

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

El juego y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial de 4 años. de la I.E.N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba-2024

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

Investigadoras: Bach. Pacheco Meregildo Lily Trinidad.
Bach. Tapia Caballero Medaly.

Asesor: Dr. Jorge Isaac Casto Kikuchi

Utcubamba - Perú

2025

**El juego y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de
nivel inicial de 4 años de la I.E.N°16026 La Papaya Alta-
Aviación-El Milagro- Utcubamba-2024**

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

Bach. Pacheco Meregildo Lily Trinidad
Investigadora

Bach. Tapia Caballero Medaly
Investigadora

JURADOS

Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
Presidente

Dra. María Elena Segura Solano
Secretaria

Dra. Gloria Betzabe Puicon Cruzalegui
Vocal

Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI N° 16453781
Asesor



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 968-2025

Siendo las 4 pm. horas, del día martes 16 de diciembre 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/xma-dmrk-qqv>, por mandato de la **Resolución N° 4374-2025-D-FACHSE** de fecha 15 de diciembre de 2025 que autoriza la reprogramación de sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 1605-2024-D-FACHSE** de fecha 11 de octubre de 2024; Jurado integrado por los siguientes miembros:

- Presidente(a) : **Dr. Percy Carlos Morante Gamarra**
- Secretario(a) : **Dra. María Elena Segura Solano**
- Vocal : **Dra. Gloria Betsabet Puicon Cruzalegui**
- Asesor(es) : **Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi**



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL DE LA I.E. N°16026 DE PAPAYA ALTA-AVIACIÓN-EL MILAGRO-UTCUBAMBA-2024** Presentada por **TAPIA CABALLERO MEDALY y PACHECO MEREGILDO LILY TRINIDAD** 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 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno.** Siendo las 5 pm. horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
PRESIDENTE(A)

Dra. María Elena Segura Solano
SECRETARIO(A)

Dra. Gloria Betsabet Puicon Cruzalegui
VOCAL

OBSERVACIONES: La sustentación se ha llevado a las 16:00 pm. Por tener cruce de horas uno de los miembros de jurado.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Jorge Isaac Castro Kikuchi usuario revisor de la Tesis titulada: **El juego y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial de 4 años. de la I.E.N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba-2024.** Cuyas autoras son **Medaly Tapia Caballero y Lily Trinidad Pacheco Meregildo,** identificadas con documentos de identidad N° 74502487 y N° 41327243 respectivamente, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de **18%**, 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, 25 de enero del 2025



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI N° 16453781
ASESOR

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL DE 4 AÑOS. DE LA I.E. N° 16026 LA PAPAYA ALTA-AVIACIÓN-EL MILAGRO-UTCUBAMBA-2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

18% INDICE DE SIMILITUD **16%** FUENTES DE INTERNET **3%** PUBLICACIONES **15%** TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

Dr. 

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	6%
2	Submitted to unimet Trabajo del estudiante	2%
3	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	sites.minedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante	< 1%


Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

DNI N° 16453781

ASESOR

11	<u>Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana</u> Trabajo del estudiante	<
12	<u>Submitted to Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL)</u> Trabajo del estudiante	< ^{Dr. JI} 1 %
13	<u>www.researchgate.net</u> Fuente de Internet	< 1 %
14	<u>Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote</u> Trabajo del estudiante	< 1 %
15	<u>xdoc.mx</u> Fuente de Internet	< 1 %
16	<u>www.slideshare.net</u> Fuente de Internet	< 1 %
17	<u>Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO</u> Trabajo del estudiante	< 1 %
18	<u>hdl.handle.net</u> Fuente de Internet	< 1 %
19	<u>dspace.espol.edu.ec</u> Fuente de Internet	< 1 %
20	<u>dspace.ucuenca.edu.ec</u> Fuente de Internet	< 1 %
21	<u>repositorio.unan.edu.ni</u> Fuente de Internet	< 1 %
22	<u>repositorio.upch.edu.pe</u> Fuente de Internet	< 1 %
23	<u>eneagrama.personarte.com</u> Fuente de Internet	< 1 %


Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

.....
Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

DNI N° 16453781

ASESOR

24

www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

.....
Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

DNI N° 16453781

ASESOR

RECIBO DIGITAL E INDICE DE SIMILITUD TURNITIN



Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: **Tapia Caballero Medaly & Pacheco Meregildo Lily Trinidad**
Título del ejercicio: **Quick Submit**
Título de la entrega: **EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS EST...**
Nombre del archivo: **INFORME_DE_TESIS-TAPIA_CABALLERO-PACHECO_MEREGILD...**
Tamaño del archivo: **8.53M**
Total páginas: **79**
Total de palabras: **5,959**
Total de caracteres: **33,635**
Fecha de entrega: **04-feb.-2025 03:25a. m. (UTC+0530)**
Identificador de la entre...: **2578891896**



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.


Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

DNI N° 16453781

ASESOR

DEDICATORIA

A Dios Todo Poderoso, que, en su infinita misericordia, nos comparte su amor dando sentido a la vida, conduciéndonos al camino correcto.

Con profundo amor y eterna y gratitud a mis padres y esposo e hija y hermanas al ser constantes conmigo en verme realizada como un excelente Profesional.

A mi familia; por ser fuente de inspiración por su paciencia y Comprensión en los momentos más difíciles me brindaron su apoyo, dedico mis éxitos, pues más que míos son suyos.

Bach. Pacheco Meregildo Lily Trinidad

Este trabajo se dedica a Dios, por darme la fuerza de voluntad y no dejarme que me aleje de mi objetivo y por permitirme terminar mi carrera, a mi familia por darme su apoyo infinito e incondicional, por enseñarme buenos valores y a ser fuerte y no rendirme. Gracias infinitas por su amor.

Bach. Tapia Caballero Medaly

AGRADECIMIENTO

A la Universidad, agradecemos que nos brinda la posibilidad de progresar tanto académicamente como profesionalmente.

A mis amigos y colegas, agradezco su presencia y respaldo en los instantes de tensión y felicidad.

Finalmente, nos gustaría agradecer a todos los estudiantes y colaboradores que participaron en este estudio.

INDICE

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD.....	i
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN	10
1. Capítulo I: Diseño Teórico	12
1.1. Antecedentes de la investigación.....	12
1.1.1. A nivel internacional.....	12
1.1.2. A nivel nacional.....	133
1.2. Bases Teóricas	14
1.2.1. El juego.	14
1.2.2. El aprendizaje.	18
1.3. Definición y operacionalización de variables.....	21
1.3.1. Definiciones conceptuales.....	21
1.4. Definición operacional.	Error! Bookmark not defined. 1
2. Capítulo II: Diseño Metodológico	23
2.1. Tipo de investigación.	23
2.2. Diseño de Investigación.	23
2.3. Población, muestra y muestreo.....	23
2.3.1. Población.....	23

2.3.2. Muestra.....	23
2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos:	24
2.5. Procesamiento y análisis de datos:.....	25
3. Capítulo III: Resultados.....	51
3.1. Resultados.....	Error! Bookmark not defined.
4. Capítulo IV: Discusión de los Resultados.	Error! Bookmark not defined.
4.1.....	52
5. Capítulo V: Propuesta.....	53
6. Conclusiones	58
7. Recomendaciones.....	59
8. Referencias.....	60
9. Anexo 1 - Recibo Digital e Índice de Similitud Turnitin.	62
10. Anexo 2 – Instrumentos aplicados.	66
11. Anexo 3 – Panel fotográfico.	Error! Bookmark not defined.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Definiciones de juego	Error! Bookmark not defined.
--	-------------------------------------

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Panel fotográfico.....	84
--	----

RESUMEN

La presente investigación denominada “El juego y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°16026 de Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba”, se inicia analizado el tipo de comportamiento de cada estudiante, los cuales se mostraban impulsivos, muy tímidos y con escasas oportunidades para participar en actividades recreativas, frente a ello, se propone como objetivo principal “Implementar estrategias lúdicas basadas en el juego para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro- Utcubamba”. Para alcanzar el objetivo planteado se aplicaron instrumentos, como son las fichas de observación y lista de cotejo, las cuales nos permitieron conocer que, el juego es muy importante y tiene un efecto positivo en el aprendizaje, asimismo, la práctica del juego, influye en el bienestar emocional de manera positiva en los estudiantes, y logra desarrollar las habilidades cooperativas en los estudiantes, por lo que se presenta como propuesta “El juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje integral en los estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°16026 de Papaya Alta, Aviación el Milagro de Utcubamba”.

Palabras clave: Juego, aprendizaje.

ABSTRACT

La presente investigación denominada “El juego y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°16026 de Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba”, se inicia analizado el tipo de comportamiento de cada estudiante, los cuales se mostraban impulsivos, muy tímidos y con escasas oportunidades para participar en actividades recreativas, frente a ello, se propone como objetivo principal “Implementar estrategias lúdicas basadas en el juego para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro- Utcubamba”. Para alcanzar el objetivo planteado se aplicaron instrumentos, como son las fichas de observación y lista de cotejo, las cuales nos permitieron conocer que, el juego es muy importante y tiene un efecto positivo en el aprendizaje, asimismo, la práctica del juego, influye en el bienestar emocional de manera positiva en los estudiantes, y logra desarrollar las habilidades cooperativas en los estudiantes, por lo que se presenta como propuesta “El juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje integral en los estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°16026 de Papaya Alta, Aviación el Milagro de Utcubamba”.

Key words: Play, learning

INTRODUCCIÓN

El juego es un derecho legítimo de la infancia y una de las formas más naturales de explorar y aprender, pero en nuestra sociedad actual, cada vez más, los niños disponen de menos oportunidades de juego tanto en el hogar como en la escuela, están atrapados por la tecnología.

La tecnología reduce la motivación de los niños para aprender y afecta negativamente su atención y sus normas de comportamiento. Dado que cada niño aprende mejor cuando su mente está activa y se relaciona con el material de manera significativa, el aprendizaje basado en el juego debería ser una parte integral de sus entornos domésticos y escolares.

En la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación, el Milagro, provincia de Utcubamba, los niños y niñas, están mostrando comportamientos impulsivos, son tímidos, también es necesario, recalcar que muchos de ellos, no tienen las mismas oportunidades para participar en actividades recreativas, sus jornadas, están más centradas en actividades orientadas a objetivos, en la competición y se centran en reglas falsas dictadas por los adultos.

Ante ello, se plantea el objetivo general: “Implementar estrategias lúdicas basadas en el juego para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro- Utcubamba”. Para lograr este objetivo se establecieron los siguientes objetivos específicos:

- Diagnosticar el nivel actual de aprendizaje y las prácticas lúdicas utilizadas en el

aula del nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba.

- Diseñar una propuesta de estrategias lúdicas adecuadas al desarrollo integral de los estudiantes del nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba-2024.

Como hipótesis, se plantea: “La implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego mejora significativamente el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro- Utcubamba”.

Para obtener lo indicado, la investigación se divide en los siguientes capítulos:

- Capítulo I: Se desarrolla el Diseño Teórico. Presentándose: Antecedentes de investigación, las bases teóricas y definición de operacionalización de variables.
- Capítulo II: Se desarrolla el Diseño Metodológico: Tipo de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos y procesamiento y análisis de datos.
- Capítulo III: Se explica los resultados, en cuanto al análisis e interpretación de la ficha de observación y lista de cotejo.
- Capítulo IV: Se considera la discusión de los resultados.
- Capítulo V: Se explica la propuesta. Se comunican las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo I: Diseño Teórico

1.1. Antecedentes de la investigación.

Los siguientes informes se derivan de la investigación realizada adecuadamente para la elaboración del trabajo:

1.1.1. A nivel internacional.

Alonso Arija, N. (2021). Tesis “El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica”. Universidad de Valladolid- Palencia. Objetivo general: Conocer el recorrido histórico de la presencia del juego en las instituciones educativas. Investigación exploratoria – descriptiva. Conclusión principal: Los juegos promueven el aprendizaje y la adquisición de habilidades, motivan y comprometen a los estudiantes, brindan experiencias de gran valor y diversidad, promueven el desarrollo integral de los estudiantes y, por lo tanto, se convierten en una estrategia de enseñanza que los docentes deben considerar e incorporar en todos los entornos y actividades educativas.

Falcones Espinoza, K. A. & Hidrovio Tituaña, A. J. (2022). Tesis “El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años”-Ecuador. Objetivo general, analizar la influencia del juego en el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales de los niños y niñas de 4 a 5 años, por medio de encuestas para identificar la pertinencia de las estrategias pedagógicas en el salón de clase. Investigación exploratoria, mixta y transversal. Técnica: Encuesta. Muestra: 07 docentes. Conclusión principal: Se aplican mayormente los juegos cooperativos, ya que los niños establecen relaciones interpersonales sanas y les permite desarrollar habilidades cognitivas.

1.1.2. A nivel nacional.

Mendoza Rentería, Donatila G. (2019). Trabajo académico “Materiales para el juego libre en los sectores del aula de 5 años en educación inicial”. Universidad Nacional de Tumbes. Objetivo general: Determinar el aporte del juego libre en los sectores implementados con materiales adecuados al P.E.A. Investigación descriptiva. Población: estudiantes de cinco años. Conclusión principal: El juego libre en todos los ámbitos contribuye valiosamente al desarrollo personal, cognitivo y socioemocional de los niños, por lo que es importante que los docentes lo implementen.

Reyna Pérez, D. G. (2020). Trabajo académico “Estrategias lúdicas y aprendizaje en estudiantes de nivel inicial”. Universidad Nacional de Tumbes. Objetivo: Determinar la importancia de utilizar estrategias de creación de juegos en el aula para el desarrollo del aprendizaje. descriptiva. Población: niños de nivel inicial, en instituciones de nivel inicial. Conclusión principal: Es más fácil atraer la atención de los estudiantes con actividades entretenidas que ayuden a centrar la atención en un tema o estímulo, beneficiando así al niño en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Guevara Huamán, Lily Marianela Del Milagro (2021). Tesis “Programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años”. Universidad Católica Santo Toribio Mogrovejo-Chiclayo. Principal objetivo: Diseñar el papel de los juegos tradicionales en el estudio de la psicomotricidad gruesa de niños de 4 años. Investigación cuantitativa-descriptiva. Población: niños y niñas de 05 años. Conclusión principal: Diseñar un programa “Juego, aprendo y muevo mi cuerpo”, Recomendando los juegos tradicionales en función de las dimensiones de coordinación, motricidad y equilibrio para mejorar plenamente la psicomotricidad gruesa.

1.2. Bases Teóricas.

1.2.1. El juego.

La Real Academia Española, define al juego como “acción y efecto de jugar, pasatiempo y diversión”.

MINEDU. El juego es “una actividad espontánea, libre y placentera, por la que los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocer y descubrir su entorno. Con ella expresan su mundo interno, lo representan y lo crean de acuerdo con sus necesidades e intereses propios”.

Tabla N° 01: Definiciones del juego según:

Rousseau	Hay que darle importancia a la educación desde los primeros años de vida.
Froebel	Considera utilizar juegos para promover la educación integral.
Pestalozzi	Destacó el papel de la familia en la educación y destacó la importancia de la educación en el crecimiento de los niños.
Montessori	Desarrolló un método para abordar la organización del espacio, el entorno y los materiales, donde los docentes son responsables de aumentar el conocimiento y la autonomía intelectual de los niños al proporcionarles materiales para el autoestudio y la autoevaluación.
Decroly	Señaló que el "juego" en sí es el foco de interés. Puede fomentar la actividad, mantener la concentración, fomentar la observación y desarrollar habilidades como la iniciativa o la independencia.

Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional.

Señaló que el "juego" en sí mismo está en el centro del interés de la gente. Puede estimular el movimiento, mantener la atención, estimular la observación y desarrollar habilidades como la iniciativa o la independencia.

Teoría Cognitiva del juego, según Piaget:

Para Piaget "...el juego es una manifestación esencial de la inteligencia infantil, es un medio a través del cual el niño asimila el mundo, construye conocimiento y desarrolla sus estructuras mentales". El juego refleja los procesos de **asimilación y acomodación**, mecanismos fundamentales para el desarrollo del pensamiento. Divide al juego en varias etapas:

Etapa Sensorio motor (0 - 2 años)	Los niños aprenden sobre su entorno a través del movimiento, la exploración y la manipulación continua. Los niños aprenden gradualmente la permanencia de los objetos, la idea de que los objetos que no pueden ver siguen existiendo.
Etapa Pre operacional (2 a 6 años)	El niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones.
Etapa Concreta (6 – 11)	Los niños son capaces de realizar un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando tienen acceso a materiales para manipular y categorizar.
Etapa Operativa formal (11 a más...)	Los niños tienen la capacidad de razonar lógicamente y desarrollar y probar hipótesis abstractas.

Su implicancia con el aprendizaje.

De acuerdo a la teoría cognitiva de Piaget, el docente debe considerar el juego como una estrategia metodológica fundamental para favorecer el aprendizaje significativo. En la educación inicial, los juegos de: exploración y simbólicos, permiten desarrollar la coordinación, el lenguaje y la representación mental.

La Teoría Socio-Cultural-Vygotsky.

Para Vygotsky, el juego “es una actividad social y simbólica que impulsa el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, emocional y social del niño”. Los niños, al jugar, reproducen los roles, valores y comportamientos de su comunidad, y por medio de esa imitación significativa van interiorizando las normas sociales y los significados culturales.

Implicancias educativas del juego según Vygotsky.

El juego debe ser guiado y mediado.	El adulto actúa como facilitador, ayudando al niño a avanzar en su Zona de Desarrollo Próximo.
El aprendizaje surge del diálogo y la cooperación.	Las actividades lúdicas en grupo promueven la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos.
El lenguaje y la imaginación	Deben integrarse al proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego simbólico estimula la creatividad y la reflexión.

El juego es base de la educación inicial.	A través del juego libre y orientado, el niño desarrolla competencias fundamentales para el aprendizaje formal.
--	---

Fuente: Smidt, S. (2009). *Introducing Vygotsky: A guide for practitioners and students in early years education*. Routledge.

Funciones del juego en los niños según Vygotsky.

Función	Característica
Cognitiva	Desarrolla el pensamiento simbólico, la imaginación y la capacidad de planificación.
Social	Permite la internalización de normas y valores sociales por medio de la interacción y cooperación.
Afectiva	Facilita la expresión de emociones, la empatía y el manejo de frustraciones.
Lingüística	Favorece la comunicación, el lenguaje autorregulador y la ampliación del vocabulario.
Moral	Promueve la comprensión de reglas y la autodisciplina.

Fuente: Smidt, S. (2009). *Introducing Vygotsky: A guide for practitioners and students in early years education*. Routledge.

Teoría del excedente energético. (Herbert Spencer).

La infancia y la niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para sobrevivir, ya que sus necesidades son satisfechas gracias a la intervención de sus compañeros adultos, y puede hacerlo. Esta actividad para eliminar el exceso de energía ocupa la mayor parte de mi tiempo libre.

Implicancia educativa con el juego:

- Ratifica la importancia del movimiento libre y la actividad física.
- Argumenta la inclusión del juego en la escuela como una vía para liberar energía y mejorar la atención.
- Fundamenta el diseño de espacios lúdicos que permitan la expresión corporal y emocional del niño.

Teoría de la relajación de Lazarus.

El juego es una actividad que compensa al niño el esfuerzo y el agotamiento que le ocasionarían otras actividades más serias o útiles. El juego es una actividad que se utiliza para la relajación, el descanso y la recuperación de energía, que se utiliza en otras actividades más serias.

Implicancia educativa con el juego:

- Ayuda a los estudiantes a manejar el estrés académico.
- Favorece la concentración y el rendimiento cognitivo.
- Mejora el clima emocional del aula, reduciendo la ansiedad.

1.2.2. Aprendizaje.**Teoría Constructivista de Piaget.**

Piaget plantea que el “Aprendizaje es un proceso activo de construcción, mediante el cual, los niños reciben el conocimiento interactuando con su entorno, lo asimilan y lo transforman, construyendo estructuras mentales más complejas”.

Implicancia educativa con el aprendizaje:

- **Aprender haciendo:** El conocimiento se construye mediante la experiencia activa.

- **Rol del docente:** Es un mediador o facilitador, no un transmisor de información.

- **Aprendizaje significativo:** Se promueve cuando el nuevo conocimiento se relaciona con estructuras previas.

Teoría del Aprendizaje Social de Bandura.

Se enfoca en el aprendizaje por observación y en cómo los modelos de conducta pueden influir en el aprendizaje.

Implicancia educativa con el aprendizaje:

- **Rol del docente como modelo:** Los estudiantes aprenden observando las actitudes, valores y conductas de sus maestros.

- **Aprendizaje cooperativo:** Los pares también funcionan como modelos de comportamiento.

- **Fomento de la autoeficacia:** Si los estudiantes creen en sus capacidades, se esfuerzan más y aprenden mejor.

Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel.

Se enfoca en el aprendizaje de conceptos y significados, y en cómo estos se integran en la estructura cognitiva del estudiante.

Implicancia educativa con el aprendizaje:

- Uso de organizadores previos (mapas conceptuales, resúmenes, esquemas).
- Secuenciación lógica de los contenidos.
- Evaluaciones centradas en la comprensión y transferencia del conocimiento.
- Promoción del aprendizaje autónomo y reflexivo.
- Integración de estrategias didácticas visuales y discursivas (pictogramas, ejemplos, analogías).

Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Bruner.

Sostiene: “El aprendizaje se produce cuando el estudiante construye su propio conocimiento a través del descubrimiento guiado y la resolución de problemas”.

Implicancia educativa con el aprendizaje:

- Promueve el método inductivo (de lo particular a lo general).
- Favorece el pensamiento crítico y creativo.
- Integra el andamiaje pedagógico.

1.3. Definición y operacionalización de variables.

1.3.1. Definiciones conceptuales.

1.3.1.1. El juego.

El juego es “una actividad espontánea, libre y placentera, por la que los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocer y descubrir su entorno. Con ella expresan su mundo interno, lo representan y lo crean de acuerdo con sus necesidades e intereses propios” (MINEDU).

1.3.2.2. El aprendizaje.

“Es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, en el pensamiento de cada persona, producto de la experiencia y de la interacción con su entorno” (MINEDU).

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
VI Juego	Es un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre, en el que el estudiante interactuar con los demás.	Motivación. Comunicación	Trabaja en grupo con agrado. Expresa sus ideas y experiencias durante el juego.	Observación	Ficha de observación.
VD Aprendizaje	Capacidad de crear, organizar y procesar información	Adquisición Significatividad	Adquiere nuevo conocimiento. Soluciona problemas.	Observación	Lista de Cotejo

	desde sus fuentes, para generar nuevo conocimiento.	Habilidad mental	Pensamiento crítico, creativo y autorregulado.		
--	--	---------------------	--	--	--

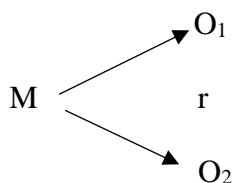
Capítulo II: Diseño Metodológico

2.1. Tipo de investigación.

Tipo de investigación correlacional. La correlación en una investigación es una manera de ver si dos cosas están relacionadas y cómo cambian juntas. (Bisquerra Alzina, 2012).

2.2. Diseño de Investigación.

La presente investigación se aborda a través del diseño descriptivo-correlacional, representado en el siguiente esquema:



Donde:

O₁ = Observación de la V.1.

O₂ = Observación de la V.2.

r = Correlación entra dichas variables.

2.3. Población, muestra y muestreo.

2.3.1. Población.

Está constituida por 15 alumnos de la I.E. N°16026 La Papaya Alta- Aviación-el Milagro-Utcubamba-2024.

2.3.2. Muestra.

Está constituida por 09 estudiantes de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba.

NIÑOS: 03

NIÑAS: 06

2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos:

En la presente investigación se hace uso de la técnica de observación, la cual permite examinar de manera detenida cada fenómeno, en forma directa y real, que ayuda a obtener la información que se requiere.

Según Hernández, H. Fernández, C. y Baptista, L., (2010), menciona: “En la investigación cualitativa necesitamos estar entrenados para observar, que es diferente de ver lo que usualmente hacemos cotidianamente”.

Como instrumentos se recurre a:

Ficha de observación. Gómez, M., (2006), afirma lo siguiente: “El instrumento de una medición adecuada es aquel que registra los datos observables que representan verdaderamente los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente”.

Lista de Cotejo. Díaz-Barriga y Hernández (2002). Son instrumentos de medición que permiten “...estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en la ejecución (por ejemplo, el manejo de un instrumento, producción escrita, aplicación de una técnica quirúrgica, etcétera) y/o en el producto (dibujos, producciones escritas, diseños gráficos, etcétera)” que realizaron los estudiantes. Son instrumentos asociados con la técnica de la observación.

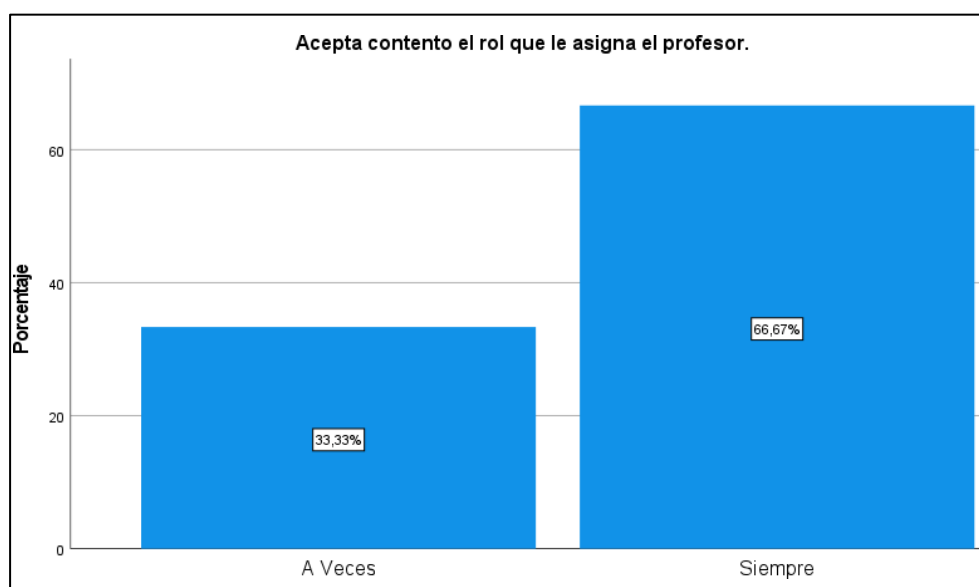
2.5. Procesamiento y análisis de datos:

Se utilizaron: ficha de observación y lista de cotejo. Los cuales a continuación se describen.

FICHA DE OBSERVACIÓN: ANÁLISIS

Objetivo: Conocer según la escala de valor la situación más ajustada a la realidad que sucede en cada niño/a.

1. Acepta contento el rol que le asigna el profesor.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

Análisis:

- El 33% de los estudiantes a veces acepta el rol que la docente le asigna en clase.
- El 66% de los estudiantes siempre acepta el rol que la docente le asigna en clase.

Interpretación:

Se observa que existe aún unos pocos niños que no asimilan y/o no aceptan, cumplir con las funciones que su maestra les indica.

2. Es tolerante en situaciones de conflicto.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

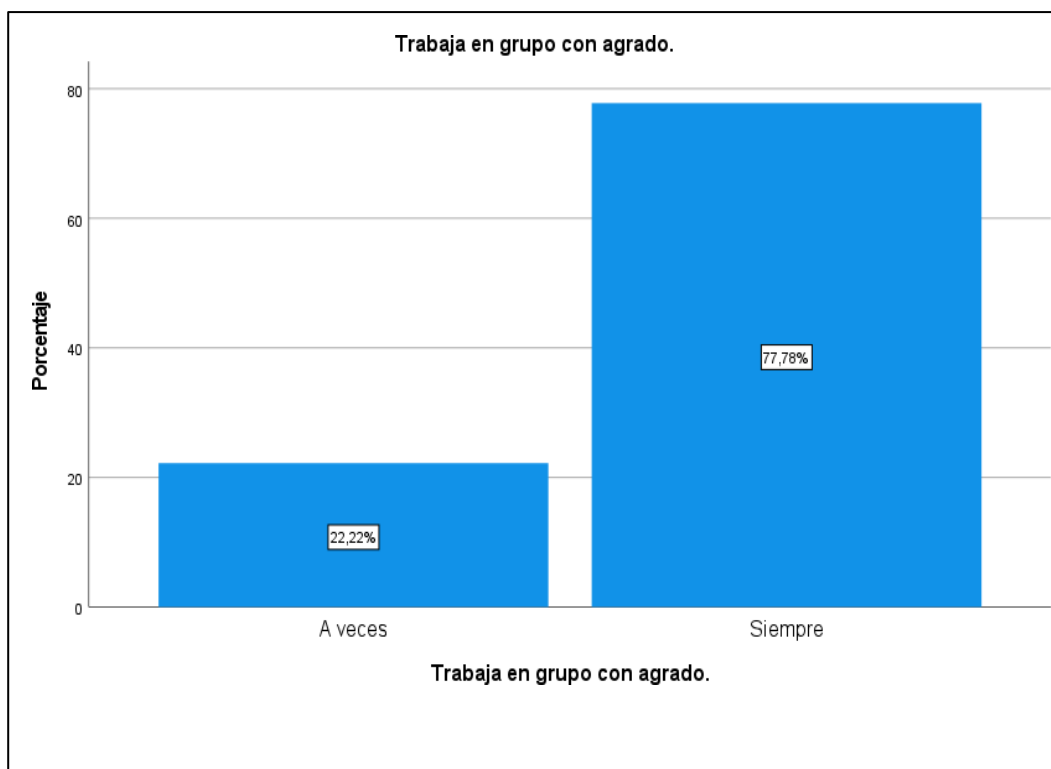
Análisis:

- El 44% de los estudiantes siempre son tolerantes en situaciones de conflicto.
- El 55% de los estudiantes a veces son tolerantes en situaciones de conflicto.

Interpretación:

Se puede observar que existe un grupo mayoritario, no es tolerante y/o no ha desarrollado la tolerancia al encontrarse en situaciones de conflicto.

