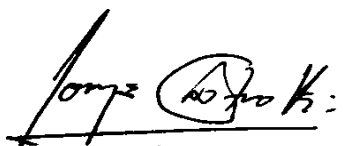
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, **Dr. Castro Kikuchi Jorge** usuario revisor de la tesis titulada: **La importancia de los juegos para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima**, cuyos autores son: **Maribel del Rocio Varillas Nizama** Identificado con documento de identidad N° **16795369**. y **Lily Sadith Torres Benel**, Identificado con **documento de identidad N° 47725321**; declaran que la evaluación realizada por el programa informático ha arrojado **un porcentaje de similitud 17%** 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, enero del 2025



Dr. Castro Kikuchi Jorge

DNI: 16453781

Asesor

Se adjunta:

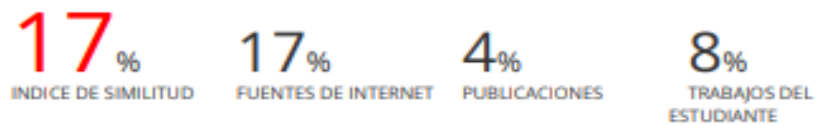
*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

Reporte de Similitud Automatizado

La importancia de los juegos para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 "Virgen de Fátima"

INFORME DE ORIGINALIDAD



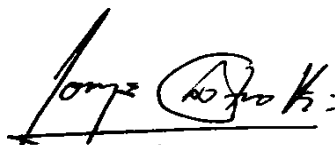
FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	upc.aws.openrepository.com Fuente de Internet	1%
8	repositorio.pukllasunchis.org Fuente de Internet	1%

Dr. Castro Kikuchi Jorge

Asesor

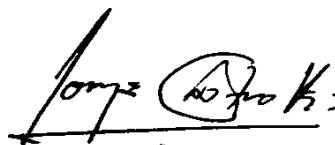
9	eymiucv.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.ensad.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
18	www.ensad.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad de Montemorelos Trabajo del estudiante	<1 %



Dr. Castro Kikuchi Jorge

Asesor

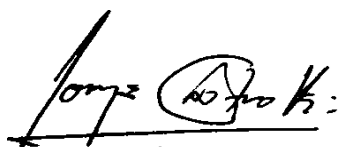
20	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
21	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de internet	<1 %
22	repositorio.uss.edu.pe Fuente de internet	<1 %
23	es.slideshare.net Fuente de internet	<1 %
24	archive.org Fuente de internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1 %
26	pesquisa.bvsalud.org Fuente de internet	<1 %
27	tesis.unsm.edu.pe Fuente de internet	<1 %
28	repositorio.uta.edu.ec Fuente de internet	<1 %
29	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
30	Submitted to espam Trabajo del estudiante	<1 %



Dr. Castro Kikuchi Jorge

Asesor

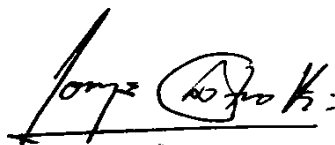
31	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	<1 %
32	www.cacic2016.unsl.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
33	Kevin Rosero Narváez, Anabela Galárraga-Andrade. "Análisis del consumo de bebidas alcohólicas en estudiantes universitarios de las carreras de educación básica y educación inicial", REVISTA U-Mores, 2023 Publicación	<1 %
34	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	www.mentesabiertaspsicologia.com Fuente de Internet	<1 %
36	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1 %
37	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
38	cdn.www.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
39	definicion.conceptualista.com Fuente de Internet	<1 %



Dr. Castro Kikuchi Jorge

Asesor

40	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
41	www.babysparks.com Fuente de Internet	<1 %
42	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
43	Cruz, Amy Andrea Arteaga Guerra, María Claudia Patricia Delgado. "Conocimiento de las docentes del nivel inicial sobre el juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral, en colegios estatales de distritos de las regiones Lima y Junín.", Pontificia Universidad Católica del Perú (Peru), 2024 Publicación	<1 %
44	remca.umet.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
45	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
46	Pablo Antonio Vásquez-Cerda, Norma Rodríguez Feilberg, Fernando Muñoz Sepúlveda, Felipe Hermosilla Palma et al. "Evaluación de la coordinación motriz en escolares mediante el test KTK y talleres de malabarismo: análisis de diferencias	<1 %



Dr. Castro Kikuchi Jorge

Asesor

significativas pre y post intervención", Retos,
2025

Publicación

47	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
48	Submitted to Universidad de Manizales Trabajo del estudiante	<1 %
49	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

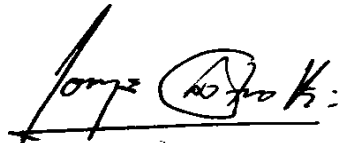
Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Castro Kikuchi Jorge
Asesor

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Los que suscriben, Maribel del Rocio Varillas Nizama y Lily Sadith Torres Benel; investigadores principales, y Dr. Castro Kikuchi Jorge, asesor del trabajo de investigación La importancia de los juegos para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima, declarando solemnemente bajo juramento que este trabajo no ha sido copiado y no contiene información falsa. En el caso de demostrarse lo contrario, asumimos plena responsabilidad por la cancelación de este informe y cualquier proceso administrativo pertinente que pueda resultar en la revocación del título otorgado como consecuencia de este informe.

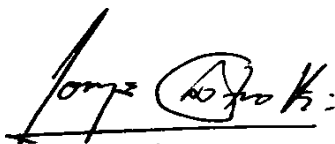
Lambayeque, 12 de febrero del 2025.



Maribel del Rocio Varillas Nizama
Investigador



Lily Sadith Torres Benel
Investigador



Dr. Castro Kikuchi Jorge
Asesor

DEDICATORIA

A mi madre, que con su esfuerzo y apoyo incondicional siempre estuvo ahí para mí lo cual agradezco de todo corazón.

A mi padre que desde el cielo me ilumina para seguir adelante con mis proyectos.

Lily Sadith

A mi madre, por ser mi guía y mi mayor apoyo en cada paso de este camino. Su amor incondicional y sus palabras de aliento han sido el impulso que me ha llevado hasta aquí.

A mi padre, aunque no esté físicamente presente, su legado y enseñanzas viven en mí, recordándome siempre que soy capaz de alcanzar mis sueños.

A mi hija, la razón más hermosa de mi esfuerzo y perseverancia. Por ella, por su futuro, por enseñarme cada día el verdadero significado del amor y la esperanza.

Este logro es nuestro

Maribel del Rocio

AGRADECIMIENTO

Gracias a mis padres por cada día confiar y creer en mí, estando siempre dispuestos a acompañarme a subir cada peldaño hacia la culminación de mi carrera profesional con cada uno de sus consejos que detonaron durante mi vida.

Gracias a la vida por este nuevo éxito,

Lily Sadith

Gracias a Dios por guiarme y acompañarme en esta etapa académica, mis padres por haber creído en mí y a la vida por este logro.

Maribel del Rocio

ÍNDICE

<i>ACTA DE SUSTENTACIÓN</i>	2
<i>DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD</i>	12
<i>DEDICATORIA</i>	13
<i>Maribel del Rocío</i>	13
<i>AGRADECIMIENTO</i>	14
<i>Maribel del Rocío</i>	14
<i>ÍNDICE</i>	15
<i>ÍNDICE DE TABLAS</i>	18
<i>ÍNDICE DE FIGURAS</i>	19
<i>RESUMEN</i>	20
<i>INTRODUCCIÓN</i>	22
<i>CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO</i>	26
<i>1.1. Antecedentes</i>	26
<i>1.1.1. A nivel internacional</i>	26
<i>1.1.2. A nivel Nacional</i>	27
<i>1.1.3. A nivel Regional y/o Local</i>	29
<i>1.2. Bases Teóricas</i>	30
<i>1.2.1. Bases teóricas que fundamentan la variable: Los juegos</i>	30
<i>1.2.2. Los juegos</i>	33
<i>Dimensión 1: Características del Juego</i>	35
<i>Dimensión 2: Tipos de juegos</i>	38
<i>Dimensión 3: Calidad y Contexto del juego</i>	40
<i>Calidad del Juego</i>	40
<i>Contexto del Juego</i>	41
<i>Juegos en solitario, en grupo, dirigidos y libres</i>	45
<i>Juegos Dirigidos</i>	46
<i>Juegos Libres</i>	46
<i>Beneficios e importancia del juego en la Educación Inicial</i>	47
<i>1.2.3. Teorías que fundamentan la variable: Los Aprendizajes</i>	54
<i>1.3.4 Definición del Aprendizaje</i>	57

<i>1.3.5. Dimensiones del aprendizaje</i>	59
<i>Dimensión 1: Desarrollo cognitivo</i>	59
<i>Dimensión 2: Desarrollo Socioemocional</i>	60
<i>Dimensión 3: Desarrollo Físico y Motor</i>	61
<i>1.4 Bases Conceptuales</i>	64
<i>Operacionalización</i>	70
- <i>Variables de investigación</i>	70
- <i>Operacionalización de Variables</i>	70
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO	72
<i>2.1. Diseño de contrastación de hipótesis</i>	72
<i>Esquema del diseño correlacional</i>	72
<i>Donde</i>	72
<i>2.2 Procedimiento a seguir en la investigación</i>	73
<i>2.3 Población y muestra</i>	73
<i>2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos</i>	73
<i>Procedimientos</i>	74
<i>Métodos de análisis de datos</i>	74
CAPÍTULO III. RESULTADOS	75
<i>3.1. RESULTADOS</i>	75
<i>3.1.1 Análisis descriptivo</i>	75
<i>Los juegos y los aprendizajes</i>	87
<i>Prueba de normalidad</i>	87
<i>Prueba de hipótesis</i>	89
<i>4.1. Discusión</i>	92
CONCLUSIONES	98
RECOMENDACIONES	99
REFERENCIAS	100
ANEXOS	106
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD	4
<i>Lambayeque, enero del 2025</i>	4
INSTRUMENTO: CUESTIONARIO	110

<i>Variable 1: Juegos Dimensión: Características</i>	<i>110</i>
<i>Dimensión: Tipos.....</i>	<i>111</i>
<i>Dimensión: Calidad y contexto del juego</i>	<i>112</i>
<i>Variable 2: Los Aprendizajes Dimensión: Desarrollo cognitivo.....</i>	<i>112</i>
<i>Dimensión: Desarrollo Socioemocional</i>	<i>113</i>
<i>Dimensión: Desarrollo físico y motor.....</i>	<i>113</i>
<i>Dimensión: Desarrollo del lenguaje</i>	<i>114</i>
<i>ANEXO N° 5 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS ..</i>	<i>115</i>

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1: Operalización de variable "Los juegos"</i>	71
<i>Tabla 2: Operalización de variable "Los aprendizajes"</i>	72
<i>Tabla 3: Características respecto a los juegos en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"</i>	76
<i>Tabla 4: Tipos respecto a los juegos en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"</i>	77
<i>Tabla 5: Calidad y contexto del juego en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"</i>	79
<i>Tabla 6: Desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 "Virgen de Fátima"</i>	80
<i>Tabla 7: Desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 "Virgen de Fátima"</i>	82
<i>Tabla 8: Desarrollo físico y motor en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"</i>	83
<i>Tabla 9: Desarrollo del lenguaje en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"</i>	84
<i>Tabla 10: Los juegos en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 "Virgen de Fátima"</i>	86
<i>Tabla 11: Los aprendizajes en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"</i>	87
<i>Tabla 12: Prueba de Shapiro-Wilk para una muestra</i>	89
<i>Tabla 13: Prueba de correlación de los juegos y los aprendizajes en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 "Virgen de Fátima"</i>	91

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1: Características respecto a los juegos en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima”</i>	76
<i>Figura 2: Tipos respecto a los juegos en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima”</i>	77
<i>Figura 3: Calidad y contexto del juego</i>	79
<i>Figura 4: Desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima”</i>	81
<i>Figura 5: Desarrollo socioemocional en los niños de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"</i>	82
<i>Figura 6: Desarrollo físico y motor en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"</i>	83
<i>Figura 7: Desarrollo del lenguaje en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"</i>	84
<i>Figura 8: Los juegos en los niños 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima”</i> .	86
<i>Figura 9: Los aprendizajes en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"</i>	87
<i>Figura 10: Gráfico Q-Q normal de los juegos</i>	89
<i>Figura 11: Gráfico Q-Q normal de los aprendizajes</i>	90

RESUMEN

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa Inicial y Primaria N°10144 “Virgen de Fátima” situada en el distrito de Motupe, Provincia de Lambayeque, en la región de Lambayeque. El objetivo principal consistió en determinar la importancia de los juegos para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima. La metodología utilizada fue un cuestionario con 18 ítems orientados para la variable 1 Juegos, cuyas dimensiones son características de los juegos, tipos de juego, calidad y contexto de juegos; y para la variable 2 que es los aprendizajes, buscando determinar o no la relación entre ambas y sus respectivas dimensiones. Los resultados obtenidos, permiten afirmar que existe una “Muy alta relación directa” entre las variables estudiadas, es decir esta alta correlación (0.806) entre los juegos y los aprendizajes, se justifica por la consistente participación en juegos (63.30% siempre o casi siempre) y su efectividad en el aprendizaje (76.70% aprenden siempre o casi siempre mediante juegos), esta relación se fortalece por el enfoque integral de los juegos, que fomentan el desarrollo físico, social, cognitivo e imaginativo en el 60% de las actividades, además, los altos porcentajes en desarrollo de habilidades específicas como resolución de problemas (60%), cooperación y control emocional (83.3%), habilidades motoras (73.4%) y lingüísticas (76.7%) durante los juegos contribuyen directamente a la eficacia del aprendizaje, esta correlación muy alta subraya el papel crucial de los juegos como herramienta pedagógica efectiva para el aprendizaje integral en esta edad.

Palabras clave: Aprendizaje, juegos, desarrollo cognitivo, desarrollo físico, desarrollo socioemocional.

ABSTRACT

This research was developed at the Initial and Primary Educational Institution No. 10144 "Virgen de Fátima" located in the district of Motupe, Province of Lambayeque, in the region of Lambayeque. The main objective was to determine the importance of games for the learning of 5-year-old children at the I.E.I.P No. 10144 "Virgen de Fátima". The methodology used was an 18-item questionnaire oriented for variable 1 Games, whose dimensions are characteristics of games, types of games, quality and context of games; and for variable 2, which is learning, seeking to determine or not the relationship between both and their respective dimensions. The results obtained allow us to affirm that there is a "Very high direct relationship" between the variables studied, that is, this high correlation (0.806) between games and learning is justified by the consistent participation in games (63.30% always or almost always) and their effectiveness in learning (76.70% always or almost always learn through games), this relationship is strengthened by the comprehensive approach of games, which promote physical, social, cognitive and imaginative development in 60% of the activities, in addition, the high percentages in the development of specific skills such as problem solving (60%), cooperation and emotional control (83.3%), motor skills (73.4%) and linguistic skills (76.7%) during games directly contribute to the effectiveness of learning, this very high correlation underlines the crucial role of games as an effective pedagogical tool for comprehensive learning at this age.

Keywords: Learning, games, cognitive development, physical development, socio-emotional development.

INTRODUCCIÓN

Los docentes desempeñan un papel fundamental en la promoción del aprendizaje, no solo al transmitir conocimientos, sino también al crear un ambiente propicio y motivador que permita a los estudiantes desarrollar sus habilidades, comprender conceptos y aplicar lo aprendido de manera efectiva en la vida cotidiana, es entonces trascendental toda estrategia que se utilice en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El juego es una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, especialmente en las primeras etapas educativas, ya que está directamente conectado con el aprendizaje de los estudiantes ya que no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más agradable y motivador, sino que también facilita la adquisición de conocimientos y habilidades de manera efectiva

Montessori (1909) propuso que el juego es crucial para el desarrollo del niño y debe ser una parte integral del proceso educativo. Según ella, los niños aprenden mejor a través de la acción y la exploración. Montessori defendió un enfoque de aprendizaje autónomo, donde los niños eligen actividades que fomentan la creatividad, la independencia y la resolución de problemas. En su método, el ambiente preparado juega un papel esencial para que los niños interactúen libremente con materiales que favorecen el aprendizaje a través del juego.

Según Piaget (1982), el juego es fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños. Para él, el juego es una forma de experimentar el mundo, adaptarse a nuevas situaciones y desarrollar esquemas mentales. Menciona que los niños aprenden al interactuar con su entorno, y los juegos permiten que exploren conceptos abstractos

de manera concreta, ayudando en la construcción de su pensamiento lógico y estructurado.

Vygotsky (1978) enfatizó la importancia del juego en el desarrollo social y cognitivo. Según él, el juego no solo permite a los niños desarrollar habilidades cognitivas, sino también habilidades sociales, ya que involucra interacción con otros. Vygotsky introdujo el concepto de zona de desarrollo próximo, que sugiere que los niños pueden aprender mejor cuando están guiados por un adulto o compañero más capacitado dentro del contexto del juego. A través de esta interacción, los estudiantes pueden superar desafíos y alcanzar nuevos niveles de comprensión.

Piaget conceptualizó el aprendizaje como un proceso de construcción activa del conocimiento, donde los niños construyen su comprensión del mundo mediante la interacción con su entorno. Según Piaget, el aprendizaje no es solo una acumulación de hechos, sino que implica una reorganización de estructuras cognitivas a través de las etapas del desarrollo.

El objetivo de este estudio es determinar la importancia de los juegos para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima. Al realizar un diagnóstico fáctico en los estudiantes se observó las siguientes manifestaciones:

- Los estudiantes muestran dificultades en su nivel de aprendizaje evidenciando un nivel mayoritariamente de inicio en las diferentes competencias.
- Los estudiantes muestran dificultades en resolver situaciones problemáticas simuladas que impliquen el razonamiento y la lógica.
- Los estudiantes muestran dificultades en resolver situaciones problemáticas dentro de los juegos realizados.
- Los estudiantes muestran dificultades para utilizar palabras para resolver conflictos.

Lo manifestado anteriormente permite identificar el problema a investigar.

