Universidad Nacional
SAN LUIS GONZAGA



Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales Creative Commons, permitiendo a otras solo descargar sus obras y compartirlas con otras siempre y cuando den crédito, pero no pueden cambiarlas de forma alguna ni usarlas de forma comercial.

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0

UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA

EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA

El que suscribe, deja constancia que se ha realizado el análisis con el software de verificación de similitud al documento:

INFORME FINAL DE TESIS

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez"- Ica.

Presentado por:

Bachiller: HERNANDEZ IMAN, CRISTEL ROSMERY

Egresada del nivel pregrado de la Escuela Profesional de **Educación Primaria** de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. El Resultado obtenido del Informe final es **1%** de similitud por el que se otorga el calificativo de:

APROBADO

Según Reglamento de Evaluación de la originalidad

Se adjunta al presente el reporte de evaluación con el software de verificación de originalidad

Observaciones:

……

……

Ica, 03 de diciembre de 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA" DE ICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Unidad de Investigación

Dr. Simón Atayo Alamani Alocasa
DIRECTOR

UNIVERSIDAD NACIONAL “SAN LUIS GONZAGA”

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Escuela Académico Profesional en Ciencias de la Educación en Educación Primaria

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica

Línea de investigación

Sociedad, Desarrollo sostenible, Políticas Públicas y ambientales

TESIS

PARA OPTAR EL TÍTULO

AUTOR (A):

CRISTEL ROSMERY HERNANDEZ IMAN

ASESOR

DR. ROGER NAVARRO MENDOZA

Ica, Perú

2023

DEDICATORIA:

A Dios, en gratitud por su inmenso amor y por cuidarme cada día. A mis seres queridos que son mi familia a quienes con cariño y paciencia me han impulsado para el cumplimiento de mis metas

CRISTEL ROSMERY



AGRADECIMIENTOS

A Dios, dueño de mi vida. A mi familia por ser mi motivación e impulso A las autoridades y docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades por su apoyo incondicional en la realización de mi trabajo de Investigación. A mis amigas incondicionales por compartir sus experiencias exitosas.

A todos y a cada una de las personas que colaboraron en la realización de este trabajo de Investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Pág.

Índice …… iv

- Índice de contenidos …… iv
- Índice de tablas ……... vi
- Índice de figuras …… vii

Resumen …… viii

Abstract …… ix

CAPÍTULO I …… 10

Introducción …… 10

Formulación del problema …… 11

- Problema General …….. 11
- Problemas específicos …… 11

Antecedentes del problema de investigación …….. 12

- Antecedentes a nivel internacional …… 11
- Antecedentes a nivel nacional …….. 15
- Antecedentes a nivel local ……. 19

Justificación de la investigación ……. 20

Importancia …… 20

Objetivos de la investigación …….. 22

- Objetivo General …… 22
- Objetivos específicos ……..…… 22

Hipótesis de la investigación ……..…. 21

- Hipótesis general ……...…. 21
- Hipótesis específicas ……..… 21

Variables de investigación …… 21

Operacionalización de variables …… 21

CAPÍTULO II …….. 23

ESTRATEGIA METODOLÓGICA …… 23

2.1 Enfoque de la investigación ……. 23

2.2 Tipo de investigación ……..... 23

2.3 Nivel de investigación ……. 23

2.4 Diseño de investigación …… 23

2.5 Población y Muestra …… 24

- Población de estudio …….. 25
- Muestra de estudio …… 25

2.6 Técnicas de Recolección de información …… 25

2.7 Instrumentos de Recolección de información …… 25
2.8 Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de resultados. 25
CAPÍTULO III …….. 27
RESULTADOS …… 27
3.1 Presentación e interpretación de resultados …… 27
3.2 Comprobación de las hipótesis …… 43
3.2.1 Contrastación de hipótesis general …… 43
3.2.2 Contrastación de hipótesis específicas ……. 44
CAPÍTULO IV …….. 47
DISCUSIÓN ……... 47
CAPÍTULO V ……. 48
CONCLUSIONES ……... 48
CAPÍTULO VI …… 49
RECOMENDACIONES ……. 49
CAPÍTULO VII ……..... 50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS …… 50
ANEXOS. ANEXO 1 …… 53
ANEXO 2 MATRIZ DE CONSISTENCIA…… 55
ANEXO 3 EVIDENCIAS……..…….. 57