3. Trabaja en grupo con agrado.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

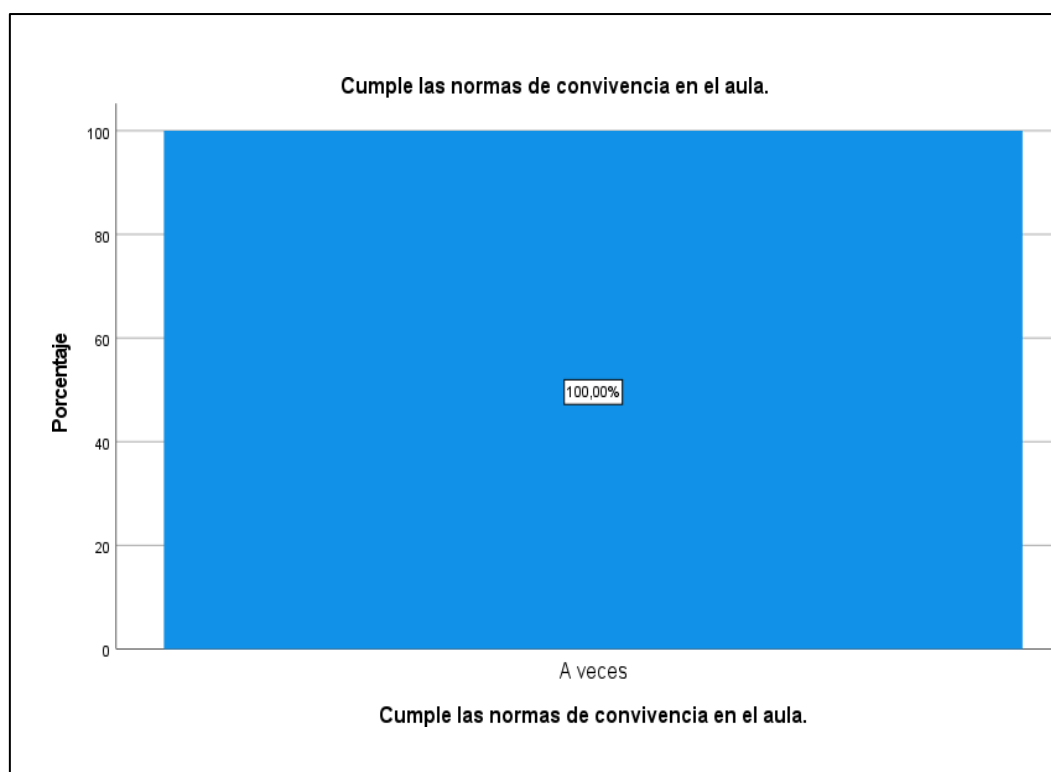
Análisis:

- El 22% de los estudiantes a veces trabaja en grupo de manera agradable.
- El 77% de los estudiantes siempre trabaja de manera agradable.

Interpretación:

Existe un pequeño grupo de estudiantes que disfruta trabajar en grupo y el cual se tiene que reforzar.

4. Cumple las normas de convivencia.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

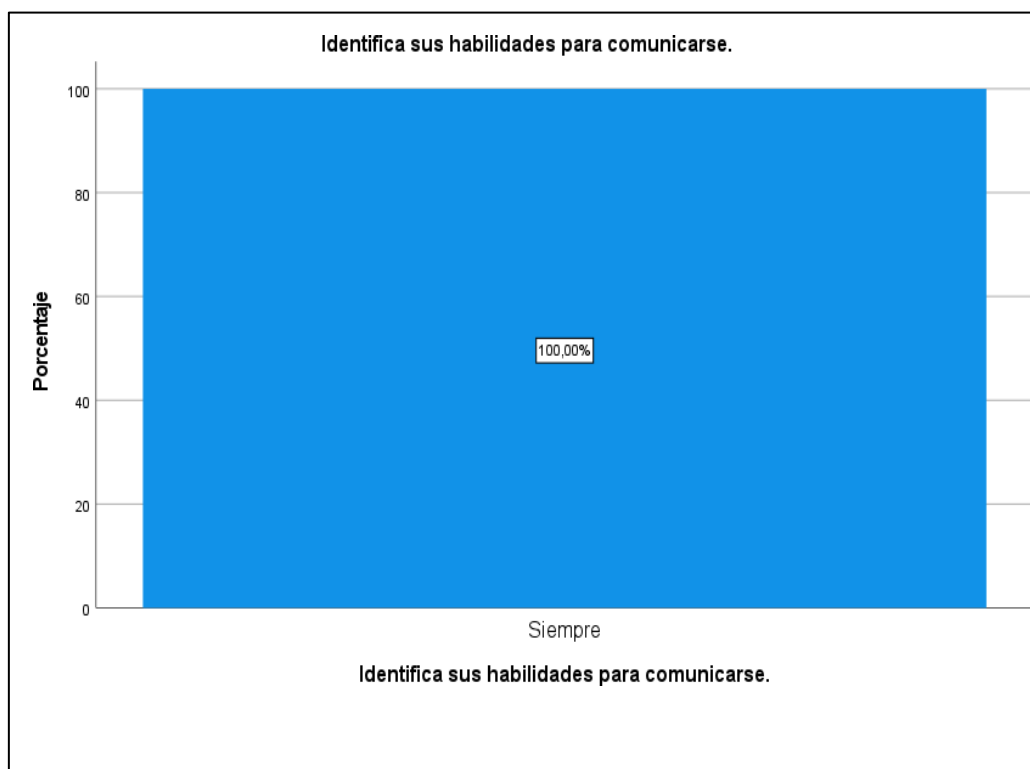
Análisis:

- El 100% de los estudiantes si cumple con las normas de convivencia en aula.

Interpretación:

Respecto a las normas de convivencia no existe ningún inconveniente, todos cumplen con las normas establecidas en aula.

5. Identifica sus habilidades para comunicarse.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

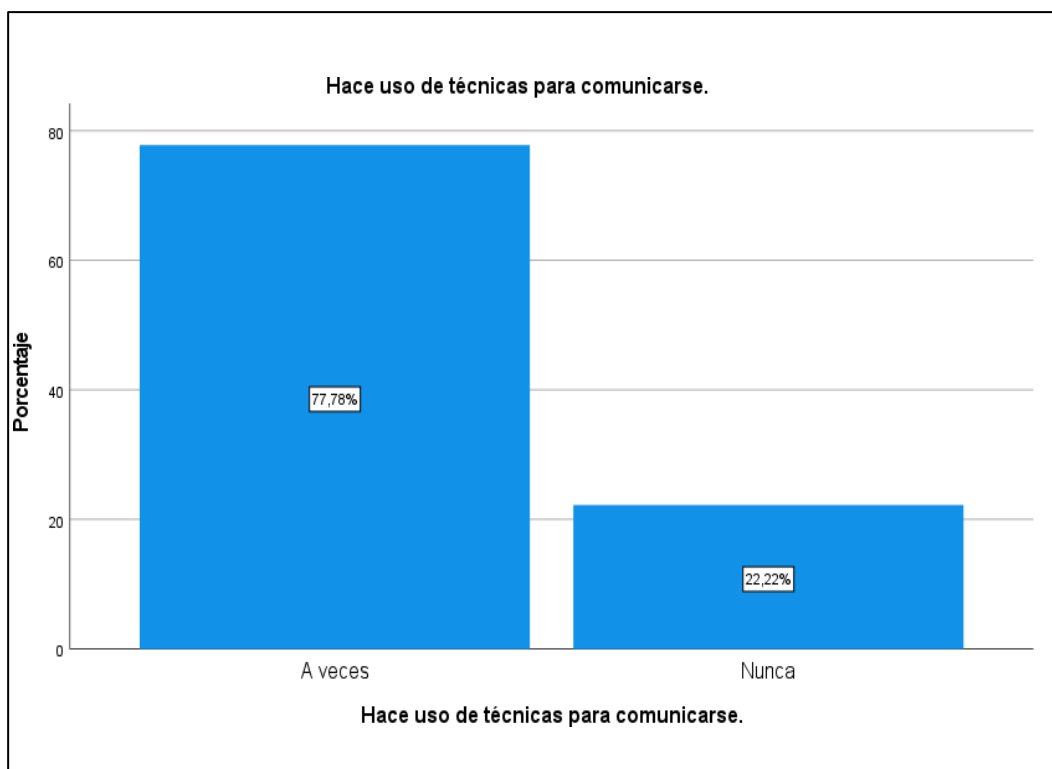
Análisis:

- El 100% de los estudiantes identifica sus habilidades para comunicarse.

Interpretación:

Todos los estudiantes si conocen sus habilidades para poder comunicarse con sus demás compañeros.

6. Hace uso de técnicas para comunicarse.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

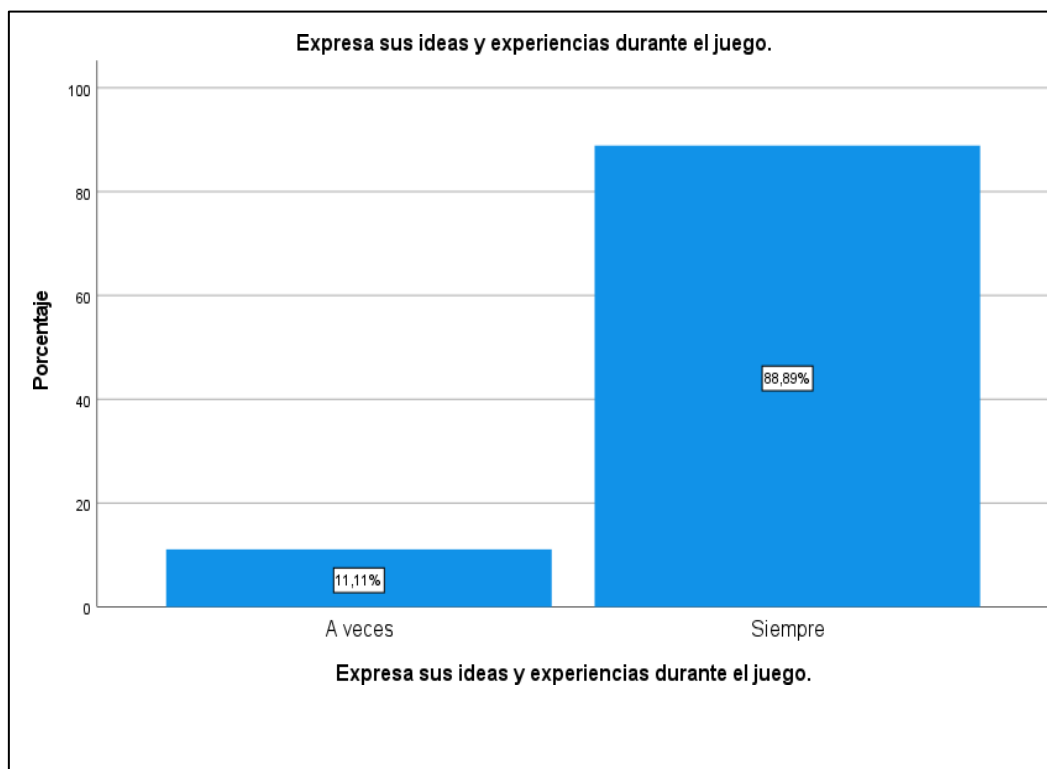
Análisis:

- El 22% de los estudiantes nunca utiliza técnicas para comunicarse.
- El 77% de los estudiantes si hace uso de técnicas para comunicarse.

Interpretación:

Existe un grupo minoritario, que no conoce y/no utiliza las técnicas adecuadas para comunicarse con los demás.

7. Expresa sus ideas y experiencias durante el juego.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba

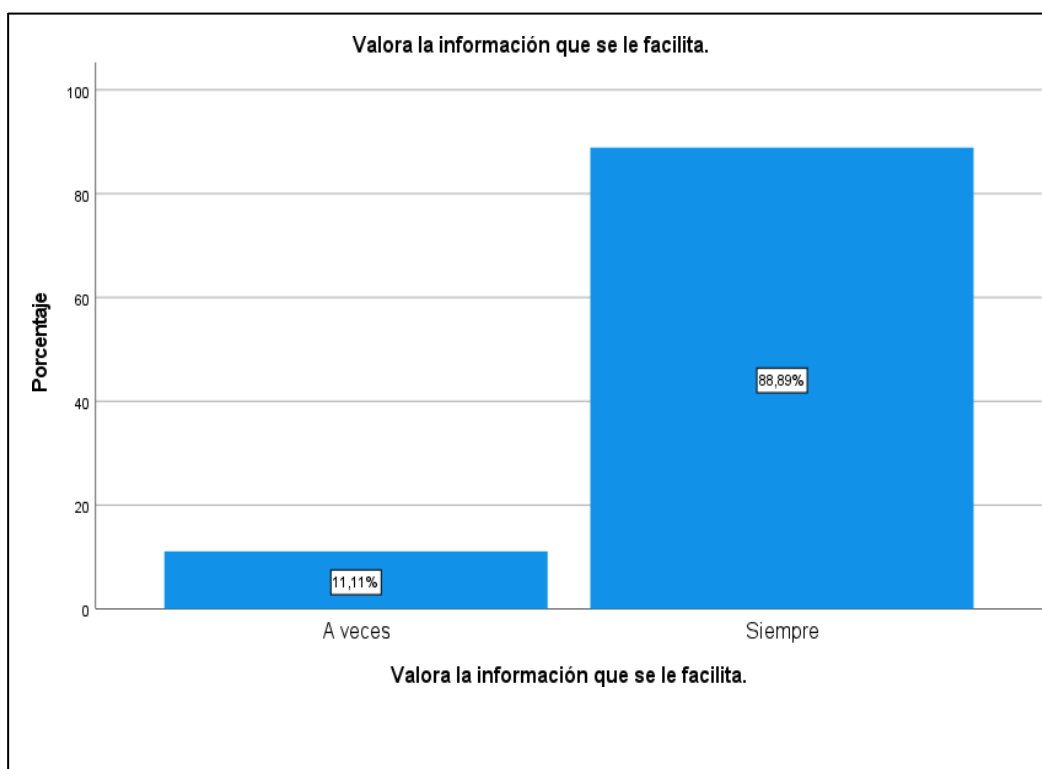
Análisis:

- El 11% de los estudiantes a veces expresa sus ideas y experiencias durante el juego.
- El 88% de los estudiantes siempre expresa sus ideas y experiencias durante el juego.

Interpretación:

Se detecta a un ligero grupo de estudiantes que aún no logra expresar sus ideas y experiencias mientras practican el juego.

8. Valora la información que se le facilita.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

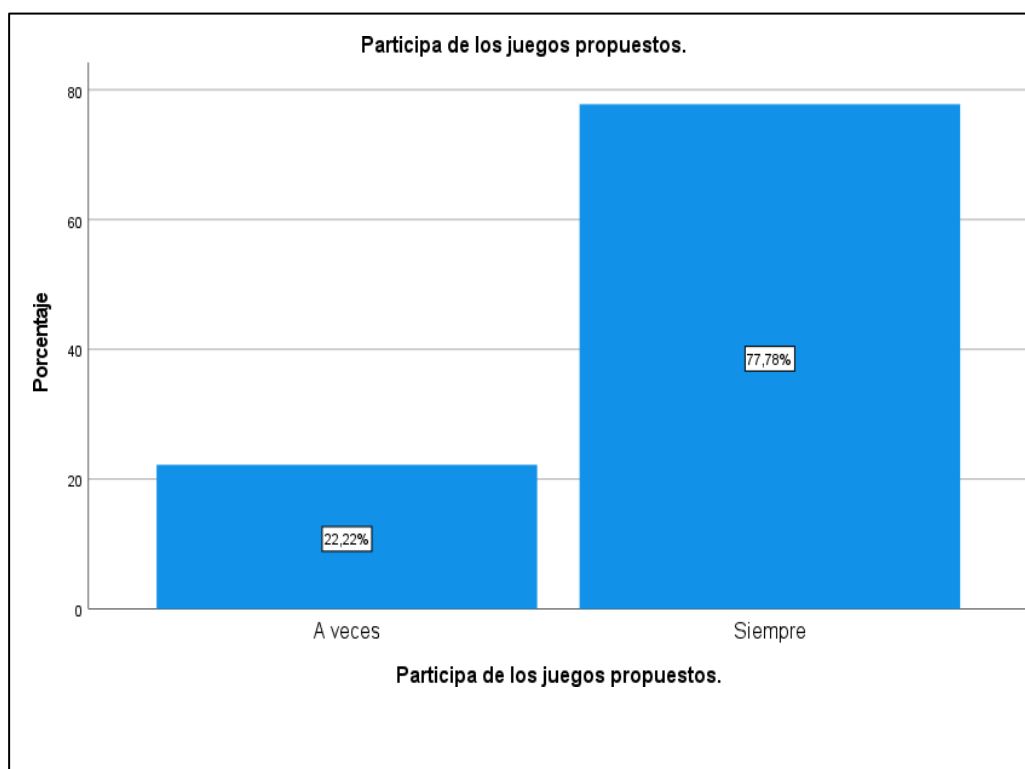
Análisis:

- El 11% de los estudiantes a veces: valora la información que se le brinda.
- El 88% de los estudiantes siempre: valora la información que se le brinda.