La relevancia del presente estudio es Determinar la importancia de los juegos para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima, así también se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- Identificar los juegos que se emplean en el proceso de aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima
- Identificar el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima.
- Establecer la correlación o no entre los juegos y el aprendizaje de los 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima.
- Explicar la importancia de los juegos en el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima.

Este trabajo de investigación buscó demostrar la hipótesis: Los juegos son importantes para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima

El presente trabajo de investigación se ha estructurado en cuatro capítulos:

El primer capítulo corresponde al diseño teórico que hace referencia a las bases epistemológicas, antecedentes, bases teóricas, bases conceptuales y operacionalización de variables.

En el segundo capítulo se contempla el Diseño Metodológico, El diseño para contrastar hipótesis, la población y muestra seleccionadas, las técnicas e instrumentos utilizados para recopilar datos, así como los métodos y procedimientos aplicados para la recolección y el análisis estadístico de la información, constituyen elementos clave en la estructura de esta investigación.

En el tercer capítulo se da a conocer los resultados apoyándose en tablas y figuras según los datos obtenidos a través de la aplicación de los instrumentos.

En el cuarto capítulo se realiza la discusión de resultados.

Al finalizar se emiten las conclusiones a las que se llegaron luego de realizar la presente investigación, las recomendaciones que son necesarias de acuerdo a los resultados, las referencias bibliográficas y los anexos con el instrumento validado que se utilizó en esta investigación.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. A nivel internacional

Villar et al. (2022) el propósito de este estudio es presentar los resultados de un estudio realizado para demostrar que las estrategias interdisciplinarias contribuyen al desempeño en el aprendizaje de las ciencias de los estudiantes de las facultades de biología-informática, física-matemática y matemática-informática; el estudio concluyó que, con un nivel de significación del 95 %, las estrategias de enseñanza que se centran en la naturaleza interdisciplinaria de las ciencias aumentaron significativamente el rendimiento de los estudiantes.

Estela et al. (2021) la educación intercultural enfrenta actualmente desafíos en el sistema educativo debido a la pandemia del Covid-19; el desafío para los docentes como "facilitadores" es desarrollar estrategias para socializar el sentido común y el conocimiento ancestral de los estudiantes indígenas y birraciales en entornos remotos en un ambiente de tolerancia, diálogo y respeto cultural; el propósito de este trabajo es socializar de manera práctica las prácticas culturales y saberes ancestrales de los estudiantes awajun y wampis en las carreras de ingeniería civil. La propuesta incluye eventos virtuales, que son simulaciones numéricas utilizando métodos Monte Carlo, con el objetivo de evaluar numéricamente variables y así validar principios físico-matemáticos utilizando materiales de su comunidad; esta innovación pedagógica fue la respuesta a un estudio de literatura descriptivo, cuya metodología incluyó referencias a trabajos de investigación de referencia realizados en 2019, 2020-2021 sobre el uso de estrategias de juego en el aula; educación intercultural; asimismo, se desarrolló una actividad virtual que los

estudiantes pudieran repetir de manera contextualizada para demostrar conocimientos sistematizados de manera transcultural (Estela et al., 2021).

1.1.2. A nivel Nacional

Navarro (2024) este estudio se basa en el desarrollo de un estudio realizado en la Institución Educativa Integrada "Nuestra Señora de las Mercedes" en Chanchamayo, destaca la importancia del uso del juego como recurso didáctico para desarrollar el aprendizaje en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes de primer grado de secundaria; la implementación del juego permite a los docentes adquirir conocimientos esenciales para su labor educativa y facilita que los estudiantes aprendan de manera lúdica; esto fortalece sus actividades diarias, ya que disfrutan de las clases y de los juegos planificados.

Sin embargo, se observa que en esta institución no se alcanzan los niveles esperados en el desarrollo de competencias como la construcción de identidad, la convivencia y la participación democrática en la búsqueda del bien común; esta deficiencia impide que los estudiantes desarrollen un pensamiento autónomo y crítico, vinculando los conceptos aprendidos con hechos específicos (Navarro, 2024).

Fajardo & Ruiz (2024) el objetivo de este trabajo fue resaltar cómo en la actualidad, el uso de metodologías relacionadas con juegos ha aumentado significativamente en la enseñanza, con el fin de fomentar la participación estudiantil, desarrollar habilidades y aumentar la motivación por el aprendizaje. Esta investigación se centra en la implementación de dos actividades de gamificación: ¡Digital Storytelling y la tríada PBL (Puntos, Emblemas y Tablas de Clasificación) utilizando Kahoot!, en el curso Taller de Introducción a las Comunicaciones de la Facultad de Comunicaciones; el

objetivo es determinar las percepciones de los estudiantes sobre la motivación para la escucha activa, la interacción entre estudiantes y el desarrollo de la creatividad, así como su relación con el rendimiento académico (Fajardo & Ruiz, 2024).

Aunque existen estudios en otros países sobre la percepción de los estudiantes en entornos de gamificación, en el contexto peruano hay muy poca información disponible; es crucial llevar a cabo este tipo de investigación en Perú, especialmente ahora que la educación superior ha vuelto a la modalidad presencial después de más de dos años de clases virtuales debido a la pandemia; ¡La investigación busca responder si la implementación de actividades de gamificación como Digital Storytelling y Kahoot! puede influir en la motivación para la escucha activa, la interacción entre estudiantes, el desarrollo de la creatividad y el rendimiento académico (Fajardo & Ruiz, 2024).

Zárate (2024) La investigación presentada busca identificar, comprender y describir las percepciones de los docentes de Arte y Cultura de educación básica regular en la IE Aplicación Monterrico, ubicada en Santiago de Surco, Lima, en relación con el uso del juego dramático transmedia como herramienta pedagógica durante 2021; esta investigación se basa en la consolidación de conceptos relacionados con el juego dramático transmedia, unificando teorías de Henry Jenkins sobre narrativas transmedia y los aportes de autores como Juan Cervera, Jorge Eines y Alfredo Mantovani, quienes resaltan la importancia del juego dramático en la educación básica (Zárate, 2024).

El estudio busca recolectar las percepciones de los docentes sobre los beneficios y dificultades del uso del juego dramático transmedia, así como las

plataformas digitales que se relacionan con esta herramienta pedagógica en sus unidades, sesiones o proyectos de aprendizaje durante la educación virtual; para ello, se emplea un enfoque cualitativo con un alcance descriptivo y un diseño fenomenológico, donde la muestra está conformada por seis docentes de la institución (Zárate, 2024). Las percepciones serán recopiladas mediante entrevistas semiestructuradas, analizadas a través de métodos de codificación e interpretadas posteriormente.

1.1.3. A nivel Regional y/o Local

Velita (2024) En su trabajo académico, se describe una clase modelo para enseñar el número 4 a niños de 4 años de manera lúdica y significativa. El objetivo es familiarizar a los niños con el número 4 y desarrollar sus habilidades de conteo y reconocimiento numérico. La clase incluye una motivación inicial con un video, actividades para visualizar y pronunciar el número 4 mediante imágenes y objetos concretos, y revisiones de los números 1, 2 y 3. Utilizando estrategias interactivas como juegos, canciones, y cuentos en un ambiente positivo, los niños participan en ejercicios de conteo, dibujo y trazado del número 4, así como actividades de comparación para identificar conjuntos con el número 4.

Ruiz (2023) Esta investigación propuso un programa de integración sensorial para mejorar el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de primer grado en Lambayeque en 2023; utilizando una metodología cuantitativa y descriptiva, se trabajó con 32 niños y se aplicó una prueba de escala de aprendizajes matemáticos, revelando que el 46.9% estaba en el nivel inicial. En respuesta, se diseñó el programa "Jugando con mis sentidos aprendo matemáticas" para mejorar estos resultados; el programa, validado con un índice de $R=0.99$ % según la fórmula de V de Aiken y una confiabilidad del 0.96% del Alfa de

Cronbach, busca potenciar el aprendizaje mediante actividades matemáticas y estrategias de integración sensorial (Ruiz, 2023).

Saucedo (2024) Este estudio investigó cómo los juegos desarrollan habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°201 en Motupe, Lambayeque, en 2022. El objetivo fue determinar su eficacia en mejorar estas habilidades; con un enfoque cuantitativo y diseño pre experimental, se utilizaron observaciones y listas de cotejo para evaluar las habilidades sociales antes y después de 15 sesiones de juegos de roles. Los resultados mostraron una mejora significativa: del 53% en nivel de proceso en el pre test al 67% en el nivel de logro esperado en el post test; la prueba de hipótesis confirmó diferencias significativas, concluyendo que los juegos de roles desarrollan efectivamente las habilidades sociales en estos niños (Saucedo, 2024).

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Bases teóricas que fundamentan la variable: Los juegos

1.2.1.1 Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget

Jean Piaget, un destacado psicólogo y epistemólogo suizo, desarrolló una teoría del desarrollo cognitivo que destaca la importancia del juego en la infancia; según Piaget, el juego es una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite asimilar y acomodar nuevas experiencias en sus esquemas mentales; el juego se clasifica en tres etapas principales: juego de ejercicio (sensorimotor), juego simbólico (preoperacional) y juego con reglas (operaciones concretas) (Ina & Nisrina, 2023).

- **Juego de Ejercicio:** Los niños pequeños, a través del juego de ejercicio, repiten acciones simples que ayudan a desarrollar sus habilidades motoras y sensoriales (Khaled & Naeim, 2022).
- **Juego Simbólico:** A medida que crecen, los niños participan en juegos simbólicos, donde utilizan la imaginación para representar roles y situaciones, lo que promueve el desarrollo del pensamiento abstracto y la capacidad de simbolización (Zhang, 2022).
- **Juego con Reglas:** En la etapa de operaciones concretas, los juegos con reglas ayudan a los niños a entender conceptos de lógica y estructura, fomentando la cooperación y la comprensión de normas sociales (Zhang, 2022).

1.2.1.2 Teoría Socio-Cultural de Lev Vygotsky

Lev Vygotsky, un psicólogo ruso, desarrolló la teoría socio-cultural del desarrollo cognitivo, que enfatiza el papel del contexto social y cultural en el aprendizaje (Béjar, 2024). Vygotsky consideraba el juego como una actividad social esencial para el desarrollo cognitivo y emocional; a través del juego, los niños aprenden a interactuar con su entorno, internalizan las normas sociales y desarrollan habilidades lingüísticas y de pensamiento (da Silva & Jappe, 2022).

- **Zona de Desarrollo Próximo (ZDP):** Vygotsky introdujo el concepto de ZDP, que es el rango de tareas que un niño puede realizar con la guía y el apoyo de otros; el juego es una plataforma ideal para que

los niños trabajen dentro de su ZDP, recibiendo ayuda de sus pares y adultos para aprender nuevas habilidades (Maidansky, 2022).

- **Juego Simbólico y de Roles:** El juego simbólico permite a los niños explorar roles y escenarios, facilitando la comprensión de la perspectiva de otros y el desarrollo del lenguaje (Tzuriel, 2020).

- **Interacción Social:** A través del juego en grupo, los niños aprenden a negociar, resolver conflictos y cooperar, lo que es esencial para su desarrollo socioemocional (Tzuriel, 2020).

1.2.1.3. Enfoque Constructivista de Friedrich Froebel

Friedrich Froebel, el fundador del concepto de jardín de infancia, veía el juego como la actividad más elevada del desarrollo infantil; según Froebel, el juego es una manifestación de la naturaleza creativa del niño y es fundamental para su desarrollo integral; introdujo materiales educativos específicos, conocidos como "dones", para facilitar el aprendizaje a través del juego (Gisbert, 2022).

- **Aprendizaje Activo:** Froebel defendía que los niños aprenden mejor a través de la actividad y la exploración; los juegos proporcionan un entorno en el que los niños pueden experimentar, descubrir y construir su comprensión del mundo (Rubio & Jiménez).

- **Creatividad y Autoexpresión:** Los juegos permiten a los niños expresar su creatividad y explorar sus intereses de manera libre y espontánea (Rubio & Jiménez).

- **Materiales Didácticos:** Los dones de Froebel son un ejemplo de cómo los materiales específicos pueden ser utilizados para fomentar el aprendizaje a través del juego, ayudando a los niños a desarrollar habilidades motoras, cognitivas y sociales (Rubio & Jiménez).

1.2.2. Los juegos

1.2.2.1. Definición de juego.

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, reconocida y estudiada por diversos autores en el ámbito de la psicología y la pedagogía:

Jean Piaget: Según Piaget (1951), el juego es una actividad espontánea y libre que permite a los niños explorar el mundo, practicar habilidades nuevas y asimilar conceptos; para Piaget, el juego es esencial para el desarrollo cognitivo, ya que facilita la adaptación y la organización del pensamiento; Piaget clasifica el juego en tres tipos: juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos con reglas, cada uno correspondiente a diferentes etapas del desarrollo cognitivo (Khaled & Naeim, 2022).

Lev Vygotsky: Vygotsky (1978) considera el juego como una actividad social que fomenta el desarrollo del lenguaje y las habilidades socioemocionales. En su teoría, el juego es una zona de desarrollo próximo, donde los niños pueden realizar actividades más complejas con la ayuda de otros; Vygotsky destaca la importancia del juego simbólico, donde los niños utilizan la imaginación para representar roles y

situaciones, lo que facilita el aprendizaje de normas sociales y el desarrollo del pensamiento abstracto (Guerra, 2020).

Johan Huizinga: Huizinga (1950) en su obra "Homo Ludens" define el juego como una actividad voluntaria y recreativa que se realiza dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, siguiendo reglas libremente aceptadas; según Huizinga, el juego es una manifestación cultural fundamental que trasciende la vida cotidiana y contribuye a la construcción de la sociedad y la cultura.

Friedrich Froebel: Froebel (1887), creador del concepto de jardín de infancia, ve el juego como la forma más elevada de desarrollo infantil, donde los niños expresan su creatividad y aprenden de manera natural; Froebel introdujo materiales educativos específicos, conocidos como "dones", para facilitar el aprendizaje a través del juego.

Brian Sutton-Smith: Sutton-Smith (1997) en su obra "The Ambiguity of Play" explora las múltiples facetas y funciones del juego; argumenta que el juego es una actividad ambigua y polifacética que puede tener diferentes significados y propósitos, desde el desarrollo cognitivo y social hasta la expresión emocional y la resistencia cultural.

El juego, desde la perspectiva de estos autores, es una actividad esencial que abarca diversos aspectos del desarrollo infantil; para Piaget y Vygotsky, el juego es crucial para el desarrollo cognitivo y socioemocional, permitiendo a los niños asimilar nuevas experiencias y aprender a través de la interacción social; Huizinga y Froebel destacan el

valor cultural y creativo del juego, mientras que Sutton-Smith resalta su complejidad y variedad de significados.

1.2.2.2. Dimensiones de la variable: Los juegos

Dimensión 1: Características del Juego

Muchos son los teóricos que se plantearon cuestiones sobre el juego, al igual que sus características tomamos lo citado por Moreno (1992): “El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar; se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego; tiene un carácter incierto.

Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos; es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente; esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso; el juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico (Burgos, 2020).

Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas; la característica más notable que aparece en el juego es la libertad; jugamos

cuando queremos y lo dejamos cuando no, hay que tomar total consideración a ello cuando se usa al juego en la educación; los profesores pueden ofrecer un juego, puede ser alentado a jugar con otros niños, pero cuando un estímulo es muy fuerte llevando al niño a jugar sin ganas este pierde su carácter educativo convirtiéndose en un elemento negativo (Cardoso et al., 2024).

Según Bernabeu & Goldstein (2009) existen ciertas características que definen al juego, como, por ejemplo: El juego es una actividad libre, la realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía, el juego se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen, el juego tiene siempre un destino incierto, el juego produce placer, alegría y diversión.

Al respecto de las características, Díaz (1997) concluye que:

- Es una actividad espontánea y libre
- No tiene interés material
- Se desarrolla con orden
- El juego manifiesta regularidad y consistencia
- Tiene límites que la propia trama establece
- Se auto promueve
- Es un espacio liberador
- El juego no aburre
- Es una fantasía hecha realidad
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción

- Se expresa en un tiempo y un espacio
- El juego no es una ficción absoluta
- Puede ser individual o social
- Es evolutivo
- Es una forma de comunicación
- Es original

De esta forma podemos decir que el juego hace que el niño gane capacidad expresiva, cognitiva e identidad al momento de hacerlo.

Chamoso et al. (2004) resalta que, al juego, se le pueden asociar tres características fundamentales, las mismas que son consideradas como indicadores en la presente investigación:

Carácter lúdico: Se utiliza como diversión y deleite sin esperar que proporcione una utilidad inmediata ni que ejerza una función moral. El término actividad lúdica lo demarca Buzek (s.f) dentro de las dimensiones del juego, estableciendo que el mismo "pone en marcha capacidades básicas que posibilitan la creación de múltiples ámbitos de juego en todas las facetas del quehacer humano" (Delgado & de la peña, 2023).

Presencia de reglas propias. "Sometido a pautas adecuadas que han de ser claras, sencillas y fáciles de entender, aceptadas libremente por los participantes y de cumplimiento obligatorio para todos. Donde pueden variar de acuerdo a los competidores" (Patiño & Garzón, 2024).

Carácter competitivo. "Aporta el desafío personal de ganar a los

contrincantes y conseguir los objetivos marcados, ya sea de forma individual o colectiva" (Patiño & Garzón, 2024).

Otro aspecto fundamental del juego, tal como lo indica Buzek (s.f), es el desinterés; ya que lo concibe como una actividad libre, capaz de estructurar realidades novedosas y plenas de sentido; sin embargo, es serio; su seriedad radica en su carácter de actividad creadora de campos de posibilidades de la conducta humana (Jove & Santa Cruz, 2024). El juego por ser una actividad creadora modifica en el estudiante su personalidad ya que éste puede manejar y manipular a su antojo los recursos que tiene, tomando decisiones de cómo jugar y en qué momento hacerlo (Santos et al., 2023).