Pág.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de estudiantes	24
Tabla 2	Cantidad de estudiantes de la muestra	25
Tabla 3	Ficha de observación	27

ÍNDICE DE FIGURAS

Pág.

Figura 1	Categorización de dimensión el juego es una herramienta didáctica imprescindible	34
Figura 2	Categorización de dimensión estrategia didáctica	35
Figura 3	Categorización para dimensión ambiente de enseñanza ayuda a mejorar a mejorar el aprendizaje	36
Figura 4	Categorización de dimensión estudiante creativo, innovador e investigador	37
Figura 5	Categorización de dimensión actividad placentera	38
Figura 6	Categorización de dimensión aprendizaje a través del tacto	39
Figura 7	Categorización de dimensión el juego es una herramienta que permite al docente acercarse al estudiante	40
Figura 8	Categorización de dimensión el juego despierta el interés	41
Figura 9	Categorización de dimensión el juego es un estímulo para la atención y la memoria	42
Figura 10	Categorización de dimensión el juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento	43
Figura 11	Categorización de dimensión el juego estimula el pensamiento motriz	44
Figura 12	Categorización de dimensión el juego es una actividad placentera	45
Figura 13	Categorización de dimensión el juego contiene una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas	46
Figura 14	Categorización de dimensión el juego libre es ideal para estimular la creatividad	47
Figura 15	Categorización de dimensión el juego implica estado mental activo	48
Figura 16	Categorización de dimensión actividad lúdica	49
Figura 17	Categorización de dimensión actividad lúdica	51
Figura 18	Categorización de dimensión el juego estimula el pensamiento motriz	53

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego como estrategia didáctica facilita los procesos de aprendizajes en los estudiantes de la educación infantil. Se empleo como el paradigma cuantitativo, de tipo básica, de alcance correlacional de diseño no experimental. Se trabajó con 31 estudiantes, como instrumento se utilizó la ficha de observación. Como conclusión se logró comprobar que, el juego como estrategia didáctica influye significativamente en la educación infantil en los estudiantes del 1° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica.

Palabras clave: Juego, formación integral, estrategia didáctica, prácticas de enseñanza

ABSTRACT

This research aimed to determine how play as a teaching strategy facilitates the learning processes in early childhood education students. It was used as the quantitative paradigm, of a basic type, with a correlational scope of non-experimental design. We worked with 31 students, the observation sheet was used as an instrument. In conclusion, it was possible to verify that the game as a teaching strategy significantly influences early childhood education in the students of the 1th Grade of Primary Education of the Educational Institution N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica.

Key words: Spiel, Integrale Bildung, Didaktische Strategie, Unterrichtspraktiken

CAPÍTULO I
INTRODUCCIÓN

La educación preescolar se ha institucionalizado a escala mundial y, en sus esfuerzos por definirse a sí mismos como educadores, muchos maestros de preescolar se han centrado únicamente en usar habilidades cognitivas con sus alumnos, ignorando el potencial de los juegos como herramientas pedagógicas para ayudarlos a adquirir conocimientos fundamentales (UNESCO, 2013).

La relevancia del juego en el desenvolvimiento de la primera infancia es cada vez más reconocida. Tanto los padres como la sociedad en general ven el juego como una parte esencial de la crianza de sus hijos, brindándoles una salida para la autoexpresión, así como un camino hacia el desarrollo cognitivo, emocional y social.