Interpretación:

Un grupo minoritario aún no valora la información que facilita su maestra.

9. Participa de los juegos.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

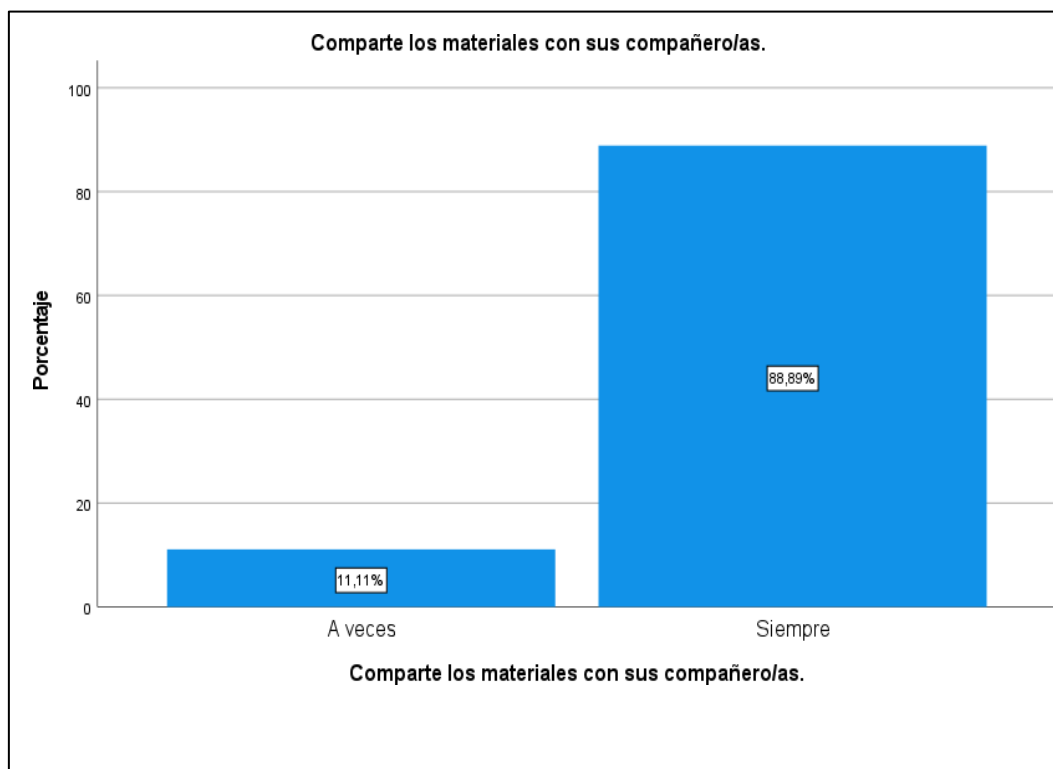
Análisis:

- El 22% de los estudiantes a veces participa en los juegos propuestos por la maestra.
- El 77% de los estudiantes siempre participa en los juegos propuestos por la maestra.

Interpretación:

Un grupo pequeño de estudiantes aún no participa en los juegos que propone la maestra y tiene que ser reforzado

10. Comparte los materiales con sus compañero/as.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

Análisis:

- El 11% de los estudiantes a veces comparte los materiales con sus compañeros.
- El 88% de los estudiantes siempre comparte los materiales con sus compañeros.

Interpretación:

Un pequeño grupo de estudiantes aún no comparte sus materiales educativos en sus sesiones de enseñanza-aprendizaje.

11. Asocia los juegos con más de un área.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

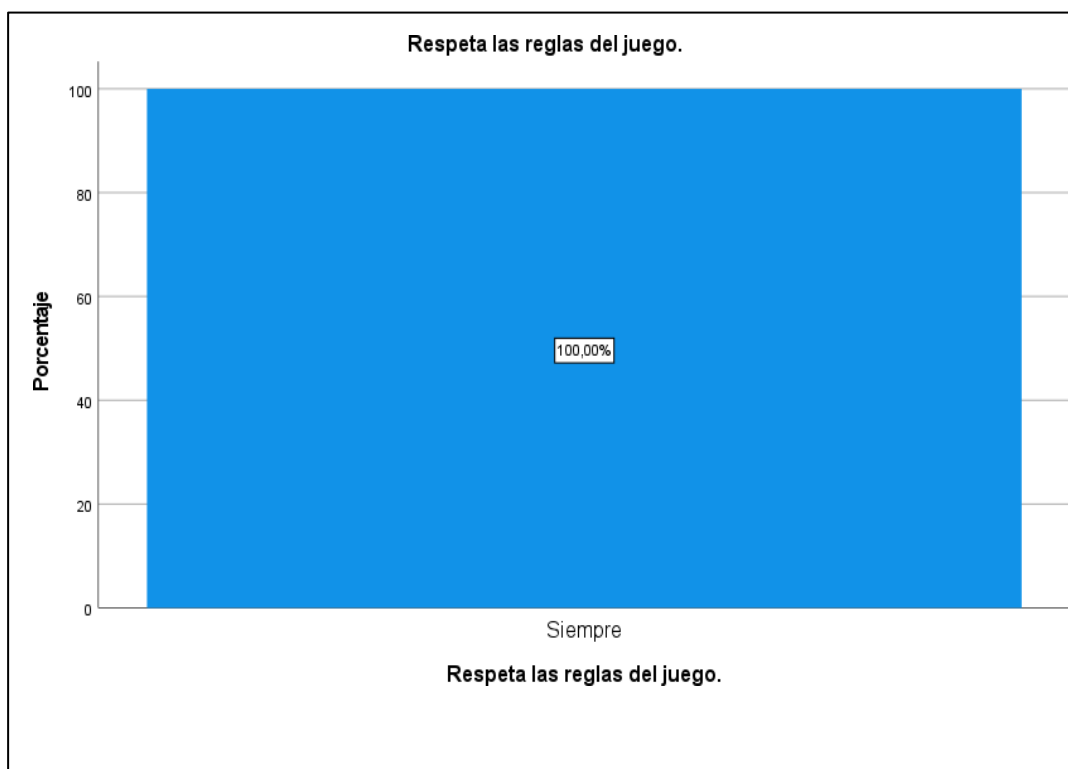
Análisis:

El 100% de los estudiantes asocia sus juegos con otras áreas.

Interpretación:

El total de estudiantes si logra desarrollar la habilidad de asociar sus juegos con otras áreas que se desarrollan en las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

12. Respeta las reglas del juego.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

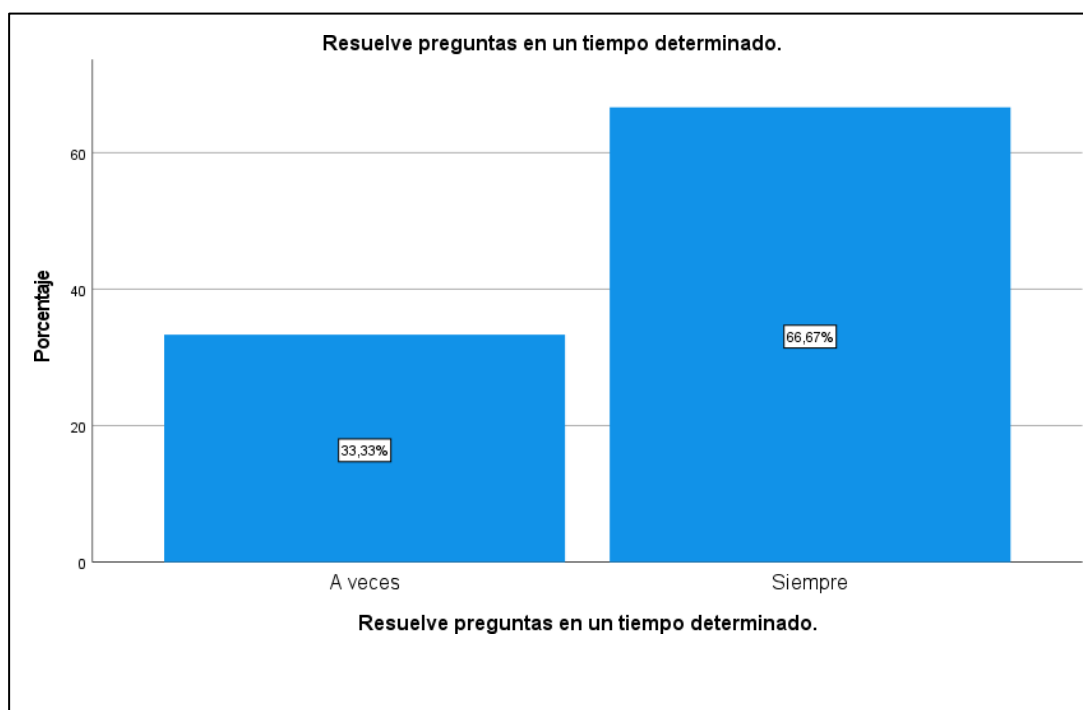
Análisis:

- El 100% de los estudiantes si respeta las reglas de juego.

Interpretación:

Este aspecto está desarrollado de manera normal, ya todos los estudiantes si cumplen con respetar las reglas que plantean durante el juego.

13. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

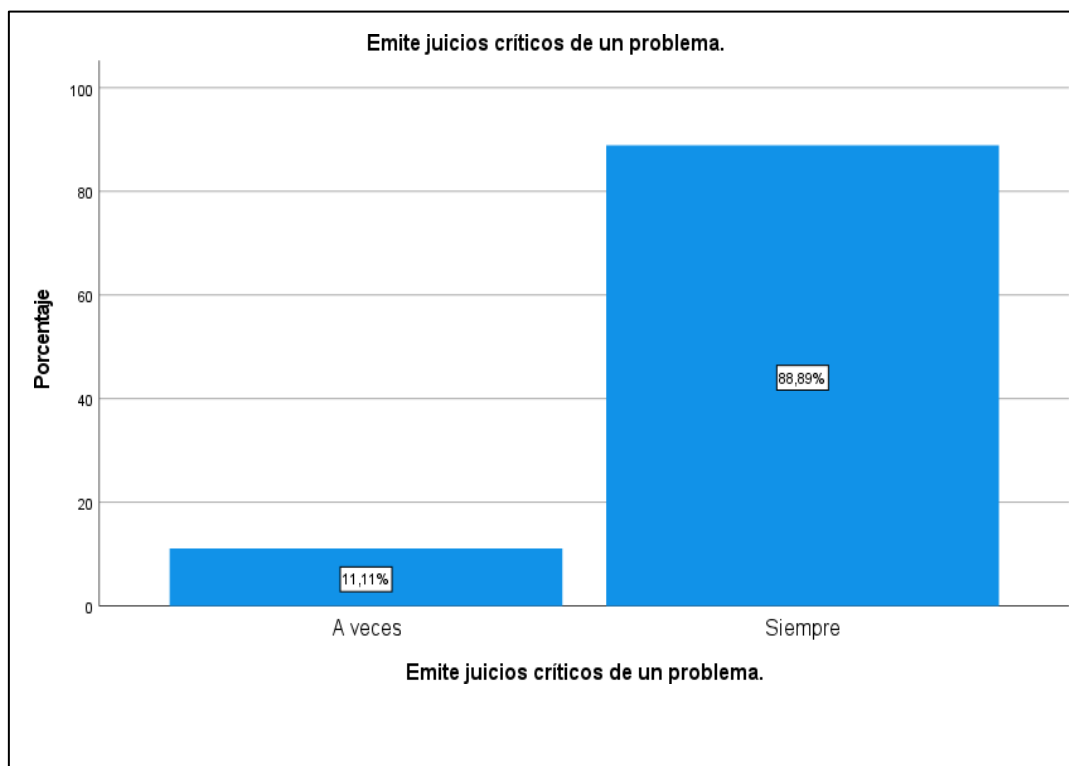
Análisis:

- Un 33% de estudiantes a veces soluciona las preguntas en un determinado tiempo.
- El 66% de los estudiantes siempre soluciona las preguntas en un determinado tiempo.

Interpretación:

Un grupo minoritario de estudiantes aún no logra resolver las preguntas en el tiempo determinado por la docente.

14. Emite juicios críticos de un problema.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba

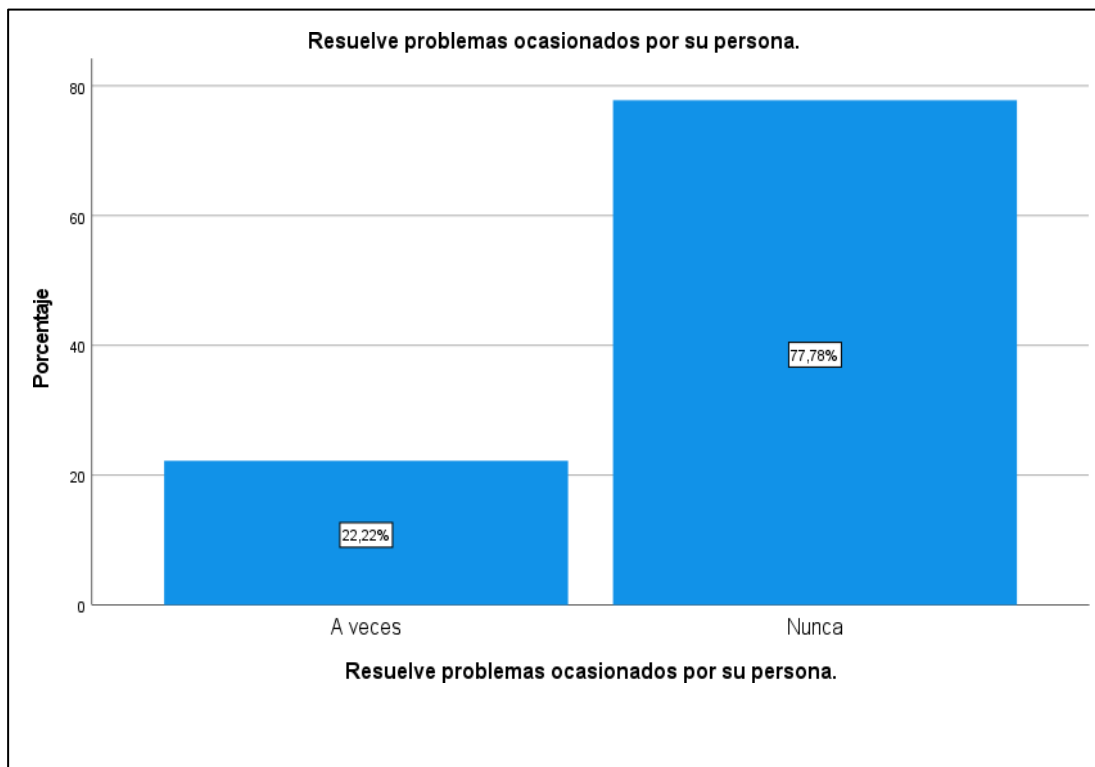
Análisis:

- El 11% de estudiantes a veces expresa juicios críticos ante un problema.
- El 88% siempre expresa juicios críticos ante un problema.