Dimensión 2: Tipos de juegos

Para el Ministerio de Educación del Perú (2022) los tipos de juego son el juego motor, el juego social, el juego cognitivo y el juego simbólico, los mismos que son considerados indicadores para la dimensión tipos de juegos:

Juego Motor: Este tipo de juego implica el movimiento y la exploración del propio cuerpo y las sensaciones que puede producir, como saltar a la pata coja, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, correr y empujar; los niños que disfrutan de este tipo de juego están en una etapa donde buscan controlar su cuerpo y usar su energía en una variedad de movimientos; se recomienda que jueguen en espacios amplios para facilitar estos movimientos; si el espacio es limitado, debe acondicionarse con

elementos como túneles naturales, rampas, escaleras y obstáculos simples, que presentan desafíos para el desarrollo psicomotor libre del niño (Toledo et al, 2024).

Juego Social: Este juego se caracteriza por la interacción con otras personas; por ejemplo, cuando un niño juega con los dedos o el cabello de su madre, o participa en juegos como las escondidas; a medida que los niños crecen, estos juegos suelen requerir reglas y la habilidad de esperar turnos; los juegos sociales enseñan a los niños cómo interactuar con otros, relacionarse y manejar el afecto y la calidez en sus relaciones (Chaparro, 2024).

Juego Cognitivo: Este tipo de juego estimula la curiosidad y la inteligencia del niño; ejemplos incluyen la interacción con objetos sonoros y la exploración de ambientes que incitan a la manipulación y la resolución de tareas; el interés del niño se convierte en un intento de resolver problemas que requieren el uso de su inteligencia, más allá de la simple manipulación de objetos; juegos de mesa como el dominó o la memoria, y rompecabezas, son ejemplos de juegos cognitivos que ayudan en este aspecto (Cardoso et al., 2024).

Juego Simbólico: Este juego involucra diversas dimensiones de la experiencia infantil simultáneamente, utilizando objetos para crear situaciones a través de la imaginación y la creatividad; requiere que el niño conozca y confronte tanto el mundo real como el imaginario, invocando imágenes o símbolos derivados de acciones; estos juegos permiten a los niños practicar habilidades esenciales para su vida y

desarrollo, incluyendo la capacidad de sustituir la realidad faltante de un objeto con un símbolo o signo y representarlo mentalmente (Burgos, 2020).

Dimensión 3: Calidad y Contexto del juego

Para esta dimensión se consideran la duración del juego y participación activa; la innovación y creatividad y los juegos en solitario, en grupo, dirigidos, libres, como indicadores.

Calidad del Juego

La calidad del juego se refiere a las características intrínsecas de la actividad lúdica que influyen directamente en el desarrollo y el aprendizaje de los niños; la calidad del juego puede medirse a través de varios factores, incluyendo la diversidad de actividades, la participación activa, la creatividad, la interacción social y la capacidad de involucrar a los niños en niveles profundos de pensamiento y emoción.

Diversidad de Actividades: Un juego de calidad debe ofrecer una variedad de actividades que permitan a los niños experimentar diferentes tipos de juego, como el motor, el cognitivo, el simbólico y el social; esta diversidad fomenta un desarrollo integral, abarcando las habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales.

Participación Activa: Los juegos de alta calidad requieren la participación activa de los niños, permitiéndoles tomar decisiones,

resolver problemas y experimentar consecuencias; esta participación activa promueve la autonomía y el sentido de competencia.

Creatividad e Imaginación: Los juegos que estimulan la creatividad e imaginación de los niños son esenciales para el desarrollo de habilidades de pensamiento divergente; los juegos simbólicos, en particular, permiten a los niños utilizar objetos y escenarios de manera innovadora, fomentando la capacidad de crear y explorar nuevos conceptos.

Interacción Social: La calidad del juego también se mide por su capacidad de facilitar la interacción social; juegos que requieren colaboración, comunicación y negociación ayudan a los niños a desarrollar habilidades interpersonales y a comprender las dinámicas sociales.

Profundidad de Pensamiento y Emoción: Los juegos que involucran a los niños en niveles profundos de pensamiento y emoción, como aquellos que implican la resolución de problemas complejos o la exploración de sentimientos, son especialmente valiosos; estos juegos ayudan a los niños a desarrollar una comprensión más profunda de sí mismos y de su entorno.

Contexto del Juego

El contexto del juego se refiere a las condiciones ambientales, sociales y culturales en las que se lleva a cabo la actividad lúdica; este contexto puede influir significativamente en la calidad y efectividad del juego.

Ambiente Físico: El espacio donde se desarrolla el juego es crucial; un ambiente seguro, espacioso y bien equipado facilita el movimiento libre y la exploración; los entornos naturales y al aire libre son especialmente beneficiosos, proporcionando una variedad de estímulos sensoriales y oportunidades para el juego motor (Jove & Santa Cruz, 2024).

Recursos y Materiales: La disponibilidad de materiales adecuados y variados enriquece el juego; los materiales pueden ser juguetes, herramientas educativas, elementos naturales o cualquier objeto que los niños puedan utilizar de manera creativa; los materiales deben ser seguros, apropiados para la edad y estimular diferentes formas de juego (Jove & Santa Cruz, 2024).

Interacción con Adultos: La presencia y participación de adultos pueden enriquecer el juego, proporcionando orientación, apoyo emocional y modelos de comportamiento; los adultos pueden facilitar el juego estructurado y no estructurado, asegurando que los niños tengan oportunidades para experimentar y aprender de manera autónoma (Huallanca, 2024).

Contexto Social y Cultural: Las normas, valores y expectativas de la comunidad y la cultura en la que se desarrolla el juego influyen en cómo los niños juegan y qué aprenden del juego; el juego debe ser inclusivo y respetar las diversidades culturales y sociales, permitiendo que todos los niños se sientan valorados y aceptados (Mañaccasa, 2024).

Tiempo para Jugar: El tiempo dedicado al juego es un factor crucial; los niños necesitan tiempo suficiente para involucrarse profundamente en el juego, explorar sus intereses y desarrollar habilidades a su propio ritmo; el equilibrio entre el juego estructurado y el libre es esencial para proporcionar una experiencia lúdica completa (Huallanca, 2024).

Al desarrollar la dimensión de "Calidad y Contexto del Juego", se destaca la interdependencia entre los elementos intrínsecos del juego y las condiciones externas que lo rodean; la calidad del juego, definida por su diversidad, creatividad, participación activa, interacción social y profundidad, se potencia o se ve limitada por el contexto en el que se realiza; reconocer y optimizar tanto la calidad como el contexto del juego es esencial para maximizar sus beneficios en el desarrollo integral de los niños.

Estas dimensiones refuerzan la importancia de proporcionar entornos de juego ricos y variados que promuevan el crecimiento cognitivo, físico, emocional y social, justificando así la investigación sobre la relevancia de los juegos en el aprendizaje de los niños de 5 años.

Los indicadores considerados en la dimensión calidad y contexto del juego son la duración del juego y participación activa; la innovación y creatividad. Y los juegos en solitario, en grupo, dirigidos, libres.

Duración del Juego: La duración del juego se refiere al tiempo que los niños dedican a actividades lúdicas continuas; este indicador es crucial

para evaluar la profundidad del compromiso y la posibilidad de desarrollo de habilidades complejas.

Tiempo Continuo de Juego: Mide el período ininterrumpido que un niño dedica a una actividad lúdica, reflejando su capacidad de concentración y su nivel de interés.

Frecuencia de Juego: Analiza cuántas veces al día o a la semana los niños participan en sesiones de juego, lo que puede influir en la consolidación de habilidades y conocimientos.

Variedad Temporal: Examina si los niños participan en juegos de corta, mediana y larga duración, permitiendo una gama de experiencias y aprendizajes diferentes.

Participación Activa: La participación activa se refiere al grado en que los niños están involucrados física, cognitiva y emocionalmente en el juego. Es un indicador de su compromiso y la calidad del aprendizaje que se obtiene a través del juego.

Involucramiento Físico: Mide la actividad motora y el uso del cuerpo durante el juego, que es crucial para el desarrollo físico y motor.

Involucramiento Cognitivo: Evalúa cómo los niños usan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y otras habilidades cognitivas durante el juego.

Involucramiento Emocional: Observa las emociones expresadas y manejadas durante el juego, indicando el desarrollo socioemocional y la capacidad de autorregulación.

Innovación y Creatividad: La innovación y creatividad en el juego se refieren a la capacidad de los niños para crear nuevos escenarios, usos y reglas durante las actividades lúdicas. Este indicador es esencial para el desarrollo del pensamiento divergente y la capacidad de resolución de problemas.

Creación de Nuevos Escenarios: Mide la frecuencia y la originalidad con que los niños inventan nuevos juegos o modifican los existentes.

Uso Imaginativo de Objetos: Evalúa cómo los niños utilizan objetos comunes de maneras innovadoras y creativas durante el juego.

Flexibilidad de Juego: Observa la capacidad de los niños para adaptarse a nuevas reglas o cambiar la dirección del juego de manera creativa.

Juegos en solitario, en grupo, dirigidos y libres.

Juegos en Solitario: Los juegos en solitario son actividades lúdicas que los niños realizan individualmente. Estos juegos fomentan la autonomía, la autocomprensión y el desarrollo de habilidades específicas sin la influencia directa de otros niños.

Autonomía en el Juego: Mide la capacidad del niño para iniciar y mantener el juego por sí mismo.

Desarrollo de Habilidades Individuales: Evalúa las habilidades específicas que se desarrollan a través de juegos en solitario, como la concentración y la autoexploración.

Persistencia y Autodirección: Observa la duración y la dirección del juego sin intervención externa.

Juegos en Grupo: Los juegos en grupo implican la participación de dos o más niños y son esenciales para el desarrollo de habilidades sociales y de cooperación.

Cooperación y Colaboración: Mide la capacidad de los niños para trabajar juntos y compartir objetivos comunes durante el juego.

Comunicación y Negociación: Evalúa cómo los niños interactúan verbalmente y negocian roles y reglas.

Resolución de Conflictos: Observa la capacidad de los niños para manejar desacuerdos y encontrar soluciones durante el juego.

Juegos Dirigidos:

Los juegos dirigidos son aquellos que tienen reglas establecidas y son guiados por un adulto o por normas predefinidas. Estos juegos ayudan a los niños a entender y seguir instrucciones, así como a respetar las reglas.

Comprensión y Cumplimiento de Reglas: Mide la capacidad del niño para entender y seguir las reglas del juego.

Participación en Juegos Estructurados: Evalúa la disposición del niño para participar en actividades lúdicas estructuradas y dirigidas.

Aprendizaje Guiado: Observa cómo el juego dirigido facilita la adquisición de conocimientos y habilidades específicas bajo la guía de un adulto.

Juegos Libres:

Los juegos libres son actividades no estructuradas que los niños inician y dirigen por sí mismos. Estos juegos fomentan la creatividad, la toma de decisiones autónoma y la exploración personal.

Iniciativa y Autodirección: Mide la capacidad del niño para iniciar y dirigir su propio juego sin intervención externa.

Creatividad y Exploración: Evalúa la originalidad y la creatividad en la elección y el desarrollo del juego.

Flexibilidad y Adaptabilidad: Observa la capacidad del niño para cambiar y adaptar el juego de acuerdo a sus intereses y necesidades en el momento.

Estos indicadores proporcionan una base sólida para evaluar la calidad y el impacto de los juegos en el desarrollo infantil. La duración del juego, la participación activa, la innovación y creatividad, y los diferentes tipos de juegos (en solitario, en grupo, dirigidos y libres) ofrecen una visión integral de cómo los juegos pueden fomentar diversas áreas del desarrollo en los niños de 5 años. Permitiendo una comprensión más profunda y una evaluación más precisa de la importancia de los juegos en el aprendizaje y el desarrollo infantil.

Beneficios e importancia del juego en la Educación Inicial

El juego activa y desarrolla habilidades mentales, facilitando la resolución de problemas y la comprensión de relaciones causa-efecto; por ejemplo, los juegos que implican dispositivos para la producción de

sonidos, iluminación o el armado de cubos fomentan estas capacidades; además, a través del juego, los niños aprenden conceptos como formas, tamaños y colores: el lenguaje también se desarrolla mediante el juego, ya que los niños adquieren nuevas palabras para describir objetos y actividades, interactuando con adultos (Huallanca, 2024).

El juego se adapta al ritmo y necesidades de los estudiantes, aumentando su motivación para alcanzar objetivos educativos; puede realizarse de manera individual y colectiva, estimulando la creatividad y la espontaneidad; además, promueve la socialización y el intercambio de información a través de la comunicación verbal y no verbal; el juego es una actividad vital que no se limita a la infancia y adolescencia, sino que se mantiene durante toda la vida, promoviendo el desarrollo personal de manera integral y armoniosa; fomenta la creatividad y la capacidad de representación a través de la interacción y comunicación con el entorno, permitiendo la introducción de habilidades y valores sociales como el respeto y la cooperación mediante reglas consensuadas; en definitiva, es un recurso efectivo para el aprendizaje continuo (García, 2024).

El juego, constantemente citado por todos aquellos a quienes inspira la pedagogía, la cual encuentra una implementación práctica en el kindergarten, donde la intuición, la actividad y el juego son los verdaderos protagonistas, así como el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior (Fröebel, 2010, p. 46).

Para Medina (2011) También propone: “Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar, en definitiva, el juego es la principal actividad infantil, jugar es una necesidad, un impulso vital que empuja desde el mundo, conocerlo y dominarlo”.

La infancia es la etapa más importante para explorar los juegos, como una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores; es decir, constituyen el medio más significativo para vincularse, interactuar y aprender con los otros, en este contexto es el docente el que tiene un papel principal como planificador, modelo y mediador del aprendizaje, es él quien debe crear las condiciones didácticas apropiadas para valorar las diferencias; debe orientar su práctica para facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de todos los alumnos respetando sus ritmos, e intereses y culturas (Estrella, 2006, p 11).

Gómez (1999) la referencia al juego como categoría refleja las estructuras supra sociales que conforman el pequeño mundo, que es menos abierto y cumple determinadas funciones, valores y estructuras

socioculturales en general que lo han creado; por tanto, el juego, además de su función biológica, es también un fenómeno cultural, y el análisis biológico no puede explicar el fanatismo, la diversión y el placer, que no es un orden legítimo ni absoluto; las tareas completadas enseñan a los niños los roles comunitarios y los defensores de su hogar, escuela y comunidad; así, en los niños, el juego reúne a un grupo creciente de jugadores y luego a un público, encontrando así la socialización del juego a través del juego.

Las actividades de juego cumplen la función de socialización de un niño rural, permitiéndole aprender elementos ordenados de comportamiento, tales como: disciplina, reglas y normas relacionadas con la cosmovisión. También se ofrecen lecciones de juego como estrategia metódica para la resolución de temas conflictivos entre los alumnos o actividades procedimentales que se repiten tradicionalmente, pero que se fijan como objetivo básico y se trasladan a otros ámbitos.

La Vega (1995) argumentó que el juego también debe ser visto como una forma de socialización en la que los niños que juegan se encuentran y se hacen amigos de otros niños, reconocen sus méritos y sacrificios por el grupo, respetan los derechos de los demás y siguen las reglas; compite, supera las probabilidades, gana y pierde con dignidad; desde este punto de vista, los maestros y los padres deben recomendar y participar en los juegos que juegan los niños. “El juego como forma de aprendizaje afecta el desarrollo físico, el desarrollo mental, la socialización y el desarrollo mental”.

Asimismo, Huizinga (1998) señala que “el jugar es un quehacer desenvuelve dentro de un tiempo y espacio, libre que se sujetó a reglas y normas convencionalmente aceptadas y que es susceptible de, cuyo accionar está provisto de sufrimiento, alegrías repetición”; agregó que es comprensible que el alma crezca y se calme a causa del juego, y un niño que no sabe jugar es un viejito que será un adulto que no puede pensar; por lo tanto, no se debe decir de la infancia que es un niño en edad madura, solo crece, se debe decir que crece en el juego.

Según, Bühler (1986) los juegos “son actividades que están dotadas de placer funcional, y que se mantienen en pie, en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su anterior rendimiento y sus relaciones de utilidad”; enfatizando que “la importancia del juego en la educación es grande, porque en la actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas; el juego es un factor poderoso para el aprendizaje del niño; jugando se aprende y consolida el carácter y se estimula el poder creador”.

Sobre la fuerza personal: "El juego desarrolla el lenguaje, despierta el intelecto, cultiva el espíritu de observación, fortalece la voluntad y perfecciona la paciencia. También se deleitan en la agudeza de la vista, el tacto y el oído; facilitan la percepción del espacio y el tiempo; transmiten ligereza, gracia y flexibilidad al cuerpo". El uso adecuado de estos divertidos juegos puede garantizar un desarrollo efectivo en los niveles psicológico, espiritual, biológico, social y múltiple. Sin embargo, aún existe un antiguo sistema educativo tradicional que trata de domesticar y alienar a los estudiantes descuidando y abandonando la educación general.

Buland, (1998) Define el juego como la principal actividad de los niños; los educadores y los padres deben comprender qué significan los juegos para él si un niño o una niña pasan la mayor parte de su tiempo jugando. Para ello, recomienda lo siguiente: Cuando se utilicen las denominadas oportunidades de "juego libre", que pueden combinarse con el juego guiado, se deben tener en cuenta las tendencias observadas en los niños y niñas durante estas sesiones de "juego libre". como base para planificar un nuevo juego. Entonces, la otra cosa es ver cómo el niño juega los juegos y ver qué tipo de juegos hace.

También, Otero (2006) haciendo referencia a los juegos como una actividad de entretenimiento humano destacada que podemos encontrar en todas las culturas, por un lado, muchos juegos tradicionales y modernos los utilizan ya sea en su desarrollo o en las relaciones, y lo más importante, con muchos juegos.

No hay que olvidar que también se pueden incluir juegos o entretenimiento cuando los menores tienen tiempo libre, sobre todo porque se ha dicho que los juegos de entretenimiento muchas veces se practican de forma inconsciente. Por lo tanto, el mencionado tiempo libre que no se dedica al juego no es realmente tiempo libre, ya que se utiliza para suministros u otras actividades, generalmente relacionadas con el trabajo. El espacio libre o los momentos pueden tener más que ver con el ocio, entendido como descanso y respiro, que con el juego.