El aprendizaje a través del juego es crucial porque fomenta el crecimiento de las habilidades sociales y cognitivas. Dado que las diferentes formas de juego son más propicias para ciertos aspectos del crecimiento y el aprendizaje, cualquier juego recomendado debe estar en línea con las metas que los educadores han establecido. Esto es especialmente importante durante la escolarización de la primera infancia, pero a menudo se desvanece a lo largo de la escuela primaria así como secundaria. Sin embargo, incluso dentro de este marco de tiempo, el uso de juegos puede servir como una herramienta valiosa en el proceso educativo. Sin embargo, es importante adaptar su implementación a medida que los niños progresan y evolucionan sus requisitos y expectativas educativas.

Según los estudios, se ha demostrado que el juego es útil para el crecimiento emocional, así como social de los niños. En ese sentido, para llevarse bien con otras personas, debes ajustarte a los estándares que establece la sociedad. Dado que cada juego establece ciertas normas requeridas para el crecimiento, los niños aprenden a adaptarse a ellos a través del juego.

A nivel nacional, las Rutas de Aprendizaje publicadas por el Ministerio de Educación presentan al juego con contenido de tipo matemático, como un gran recurso pedagógico para presentar a los jóvenes escenarios desafiantes. Estos métodos permiten la expresión de actividades como las matemáticas y el juego en entornos sociales (MINEDU, 2015).

Sin embargo, es relevante tener en cuenta que el aprendizaje significativo solo puede tener lugar bajo ciertas condiciones. Estas condiciones incluyen la capacidad del estudiante para establecer una conexión significativa entre la nueva información y sus conocimientos y experiencias existentes, de una manera no arbitraria y sustancial. Además, el estudiante debe poseer la voluntad de participar en un aprendizaje significativo.

El juego, como mecanismo pedagógico, es un tema muy relevante y preocupante, debido a que la mayor parte de los docentes de la provincia de Ica, especialmente en las zonas rurales donde se encuentran las instituciones del nivel primario, no ejecutan de manera eficiente el juego en sus

actividades pedagógicas. El Ministerio de Educación indica sobre sus características, importancia y fundamentalmente acerca de ocupar o no ocupar un tiempo basándose en el juego en las actividades cotidianas de los niños en el colegio. También se suma que, en las observaciones realizadas en las instituciones se registra, en general, la ausencia de situaciones de juego, fundamentalmente de juego dramático.

Actualmente se observó en la I.E N° 22487 "Horacio Zeballos Gamez", que existen ciertas limitaciones en los niños del 1er grado asociados con el juego y que repercute en su aprendizaje, dichos niños son de procedencia rural de bajo nivel socioeconómico. Así mismo, en la institución educativa no se aplica con normalidad el juego, es por ello que se plantea la reformulación del concepto de juego con la inclusión de otros juegos a lo que el ministerio de educación propone. Por lo tanto, esto repercute en la autonomía, atención y desarrollo cognitivo de los niños.

Formulación del problema

- **Problema General**

  ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica influye en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica?

- Problemas específicos

P.E.1. ¿De qué manera la dimensión comportamiento/ ayuda influye en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica?

P.E.2. ¿De qué manera la dimensión escucha/ opinión influye en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica?

P.E.3. ¿De qué manera la dimensión participa influye en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica?

Antecedentes del problema de investigación

Antecedentes a nivel internacional

Cruz (2020) publicó una indagación que trata sobre el uso del juego como método pedagógico. Managua, la ciudad capital de Nicaragua. El propósito fue emplear estrategias didácticas a través de un juego para facilitar la enseñanza, así como aprendizaje de las tablas de multiplicar en estudiantes de 3er grado de la I.E. "Nueva Vida", Managua, en el 2020.

Se constituyeron 2 fases, la primera fase incluyó una evaluación diagnóstica para identificar la necesidad primaria de los instructores en términos de técnicas didácticas para el uso de juegos en la instrucción y adquisición de las tablas de multiplicar. Esta evaluación se llevó a cabo utilizando un enfoque de investigación cualitativa. Durante la fase posterior, se lleva a cabo la identificación de una posible solución a la necesidad identificada, utilizando una metodología mixta que abarca enfoques tanto cualitativos como cuantitativos para dilucidar las múltiples facetas de la investigación.