Interpretación:

Se observa que existe algunos estudiantes aún no logran y/o pueden emitir juicios críticos frente a un determinado problema.

15. Resuelve problemas ocasionados por su persona.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba

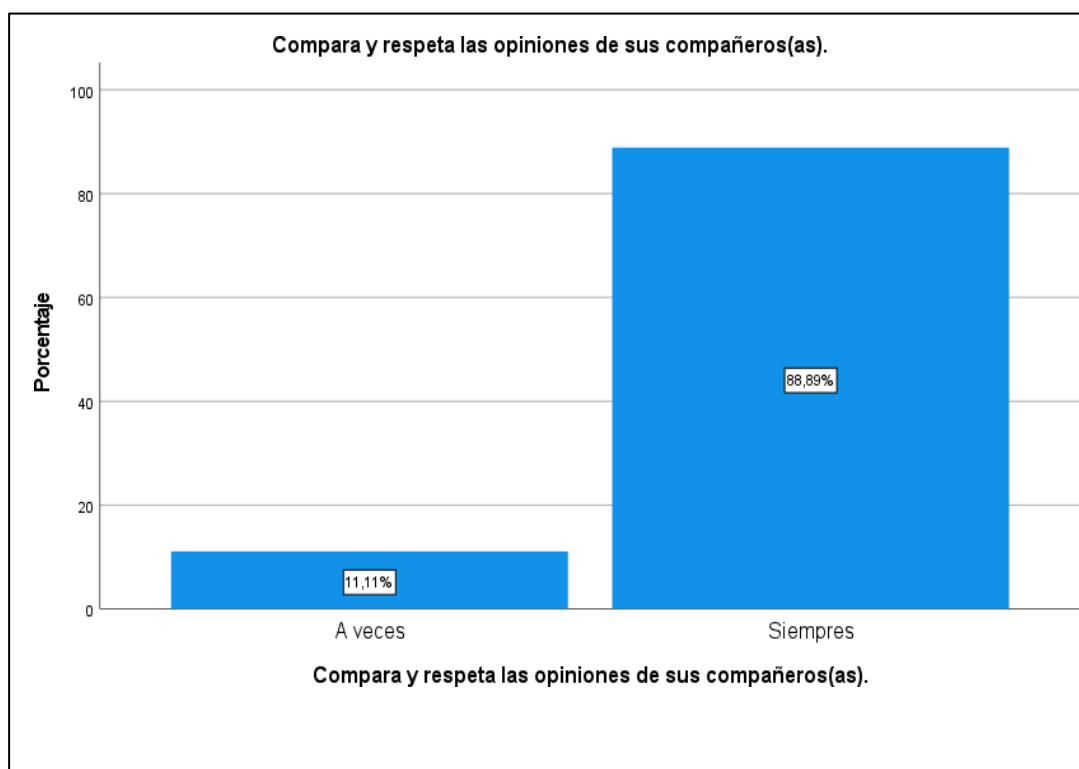
Análisis:

- El 22% de los estudiantes a veces logra resolver problemas ocasionados por él mismo.
- El 77% de los estudiantes siempre logra resolver problemas ocasionados por él mismo.

Interpretación:

Aún existe un pequeño grupo de estudiantes que logra resolver los problemas que ellos mismos generan.

16. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba

Análisis:

- El 11% de los estudiantes a veces compara y respeta las opiniones de sus compañeros.
- El 88% de los estudiantes siempre compara y respeta las opiniones de sus compañeros.

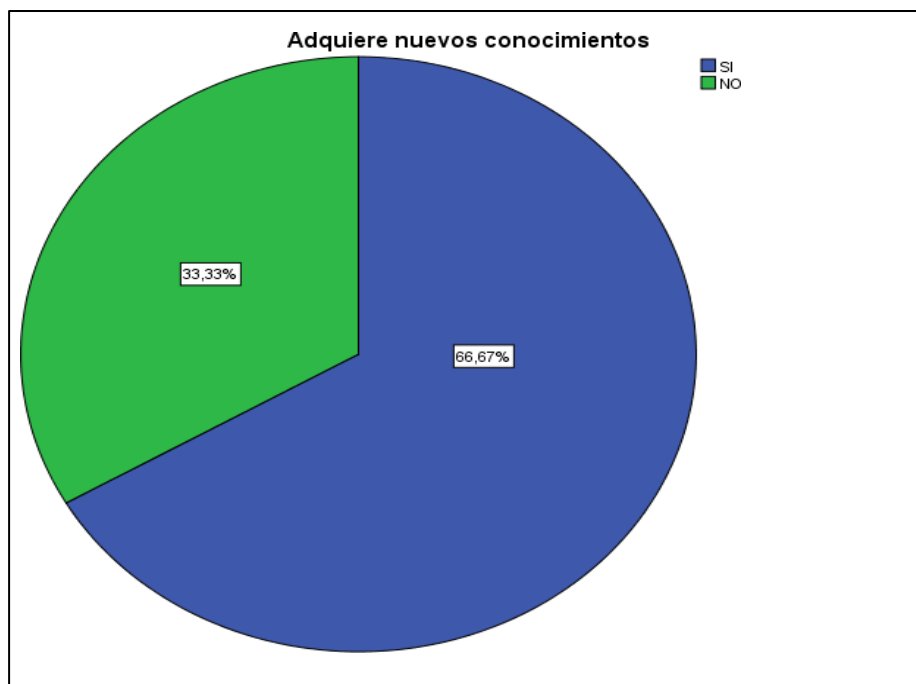
Interpretación:

Se observa que algunos estudiantes no comparan y respetan aún las opiniones de los demás compañeros.

ANÁLISIS DE LA LISTA DE COTEJO

Objetivo: Identificar la influencia del juego en el aprendizaje.

1.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba

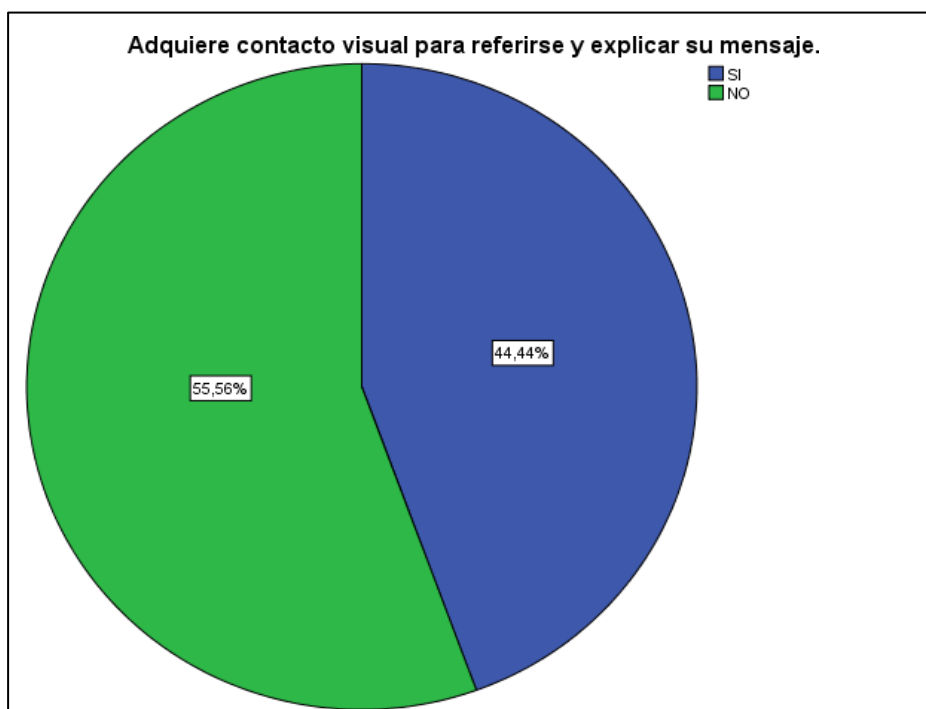
Análisis:

- El 33% de los estudiantes no adquiere nuevos conocimientos con la práctica del juego.
- El 66% de los estudiantes si adquieren nuevos conocimientos con la práctica del juego.

Interpretación:

Se puede observar que la práctica del juego influye de manera positiva para adquirir nuevos conocimientos en cada uno de los estudiantes.

2.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

Análisis:

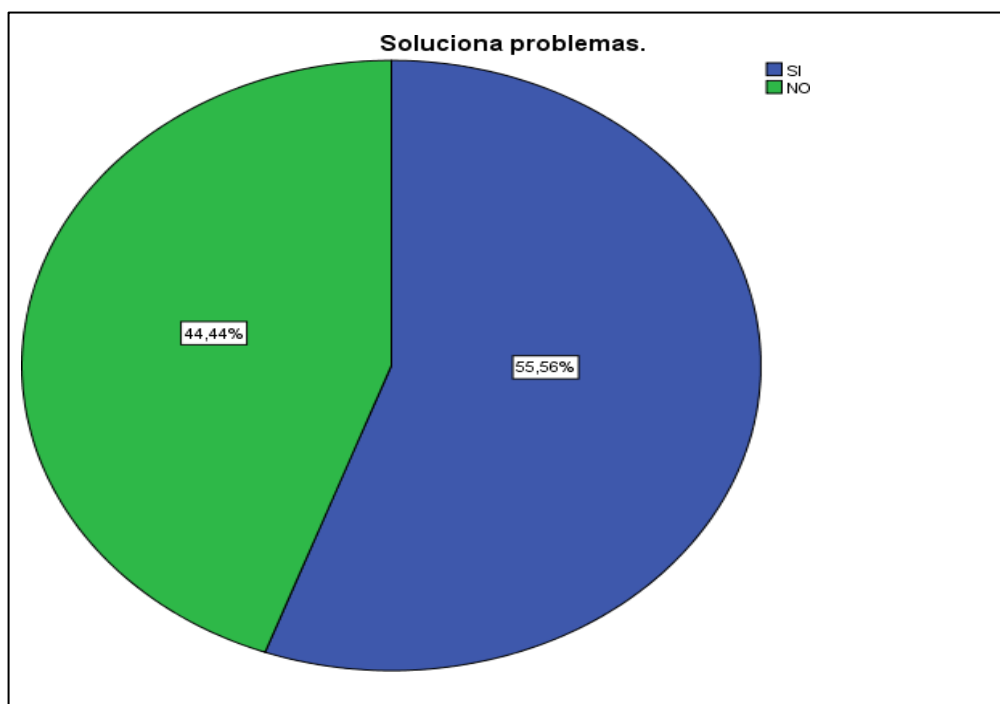
El 44% si adquiere contacto visual al momento de referirse y explicar sus mensajes.

El 55% no adquiere contacto visual al momento de referirse y explicar sus mensajes.

Interpretación:

Se observa que existe un grupo mayor que no logra adquirir contacto visual al momento de referirse y explicar sus mensajes.

3.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

Análisis:

- El 55% de los estudiantes si logra plantear soluciones ante un problema.
- El 44% de los estudiantes aún no logra plantear soluciones ante un problema.

Interpretación:

Existe un grupo regular de estudiante que no logra aún plantear soluciones frente a un problema.

4.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

Análisis:

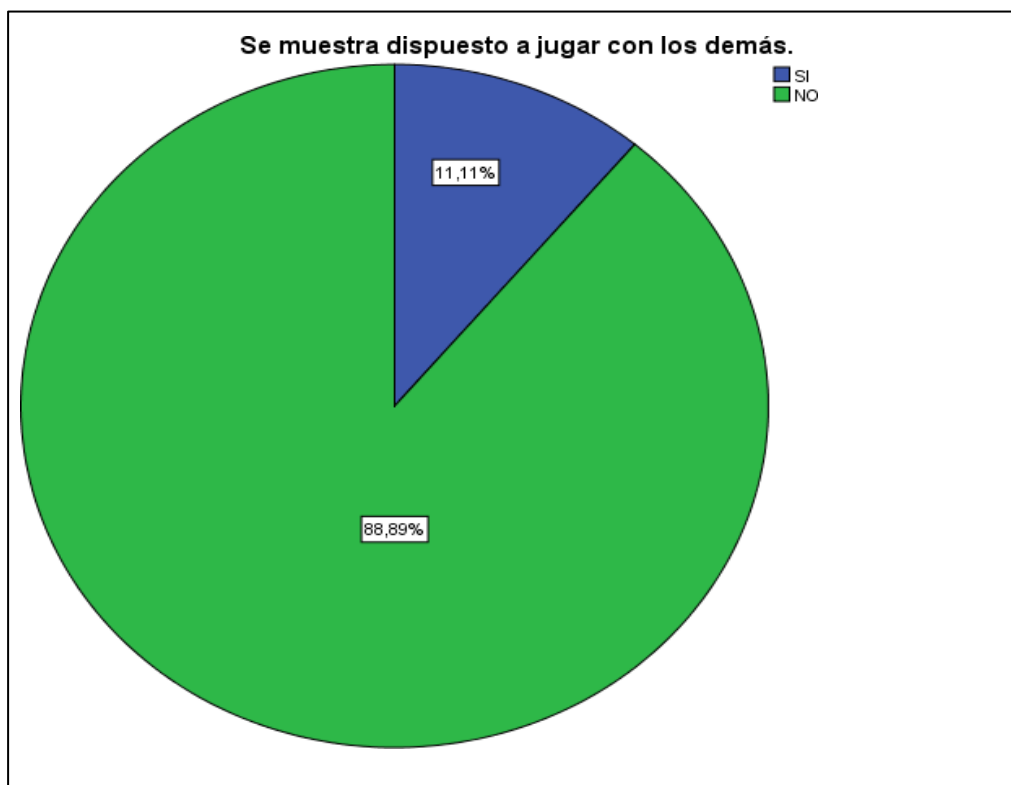
El 22% de los estudiantes si utiliza un vocabulario adecuado y logra esclarecer las nuevas palabras que utiliza.

El 77% de los estudiantes no utiliza un vocabulario adecuado y no logra esclarecer las nuevas palabras que utiliza.

Interpretación:

Existe un grupo mayoritario de estudiantes que aún no logra utilizar un vocabulario adecuado, asimismo, aún no logra esclarecer las nuevas palabras que utiliza para comunicarse.