El juego es voluntario, un acto real, y no sólo requiere un deseo espontáneo, es una actividad emocional, divertida, placentera, mientras que el nacimiento es todo lo contrario, obligatorio, por así decirlo, y hasta un poco desarticulado.

Es bien sabido que la experiencia del juego está impulsada por los impulsos emocionales de una persona, que señalan el inicio y el final de cada actividad, es decir, puede decidir dónde, cuándo, con quién, etc. Caracterizado por el juego, la estimulación, la diversión, la improvisación y la espontaneidad. Esto indicaría una falta de racionalidad, rigor y planificación. Este aspecto no se hace de acuerdo con las reglas, sino de manera más flexible.

No debe confundirse con la libertad excesiva, sino que también establece normas básicas para determinar ciertos parámetros del juego infantil, a saber, las habilidades de los jóvenes. Definido en manuales de trabajo o estatutos que brindan pautas para las políticas de tiempo libre y están sujetos a cambios, negociación y/o cancelación. Después de las mayores opciones de creación y captura antes mencionadas, la experiencia del juego ofrece "creación en lugar de trabajo, más cerca de la rutina". Cuando algo tan simple como volar una cometa no tiene un manual de instrucciones estricto con un tiempo mínimo o máximo específico, ni prácticas que intenten lograr el éxito completo con el mismo sistema o

método, existen muchos caminos o estrategias diferentes para lograr resultados (Muro, 2019).

1.2.3. Teorías que fundamentan la variable: Los Aprendizajes

1.2.3.1 Teoría Constructivista de Jean Piaget

Jean Piaget, psicólogo suizo, propuso una teoría del desarrollo cognitivo que describe cómo los niños construyen conocimiento a través de experiencias y la interacción con su entorno; Piaget identifica cuatro etapas del desarrollo cognitivo: sensoriomotora, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales; cada etapa representa un cambio cualitativo en la manera en que los niños piensan y comprenden el mundo (Rubio & Jimenez, 2021).

- Etapa Sensoriomotora (0-2 años): El aprendizaje depende de la exploración física del entorno; los niños aprenden mediante sus sentidos y movimientos motores (Rubio y Jiménez, 2021).
- Etapa Preoperacional (2-7 años): Aunque su pensamiento es egocéntrico y carente de lógica, los niños adquieren habilidades de representación simbólica que les permiten expresar cosas y acontecimientos con palabras e imágenes (Rubio y Jiménez, 2021).
- Etapa de operaciones concretas (7-11 años): Los niños empiezan a comprender la conservación de la materia, el número y otras ideas, así como a pensar lógicamente sobre hechos concretos (Rubio y Jiménez, 2021).
- La capacidad de pensar de forma lógica, abstracta y metódica se desarrolla en adolescentes y adultos jóvenes en la Etapa de Operaciones Formales (a partir de los 12 años) (Rubio y Jiménez, 2021).

1.2.3.2 Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Lev Vygotsky, un psicólogo ruso, enfatiza la influencia del entorno social y cultural en el desarrollo cognitivo; su teoría sociocultural sostiene que el aprendizaje es un proceso social mediado por la interacción con otros; Vygotsky introduce conceptos clave como la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y la mediación semiótica (da Silva & Jappe, 2022).

Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): La ZDP es el rango de tareas que un niño puede realizar con la ayuda y guía de un adulto o compañero más capacitado; los juegos que se desarrollan dentro de la ZDP permiten a los niños alcanzar niveles más altos de comprensión y habilidad con apoyo adecuado (Maidansky, 2022).

Mediación Semiótica: El aprendizaje se facilita a través de signos y herramientas, especialmente el lenguaje; los juegos que fomentan la interacción verbal y el uso de símbolos ayudan a los niños a internalizar conceptos y habilidades (Maidansky, 2022).

Interacción Social: Los juegos en grupo y cooperativos son fundamentales, ya que permiten a los niños aprender unos de otros y desarrollar habilidades sociales y de comunicación (Maidansky, 2022).

1.2.3.3. Teoría del Aprendizaje Experiencial de David Kolb

David Kolb desarrolló la teoría del aprendizaje experiencial, que sostiene que el aprendizaje es un proceso en el cual el conocimiento se crea a través de la transformación de la experiencia; Kolb identifica un ciclo de aprendizaje de cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa (Taneja et al., 2022).

Experiencia Concreta: Los niños aprenden mejor cuando participan en actividades prácticas y concretas; los juegos proporcionan un entorno ideal para estas experiencias, permitiendo a los niños interactuar físicamente con su entorno (Noorashikin, 2022).

Observación Reflexiva: Después de la experiencia concreta, los niños reflexionan sobre lo que han hecho y observado; los juegos que incluyen tiempo para la reflexión ayudan a los niños a consolidar y entender sus experiencias (Noorashikin, 2022).

Conceptualización Abstracta: Los niños desarrollan conceptos y teorías basados en sus experiencias y reflexiones; los juegos que desafían a los niños a pensar y resolver problemas promueven este tipo de aprendizaje (Noorashikin, 2022).

Experimentación Activa: Los niños aplican lo que han aprendido a nuevas situaciones a través de la experimentación; los juegos que permiten a los niños probar diferentes estrategias y soluciones fomentan el aprendizaje activo y continuo (Noorashikin, 2022).

Estas tres teorías pedagógicas proporcionan una base para entender y fomentar el aprendizaje a través de los juegos; la teoría constructivista de Piaget destaca el desarrollo cognitivo en etapas y la importancia de experiencias adecuadas a cada nivel; la teoría sociocultural de Vygotsky subraya el papel crucial de la interacción social y la mediación en el aprendizaje; la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb resalta la importancia de la experiencia directa y la reflexión en el proceso de aprendizaje (Noorashikin, 2022).

Juntas, estas teorías respaldan la investigación sobre cómo los juegos pueden facilitar el aprendizaje en niños de 5 años, proporcionando un marco comprensivo para analizar y mejorar las prácticas educativas a través del juego.

1.3.4 Definición del Aprendizaje

La palabra «aprendizaje» deriva del latín «aprehendere», que significa captar o adquirir algo. El niño es el principal protagonista en todo proceso de aprendizaje, y el profesor es el encargado de crear planes y estrategias para las unidades de aprendizaje de diversas materias. Estas unidades deben incluir actividades amenas que ayuden al niño a aprender jugando y a potenciar conductas, hábitos, destrezas y habilidades (Fernández, 2010; González, 2011).

El aprendizaje, según Tzurriel (2020), implica un proceso personal de asimilación e internalización de conocimientos que modifican la conducta y la estructura del pensamiento del estudiante, preparándolo para enfrentar desafíos diarios. Ubaidah et al. (2022) subraya que las

actividades lúdicas desempeñan un papel crucial al mantener a los niños activos y promover el aprendizaje colaborativo donde se comparten ideas y conocimientos.

El aprendizaje permanente, como lo describe el MINEDU (2022), reconoce al ser humano como un estudiante constante, adaptándose continuamente a cambios e innovaciones. Este proceso se desarrolla en etapas, desde un aprendizaje inicial más sencillo e inconsciente hasta una fase más compleja donde el estudiante debe discernir y aplicar conocimientos de manera flexible y adaptativa en contextos reales (Guerra, 2020).

El aprendizaje aplicado, según Bueno (2010), implica utilizar los conocimientos adquiridos para resolver problemas cotidianos, evaluando así la efectividad del aprendizaje alcanzado. Este enfoque también considera el entorno social del estudiante, que puede presentar desafíos diversos que requieren la aplicación práctica de conocimientos.

El aprendizaje significativo, como lo propone Ausubel según Rubio & Jiménez (2021), se produce cuando el estudiante comprende y encuentra significado en los nuevos conocimientos, utilizando sus saberes previos como base para construir y consolidar aprendizajes más profundos. Este tipo de aprendizaje se facilita especialmente mediante la interacción activa con el entorno físico y social, promoviendo la aplicación práctica de conocimientos y el desarrollo de habilidades colaborativas (Zhang, 2022).

El aprendizaje se concibe como un proceso dinámico y continuo que involucra la asimilación de conocimientos, la adaptación de habilidades y la aplicación práctica en contextos variados, facilitado por estrategias pedagógicas que incluyen actividades lúdicas y colaborativas.

1.3.5. Dimensiones del aprendizaje

Dimensión 1: Desarrollo cognitivo.

El desarrollo cognitivo se refiere a la evolución de las capacidades mentales y los procesos de pensamiento en los niños. Este desarrollo incluye la adquisición de habilidades como la atención, la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas y la comprensión de conceptos. Según teóricos como Jean Piaget, los niños pasan por una serie de fases de desarrollo cognitivo a lo largo de sus primeros años de vida. Estas fases incluyen la sensoriomotora y la preoperacional.

Durante estas fases, los niños aprenden a interactuar con su entorno, comprenden las relaciones causa-efecto y adquieren habilidades matemáticas y lógicas fundamentales. Las actividades lúdicas y los juegos cognitivos son fundamentales para estimular este desarrollo, ya que proporcionan oportunidades para experimentar, explorar y aprender de manera activa.

Los indicadores de la dimensión desarrollo cognitivo son:

Resolución de Problemas: La capacidad de resolver problemas es fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños. Este indicador se refiere a la habilidad para identificar problemas, analizar situaciones complejas, generar múltiples soluciones, evaluar y seleccionar la mejor

opción, y finalmente implementarla efectivamente. Según Piaget, los niños desarrollan esta capacidad a medida que avanzan en sus etapas cognitivas, enfrentándose a desafíos que requieren adaptación y aplicación de conocimientos previos (Khaled & Naeim, 2022).

Memoria, Atención y Concentración: Estos indicadores están estrechamente relacionados con la capacidad de retener información relevante, mantener la atención en tareas específicas durante períodos prolongados y cambiar el enfoque según sea necesario. Según el modelo de memoria de Atkinson y Shiffrin (1968), la memoria es el acto de codificar, retener y recuperar información, mientras que la concentración y la atención son esenciales para el aprendizaje porque ayudan a ignorar los estímulos sin importancia y a mantenerse centrado en la tarea que se está realizando. (Ina & Nisrina, 2023).

Dimensión 2: Desarrollo Socioemocional.

La capacidad de los niños para comprender y controlar sus emociones, establecer y mantener relaciones sanas y formar una identidad social se denomina desarrollo socioemocional. Habilidades como la empatía, la colaboración, el autocontrol emocional y la resolución de conflictos forman parte de este crecimiento.

Los niños aprenden a compartir, cooperar e identificar y expresar correctamente sus emociones a través de sus interacciones con compañeros y adultos. Los juegos sociales y las actividades en grupo son esenciales para este desarrollo, ya que ofrecen un contexto natural para practicar habilidades interpersonales y para aprender las normas y

expectativas sociales. La construcción de un sólido desarrollo socioemocional es crucial para el bienestar general del niño y para su éxito futuro en diversas áreas de la vida.

La dimensión desarrollo socioemocional, desarrolla los indicadores de:

Cooperación: La capacidad de cooperar implica trabajar eficazmente en equipo, compartir recursos y responsabilidades, escuchar activamente las ideas de los demás, resolver conflictos de manera pacífica y alcanzar metas comunes. Desde una perspectiva socioemocional y según la teoría de Vygotsky (1978), la cooperación en actividades como los juegos grupales no solo fomenta el desarrollo social, sino que también promueve un aprendizaje compartido y colaborativo entre los niños, facilitando así la internalización de normas y valores sociales (Guerra, 2020).

Empatía y Autocontrol: Estos signos están relacionados con la capacidad de controlar las propias emociones y comportamientos, así como de comprender las emociones de los demás y reaccionar adecuadamente ante ellas. Según la teoría de Bandura (1977), el autocontrol es parte integral del desarrollo socioemocional, ya que permite a los niños manejar impulsos y emociones negativas, adoptando conductas socialmente aceptables y adaptativas. Por el contrario, la empatía es esencial para crear vínculos interpersonales sanos y fomentar un entorno de aprendizaje integrador en las escuelas. (Toledo et al., 2024).

Dimensión 3: Desarrollo Físico y Motor.

El término «desarrollo físico y motor» describe el desarrollo de las habilidades motoras finas y gruesas, así como el fortalecimiento y la expansión del cuerpo. La motricidad fina incluye movimientos precisos y controlados, como escribir, dibujar o manipular objetos pequeños, mientras que la motricidad gruesa abarca movimientos grandes y coordinados, como esprintar, saltar o trepar.

Este desarrollo es fundamental para la salud y el bienestar físico de los niños, y les permite participar en una amplia variedad de actividades recreativas y educativas. Los juegos motores y las actividades físicas son cruciales para fomentar el desarrollo físico, ya que promueven el ejercicio, la coordinación, la fuerza y la flexibilidad. Además, la actividad física regular contribuye al desarrollo cognitivo y socioemocional, ya que mejora la concentración y la regulación emocional.

La dimensión desarrollo físico y motor desarrolla los indicadores de:

Coordinación Motora Gruesa: Este indicador se refiere a la habilidad para realizar movimientos grandes y globales que implican el uso coordinado de múltiples grupos musculares. Según la teoría de desarrollo motor de Gallahue (2006), la coordinación motora gruesa se desarrolla gradualmente a medida que los niños participan en actividades físicas como correr, saltar, trepar y lanzar, mejorando así su control postural y equilibrio dinámico (Burgos, 2020).

Coordinación Motora Fina: La coordinación motora fina se refiere a la habilidad para realizar movimientos precisos y delicados que involucran el control de pequeños músculos, especialmente en manos y dedos. Según la teoría de Gesell (1928), el desarrollo de la coordinación motora fina está estrechamente relacionado con la maduración neuromuscular y se mejora a través de actividades como escribir, dibujar, recortar y manipular objetos pequeños, lo que contribuye significativamente al desarrollo de habilidades manipulativas y perceptuales (Delgado & de la Peña, 2023).

Dimensión 4: Desarrollo del lenguaje

El proceso por el que los niños aprenden y perfeccionan sus capacidades de comprensión y uso del lenguaje se denomina desarrollo lingüístico. Este desarrollo incluye la expansión del vocabulario, el dominio de la gramática, la mejora de la pronunciación y la capacidad para comunicar ideas de manera efectiva. El desarrollo del lenguaje es esencial para la interacción social, el aprendizaje académico y la integración cultural.

Los niños aprenden el lenguaje jugando, leyendo libros, interactuando con sus cuidadores y participando en debates. El juego simbólico y los juegos de roles son particularmente importantes, ya que permiten a los niños practicar el uso del lenguaje en contextos imaginativos y diversos, facilitando la comprensión y el uso flexible del lenguaje.

La dimensión desarrollo del lenguaje desarrolla los indicadores de:

Vocabulario: Esta indicación indica la capacidad de aprender y aplicar un vocabulario amplio y preciso de palabras y expresiones en muchas circunstancias. La teoría del desarrollo del lenguaje de Chomsky (1957) afirma que el contacto social y la exposición a modelos lingüísticos ayudan a los niños a desarrollar las competencias léxicas necesarias para una comunicación eficiente y la comprensión de ideas abstractas (de Lima et al., 2024).

Comunicación y Comprensión Verbal: Estas características incluyen la capacidad de escuchar y comprender instrucciones y conversaciones, articular ideas de forma clara y coherente y modificar el lenguaje en función del público destinatario y del objetivo de la comunicación. Según la teoría de Bruner (1983), el desarrollo del lenguaje se facilita a través de interacciones sociales significativas que promueven la comunicación bidireccional y la comprensión mutua, permitiendo a los niños construir significados compartidos y desarrollar competencias pragmáticas (Patiño & Garzón, 2024).

1.4 Bases Conceptuales

- **Aprendizaje:** Es un proceso complicado que implica aprender, enseñar y experimentar para adquirir conocimientos, destrezas, valores y actitudes. Es esencial para el crecimiento humano y la adaptación al entorno y

conlleva cambios cognitivos y de comportamiento algo persistentes.

- **Atención:** Capacidad de concentrar la mente en un estímulo o actividad durante un período determinado. Es esencial para el aprendizaje efectivo, ya que permite a los niños focalizarse en la tarea, ignorar distracciones y procesar la información de manera eficiente.
- **Carácter Lúdico:** Naturaleza recreativa y divertida de una actividad que fomenta el disfrute, la creatividad y el aprendizaje espontáneo. Los niños pueden explorar, descubrir y desarrollar habilidades libremente a través del juego, sin ninguna presión externa.
- **Carácter Competitivo:** Componente de una actividad que implica rivalidad y la búsqueda de superar a otros para alcanzar una meta. En el contexto de los juegos, puede motivar a los niños a mejorar sus habilidades y esforzarse, aunque es importante equilibrarlo para fomentar también la cooperación.
- **Comunicación Verbal:** Uso de palabras y lenguaje hablado para expresar ideas, pensamientos y emociones. Es una habilidad esencial para la interacción social y el aprendizaje, facilitando el intercambio de información y la comprensión mutua.
- **Comprensión Verbal:** Capacidad para entender y procesar el lenguaje hablado. Involucra la interpretación de palabras, frases y discursos, y es fundamental para la comunicación efectiva y el aprendizaje, ya que permite seguir instrucciones y participar en conversaciones.
- **Cooperación:** Trabajo conjunto entre individuos para alcanzar un objetivo común. Los niños aprenden a compartir, turnarse, negociar y trabajar en equipo mediante juegos cooperativos, habilidades que son vitales tanto para la vida social como para la académica.