Se llevó a cabo una investigación empírica utilizando trabajo de campo educativo para abordar el imperativo de mejorar la pedagogía y la adquisición de las tablas de multiplicar. El objetivo principal era mejorar el conocimiento y la comprensión de los instructores sobre este tema. El estudio resalta los beneficios del empleo de los juegos como método pedagógico efectivo para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje de las tablas de multiplicar en la educación primaria. Se concluye con base en la utilización de las metodologías establecidas en este estudio y la evaluación crítica del análisis de los resultados adquiridos, junto con el uso de diversas herramientas de evaluación, se pueden extraer las siguientes inferencias:

- La identificación de los requerimientos de los instructores para la implementación de los procedimientos de multiplicación resultó factible.
- Se plantea la utilización de un juego como enfoque pedagógico que promueva un proceso de aprendizaje efectivo en el campo de enseñanza y asimilación de las tablas de multiplicar.
- La técnica usada resultó ventajosa y propicia para el avance de la investigación encaminada a describir y atender el requerimiento identificado.

Jorge (2021) realizó un estudio que se basó en una propuesta didáctica, en la que con la realización de tres actividades, en ámbitos diferentes como son el aula, el patio y un museo, se pretende exponer que el juego puede ser una estrategia válida para llegar al aprendizaje de la expresión plástica dentro del proceso educativo, y en la que el docente lejos de tener un escaso papel en el aprendizaje y desarrollo de la creatividad de los alumnos y alumnas, será quien deba crear el clima estimulador, que proporcione al niño la confianza y seguridad en si mismo, desechando la idea de que el desarrollo creativo es un fenómeno evolutivo en el que nada tiene que hacer. Por ello, los centros educativos deben favorecerla con todos los medios que le sean posibles, orientando el aprendizaje de la creatividad e intentando descubrir en el niño o niña la oportunidad de expresarse de forma creadora. Estas actividades se van a llevar a cabo mediante la utilización del mayor número de materiales de desecho, para que los alumnos y alumnas aprendan a valorar la importancia de cuidar el medio ambiente, conozcan y valoren el mundo que nos rodea desde una perspectiva respetuosa y creativa. Se concluye que el deseo de crear es universal; sin embargo, la conducta creativa no surge espontáneamente de una manera total y plena, sino que ha de ser aprendida. Las conductas creativas parten de una base propia de todo ser humano, que le lleva a expresarse de forma singular y original; pero a veces sus manifestaciones son escasas debido a una acción social y educativa poco estimuladora de dichas actitudes creadoras. Lo que se ha pretendido con el presente trabajo es sensibilizar la dimensión creativa del docente para ayudarle a actuar como facilitador de ese desarrollo creativo a sus alumnos y alumnas, y