5.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

Análisis:

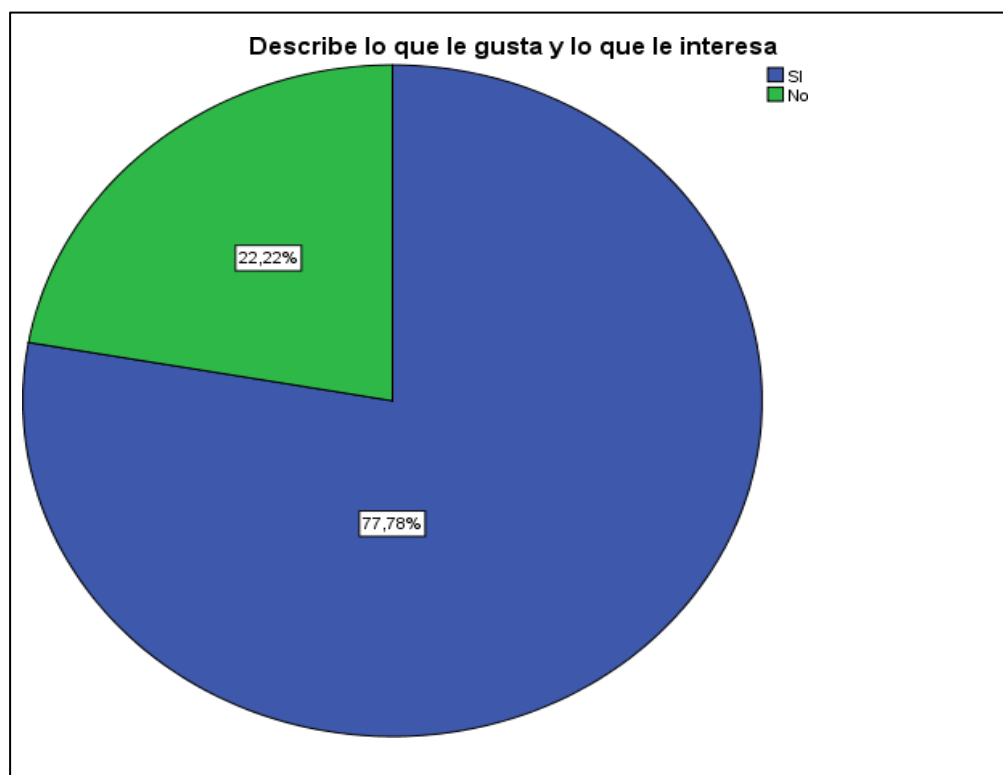
El 11% de los estudiantes se muestra dispuesto a jugar con los demás.

El 89% de los estudiantes no se muestra dispuesto a jugar con los demás.

Interpretación:

Se observa que en su mayoría los estudiantes no desarrollan y/o no logran desarrollar la habilidad para jugar con sus demás compañeros, no están dispuestos para ello.

6.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

Análisis:

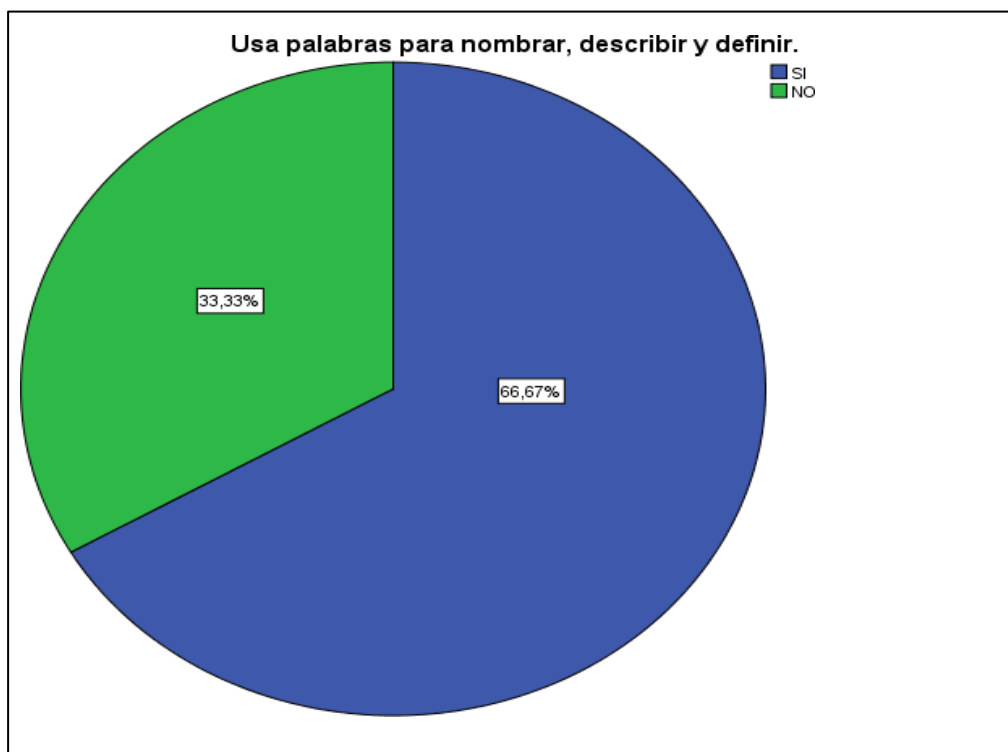
- El 22% de los estudiantes no describe lo que le gusta e interesa.

- El 77% de los estudiantes si describe lo que le gusta e interesa.

Interpretación:

Existe aún un grupo de estudiantes que no logra describir lo que le interesa y/o Gusta.

7.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

Análisis:

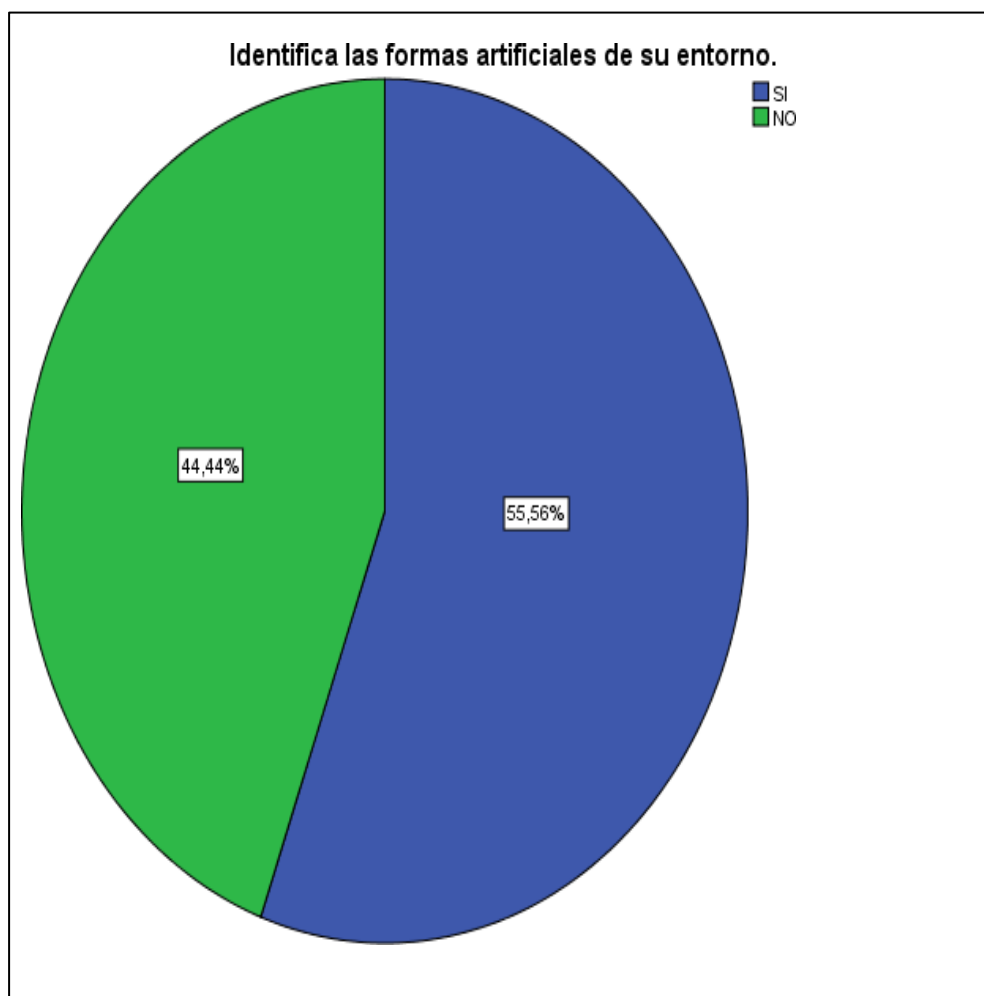
El 33% de los estudiantes no utiliza palabras para nombrar, describir y definir.

El 67% de los estudiantes si logra utilizar palabras para nombrar, describir y definir.

Interpretación:

Se obtiene que, en su mayoría, los estudiantes logran utilizar palabras para nombrar, describir y definir, lo que les interesa.

8.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

Análisis:

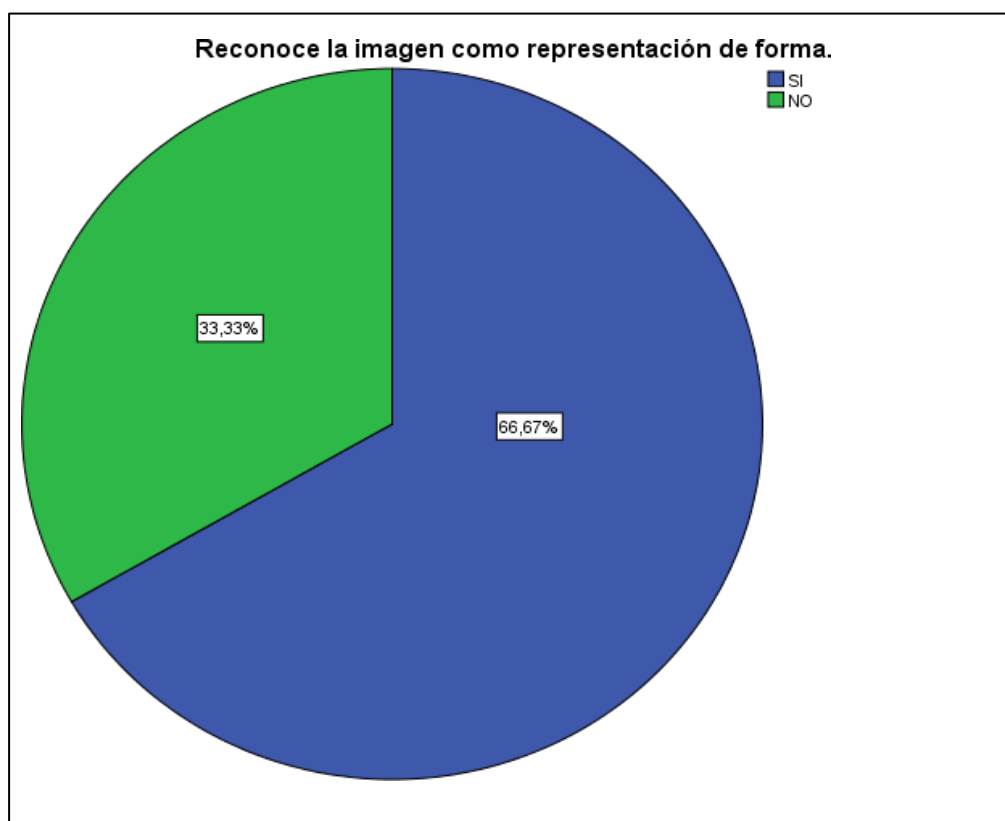
- El 44 % de los estudiantes no identifica las formas artificiales de su entorno.

- El 56% de los estudiantes si identifica las formas artificiales de su entorno.

Interpretación:

Existe aún un grupo regular de estudiantes que no logra identificar las formas artificiales de su entorno.

9.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba.

Análisis:

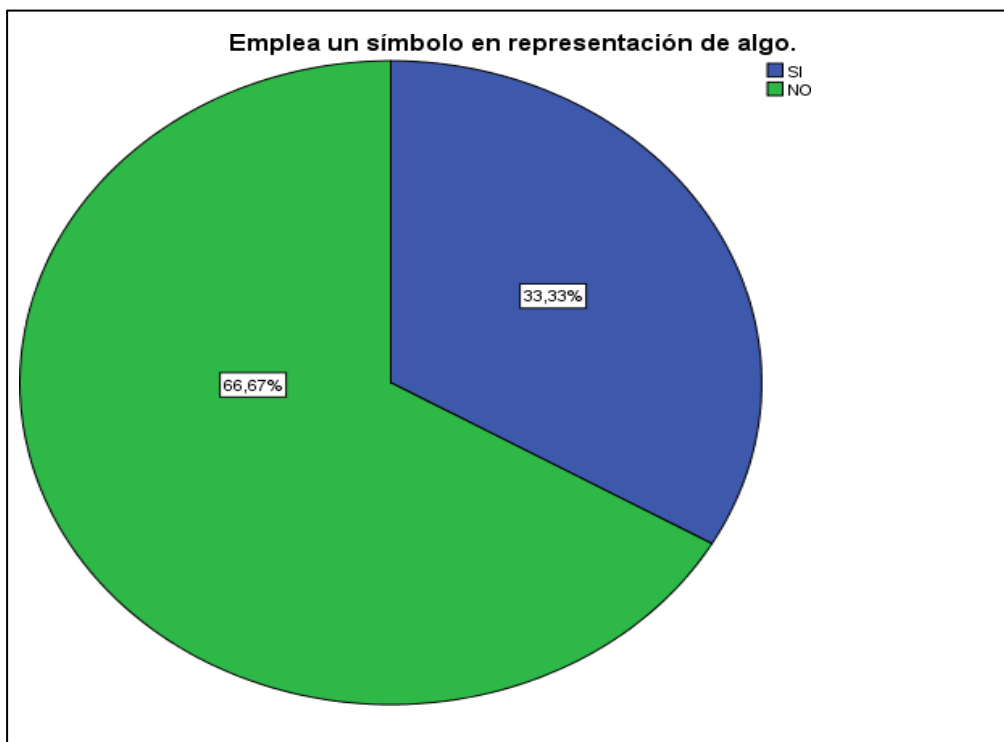
- El 33% de los estudiantes no logra reconocer la imagen como representación de forma.

- El 67% de los estudiantes logra reconocer la imagen como representación de forma.

Interpretación:

La mayoría de los estudiantes ya logra reconocer las imágenes como representación de forma, siendo un aspecto positivo.

10.



Fuente: Observación realizada a alumnos de la I.E. N°16026 - Papaya Alta-Aviación el Milagro de Utcubamba

Análisis:

El 34% de los estudiantes si emplea un símbolo en representación de algo.

El 66% de los estudiantes no emplea un símbolo en representación de algo.

Interpretación:

Se observa que en su mayoría aún los estudiantes no utilizan símbolos para representar alguna de sus acciones.

Capítulo IV: Discusión de los resultados

Después de realizar el análisis de los instrumentos de investigación, ficha de observación y lista de cotejo, se presentan los principales resultados:

1. Se detecta a un ligero grupo de estudiantes que aún no logra expresar sus ideas y experiencias mientras practican el juego.
2. Un grupo pequeño de estudiantes aún no participa en los juegos que propone la maestra.
3. Un grupo de estudiantes no desarrollan y/o no logran desarrollar la habilidad para jugar con sus demás compañeros, no están dispuestos para ello.
4. La práctica del juego influye de manera positiva para adquirir nuevos conocimientos en cada uno de los estudiantes.

Capítulo V: Propuesta.

Título: “El juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje integral en los estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°16026 de Papaya Alta, Aviación el Milagro de Utcubamba”.