- **Coordinación Motora Gruesa:** la capacidad de correr, saltar y trepar utilizando los grandes músculos del cuerpo en movimientos amplios y controlados. Permite a los niños practicar deportes y actividades de ocio y es crucial para su desarrollo físico.
- **Coordinación Motora Fina:** La capacidad de escribir, dibujar y manipular objetos pequeños utilizando los pequeños músculos del cuerpo de forma delicada y exacta. Es crucial para el desarrollo académico y las actividades diarias que requieren destreza manual.
- **Concentración:** Habilidad para mantener la atención en una tarea o actividad específica sin distracciones. Es esencial para el aprendizaje y la ejecución efectiva de actividades, ya que permite a los niños procesar la información a fondo y completar tareas con éxito.
- **Desarrollo Cognitivo:** Proceso de desarrollo y modificación de capacidades mentales como el razonamiento, la resolución de problemas y el pensamiento. Implica el crecimiento de las habilidades cognitivas, así como la capacidad de comprender y relacionarse con el mundo de formas cada vez más complejas.
- **Desarrollo del Lenguaje:** Proceso por el cual los niños adquieren y perfeccionan habilidades para comprender y usar el lenguaje. Incluye el desarrollo del vocabulario, la gramática y la comunicación eficaz son esenciales tanto para el aprendizaje académico como para la interacción social.
- **Desarrollo Físico y Motor:** Proceso de crecimiento y fortalecimiento del cuerpo y de las habilidades motoras, tanto gruesas como finas. Incluye el aumento de la fuerza, la coordinación, la flexibilidad y el control motor, permitiendo a los niños realizar actividades físicas y manejar objetos con

precisión.

- **Desarrollo Socioemocional:** Proceso de adquisición de habilidades para interactuar de manera efectiva con los demás y para manejar las propias emociones. Incluye la formación de relaciones, la empatía, el autocontrol y la comprensión de las normas sociales, fundamentales para la integración social y el bienestar emocional.
- **Juego:** Actividades libres, improvisadas y divertidas que favorecen el desarrollo integral del niño. El juego es esencial para el aprendizaje porque fomenta el desarrollo natural y divertido de las capacidades cognitivas, físicas, socioemocionales y creativas.
- **Juego Cognitivo:** ejercicios divertidos que mejoran la resolución de problemas, la memoria y los procesos de pensamiento. Los niños que participan en este tipo de juegos son más capaces de comprender y gestionar situaciones difíciles, así como de desarrollar sus capacidades intelectuales.
- **Juegos Dirigidos:** Actividades lúdicas organizadas y controladas por un adulto o guía con objetivos específicos. Estos juegos estructurados pueden enseñar habilidades específicas, seguir instrucciones y promover el aprendizaje en un entorno controlado.
- **Juegos en Grupo:** Actividades lúdicas que se realizan con la participación de varios niños, fomentando la interacción social. Estos juegos desarrollan habilidades de cooperación, comunicación y trabajo en equipo, esenciales para la vida en comunidad.
- **Juegos Libres:** Actividades lúdicas que los niños realizan espontáneamente sin la dirección de un adulto, promoviendo la creatividad y la autonomía. Los juegos libres permiten a los niños explorar sus intereses y desarrollar su imaginación en un entorno sin restricciones.

- **Juego Motor:** Actividades lúdicas que implican movimiento físico y desarrollo de habilidades motoras. Estos juegos son cruciales para el desarrollo físico y la coordinación, permitiendo a los niños mejorar su salud y bienestar a través del ejercicio y el juego activo.
- **Juego Simbólico:** Actividades lúdicas en las que los niños representan situaciones imaginarias, asumiendo roles y utilizando objetos simbólicamente. Este tipo de juego fomenta la creatividad, la empatía y la comprensión de roles sociales y culturales.
- **Juego Social:** Actividades lúdicas que implican interacción y colaboración entre varios niños. Las habilidades de comunicación, cooperación y resolución de conflictos que enseñan los juegos sociales son esenciales para el crecimiento social y emocional.
- **Juegos en Solitario:** Actividades lúdicas que los niños realizan individualmente, fomentando la autonomía y la autorreflexión. Estos juegos permiten a los niños desarrollar su creatividad y habilidades de autogestión, así como explorar sus intereses personales.
- **Memoria:** Capacidad para almacenar, retener y recuperar información aprendida. La memoria es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, permitiendo a los niños recordar conocimientos, experiencias y habilidades adquiridas.
- **Participación Activa:** Grado de involucramiento y compromiso de un niño en una actividad o juego. La participación activa es esencial para el

aprendizaje efectivo, ya que implica interés, motivación y esfuerzo por parte del niño para interactuar y aprender.

- **Reglas:** Conjunto de normas que regulan el comportamiento y el desarrollo de una actividad o juego. Las reglas son fundamentales para establecer un entorno estructurado y seguro, enseñando a los niños a seguir instrucciones y respetar límites.
- **Resolución de Problemas:** Capacidad para encontrar soluciones efectivas a desafíos y obstáculos. Esta habilidad es crucial para el desarrollo cognitivo y la vida diaria, ya que permite a los niños enfrentar y superar dificultades de manera creativa y eficiente.

Operacionalización

- Variables de investigación

Variable 1: Los juegos.

Variable 2: Los aprendizajes.

- Operacionalización de Variables

Tabla 1: Operalización de variable "Los juegos"

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS/ INSTRUMENTOS	FUENTES	
VARIABLE 1	Características	Carácter lúdico			
		Presencia de reglas propias			
		Carácter competitivo			
	Tipos	Juego motor			
		Juego social			
		Juego cognitivo	Cuestionario		Estudiantes y docentes
		Juego simbólico			
	LOS JUEGOS	Calidad y contexto del juego	Duración del juego, Participación activa.		
			Innovación y creatividad		
		Juegos en solitario, en grupo, dirigidos, libres.			

Nota. Variable Los juegos.

Tabla 2: Operalización de variable "Los aprendizajes"

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS/ INSTRUMENTOS	FUENTES
VARIABLE 2	Desarrollo cognitivo	Resolución de problemas		
		Memoria, Atención y concentración		
VARIABLE 2	Desarrollo Socioemocional	Cooperación		
		Empatía y Autocontrol		
APRENDIZAJES	Desarrollo Físico y Motor	Coordinación motora gruesa	Cuestionario	Estudiantes y docente
		Coordinación motora fina		
APRENDIZAJES	Desarrollo del lenguaje	Vocabulario		
		Comunicación y Comprensión verbal		

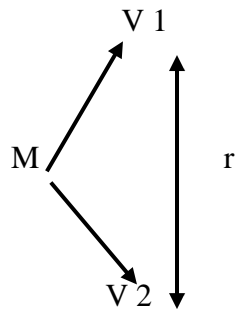
Nota. Variable Aprendizajes.

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

La presente investigación fue de tipo básico. Según Arias y Covinos (2021), proporciona una base teórica para diferentes tipos de estudios. Debido a que los datos se recolectaron en un solo momento en el tiempo, el diseño fue transversal y no experimental, lo que significa que solo se observaron las variables y no se alteraron antes de examinar cada una de ellas. Según Hernández y Mendoza (2018), también tuvo un alcance correlacional porque permitió conocer cómo se relacionaban entre sí las variables de estudio.

Esquema del diseño correlacional.



Donde:

M: Muestra

V1: Juegos

V2: Aprendizaje

R: Relación de las variables.

Nota: El diseño considerado para el estudio se representa en la imagen. Hernández y Mendoza (2018) son la fuente.

2.2 Procedimiento a seguir en la investigación

Como parte del proceso de esta investigación se aplicó un cuestionario a la muestra, de tal manera que se pudiera recoger toda la información sobre ambas variables y sus respectivas dimensiones para determinar la situación real de las mismas, los resultados de este estudio se presentarán en su totalidad.

2.3 Población y muestra

La población se refiere al conjunto total de elementos u objetos que tienen ciertas características comunes y que son objeto de estudio en una investigación. Es el grupo de interés sobre el que el investigador desea hacer inferencias o generalizaciones.

La muestra es un subconjunto de la población, es decir, un grupo más pequeño que se selecciona para representar a la población en el estudio. Dado que, en la mayoría de los casos, no es posible estudiar toda la población (por cuestiones de tiempo, dinero, o acceso), se elige una muestra que sea lo suficientemente representativa para poder hacer inferencias sobre la población completa.

Se tuvo en cuenta el muestreo no probabilístico, en el que el muestreo se realiza por conveniencia y no todos los miembros de la población tienen las mismas posibilidades de ser elegidos.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para esta investigación la técnica que se utilizó fue la observación, además el instrumento que se usó fue el cuestionario para las dos variables en estudio, la cual tuvo como finalidad determinar si ambas variables se relacionan o no. La validez del instrumento se efectuó mediante la verificación y aprobación de un juez experto, para

determinar la normalidad de las variables los juegos y los aprendizajes, se realizó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk y análisis del programa SPSS 23.

Procedimientos

Para el recojo de información, primero se solicitó la autorización de la directora de la Institución Educativa mediante un documento, el cual fue aceptado, se realizó las coordinaciones necesarias con la docente de aula para luego proceder a la aplicación del instrumento.

Métodos de análisis de datos

El instrumento utilizado para analizar los datos fue seguido de la utilización del programa SPSS 23 y del programa Excel para crear tablas y gráficos estadísticos.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

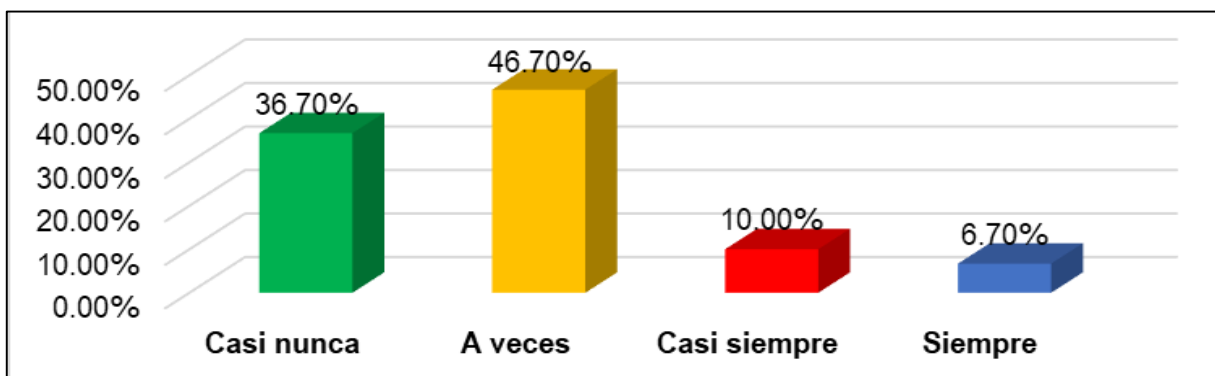
3.1. RESULTADOS

3.1.1 Análisis descriptivo

Tabla 3: Características respecto a los juegos en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Casi nunca	11	36,7	36,7	36,7
A veces	14	46,7	46,7	46,7
Válido Casi siempre	3	10,0	10,0	10,0
Siempre	2	6,7	6,7	6,7
Total	30	100,0	100,0	

Figura 1: Características respecto a los juegos en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 "Virgen de Fátima"



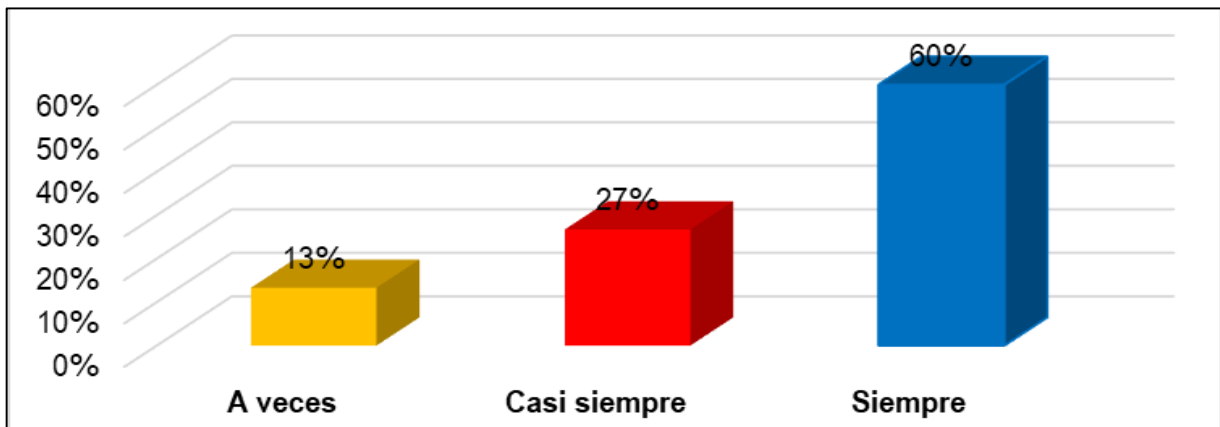
De acuerdo a la tabla 3 y figura 1, para la dimensión de características respecto a los juegos en los niños 5 años de la I.E.I.P N°10144 "Virgen de Fátima", se obtuvo que el 6.7% siempre son de carácter lúdico los juegos propuestos a los niños, los cuales al ser ejecutados

los niños ponen sus propias reglas y dichos juegos que realizan son para competir entre ellos, el 10% casi siempre, el 46.70% a veces y el 36.70 nunca. El análisis revela una baja frecuencia de juegos lúdicos donde los niños establecen sus propias reglas y compiten entre sí, con solo un 6.7% ocurriendo siempre y un 10% casi siempre. La mayoría de las actividades (46.70%) solo a veces presentan estas características, mientras que un significativo 36.70% nunca las presenta, esto sugiere una oportunidad para incrementar los juegos que fomenten la autonomía y la interacción competitiva entre los niños, promoviendo así un desarrollo más integral de sus habilidades sociales y creativas.

Tabla 4: Tipos respecto a los juegos en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi nunca	0	0	0
	A veces	4	13,3	13,3
Válido	Casi siempre	8	26,7	26,7
	Siempre	18	60,0	60,0
	Total	30	100,0	100,0

Figura 2: Tipos respecto a los juegos en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 "Virgen de Fátima"

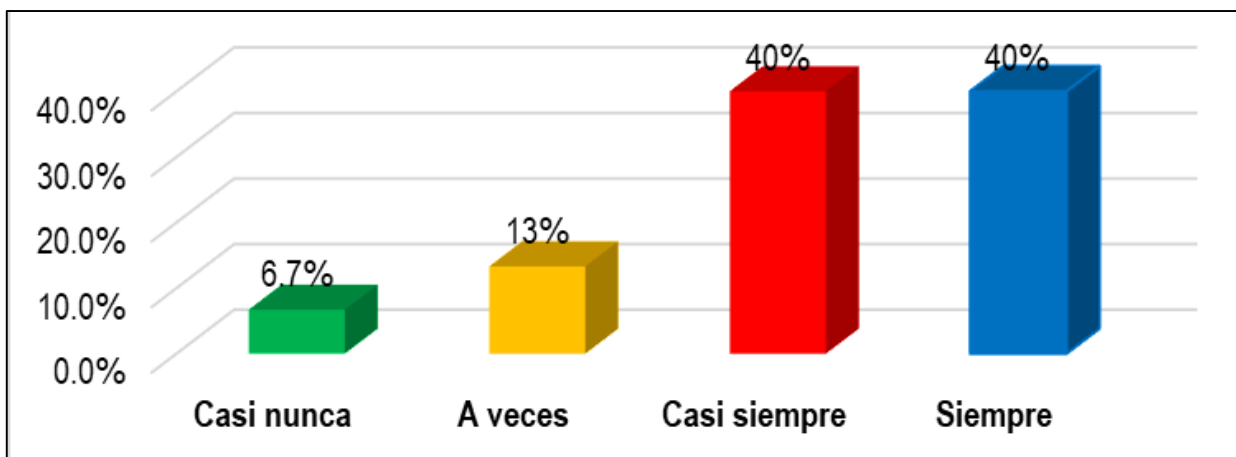


En la tabla 4 y figura 2 se observa para la dimensión tipos respecto a los juegos en los niños 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima, se obtuvo que el 60% de los juegos que se les proponen realizar a los niños implican movimiento físico y desarrollo de habilidades motoras, asimismo implican interacción y colaboración entre varios niños durante sesiones de aprendizaje, que estimulan en pensamiento, la memoria y la resolución de problemas, respetando las situaciones imaginarias, asumiendo roles y utilizando objetos simbólicamente durante las diversas sesiones de aprendizaje, mientras que el 27% casi siempre y el 13% a veces, en tal sentido, muestra un enfoque integral en el 60% de las actividades, fomentando desarrollo físico, social, cognitivo e imaginativo. Un 27% adicional casi siempre incorpora estos elementos, mientras que el 13% los incluye a veces. Esta distribución indica una fuerte presencia de juegos multifacéticos que promueven el desarrollo holístico, aunque existe margen para incrementar la consistencia en la aplicación de estos principios en todas las actividades lúdicas.

Tabla 5: Calidad y contexto del juego en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi nunca	2	6,7	6,7
	A veces	4	13,3	13,3
Válido	Casi siempre	12	40,0	40,0
	Siempre	12	40,0	40,0
	Total	30	100,0	100,0

Figura 3: Calidad y contexto del juego



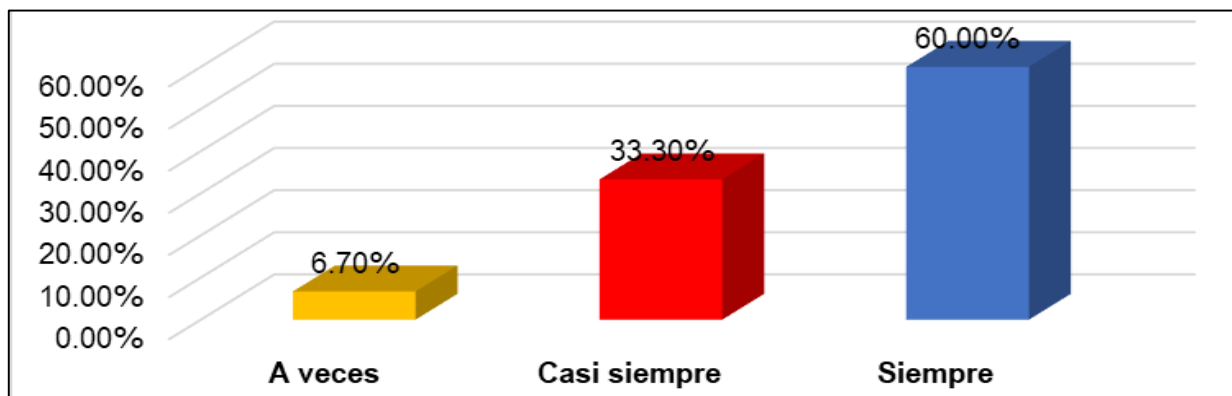
La Tabla 5 y la Figura 3 muestran que el 40% de los niños de cinco años del I.E.I.P. N°10144 «Virgen de Fátima» participan siempre activamente en los juegos, siendo algunos de ellos realizados por el profesor. Esto está de acuerdo con la calidad y el contexto de los juegos. Se descubrió que el 40% de los alumnos siempre participan activamente en el juego. Algunos de estos juegos son elaborados por el profesor y pueden jugarse de diversas formas, incluso en solitario, en grupo, dirigidos y libres, mientras que 40% casi siempre, el 13% a

veces y el 6.7 casi nunca, esto revela una participación activa significativa, ya que, el 40% siempre participa activamente en juegos variados (individuales, grupales, dirigidos y libres), creados por el docente, mientras otro 40% lo hace casi siempre, indicando un alto nivel de compromiso en la mayoría de las actividades lúdicas, sin embargo, un 13% participa solo a veces y un 6.7% casi nunca, sugiriendo la necesidad de estrategias para involucrar a todos los niños consistentemente en las experiencias de juego.