crear el ambiente propicio y favorecedor, así como unos escenarios de juego que posibiliten diversidad de experiencias: El juego como actividad motriz. El juego como actividad social (relación con los demás, cooperación, cumplimiento e las normas. El juego como actividad psicológica (vencer miedos, timidez, complejos, etc). El juego como actividad intelectual: aprender a escuchar, interpretar órdenes y mensajes, actuar conforme a unas normas establecidas de antemano. Como docentes tenemos que reforzar el pensamiento divergente y las conductas creativas del niño, ya que se ha comprobado por diversos autores (Guilford, 1977) que la creatividad en los niños disminuye con los años de escolaridad, dado que en las programaciones escolares se da un predominio total de aprendizajes orientados hacia el pensamiento convergente, conductas uniformes y adaptadas. El éxito se logrará cuando el niño no haga una repetición de lo que percibe, sino que sea capaz de elaborar y de transformar aquello en otra realidad, dándole un toque personal. Por otra parte, resaltar la importancia de la expresión plástica como una forma de representación y comunicación, que emplea un lenguaje que le permite expresarse a través de materiales y del uso de distintas técnicas que favorecen el proceso creador, y que viene dada porque: · Es el educador infantil quien desarrolla los proyectos o propuestas relacionados con dicha expresión en la etapa de Educación Infantil, de ahí que deba conocer sus técnicas y recursos. · Las actividades plásticas influyen en el desarrollo del niño, y por tanto en su proceso madurativo en todos los ámbitos: afectivo, emocional, de representación, intelectual, motriz, social, de atención. En el ámbito educativo, y más concretamente en la etapa de educación infantil, esta materia es un componente indispensable, por la riqueza de los medios que utiliza, la sencillez de las técnicas de las que se sirve, y la gran cantidad de soportes sobre los que trabaja. Debemos recordar que todo proyecto educativo se realiza en y presupone un determinado formato organizativo, lo que llevaría necesariamente a la renovación de las estructuras organizativas, al suponer una renovación cualitativa de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se entiende que la utilización del enfoque socio afectivo sería el idóneo para una propuesta de este tipo ya que procura que el proceso de enseñanza-aprendizaje no se separe del componente afectivo y experimental, para desarrollar cualidades en los niños desde la experiencia personal y la participación, describiendo y analizando dicha experiencia y generalizándola a la vida real. Por último, se pretende concienciar a los niños y niñas que los juguetes no sólo son los productos así comercializados, sino también cualquier objeto que sirva de soporte para la acción del juego. Muchos materiales de la vida cotidiana ofrecen posibilidades sorprendentes para el juego infantil: ruedas, tapones, carretes de hilo, cajas, etc, Y al mismo tiempo, con la utilización de material de desecho, aprendan a valorar la importancia del medio ambiente y que conozca, utilice y valore el mundo que les rodea desde una perspectiva respetuosa y creativa.

Manrique (2021) divulgó un estudio que tuvo como propósito evaluar la influencia que ejerce el juego considerada estrategia didáctica en el desarrollo motor de los niños y niñas pertenecientes a la I. E. I. Nº575 de la provincia de Huancavelica. Para tal propósito, se recurrió al Test de Desarrollo Motor Grueso (TGMG2), aplicado a 15 niños y niñas con edades entre 3 y 4 años, antes y después de la ejecución de una estrategia didáctica basada en juegos. Dicho instrumento evalúa el desarrollo relacionad a la habilidad de locomoción y de control de objetos. Los resultados obtenidos muestran que, usando un nivel de significancia de 0,05, la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos mejora de manera significativa el desarrollo motor en relación a las habilidades de locomoción y control de objetos, ubicando a más del 90% de los niños por encima del nivel pobre de desarrollo motor. Se concluye La aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego mejora de forma directa y significa en el desarrollo psicomotor en niños de la I. E. I. N°575 de la Provincia de Huancavelica debido a la significancia obtenida en la T de students que demuestra la existencia de diferencias significativas en las medias obtenidas tanto en el pre test como en el post test obteniendo un valor $p < 0.05$, y demostrando que el promedio del post test aumenta significativamente.

Puchaicela (2018) hizo un estudio que tuvo como objetivo explorar el uso de los juegos como método didáctico para potenciar la enseñanza, así como aprendizaje de las multiplicaciones y divisiones en los estudiantes de 5to grado de la I.E. “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja durante el año académico 2017. -2018. Los participantes en el estudio consistieron en un maestro y un grupo de 27 alumnos de quinto grado. El estudio utilizó un diseño de investigación descriptivo, utilizando métodos tanto cuantitativos como cualitativos, así como una técnica cuasiexperimental. La recopilación, así como el análisis de datos se vieron facilitados por el uso de tecnología y software de escritorio. La investigación incluyó una amplia gama de metodologías, incluidos enfoques científicos, observacionales, analíticos, sintéticos, deductivos, hermenéuticos y estadísticos. Se emplearon varios procedimientos, como observación, aplicación de encuestas, entrevistas; la recopilación y el análisis de datos incluyeron el uso de guías de observación, cuestionarios y pruebas. En consecuencia, los alumnos tuvieron desafíos significativos para adquirir competencia en multiplicación y división, ya que el maestro no usó el juego como una herramienta de instrucción. De nuestro análisis se puede inferir que la incorporación del juego como instrumento didáctico en el contexto educativo de la multiplicación y división tiene resultados ventajosos. Se concluye la base teórica de este proyecto fue la creencia de que el uso de juegos como forma de instrucción puede ayudar a los estudiantes a aprender la multiplicación y la división de manera más efectiva, los estudiantes se encontraron con dificultad en la multiplicación y división mediante el uso de herramientas y técnicas de diagnóstico debido a que su docente no empleaba el juego como estrategia pedagógica. para enseñar los conceptos de una manera