I. Fundamentación.

El juego constituye la principal actividad del niño y es el medio natural mediante el cual explora, experimenta, se comunica y aprende. Diversas teorías del desarrollo, como las de Piaget, Vygotsky y Bruner, sustentan que el aprendizaje infantil surge de la acción, la interacción social y la manipulación activa del entorno.

En el contexto educativo actual, se evidencia que muchos docentes del nivel inicial aún privilegian actividades rutinarias y de corte académico, restando protagonismo al juego libre y dirigido como herramienta formativa.

Ante ello, se plantea un programa pedagógico basado en el juego, orientado a mejorar el aprendizaje integral (cognitivo, motriz, emocional y social) de los niños de nivel inicial.

II. Objetivo general.

Implementar un programa de estrategias lúdicas que promueva el desarrollo integral y mejore los aprendizajes de los estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°16026 de Papaya Alta, Aviación el Milagro de Utcubamba.

III. Objetivos específicos.

- ✓ Fomentar el aprendizaje activo mediante juegos simbólicos, motores y de roles.
- ✓ Desarrollar la interacción social, la comunicación y el trabajo cooperativo entre los estudiantes.
- ✓ Estimular la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas a través de actividades lúdicas.

IV. Fundamentación teórica y pedagógica.

Jean Piaget: “El juego es una manifestación del desarrollo cognitivo y una forma de asimilación de la realidad”.

Vygotsky: “El juego simbólico favorece el desarrollo del lenguaje y de las funciones mentales superiores dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)”.

Jerome Bruner: “El juego fomenta el aprendizaje por descubrimiento, promoviendo la exploración y la experimentación”.

Desde la pedagogía contemporánea, el Currículo Nacional de la Educación Básica (MINEDU-2016) reconoce: “El juego como una estrategia fundamental para promover aprendizajes significativos en el nivel inicial”.

V. Metodología.

Método: Aprendizaje activo y significativo por medio del juego.

Estrategias: Juego libre, juego dirigido, dramatización, trabajo cooperativo, resolución de problemas lúdicos.

Rol del docente: Mediador, observador y facilitador del aprendizaje.

Rol del estudiante: Protagonista activo, creativo y explorador de su entorno.

VI. Elementos del programa.

Componente	Descripción	Estrategias lúdicas sugeridas
Cognitivo	Desarrolla la atención, la memoria, el razonamiento y la creatividad.	Juegos de clasificación, memoria, rompecabezas, secuencias y adivinanzas.
Motriz	Fortalece la coordinación gruesa y fina mediante el movimiento.	Circuitos motores, juegos de equilibrio, encaje, ensarte y manipulación.
Socioemocional	Promueve la empatía, la autorregulación y la convivencia.	Juegos cooperativos, dramatizaciones, dinámicas de roles y expresión emocional.
Lingüístico	Estimula la comunicación verbal y no verbal.	Juegos de rimas, cuentos dramatizados, canciones y trabalenguas.

VII. **DURACIÓN.** 8 semanas (2 meses).

VIII. **POBLACIÓN.**

Estudiantes de nivel inicial. de la I.E. N°16026 de Papaya Alta, Aviación el Milagro de Utcubamba”

IX. SESIONES.

SEMANA	ACTIVIDAD	OBJETIVO
1	Presentación del programa y juegos de integración.	Fomentar la confianza y cohesión grupal.
2	Juegos de exploración y percepción sensorial.	Desarrollar la atención y curiosidad.
3	Juegos de roles (“la tiendita”, “la familia”).	Fortalecer el lenguaje y la socialización.
4	Juegos de movimiento y coordinación.	Mejorar habilidades motrices.
5	Juegos de memoria y secuencias.	Potenciar el pensamiento lógico.
6	Juegos cooperativos.	Fomentar la empatía y el trabajo en equipo.
7	Juegos de expresión y dramatización.	Estimular la creatividad y la expresión oral.
8	Evaluación final y jornada lúdica de cierre.	Evidenciar logros y aprendizajes.

X. Evaluación del programa.

Criterio	Indicador	Instrumento
Participación activa	Nivel de implicación en los juegos.	Guía de observación.

Desarrollo cognitivo	Resolución de juegos de razonamiento y memoria.	Lista de cotejo.
Habilidades motrices	Coordinación y precisión en actividades físicas.	Lista de cotejo.
Convivencia y emociones	Muestra de empatía, cooperación y autocontrol.	Diario de campo.

XI. Resultados esperados.

- ✓ Mayor motivación y participación activa en las actividades escolares.
- ✓ Mejora del lenguaje, la coordinación motriz y la convivencia social.
- ✓ Desarrollo de la autonomía, la creatividad y la confianza.
- ✓ Clima de aula más positivo y colaborativo.

XII. Conclusiones.

El juego, más que un recurso recreativo, es una estrategia pedagógica esencial para el aprendizaje integral en el nivel inicial. A través de experiencias lúdicas planificadas y significativas, los niños aprenden haciendo, compartiendo y descubriendo, fortaleciendo todas sus dimensiones de desarrollo.

Bibliografía.

- Bruner, J. S. (1997). La educación, puerta de la cultura. Visor.
- Piaget, J. (1972). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.
- Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grijalbo.

- Wallon, H. (1942). La evolución psicológica del niño. Morata.
- Ministerio de Educación del Perú – MINEDU. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima: MINEDU.

Conclusiones

Teniendo en cuenta el objetivo principal de la investigación, sus objetivos específicos y la hipótesis, se concluye lo siguiente:

1. El juego permite a los niños, explorar, experimentar y construir conocimientos de manera activa y fortalece sus procesos cognitivos, motrices, sociales y emocionales.
2. El juego es muy importante y tienen un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba.
3. Existe un pequeño grupo de alumnos de nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba, que disfruta trabajar en grupo y logra desarrollar sus habilidades cooperativas.
4. Se presenta la propuesta “El juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje integral en los estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°16026 de Papaya Alta, Aviación el Milagro de Utcubamba”.

Recomendaciones

Tomando en cuenta las conclusiones en la investigación, titulada “la influencia del juego en el aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba-2024”, se sugiere al personal docente, realizar las siguientes acciones:

1. Aprender más sobre el valor del juego para el desarrollo y el aprendizaje de los alumnos, nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba.
2. Promover el juego libre de sus alumnos de nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba.
3. Implementar diariamente la hora del juego libre en los estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°16026 La Papaya Alta-Aviación-el Milagro-Utcubamba.
4. Trabajar con los padres y otras partes interesadas para promover la práctica de juegos en su comunidad.
5. Aplicar el programa denominado “El juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje integral en los estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°16026 de Papaya Alta, Aviación el Milagro de Utcubamba”.

Referencias

- Alex, F. (2010). Psicología y mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/psicologia/conductismo>.
- Bañeres, D. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.
- Berger, K. (2004). Psicología del desarrollo: Infancia y adolescencia. Buenos Aires: Medicina Panamericana.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. (Vol. 144). Madrid: Narcea Ediciones.
- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Editorial.
- Buytendijk, F. J. J. (1935). El juego y su significado: El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Madrid: Revista de Occidente.
- Chomsky, N. (1989). La naturaleza del lenguaje: su naturaleza, origen y uso. Madrid: Alianza Editorial.
- Flick, U. (2015). El diseño de la investigación cualitativa. Madrid: Ediciones Morata.
- Gallardo, P., & Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. Sevilla: Wanceulen.

- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Gómez, J. F. (2012). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 5–13.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego: Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Sánchez, F. (2018). Fundamentos epistemológicos de la investigación cualitativa y cuantitativa. *Revista Digital en Docencia Universitaria*, 13(1), 102–122.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Madrid: INDE.

RECIBO DIGITAL E INDICE DE SIMILITUD TURNITIN



Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: **Tapia Caballero Medaly & Pacheco Meregildo Lily Trinidad**
Título del ejercicio: **Quick Submit**
Título de la entrega: **EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS EST...**
Nombre del archivo: **INFORME_DE_TESIS-TAPIA_CABALLERO-PACHECO_MEREGILD...**
Tamaño del archivo: **8.53M**
Total páginas: **79**
Total de palabras: **5,959**
Total de caracteres: **33,635**
Fecha de entrega: **04-feb.-2025 03:25a. m. (UTC+0530)**
Identificador de la entre...: **2578891896**



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.


Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

DNI N° 16453781

ASESOR

EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL DE 4 AÑOS. DE LA I.E. N° 16026 LA PAPAYA ALTA-AVIACIÓN-EL MILAGRO-UTCUBAMBA-2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

18% INDICE DE SIMILITUD **16%** FUENTES DE INTERNET **3%** PUBLICACIONES **15%** TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

Dr. 

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	6%
2	Submitted to unimet Trabajo del estudiante	2%
3	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	sites.minedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante	< 1%


Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

DNI N° 16453781

ASESOR

11	<u>Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana</u> Trabajo del estudiante	<
12	<u>Submitted to Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL)</u> Trabajo del estudiante	< ^{Dr. JI} 1 %
13	<u>www.researchgate.net</u> Fuente de Internet	< 1 %
14	<u>Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote</u> Trabajo del estudiante	< 1 %
15	<u>xdoc.mx</u> Fuente de Internet	< 1 %
16	<u>www.slideshare.net</u> Fuente de Internet	< 1 %
17	<u>Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO</u> Trabajo del estudiante	< 1 %
18	<u>hdl.handle.net</u> Fuente de Internet	< 1 %
19	<u>dspace.espol.edu.ec</u> Fuente de Internet	< 1 %
20	<u>dspace.ucuenca.edu.ec</u> Fuente de Internet	< 1 %
21	<u>repositorio.unan.edu.ni</u> Fuente de Internet	< 1 %
22	<u>repositorio.upch.edu.pe</u> Fuente de Internet	< 1 %
23	<u>eneagrama.personarte.com</u> Fuente de Internet	< 1 %


Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

.....
Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

DNI N° 16453781

ASESOR

24

www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

.....
Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

DNI N° 16453781

ASESOR

Anexo 2 – Instrumentos aplicados.

FICHA OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: MIREYA AYLÉNE AGUILAR CARRANZA. Edad. 05 años. Fecha: 22-10-2024

II. Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de ítems observables divididos en cuatro dimensiones, y a la mano derecha una escala valorativa, es nuestra intención de que la docente observadora realice “La transcripción” de la acción observada y según la escala de valor la situación más ajustada a la realidad que sucede en cada niño/a.

III. Criterios:

0: Nunca 1: A veces 2: Siempre.

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		
		2	1	0
Motivación	1. Acepta contento el rol que le asigna el profesor.	2		
	2. Es tolerante en situaciones de conflicto.		1	
	3. Trabaja en grupo con agrado.	2		
	4. Cumple las normas de convivencia en el aula.	2		
Comunicación	5. Identifica sus habilidades para comunicarse.	2		
	6. Hace uso de técnicas para comunicarse.		1	
	7. Expresa sus ideas y experiencias durante el juego.	2		
	8. Valora la información que se le facilita.	2		
Participación Activa	9. Participa de los juegos propuestos.	2		
	10. Comparte los materiales con sus compañero/as.	2		
	11. Asocia los juegos con más de un área.	2		
	12. Respeta las reglas del juego.	2		
Resolución de Problemas	13. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.		1	
	14. Emite juicios críticos de un problema.	2		
	15. Resuelve problemas ocasionados por su persona.	2		
	16. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).	2		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: EVELIN SARAIT CARRANZA DELGADO. Edad. 05 años. Fecha: 22-10-2024

II. Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de ítems observables divididos en cuatro dimensiones, y a la mano derecha una escala valorativa, es nuestra intención de que la docente observadora realice "La transcripción" de la acción observada y según la escala de valor la situación más ajustada a la realidad que sucede en cada niño/a.

III. Criterios:

0: Nunca **1: A veces** **2: Siempre.**

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		
		2	1	0
Motivación	1. Acepta contento el rol que le asigna el profesor.	2		
	2. Es tolerante en situaciones de conflicto.		1	
	3. Trabaja en grupo con agrado.	2		
	4. Cumple las normas de convivencia en el aula.	2		
Comunicación	5. Identifica sus habilidades para comunicarse.	2		
	6. Hace uso de técnicas para comunicarse.		1	
	7. Expresa sus ideas y experiencias durante el juego.	2		
	8. Valora la información que se le facilita.	2		
Participación Activa	9. Participa de los juegos propuestos.	2		
	10. Comparte los materiales con sus compañero/as.	2		
	11. Asocia los juegos con más de un área.	2		
	12. Respeta las reglas del juego.	2		
Resolución de Problemas	13. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.		1	
	14. Emite juicios críticos de un problema.		1	
	15. Resuelve problemas ocasionados por su persona.		1	
	16. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).		1	

Fuente: Elaboración propia.

FICHA OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: EMILY XIOMARA CHAVEZ CARRANZA . Edad. 05 años. Fecha: 22-10-2024

II. Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de ítems observables divididos en cuatro dimensiones, y a la mano derecha una escala valorativa, es nuestra intención de que la docente observadora realice "La transcripción" de la acción observada y según la escala de valor la situación más ajustada a la realidad que sucede en cada niño/a.

III. Criterios:

0: Nunca 1: A veces 2: Siempre.

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		
		2	1	0
Motivación	1. Acepta contento el rol que le asigna el profesor.		1	
	2. Es tolerante en situaciones de conflicto.		1	
	3. Trabaja en grupo con agrado.	2		
	4. Cumple las normas de convivencia en el aula.	2		
Comunicación	5. Identifica sus habilidades para comunicarse.	2		
	6. Hace uso de técnicas para comunicarse.		1	
	7. Expresa sus ideas y experiencias durante el juego.	2		
	8. Valora la información que se le facilita.	2		
Participación Activa	9. Participa de los juegos propuestos.		1	
	10. Comparte los materiales con sus compañero/as.		1	
	11. Asocia los juegos con más de un área.	2		
	12. Respeta las reglas del juego.	2		
Resolución de Problemas	13. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.	2		
	14. Emite juicios críticos de un problema.	2		
	15. Resuelve problemas ocasionados por su persona.	2		
	16. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).	2		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: GEINER HUAMAN PEÑA . Edad. 05 años. Fecha: 22-10-2024

II. Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de ítems observables divididos en cuatro dimensiones, y a la mano derecha una escala valorativa, es nuestra intención de que la docente observadora realice "La transcripción" de la acción observada y según la escala de valor la situación más ajustada a la realidad que sucede en cada niño/a.

III. Criterios:

0: Nunca 1: A veces 2: Siempre.

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		
		2	1	0
Motivación	1. Acepta contento el rol que le asigna el profesor.	2		
	2. Es tolerante en situaciones de conflicto.	2		
	3. Trabaja en grupo con agrado.	2		
	4. Cumple las normas de convivencia en el aula.	2		
Comunicación	5. Identifica sus habilidades para comunicarse.	2		
	6. Hace uso de técnicas para comunicarse.		1	
	7. Expresa sus ideas y experiencias durante el juego.	2		
	8. Valora la información que se le facilita.		1	
Participación Activa	9. Participa de los juegos propuestos.	2		
	10. Comparte los materiales con sus compañero/as.	2		
	11. Asocia los juegos con más de un área.	2		
	12. Respeta las reglas del juego.	2		
Resolución de Problemas	13. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.	2		
	14. Emite juicios críticos de un problema.	2		
	15. Resuelve problemas ocasionados por su persona.		1	
	16. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).	2		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: MARÍA SALOMÉ DIAZ PIEDRA Edad. 04 años. Fecha: 22-10-2024

II. Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de ítems observables divididos en cuatro dimensiones, y a la mano derecha una escala valorativa, es nuestra intención de que la docente observadora realice “La transcripción” de la acción observada y según la escala de valor la situación más ajustada a la realidad que sucede en cada niño/a.