Tabla 6: Desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi nunca	0	0	0
	A veces	2	6,7	6,7
Válido	Casi siempre	10	33,3	33,3
	Siempre	18	60,0	60,0
	Total	30	100,0	100,0

Figura 4: Desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima

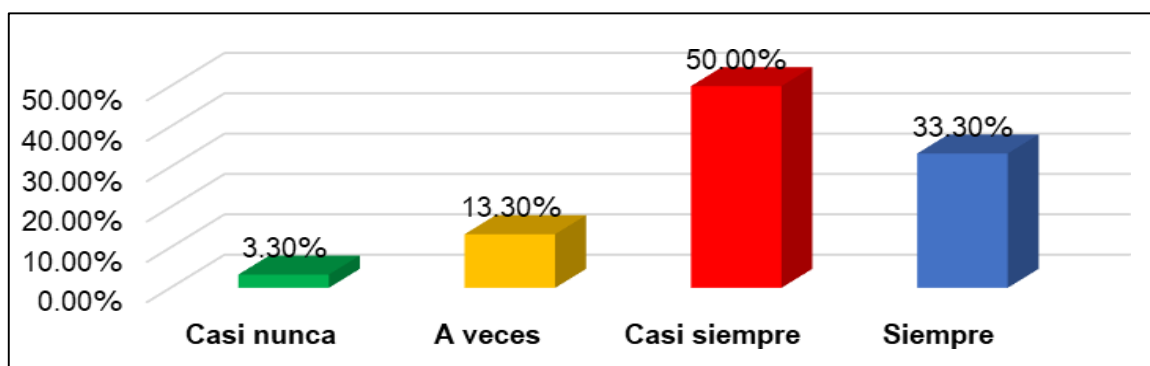


De acuerdo a la tabla 6 y figura 4, para la dimensión de calidad y contexto del juego respecto a los juegos en los niños 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima, se obtuvo que el 60% de los niños a través de los juegos desarrollados son capaces de resolver problemas y que durante el desarrollo de dichos juegos ellos se muestran atentos y concentrados, mientras que 33.3% casi siempre y el 6.7% a veces, esto significa que el 60% de los niños siempre desarrollan habilidades de resolución de problemas y mantienen atención y concentración durante los juegos, el 33.3% adicional casi siempre muestra estas capacidades, mientras que solo el 6.7% las exhibe a veces. Aunque las posibilidades de mejora de la coherencia son mínimas en todos los participantes, nuestros datos muestran que la mayoría de los jóvenes están muy comprometidos y adquieren capacidades cognitivas fundamentales a través del juego.

Tabla 7: Desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 "Virgen de Fátima"

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi nunca	1	3,3	3,3
	A veces	4	13,3	13,3
Válido	Casi siempre	15	50,0	50,0
	Siempre	10	33,3	33,3
	Total	30	100,0	100,0

Figura 5: Desarrollo socioemocional en los niños de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"



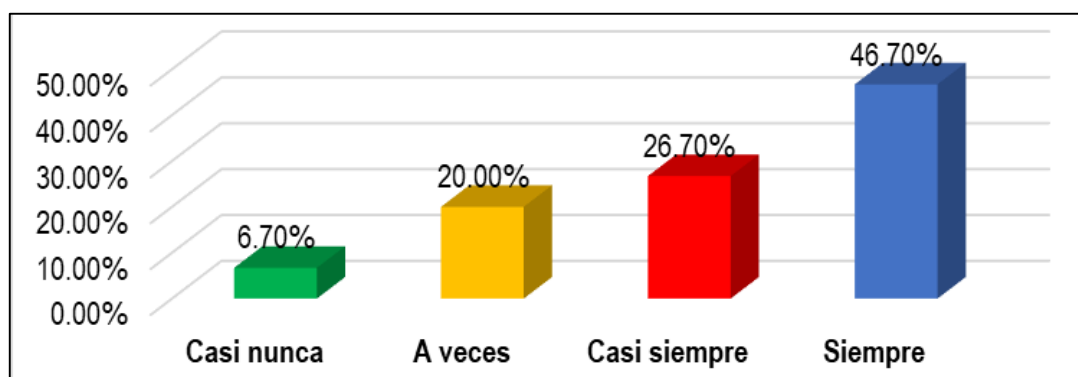
La Tabla 7 y la Figura 5 muestran que el 33,3% de los niños de cinco años del I.E.I.P. N°10144 "Virgen de Fátima son consistentemente cooperativos y amistosos con sus compañeros durante el desarrollo de los juegos grupales cuando se trata de la calidad y el contexto del juego y además, en el desarrollo de estos juegos muestran control de sus emociones en el caso que pierdan el juego, mientras que 50% casi siempre, el 13.30% a veces y el 3.3% casi nunca, esto significa que el 33.3% siempre muestra cooperación, amabilidad

y control emocional durante los juegos grupales, mientras que el 50% lo hace casi siempre, lo cual indica que la mayoría de los niños están desarrollando habilidades sociales y emocionales importantes. Sin embargo, un 13.30% solo a veces exhibe estas conductas y un 3.3% casi nunca, sugiriendo la necesidad de estrategias adicionales para apoyar a estos niños en el desarrollo de sus habilidades socioemocionales durante el juego.

Tabla 8: Desarrollo físico y motor en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi nunca	2	6,7	6,7
	A veces	6	20,0	20,0
Válido	Casi siempre	8	26,7	26,7
	Siempre	14	46,7	46,7
	Total	30	100,0	100,0

Figura 6: Desarrollo físico y motor en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima"

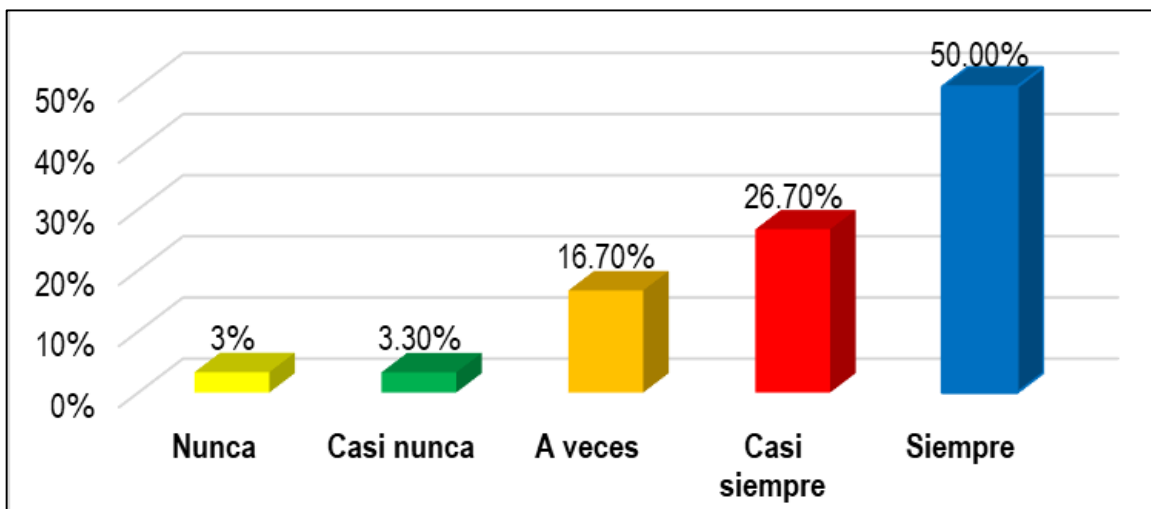


De acuerdo a la tabla 8 y figura 6, para la dimensión desarrollo físico y motor en los niños 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima, se obtuvo que el 46.70% de los niños durante el juego muestran sus habilidades para correr, saltar y trepas, y además muestran habilidades en la manipulación de los materiales para el juego y los colores a crayones para pintar y dibujar, mientras, que el 26.70 casi siempre, el 20% a veces y el 6.70% casi nunca, en tal sentido el 46.70% siempre demuestra habilidades motoras gruesas (correr, saltar, trepar) y finas (manipulación de materiales, pintar, dibujar, un 26.70% adicional casi siempre exhibe estas habilidades. Sin embargo, un 20% solo las muestra a veces y un 6.70% casi nunca. Según estos resultados, existe una posibilidad considerable de mejorar y promover el desarrollo físico y motor de aproximadamente el 25% de los jóvenes, aunque la mayoría de ellos están desarrollando adecuadamente sus capacidades motoras.

Tabla 9: Desarrollo del lenguaje en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	3,3	3,3	3,3
Casi nunca	1	3,3	3,3	3,3
A veces	5	16,7	16,7	16,7
Válido Casi siempre	8	26,7	26,7	26,7
Siempre	15	50,0	50,0	50,0
Total	30	100,0	100,0	

Figura 7: Desarrollo del lenguaje en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima

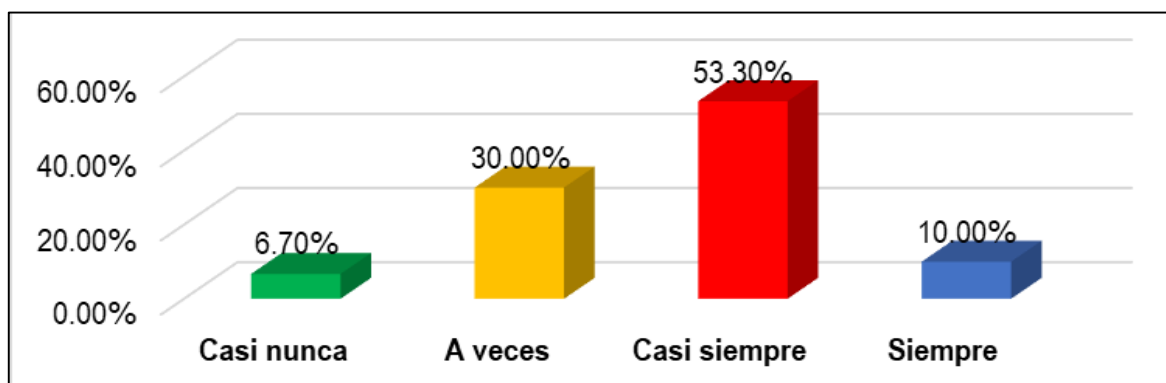


Para la dimensión de desarrollo del lenguaje en los niños de cinco años del I.E.I.P. N°10144 “Virgen de Fátima, la Tabla 9 y la Figura 7 muestran que el 50% de los niños utilizan un vocabulario variado en el desarrollo de las diversas actividades lúdicas y para expresar ideas, pensamientos y emociones a través del lenguaje oral, mientras que el 26.70% casi siempre, el 16.70% a veces, el 3.30% casi nunca y el 3% nunca, en tal sentido, indica que el 50% siempre utiliza un vocabulario variado y lenguaje expresivo en actividades lúdicas, mientras que el 26.70% lo hace casi siempre, sin embargo, un 16.70% solo lo hace a veces, un 3.30% casi nunca y un 3% nunca, estos datos sugieren la necesidad de estrategias adicionales para apoyar el desarrollo del lenguaje en aproximadamente un cuarto de los niños, asegurando que todos tengan oportunidades consistentes para mejorar sus habilidades comunicativas durante el juego.

Tabla 10: Los juegos en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi nunca	2	6,7	6,7
	A veces	9	30,0	30,0
Válido	Casi siempre	16	53,3	53,3
	Siempre	3	10,0	10,0
	Total	30	100,0	100,0

Figura 8: Los juegos en los niños 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima



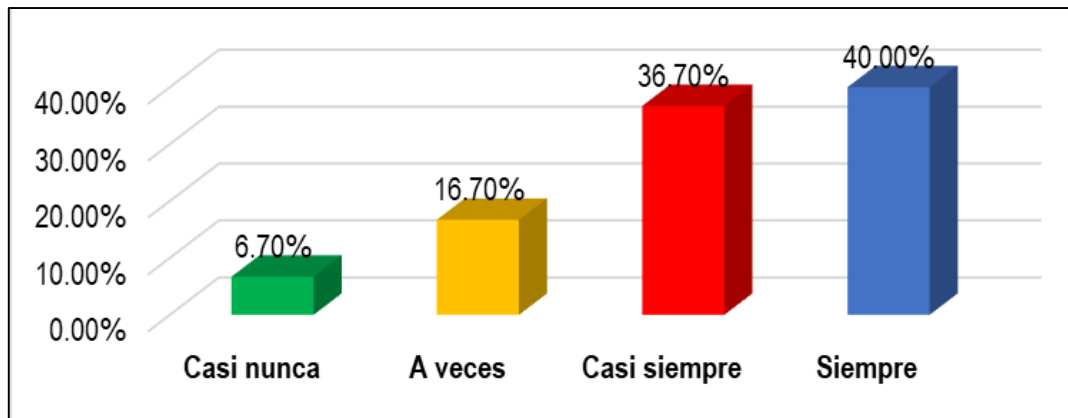
De acuerdo a la tabla 10 y figura 8, para la variable independiente denominada los juego, en los niños 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima, se obtuvo que el 10% siempre lo practica, el 53.30% casi siempre, el 30% a veces y el 6.70% casi nunca, esto significa que el 10% siempre participa en juegos, mientras que una mayoría significativa del 53.30% lo hace casi siempre. Sin embargo, un 30% solo participa a veces y un 6.70% casi nunca. Estos datos indican que, aunque la mayoría de los niños están involucrados en actividades lúdicas con frecuencia, existe una oportunidad para aumentar la participación

consistente en juegos, especialmente para el tercio de niños que participan menos regularmente, con el fin de maximizar los beneficios del juego en su desarrollo.

Tabla 11: Los aprendizajes en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	2	6,7	6,7	6,7
	A veces	5	16,7	16,7	23,3
	Casi siempre	11	36,7	36,7	60,00
	Siempre	12	40,0	40,0	100,00
	Total	30	100,0	100,00	

Figura 9: Los aprendizajes en los niños de 5 años de la I.E.I.P N° 10144 "Virgen de Fátima



De acuerdo a la tabla 11 y figura 9, para la variable dependiente denominada los aprendizajes, en los niños 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima, el 40% indica que los niños siempre aprenden mediante los juegos, el 36.70% casi siempre, el 16.70% a veces y el 6.70% casi nunca, en tal sentido, esto muestra resultados generalmente positivos, ya que, el 40% siempre aprende mediante juegos, y un 36.70% adicional casi siempre lo hace,

indicando que la mayoría de los niños se benefician consistentemente del aprendizaje basado en juegos, sin embargo, un 16.70% solo aprende a veces a través de juegos, y un 6.70% casi nunca, estos datos sugieren que, aunque el método es efectivo para la mayoría, hay oportunidad de mejorar y adaptar las estrategias lúdicas para asegurar que todos los niños, especialmente el 23.40% menos beneficiado, puedan aprovechar plenamente el potencial educativo de los juegos.

Los juegos y los aprendizajes

Al analizar de manera comparativa las variables "juegos" y "aprendizajes" en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 "Virgen de Fátima revela una correlación positiva entre la participación en juegos y el aprendizaje, puesto que, el 63.30% de los niños participan siempre o casi siempre en juegos, un 76.70% siempre o casi siempre aprenden mediante estos, esto sugiere que el juego es un método efectivo de aprendizaje para la mayoría, sin embargo, existe una discrepancia en los porcentajes de participación y aprendizaje en las categorías inferiores, indicando que algunos niños que participan en juegos no siempre obtienen beneficios de aprendizaje correspondientes, Este descubrimiento sugiere que para maximizar el potencial de aprendizaje de todos los niños -especialmente de los que ahora se benefician menos de este enfoque educativo- hay que optimizar las tácticas de juego.

Prueba de normalidad

En este estudio se plantearon las siguientes hipótesis para demostrar que las variables juegos y aprendizaje eran normales tras realizar la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk.

- H_0 : Los datos de los juegos provienen de una distribución normal
- H_1 : Los datos de los juegos no provienen de una distribución normal
- H_0 : Los aprendizajes provienen de una distribución normal

- H_1 : Los aprendizajes no provienen de una distribución normal

Se considera la siguiente regla de decisión:

- $p < 0.05$, se rechaza la H_0 .
- $p > 0.05$, no se rechaza la H_0 .

Utilizando el software estadístico IBM SPSS, se obtiene la siguiente prueba de normalidad:

Tabla 12: Prueba de Shapiro-Wilk para una muestra

		Los juegos	Los aprendizajes
N		30	30
Parámetros normales ^{a,b}	Media	3.67	4.10
	Desviación típica	,758	,923
	Absoluta		
Shapiro-Wilk		,843	,826
Sig.asintót. (bilateral)		<.001	<.001

a. La distribución de contraste es la Normal.

b. Se han calculado a partir de los datos.

Figura 10: Gráfico Q-Q normal de los juegos

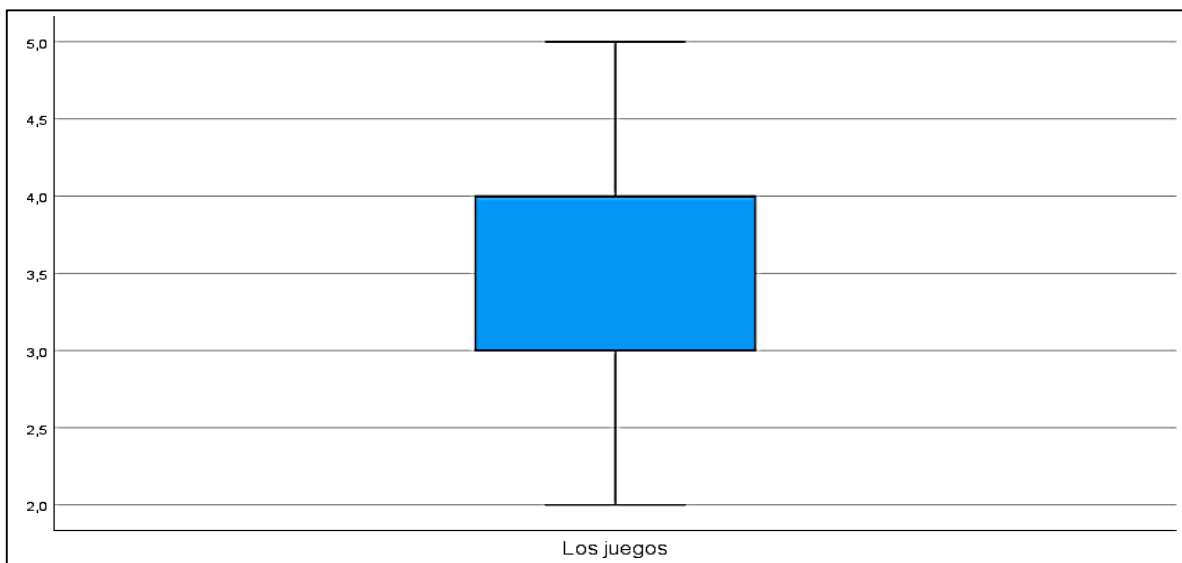
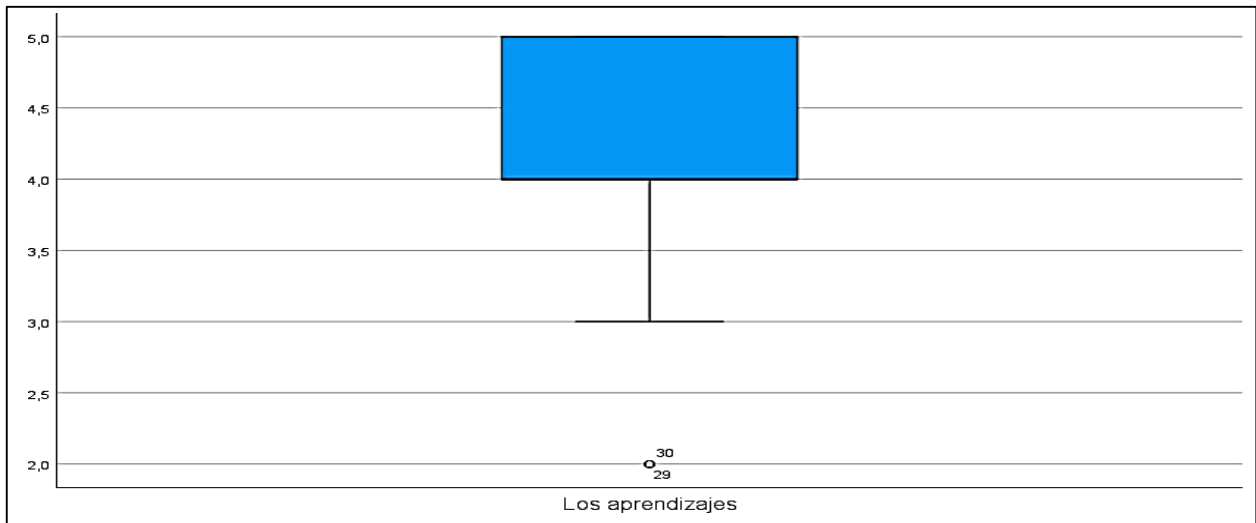


Figura 11: Gráfico Q-Q normal de los aprendizajes



Al analizar los resultados de la tabla 10 y los gráficos 10 y 11, se puede afirmar con pruebas estadísticas que la variable los juegos y los aprendizajes no tienen una distribución normal, por ende, el coeficiente de correlación Rho de Spearman, que mide la fuerza de una relación entre dos variables, se utilizó en estadística no paramétrica para determinar la asociación entre estas variables.

Prueba de hipótesis

Para determinar la correlación entre las variables de la presente investigación se presentó la siguiente hipótesis.

- **Ho:** No existe relación entre los juegos y los aprendizajes en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima
- **Hi:** No existe relación entre los juegos y los aprendizajes en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima

Tabla 13: Prueba de correlación de los juegos y los aprendizajes en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima

		Los juegos	Los aprendizajes
Rho de Spearman	Los juegos	Coeficiente de correlación	de 1.000
		Sig. (bilateral)	.806**
		N	. <.001
	Los aprendizajes	Coeficiente de correlación	de .806**
		Sig. (bilateral)	<.001
		N	30
			30
			43
			43

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Tabla 11 muestra que la variable juegos y aprendizaje en los niños de cinco años del I.E.I.P. N°10144 “Virgen de Fátima son 0,806, con un $p < .001$ ($p < 0,05$), según el análisis de la correlación Rho de Spearman. Con este valor, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se verifica que entre los alumnos de 5 años de la institución educativa I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima, el juego y el aprendizaje tienen una asociación muy fuerte.

Los alumnos de 5 años de la institución educativa I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima demostraron una «Muy alta relación directa» entre las variables en estudio, o sea, una alta correlación (0,806) entre aprendizaje y juegos, se justifica por la consistente participación en juegos (63.30% siempre o casi siempre) y su efectividad en el aprendizaje (76.70% aprenden siempre o casi siempre mediante juegos), esta relación se fortalece por el enfoque integral de los juegos, que fomentan el desarrollo físico, social, cognitivo e imaginativo en el 60% de las actividades, Esta altísima correlación pone de relieve el papel fundamental de los juegos como herramienta pedagógica eficaz para el aprendizaje integral a

esta edad. Además, los altos porcentajes en el desarrollo de habilidades específicas como la resolución de problemas (60%), la cooperación y el control emocional (83,3%), las habilidades motoras (73,4%) y las habilidades lingüísticas (76,7%) durante los juegos contribuyen directamente a la eficacia del aprendizaje.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Discusión

Los resultados producto de esta investigación demuestran que los docentes en su labor pedagógica dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje utilizan como estrategia el juego que implica movimiento físico y desarrollo de habilidades motoras, interacción y colaboración entre varios niños durante las sesiones de aprendizaje, que estimulan el pensamiento, la memoria y la resolución de problemas. Esto se ve evidenciado en que el 40% de los estudiantes siempre participa activamente durante el juego lo que revela una participación activa significativa, en juegos variados de carácter individual, grupal, dirigido y libre.

El juego es esencial para el crecimiento físico y mental de una persona, sobre todo en los niños pequeños. El juego fomenta la creatividad, la resolución de problemas y la toma de decisiones, al tiempo que estimula el cerebro. Los niños adquieren habilidades para comunicarse, compartir, negociar y resolver disputas. fuerza, coordinación motora y bienestar general. permite a los niños explorar y expresar sus sentimientos con seguridad. fomenta la disciplina y el trabajo en equipo enseñando normas, deberes y el valor de cumplirlos.

El proceso por el que recogemos, ajustamos o reforzamos nuestra información, capacidades, acciones, valores y actitudes se denomina aprendizaje. Es fundamental en todos los aspectos de la vida, desde el desarrollo infantil hasta el crecimiento personal a lo largo de la vida. El aprendizaje no se limita a las aulas o a lo académico; también ocurre en experiencias diarias, relaciones interpersonales y en el enfrentamiento de desafíos.

Es tal sentido es necesario discutir el logro o no los objetivos en esta investigación a partir de los objetivos planteados y las investigaciones que antecedieron a la misma y se asemejan o difieren de nuestros resultados:

- Para el objetivo específico 1. Identificar los juegos que se emplean en el proceso de aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima.

Los resultados de la investigación indican para la variable juego, que el 60% de los juegos que se les proponen realizar a los niños implican movimiento físico y desarrollo de habilidades motoras, asimismo implican interacción y colaboración entre varios niños durante sesiones de aprendizaje, que estimulan en pensamiento, la memoria y la resolución de problemas, respetando las situaciones imaginarias, asumiendo roles y utilizando objetos simbólicamente durante las diversas sesiones de aprendizaje, mientras que el 27% casi siempre y el 13% a veces, en tal sentido, muestra un enfoque integral en el 60% de las actividades, fomentando desarrollo físico, social, cognitivo e imaginativo. Un 27% adicional casi siempre incorpora estos elementos, mientras que el 13% los incluye a veces. A partir de este resultado Según Estela et al. (2021), la pandemia del Covid-19 obligó al sistema educativo a adoptar un enfoque de «facilitadores» virtuales, lo que representa un desafío para los docentes en la creación de técnicas de juego que fomenten la socialización, el sentido común, el conocimiento, la tolerancia, el diálogo y el respeto cultural. Por lo tanto, se puede afirmar que el juego, ya sea virtual o presencial, afecta al desarrollo físico y emocional del niño cuando se utiliza en diversos entornos y/o modalidades.

- Para el objetivo específico 2. Identificar el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima

Los resultados obtenidos muestran para la variable aprendizaje en los niños 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima, el 40% siempre aprenden mediante los juegos, el 36.70% casi siempre, el 16.70% a veces y el 6.70% casi nunca, en tal sentido, esto muestra resultados generalmente positivos, ya que, el 40% siempre aprende mediante juegos, y un 36.70% adicional casi siempre lo hace, haciendo un total de 76.7% que aprenden a través del juego lo que beneficia elevando su nivel de aprendizaje y por consiguiente el logro de las competencias, debiendo considerar esta estrategia de formal elemental en todo proceso de enseñanza – aprendizaje y promover que el total de los niños haciendo uso del juego aprendan significativamente. A partir de los hallazgos y revisión de investigaciones previas, Navarro (2024) realizó un estudio en la Institución Educativa Integral «Nuestra Señora de las Mercedes» de Chanchamayo. El estudio destaca el valor del uso del juego como recurso didáctico para desarrollar aprendizajes en las áreas de cívica, ciudadanía y desarrollo personal. Se concluye que el uso del juego ayuda a los alumnos a aprender de manera lúdica y brinda a los docentes los conocimientos necesarios para su labor, lo que fortalece sus actividades diarias porque los alumnos disfrutaban de las clases y de los juegos planificados. De manera similar, en su propuesta de un programa de integración sensorial para mejorar el aprendizaje matemático de los alumnos de primer grado, Ruiz (2023) encontró que el 46,9% de los estudiantes se encontraba en la etapa inicial de su aprendizaje y que los resultados mejoraron considerablemente después de la implementación del programa.

- En cuanto al Objetivo específico 3. Establecer la correlación o no entre los juegos y el aprendizaje de los 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima

El resultado refiere a la relación entre juego y el aprendizaje se observa que la variable los juegos y la variable los aprendizajes en los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de

Fátima de acuerdo a lo analizado en la correlación de Rho de Spearman es de 0.806, con un $p < .001$ ($p < 0.05$), se confirma que existe relación muy alta entre los juegos y los aprendizajes en los niños de 5 años de la institución educativa I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima. Es decir existe una “Muy alta relación directa” entre las variables estudiadas en los niños de 5 años de la institución educativa I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima, es decir esta alta correlación (0.806) entre los juegos y los aprendizajes, se justifica por la consistente participación en juegos (63.30% siempre o casi siempre) y su efectividad en el aprendizaje (76.70% aprenden siempre o casi siempre mediante juegos), además de los altos porcentajes en el desarrollo de habilidades particulares como la resolución de problemas (60%) y el enfoque holístico de los juegos, que fomenta el desarrollo físico, social, cognitivo e imaginativo en el 60% de las actividades, se refuerza esta asociación. cooperación y control emocional (83.3%), habilidades motoras (73.4%) y lingüísticas (76.7%) durante los juegos contribuyen directamente a la eficacia del aprendizaje, esta correlación muy alta subraya el papel crucial de los juegos como herramienta pedagógica efectiva para el aprendizaje integral en esta edad. Fajardo & Ruiz (2024) investigaron algo similar y descubrieron una conexión entre el uso de enfoques gamificados y resultados de aprendizaje mucho más altos, compromiso de los estudiantes, desarrollo de habilidades y motivación para el aprendizaje.

- En cuanto al Objetivo específico 4. Explicar la importancia de los juegos en el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima. La importancia de los juegos radica en los resultados encontrados en donde el 33.3% siempre se muestran cooperativos y amigables con sus compañeros durante el desarrollo de los juegos grupales, y además, en el desarrollo de estos juegos muestran control de sus emociones en el caso que pierdan el juego, mientras que 50% casi

siempre, el 13.30% a veces y el 3.3% casi nunca, esto significa que el 33.3% siempre muestra cooperación, amabilidad y control emocional durante los juegos grupales, mientras que el 50% lo hace casi siempre, lo cual indica que la mayoría de los niños están desarrollando habilidades sociales y emocionales importantes. Así también contribuye al desarrollo motor como indican los resultados que el 46.70% de los niños durante el juego muestran sus habilidades para correr, saltar y trepar, y además muestran habilidades en la manipulación de los materiales para el juego y los colores a crayones para pintar y dibujar, mientras, que el 26.70 casi siempre, el 20% a veces y el 6.70% casi nunca, en tal sentido el 46.70% siempre demuestra habilidades motoras gruesas (correr, saltar, trepar) y finas (manipulación de materiales, pintar, dibujar, un 26.70% adicional casi siempre exhibe estas habilidades. Sin embargo, un 20% solo las muestra a veces y un 6.70% casi nunca. Es así que Velita (2024) en su trabajo académico, en el área de matemática para lograr los aprendizajes esperados en dicha área, Hace hincapié en el valor de emplear técnicas interactivas como juegos, canciones y cuentos en un entorno constructivo que permita a los niños participar en actividades como contar, trazar y dibujar el número 4 y comparar conjuntos.

Objetivo general. Determinar la importancia de los juegos para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima se obtuvo que el 60% de los juegos que se les proponen realizar a los niños implican movimiento físico y desarrollo de habilidades motoras, asimismo implican interacción y colaboración entre varios niños durante sesiones de aprendizaje, que estimulan en pensamiento, la memoria y la resolución de problemas, respetando las situaciones imaginarias, asumiendo roles y utilizando objetos simbólicamente durante las diversas sesiones de aprendizaje, mientras que el 27% casi siempre y el 13% a

veces, en tal sentido, muestra un enfoque integral en el 60% de las actividades, fomentando desarrollo físico, social, cognitivo e imaginativo. Un 27% adicional casi siempre incorpora estos elementos, mientras que el 13% los incluye a veces.

Los resultados obtenidos, de la presente investigación tienen su base en las investigaciones antes mencionadas y las teorías Teoría del Aprendizaje Experiencial de David Kolb, Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky y la Teoría Constructivista de Jean Piaget

CONCLUSIONES

La importancia de los juegos para los aprendizajes se evidencia en la alta correlación (0.806) entre juegos y aprendizaje, demostrando que son fundamentales para el desarrollo integral de los niños de 5 años en la I.E.I.P N°10144 "Virgen de Fátima.

Los juegos empleados son variados e integrales, abarcando desarrollo físico, social, cognitivo e imaginativo. El 60% de las actividades fomentan múltiples áreas de desarrollo, promoviendo aprendizajes significativos.

El nivel de aprendizaje es alto, con el 76.70% de los niños aprendiendo siempre o casi siempre mediante juegos, indicando la efectividad de este método pedagógico.

Se establece una correlación muy alta (0.806) entre los juegos y el aprendizaje, confirmando la estrecha relación entre la participación en actividades lúdicas y el aprendizaje efectivo.

Los juegos son cruciales para el aprendizaje, fomentando habilidades como resolución de problemas, cooperación, control emocional, y desarrollo motor y lingüístico, creando un ambiente propicio para el aprendizaje integral.

RECOMENDACIONES

A los líderes pedagógicos:

Los directores de las Instituciones Educativas deben desarrollar planes de acción pedagógicos en los que se integren el juego como estrategia de aprendizaje, estableciendo objetivos claros y actividades específicas que permitan a los docentes incorporar el juego en sus prácticas educativas.

Para apoyar a los profesores en la aplicación de enfoques vanguardistas como los juegos educativos, los directivos deben ejercer un liderazgo que fomente el progreso continuo.

A los docentes.

Los docentes deben implementar el juego como estrategia de enseñanza en sus sesiones de aprendizaje, ya que ofrece múltiples beneficios, como el fomento de la creatividad, la mejora de habilidades sociales y el aumento de la motivación estudiantil.

Fomentar la participación en actividades lúdicas de tal manera que se promueva la cooperación, el respeto y la empatía entre los estudiantes, fortaleciendo sus habilidades para interactuar y trabajar en equipo.