III. Criterios:

0: Nunca 1: A veces 2: Siempre.

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		
		2	1	0
Motivación	1. Acepta contento el rol que le asigna el profesor.		1	
	2. Es tolerante en situaciones de conflicto.	2		
	3. Trabaja en grupo con agrado.		1	
	4. Cumple las normas de convivencia en el aula.	2		
Comunicación	5. Identifica sus habilidades para comunicarse.	2		
	6. Hace uso de técnicas para comunicarse.	2		
	7. Expresa sus ideas y experiencias durante el juego.	2		
	8. Valora la información que se le facilita.	2		
Participación Activa	9. Participa de los juegos propuestos.	2		
	10. Comparte los materiales con sus compañero/as.	2		
	11. Asocia los juegos con más de un área.	2		
	12. Respeta las reglas del juego.	2		
Resolución de Problemas	13. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.	2		
	14. Emite juicios críticos de un problema.	2		
	15. Resuelve problemas ocasionados por su persona.	2		
	16. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).	2		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: MIA ITZAYANA ZULUETA MERA. **Edad:** 04 años. **Fecha:** 22-10-2024

II. Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de ítems observables divididos en cuatro dimensiones, y a la mano derecha una escala valorativa, es nuestra intención de que la docente observadora realice “La transcripción” de la acción observada y según la escala de valor la situación más ajustada a la realidad que sucede en cada niño/a.

III. Criterios:

0: Nunca 1: A veces 2: Siempre.

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		
		2	1	0
Motivación	1. Acepta contento el rol que le asigna el profesor.	2		
	2. Es tolerante en situaciones de conflicto.		1	
	3. Trabaja en grupo con agrado.	2		
	4. Cumple las normas de convivencia en el aula.	2		
Comunicación	5. Identifica sus habilidades para comunicarse.	2		
	6. Hace uso de técnicas para comunicarse.	2		
	7. Expresa sus ideas y experiencias durante el juego.	2		
	8. Valora la información que se le facilita.		1	
Participación Activa	9. Participa de los juegos propuestos.	2		
	10. Comparte los materiales con sus compañero/as.	2		
	11. Asocia los juegos con más de un área.	2		
	12. Respeta las reglas del juego.	2		
Resolución de Problemas	13. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.	2		
	14. Emite juicios críticos de un problema.	2		
	15. Resuelve problemas ocasionados por su persona.	2		
	16. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).	2		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: AUSTIN CALEB ZULUETA UNUP . **Edad:** 04 años. **Fecha:** 22-10-2024

II Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de ítems observables divididos en cuatro dimensiones, y a la mano derecha una escala valorativa, es nuestra intención de que la docente observadora realice “La transcripción” de la acción observada y según la escala de valor la situación más ajustada a la realidad que sucede en cada niño/a.

III Criterios:

0: Nunca **1: A veces** **2: Siempre.**

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		
		2	1	0
Motivación	1. Acepta contento el rol que le asigna el profesor.	2		
	2. Es tolerante en situaciones de conflicto.	2		
	3. Trabaja en grupo con agrado.		1	
	4. Cumple las normas de convivencia en el aula.	2		
Comunicación	5. Identifica sus habilidades para comunicarse.	2		
	6. Hace uso de técnicas para comunicarse.		1	
	7. Expresa sus ideas y experiencias durante el juego.	2		
	8. Valora la información que se le facilita.	2		
Participación Activa	9. Participa de los juegos propuestos.	2		
	10. Comparte los materiales con sus compañero/as.	2		
	11. Asocia los juegos con más de un área.	2		
	12. Respeta las reglas del juego.	2		
Resolución de Problemas	13. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.	2		
	14. Emite juicios críticos de un problema.	2		
	15. Resuelve problemas ocasionados por su persona.	2		
	16. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).	2		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: JOSUE ELIEL CARRANZA DELGADO. Edad. 03 años. Fecha: 22-10-2024

II. Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de ítems observables divididos en cuatro dimensiones, y a la mano derecha una escala valorativa, es nuestra intención de que la docente observadora realice "La transcripción" de la acción observada y según la escala de valor la situación más ajustada a la realidad que sucede en cada niño/a.

III. Criterios:

0: Nunca

1: A veces

2: Siempre.

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		
		2	1	0
Motivación	1. Acepta contento el rol que le asigna el profesor.		1	
	2. Es tolerante en situaciones de conflicto.	2		
	3. Trabaja en grupo con agrado.	2		
	4. Cumple las normas de convivencia en el aula.	2		
Comunicación	5. Identifica sus habilidades para comunicarse.	2		
	6. Hace uso de técnicas para comunicarse.		1	
	7. Expresa sus ideas y experiencias durante el juego.		1	
	8. Valora la información que se le facilita.	2		
Participación Activa	9. Participa de los juegos propuestos.	2		
	10. Comparte los materiales con sus compañero/as.	2		
	11. Asocia los juegos con más de un área.	2		
	12. Respeta las reglas del juego.	2		
Resolución de Problemas	13. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.	2		
	14. Emite juicios críticos de un problema.	2		
	15. Resuelve problemas ocasionados por su persona.	2		
	16. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).	2		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: ALONDRA SAMARA KAORI RIVERA ALCALDE. **Edad:** 03 años. **Fecha:** 22-10-2024

II. Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de ítems observables divididos en cuatro dimensiones, y a la mano derecha una escala valorativa, es nuestra intención de que la docente observadora realice “La transcripción” de la acción observada y según la escala de valor la situación más ajustada a la realidad que sucede en cada niño/a.

III. Criterios:

0: Nunca **1: A veces** **2: Siempre.**

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		
		2	1	0
Motivación	1. Acepta contento el rol que le asigna el profesor.	2		
	2. Es tolerante en situaciones de conflicto.		1	
	3. Trabaja en grupo con agrado.	2		
	4. Cumple las normas de convivencia en el aula.	2		
Comunicación	5. Identifica sus habilidades para comunicarse.	2		
	6. Hace uso de técnicas para comunicarse.		1	
	7. Expresa sus ideas y experiencias durante el juego.	2		
	8. Valora la información que se le facilita.	2		
Participación Activa	9. Participa de los juegos propuestos.	2		
	10. Comparte los materiales con sus compañero/as.	2		
	11. Asocia los juegos con más de un área.	2		
	12. Respeta las reglas del juego.	2		
Resolución de Problemas	13. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.		1	
	14. Emite juicios críticos de un problema.	2		
	15. Resuelve problemas ocasionados por su persona.	2		
	16. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).	2		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: AGUILAR CARRANZA MIREYA AYELEN Edad 5 Fecha:23/10/24

II. Instrucciones:

Marque con una "X" los elementos que cumplió al emplear la plataforma para diseñar su lista de cotejo, responda con sinceridad.

III. Criterios:

1: Si

2: No

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración	
		SI	NO
Adquisición	1. Adquiere nuevos conocimientos.	X	
	2. Adquiere contacto visual para referirse y explicar su mensaje.		X
Significatividad	3. Soluciona problemas.	X	
	4. Utiliza un vocabulario adecuado y esclarece palabras nuevas que utiliza.		X
	5. Se muestra dispuesto a jugar con los demás.		X
Habilidad mental	6. Describe lo que le gusta y lo que le interesa	X	
	7. Usa palabras para nombrar, describir y definir.	X	
	8. Identifica las formas artificiales de su entorno.		X
	9. Reconoce la imagen como representación de forma.	X	
	10. Emplea un símbolo en representación de algo.	X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: CARRANZA DELGADO EVELIN SARIT Edad 5 Fecha:23/10/24

II. Instrucciones:

Marque con una "X" los elementos que cumplió al emplear la plataforma para diseñar su lista de cotejo, responda con sinceridad.

III. Criterios:

1: SI

2: No

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración	
		SI	NO
Adquisición	1. Adquiere nuevos conocimientos.		X
	2. Adquiere contacto visual para referirse y explicar su mensaje.		X
Significatividad	3. Soluciona problemas.	X	
	4. Utiliza un vocabulario adecuado y esclarece palabras nuevas que utiliza.	X	
	5. Se muestra dispuesto a jugar con los demás.		X
Habilidad mental	6. Describe lo que le gusta y lo que le interesa	X	
	7. Usa palabras para nombrar, describir y definir.		X
	8. Identifica las formas artificiales de su entorno.	X	
	9. Reconoce la imagen como representación de forma.	X	
	10. Emplea un símbolo en representación de algo.		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: CHAVEZ CARRANZA EMELYXIOMARA Edad 5 Fecha: 23/10/24

II. Instrucciones:

Marque con una "X" los elementos que cumplió al emplear la plataforma para diseñar su lista de cotejo, responda con sinceridad.

III. Criterios:

1: SI

2: No

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración	
		SI	NO
Adquisición	1. Adquiere nuevos conocimientos.	X	
	2. Adquiere contacto visual para referirse y explicar su mensaje.	X	
Significatividad	3. Soluciona problemas.		X
	4. Utiliza un vocabulario adecuado y esclarece palabras nuevas que utiliza.		X
	5. Se muestra dispuesto a jugar con los demás.		X
Habilidad mental	6. Describe lo que le gusta y lo que le interesa	X	
	7. Usa palabras para nombrar, describir y definir.	X	
	8. Identifica las formas artificiales de su entorno.		X
	9. Reconoce la imagen como representación de forma.	X	
	10. Emplea un símbolo en representación de algo.		X

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: HUAMAN PEÑA GEINER Edad 5 Fecha:23/10/24

II. Instrucciones:

Marque con una "X" los elementos que cumplió al emplear la plataforma para diseñar su lista de cotejo, responda con sinceridad.

III. Criterios:

1: SI 2: No

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración	
		SI	NO
Adquisición	1. Adquiere nuevos conocimientos.	X	
	2. Adquiere contacto visual para referirse y explicar su mensaje.		X
Significatividad	3. Soluciona problemas.		X
	4. Utiliza un vocabulario adecuado y esclarece palabras nuevas que utiliza.		X
	5. Se muestra dispuesto a jugar con los demás.		X
Habilidad mental	6. Describe lo que le gusta y lo que le interesa	X	
	7. Usa palabras para nombrar, describir y definir.	X	
	8. Identifica las formas artificiales de su entorno.		X
	9. Reconoce la imagen como representación de forma.	X	
	10. Emplea un símbolo en representación de algo.		X

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: DIAZ PIEDRA MARIA SALOME Edad 4 Fecha:23/10/24

II. Instrucciones:

Marque con una "X" los elementos que cumplió al emplear la plataforma para diseñar su lista de cotejo, responda con sinceridad.

III. Criterios:

1: SI 2: No.

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración	
		SI	NO
Adquisición	1. Adquiere nuevos conocimientos.	X	
	2. Adquiere contacto visual para referirse y explicar su mensaje.		X
Significatividad	3. Soluciona problemas.		X
	4. Utiliza un vocabulario adecuado y esclarece palabras nuevas que utiliza.		X
	5. Se muestra dispuesto a jugar con los demás.		X
Habilidad mental	6. Describe lo que le gusta y lo que le interesa	X	
	7. Usa palabras para nombrar, describir y definir.	X	
	8. Identifica las formas artificiales de su entorno.	X	
	9. Reconoce la imagen como representación de forma.	X	
	10. Emplea un símbolo en representación de algo.	X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: ZULUETA MERA MIA ITZAYANA **Edad 4** **Fecha:**23/10/24

II. Instrucciones:

Marque con una "X" los elementos que cumplió al emplear la plataforma para diseñar su lista de cotejo, responda con sinceridad.

III. Criterios:

1: SI **2: No.**

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración	
		SI	NO
Adquisición	1. Adquiere nuevos conocimientos.		X
	2. Adquiere contacto visual para referirse y explicar su mensaje.	X	
Significatividad	3. Soluciona problemas.	X	
	4. Utiliza un vocabulario adecuado y esclarece palabras nuevas que utiliza.		X
	5. Se muestra dispuesto a jugar con los demás.		X
Habilidad mental	6. Describe lo que le gusta y lo que le interesa		X
	7. Usa palabras para nombrar, describir y definir.		X
	8. Identifica las formas artificiales de su entorno.	X	
	9. Reconoce la imagen como representación de forma.	X	
	10. Emplea un símbolo en representación de algo.	X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: ZULUETA UNUP AUSTIN CALEB **Edad 4** **Fecha:**23/10/24

II. Instrucciones:

Marque con una "X" los elementos que cumplió al emplear la plataforma para diseñar su lista de cotejo, responda con sinceridad.

XXI. Criterios:

1: SI **2: No**

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración	
		SI	NO
Adquisición	1. Adquiere nuevos conocimientos.	X	
	2. Adquiere contacto visual para referirse y explicar su mensaje.	X	
Significatividad	3. Soluciona problemas.	X	
	4. Utiliza un vocabulario adecuado y esclarece palabras nuevas que utiliza.	X	
	5. Se muestra dispuesto a jugar con los demás.	X	
Habilidad mental	6. Describe lo que le gusta y lo que le interesa	X	
	7. Usa palabras para nombrar, describir y definir.		X
	8. Identifica las formas artificiales de su entorno.		X
	9. Reconoce la imagen como representación de forma.		X
	10. Emplea un símbolo en representación de algo.		X

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: CARRANZA DELGADO JOSUE ELIEL Edad 3 Fecha:23/10/24

II. Instrucciones:

Marque con una "X" los elementos que cumplió al emplear la plataforma para diseñar su lista de cotejo, responda con sinceridad.

III. Criterios:

1: SI 2: No

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración	
		SI	NO
Adquisición	1. Adquiere nuevos conocimientos.		X
	2. Adquiere contacto visual para referirse y explicar su mensaje.		X
Significatividad	3. Soluciona problemas.		X
	4. Utiliza un vocabulario adecuado y esclarece palabras nuevas que utiliza.		X
	5. Se muestra dispuesto a jugar con los demás.		X
Habilidad mental	6. Describe lo que le gusta y lo que le interesa	X	
	7. Usa palabras para nombrar, describir y definir.	X	
	8. Identifica las formas artificiales de su entorno.	X	
	9. Reconoce la imagen como representación de forma.		X
	10. Emplea un símbolo en representación de algo.		X

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

I. Datos generales:

Nombre: RIVERA ALCALDE ALONDRA SAMARA KAORI Edad 3 Fecha:23/10/24

II. Instrucciones:

Marque con una "X" los elementos que cumplió al emplear la plataforma para diseñar su lista de cotejo, responda con sinceridad.

III. Criterios:

1: SI 2: No

Dimensiones	Ítems	Escala de valoración	
		SI	NO
Adquisición	1. Adquiere nuevos conocimientos.	X	
	2. Adquiere contacto visual para referirse y explicar su mensaje.	X	
Significatividad	3. Soluciona problemas.	X	
	4. Utiliza un vocabulario adecuado y esclarece palabras nuevas que utiliza.		X
	5. Se muestra dispuesto a jugar con los demás.		X
Habilidad mental	6. Describe lo que le gusta y lo que le interesa		X
	7. Usa palabras para nombrar, describir y definir.	X	
	8. Identifica las formas artificiales de su entorno.	X	
	9. Reconoce la imagen como representación de forma.		X
	10. Emplea un símbolo en representación de algo.		X

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 3 - Panel fotográfico.