REFERENCIAS

- Astuti, Y., Orhan, B. E., Erianti, Al-Mhanna, S. B., & Batrakoulis, A. (2024). Mental Training Models in Physical Education, Sports and Health Subjects for Volleyball in Elementary School Students. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 55, 531–537.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=177440622&lang=es&site=ehost-live>.
- Bejar, M. A. (2024). Programa de gamificación para el aprendizaje autónomo de geometría, en estudiantes de educación media de Quevedo – Ecuador.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/138431>.
- Bocanegra, K. J. (2024). *Inteligencia emocional y logro de aprendizaje en estudiantes del nivel primario de una institución educativa, Lambayeque*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/137039>.
- Burgos, M. A. (2020). Rol Del Juego Y Los Juguetes en El Desarrollo Y Aprendizaje en Niños. *Boletín INS*, 26(11/12), 143–145.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=148692066&lang=es&site=ehost-live>.
- Cano, J., & Chow, M. (2024). Kids’ perceptions on gaming experience and learning with the Nintendo Labo: Multiple “make” and “play” experiences. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 15(1), 114–139. <https://doi.org/10.21501/22161201.4243>.
- Cardoso, B., Lima, L. G., & Araújo, R. de A. (2024). Jogo Didático “Direto Inverso”: Uma Ferramenta Para O Ensino De Ciências E Matemática. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 17(2), 1–22.
<https://doi.org/10.54751/revistafoco.v17n2-079>.
- Chaparro, S., & Aliaga, A. P. (2024). El poder de las emociones: Desarrollo de conciencia emocional y habilidades socioemocionales en niños del aula de 3 a 4 años de la Institución Educativa Monteflor. <http://hdl.handle.net/10757/672203>.

- Delgado, K. R., & De la Peña, G. (2023). El Uso De Juegos en Línea Y El Aprendizaje Significativo en Escolares De La Educación General Básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(6), 795–813.
<https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i6.892>.
- da Silva, M. & Jappe, G. (2022). Lev Vygotsky: influências e contribuições para o campo educacional no que se refere ao desenvolvimento e aprendizagem do indivíduo. *Research, Society and Development*, doi: 10.33448/rsd-v11i12.33222.
- de Lima, D. A., da Silva, S. J., Alves, N., Tannús, C. L., Ribeiro, M. H., da Silva, E., Ferreira, E. M., Lacerda, H., & Massaroni, B. S. (2024). O Brincar E O Educar Na Educação Infantil. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 17(5), 1–12.
<https://doi.org/10.54751/revistafoco.v17n5-017>.
- Fajardo, D. E., & Ruiz, J. A. (2024). Percepciones de estudiantes del primer ciclo de la Facultad de Comunicaciones de una universidad privada de Lima sobre la implementación de dos actividades de gamificación y su incidencia en el rendimiento académico. <http://hdl.handle.net/10757/672269>.
- Froebel, B. (2015), el juego es una forma de acción desinteresada.
- Garcia, M. (2024). Juegos de roles y expresión oral en los estudiantes de 1° grado de educación secundaria de la I.E. N° 0361 Nuevo Celendín 2020.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/36314> .
- Gisbert, V. (2022). Constructivismo y Conexionismo en Aprendizaje Musical: Primer ciclo de Educación Infantil. *Human Review*, 11(5), 1–12.
<https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3865>
- Gómez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Volumen 10.
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-JuegoInfantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2), 1–21.

<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=141369996&lang=es&site=ehost-live>.

- Huallanca, R. M. (2024). Programa juegológico para la mejora de matemática en 5 años de una institución educativa Inicial-Lima, 2023.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/136359>
- Ina, M., & Nisrina, N. F. (2023). Implementasi Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. ANWARUL, doi: 10.58578/anwarul.v3i5.1431
- Jove, A. G., & Santa Cruz, E. V. (2024). Metodología del juego en el aprendizaje de los fundamentos básicos del basquetbol en los estudiantes de secundaria de la institución educativa mixta Agustín Gamarra de Anta – Cusco – 2022 - 2023.
<http://hdl.handle.net/20.500.12918/8489>.
- Khaled, A., & Naeim. (2022). Jean Piaget's Constructivist Theory of Learning. doi: 10.4324/9781003288077-2
- Maidansky, A. (2022). Vygotsky on cultural-historical development: from the primitive to the superhuman (Vygotski y el desarrollo histórico-cultural: del hombre primitivo al superhombre). *Kultura i Edukacja*, doi: 10.1080/11356405.2021.2017720
- Mañaccasa, Y. (2024). Juego Tradicional de los Porotos como Estrategia Didáctica en el Desarrollo de la Competencia Resolución de Problemas de Cantidad, para Niños de Segundo Grado de Primaria de la I.E 50721 de Chicón Provincia de Urubamba.
<http://repositorio.pukllasunchis.org/xmlui/handle/PUK/113>.
- Mendoza, M. I. (2022). Juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de edad de la institución educativa N° 10142, San Julián de Motupe - Lambayeque, 2019.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/29572>.
- Navarro, C. R. (2024). El juego como recurso didáctico para desarrollar el aprendizaje en el área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del primer grado

- de secundaria de la Institución Educativa Integrada Nuestra Señora de las Mercedes del distrito y provincia de Chanchamayo. <https://hdl.handle.net/20.500.14095/2160>.
- Noorashikin, M.S., Beh., N.W.N., Atiqah, N., Nurfaradilla, N., Farhanini, Y. (2022). Introduction of Hands-On Session Using Kolb Experiential Learning Theory Approach in Teaching Chemical Instrumentation Subject. *Jurnal Kejuruteraan*, doi: 10.17576/jkukm-2022-34(2)-17
- Patiño, S. J., & Garzón, J. (2024). Efectos de un videojuego en el aprendizaje y la motivación de los alumnos en un curso de Ciencias Naturales. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 71, 81–104. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n71a5>.
- Pérez-López, I. J., & Navarro-Mateos, C. (2023). Gamificar no es jugar, pero jugar ayuda a gamificar. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 50, 1–7. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.99443>.
- Rubio, D. A., & Jiménez, J. E. (2021). Constructivismo y tecnologías en educación. Entre la innovación y el aprender a aprender. *Journal History of Latin American Education / Revista Historia de La Educación Latinoamericana*, 23(36), 61–92. <https://doi.org/10.19053/01227238.12854>.
- Ruiz, S. L. (2023). Integración sensorial para el aprendizaje de matemáticas en estudiantes del primer grado de una institución educativa de Lambayeque. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/137712>.
- Santos, S. M., Silva, A. A., Dutra, C., da Silva, C., Garcia, E., dos Santos, G., Reis, M. C., & das Neves, M. B. (2023). Avaliando O Uso Das Tecnologias Digitais Na Educação: Uma Análise Qualitativa Das Abordagens Disciplinares, Modelos E Experiências Docentes. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 16(12), 1–12. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n12-077>.
- Saucedo, M. (2024). Juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 201, Motupe, Lambayeque, 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/36553>.

- Septianto, I., Sumaryanti, N. A., Sulistiyono, N. H., Ali, M., Ramadhani, A. M., Dewantara, J., Haniyyah, N., Fauzi, S. D., Ardian, R., & Subarjo. (2024). Traditional games for physical fitness: an experimental study on elementary school students. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 54, 122–128. <https://doi.org/10.47197/retos.v54.104177>.
- Suryadi, D., Nasrulloh, A., Yanti, N., Ramli, L., Kushartanti, B. M. W., Sumaryanti, Suhartini, B., Swasta, E., Intan, N., Mashud, S. M., Sumaryanto, P., Meera, N., & Fauziah, E. (2024). Stimulation of motor skills through game models in early childhood and elementary school students: systematic review in indonesia. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 51, 1255–1261. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=174482141&lang=es&site=ehost-live>.
- Taneja, M., Kiran, R., & Bose, S. (2022). Critical analysis of kolb experiential learning process. *International Journal of Health Sciences (IJHS)*, doi: 10.53730/ijhs.v6ns1.6962
- Toledo, A. C., de Oliveira, A. W., Soares, F. B., Demuner, A. J., dos Santos, L., Monteiro, M., da Cunha, T. V., & Castro, W. (2024). Motivação E Tendências No E-Learning: Uma Nova Era Para a Educação. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 17(1), 1–18. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v17n1-042>.
- Tzuriel, D. (2020). The Socio-Cultural Theory of Vygotsky. doi: 10.1007/978-3-030-75692-5_3
- Ubaidah, N., Dwijanto, D. & Mariani, S. (2022). Vygotsky Theory Based on Mathematics Literacy in The New Normal Era. *Hipotenusa: Journal of Mathematical Society*, doi: 10.18326/hipotenusa.v4i2.7408
- Velita, E. R. (2024). Conociendo el “número 4” para niños de 4 años del nivel inicial. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/7211>.

Zarate, K. L. (2024). Percepciones docentes sobre el juego dramático transmedia en la educación básica regular. <https://hdl.handle.net/20.500.13078/149>.

Zhang, J. (2022). The Influence of Piaget in the Field of Learning Science. Higher Education Studies, doi: 10.5539/hes.v12n3p162

ANEXOS



Título: La importancia de los juegos para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p>Dificultades en su nivel de aprendizaje evidenciando un nivel mayoritariamente de inicio y parcialmente de proceso, sin evidenciar logros de aprendizaje en las diferentes competencias</p>	<p>Objetivo General Determinar la importancia de los juegos para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima</p> <p>Objetivos Específicos Identificar los juegos que se emplean en el proceso de aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima</p>	<p>Hipótesis General Los juegos son importantes para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima</p>	<p>Variable 1 Juegos</p>	<p>Características</p> <p>Tipos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los juegos que se les proponen a los niños son de carácter lúdico. - Los niños al ejecutar los juegos establecen sus propias reglas. - Los juegos que realizan los niños son para competir entre ellos. - Los juegos que se les proponen realizar a los niños implican movimiento físico y desarrollo de habilidades motoras. - Los juegos que se realizan, implican interacción y colaboración entre varios niños durante las sesiones de aprendizaje. - Las actividades que se plantean con situaciones de juego en las sesiones de aprendizaje para los niños estimulan el pensamiento, la memoria y la resolución de problemas. - Los niños representan situaciones imaginarias, asumiendo roles y utilizando objetos simbólicamente durante las diversas sesiones de aprendizaje. 	<p>Enfoque de la Investigación Cuantitativa</p> <p>Tipo de Investigación Básica</p> <p>Nivel de la investigación Descriptiva</p> <p>Diseño de la investigación No experimental Correlacional</p> <p>Población de estudio 138 estudiantes</p> <p>Muestra de estudio 30 estudiantes – Aula Fucsia</p> <p>Instrumento Cuestionario</p>

	<p>Identificar el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima</p> <p>Establecer la correlación o no entre los juegos y el aprendizaje de los 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima</p> <p>Explicar la importancia de los juegos en el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144</p>		<p>Variable 2</p> <p>Aprendizajes</p>	<p>Calidad y contexto del juego</p> <p>Desarrollo cognitivo</p> <p>Desarrollo Socioemocional</p> <p>Desarrollo físico y motor</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños en su mayoría participan activamente durante el juego. - Algunos de los juegos que se les proponen a los niños son creados por usted. - Los juegos de los que participan los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje se dan de diferentes formas tales como individuales, en grupo, dirigidos y libres. - Los niños a través de los juegos desarrollados son capaces de resolver problemas. - Durante el desarrollo de los juegos los niños se muestran atentos y concentrados. - Durante el desarrollo de los juegos grupales los niños se muestran cooperativos y amigables con sus compañeros. - Los niños en el desarrollo de cada juego muestra control de sus emociones en el caso que pierda el juego. - Los niños durante el juego muestran sus habilidades para correr, saltar y trepar. 	
--	---	--	---	---	--	--

	"Virgen de Fátima.			Desarrollo del lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños muestran habilidad en la manipulación de los materiales para el juego y con los colores a crayones para pintar o dibujar - Los niños utilizan un vocabulario variado en el desarrollo de las diversas actividades lúdicas. - El niño utiliza diversas palabras y lenguaje hablado para expresar ideas, pensamientos y emociones. 	
--	--------------------	--	--	-------------------------	--	--



INSTRUMENTO: CUESTIONARIO

Estimado docente:

El presente cuestionario tiene por finalidad recoger información acerca de los juegos y el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima; dicha información es completamente anónima por ello se pide responder con la mayor veracidad posible con sinceridad y en forma personal las interrogantes en este instrumento planteadas. Se agradece su gran apoyo y cordialidad para responder las preguntas de la entrevista

Lea atentamente los siguientes enunciados y marque la respuesta según corresponda a la leyenda que se presenta.

Variable 1: Juegos

Dimensión: Características

1. Los juegos que se les proponen a los niños son de carácter lúdico.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

2. Los niños al ejecutar los juegos establecen sus propias reglas.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

3. Los juegos que realizan los niños son para competir entre ellos.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

Dimensión: Tipos

4. Los juegos que se les proponen realizar a los niños implican movimiento físico y desarrollo de habilidades motoras.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

5. Los juegos que se realizan, implican interacción y colaboración entre varios niños durante las sesiones de aprendizaje.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

6. Las actividades que se plantean con situaciones de juego en las sesiones de aprendizaje para los niños estimulan el pensamiento, la memoria y la resolución de problemas.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

7. Los niños representan situaciones imaginarias, asumiendo roles y utilizando objetos simbólicamente durante las diversas sesiones de aprendizaje.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
-

- Casi nunca
 Nunca

Dimensión: Calidad y contexto del juego

8. Los niños en su mayoría participan activamente durante el juego.

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

9. Algunos de los juegos que se les proponen a los niños son creados por usted.

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

10. Los juegos de los que participan los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje se dan de diferentes formas tales como individuales, en grupo, dirigidos y libres.

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

Variable 2: Los Aprendizajes

Dimensión: Desarrollo cognitivo

11. Los niños a través de los juegos desarrollados son capaces de resolver problemas.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

12. Durante el desarrollo de los juegos los niños se muestran atentos y concentrados.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

Dimensión: Desarrollo Socioemocional

13. Durante el desarrollo de los juegos grupales los niños se muestran cooperativos y amigables con sus compañeros.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

14. Los niños en el desarrollo de cada juego muestra control de sus emociones en el caso que pierda el juego.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

Dimensión: Desarrollo físico y motor

15. Los niños durante el juego muestran sus habilidades para correr, saltar y trepar.

- Siempre

- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

16. Los niños muestran habilidad en la manipulación de los materiales para el juego y con los colores a crayones para pintar o dibujar.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

Dimensión: Desarrollo del lenguaje

17. Los niños utilizan un vocabulario variado en el desarrollo de las diversas actividades lúdicas.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

18. El niño utiliza diversas palabras y lenguaje hablado para expresar ideas, pensamientos y emociones.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca



ANEXO N° 5 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

1.	NOMBRE DEL JUEZ	YASMIN FRANCISCA URBINA RUIZ
2.	PROFESIÓN	DOCENTE
	ESPECIALIDAD	PRIMARIA
	GRADO ACADÉMICO	DOCTORA
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	20 AÑOS EN EL SECTOR EDUCACIÓN
	CARGO	DIRECTORA
3.	Título de la Investigación: La importancia de los juegos para los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima	
4.	DATOS DE LAS TESISISTAS	
4.1	NOMBRES Y APELLIDOS	Bach. Maribel del Rocio Varillas Nizama
		Bach. Lily Sadith Torres Benel
4.2	ESCUELA PROFESIONAL Y ESPECIALIDAD	Educación Inicial
5.	INSTRUMENTO EVALUADO	1. Guía de observación () 2. Cuestionario (X) 3. Lista de Cotejo () 4. Diario de campo ()
6.	OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO	<u>GENERAL</u> Determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes y cómo se relaciona con el uso del juego.

	<u>ESPECÍFICOS:</u> 1. Reconocer los tipos de juegos que practican los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima 2. Identificar el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I.P N°10144 “Virgen de Fátima	
A continuación, se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en A si está de ACUERDO o en D si está en desacuerdo. si está en desacuerdo por favor especifique sus sugerencias		
N	7. DETALLE DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO	
01	Pregunta del instrumento: ¿Los juegos que se les proponen a los niños son de carácter lúdico? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
02	Pregunta del instrumento: ¿Los niños al ejecutar los juegos establecen sus propias reglas? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
03	Pregunta del instrumento: ¿Los juegos que realizan los niños son para competir entre ellos? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
04	Pregunta del instrumento: ¿Los juegos que se les proponen realizar a los niños implican movimiento físico y desarrollo de habilidades motoras? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
05	Pregunta del instrumento:	A (X) D () SUGERENCIAS:

	¿Los juegos que se realizan, implican interacción y colaboración entre varios niños durante las sesiones de aprendizaje? Escala de medición	SI – NO
06	Pregunta del instrumento: ¿Las actividades que se plantean con situaciones de juego en las sesiones de aprendizaje para los niños estimulan el pensamiento, la memoria y la resolución de problemas? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
07	Pregunta del instrumento: ¿Los niños representan situaciones imaginarias, asumiendo roles y utilizando objetos simbólicamente durante las diversas sesiones de aprendizaje? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
08	Pregunta del instrumento: ¿Los niños en su mayoría participan activamente durante el juego? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
09	Pregunta del instrumento: ¿Algunos de los juegos que se les proponen a los niños son creados por usted? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
10	Pregunta del instrumento: ¿Los juegos de los que participan los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje se dan de diferentes formas tales como individuales, en grupo, dirigidos y libres? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
11	Pregunta del instrumento: ¿Los niños a través de los juegos desarrollados son capaces de resolver problemas? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:

		SI – NO
12	Pregunta del instrumento: ¿Durante el desarrollo de los juegos los niños se muestran atentos y concentrados? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
13	Pregunta del instrumento: ¿Durante el desarrollo de los juegos grupales los niños se muestran cooperativos y amigables con sus compañeros? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
14	Pregunta del instrumento: ¿Los niños en el desarrollo de cada juego muestra control de sus emociones en el caso que pierda el juego? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
15	Pregunta del instrumento: ¿Los niños durante el juego muestran sus habilidades para correr, saltar y trepar? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
16	Pregunta del instrumento: ¿Los niños muestran habilidad en la manipulación de los materiales para el juego y con los colores a crayones para pintar o dibujar? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
17	Pregunta del instrumento: ¿Los niños utilizan un vocabulario variado en el desarrollo de las diversas actividades lúdicas?	A (X) D () SUGERENCIAS:

	Escala de medición	SI – NO
18	Pregunta del instrumento: ¿El niño utiliza diversas palabras y lenguaje hablado para expresar ideas, pensamientos y emociones? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
PROMEDIO OBTENIDO:		A (20) D (-)
8. COMENTARIOS GENERALES: El instrumento (guía de observación) es pertinente, adecuado y su sistematización tributa al objetivo propuesto.		
9. OBSERVACIONES: -----		



Juez Experto

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8940-5412>