divertida y atractiva, permitió descubrir que los estudiantes tenían dificultad con las operaciones aritméticas básicas como la multiplicación y la división, después de desarrollar el plan de reposición, el taller pedagógico sirvió para implementar varios juegos didácticos en las aulas con el fin de incrementar la enseñanza y el aprendizaje de la multiplicación y la división, la validación del impacto del taller pedagógico se logró mediante la realización de análisis estadísticos y descriptivos de los resultados.

Ruiz et al. (2019) realizaron una indagación que trata sobre el juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños del centro de desarrollo integral la Gran Comisión, ubicado en la Villa Bosco Monge en la ciudad de Masaya, durante el I Semestre 2019. Para el estudio se contó con la debida autorización de la directora del Centro Escolar, la cual brindó todo su apoyo para obtener la información de la que se requería. La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo, fundamentado en un estudio del fenómeno de tipo descriptivo, donde se reunió información para conocer ¿Cómo se desarrollan las actividades lúdicas e n las experiencias con los niños al momento del contacto esencial? Esta investigación tiene como finalidad valorar la aplicación del juego como estrategia didáctica, a su vez verificar su implementación en el aula a través de guías de observación y entrevistas las que fueron realizadas a la docente, directora y niños. Se llegó a la conclusión de que la docente del Centro de Desarrollo Integral, no aplica juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, no se trabaja en coordinación con el Ministerio de Educación, ya que es un Proyecto Infantil, para niños de escasos recursos económicos. Una de las recomendaciones dirigida a la docente es hacer conciencia de la importancia que tiene el juego para los niños en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que es una herramienta fundamental en esta etapa del infante. Se concluye

Antecedentes a nivel nacional

Choque (2023) divulgó un estudio que se basa en el juego es una actividad espontánea que forma parte del desarrollo del niño y niña. Este se realiza desde las primeras edades, contribuyendo a su formación integral. Pero, además, puede ser usado como una estrategia que sirva para fomentar la participación en el aula de clases. En tal sentido, se formuló la pregunta de investigación: ¿Cómo el uso del juego como estrategia didáctica fomenta la participación en el aula en estudiantes de primer grado de primaria de una Institución Educativa de Lima Metropolitana? Para dar respuesta a este problema, se propuso como objetivo general de la investigación analizar el uso del juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en el aula en estudiantes de primer grado de primaria, y como objetivos específicos, caracterizar los juegos usados por las docentes y describir las condiciones impulsadas por ellas para fomentar la participación, a través del uso del juego como estrategia didáctica con estudiantes de primer grado de primaria. La investigación tiene

un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, que usó como técnicas la observación semiestructurada y la entrevista semi estructurada para el recojo de la información. Los resultados del estudio evidencian la importancia de usar el juego, en el aula, ya que fomenta el desarrollo de los aspectos cognitivo, motor, social, emocional, psicosocial y físico del infante. Pero, además, el juego promueve la participación de los niños y las niñas, puesto que comparten una misma actividad lúdica, en la cual se comunican y cada uno lo realiza en base a sus posibilidades y limitaciones. Sin embargo, esto implica un gran reto, ya que el juego puede ser usado en diferentes áreas curriculares, así como en otros espacios y actividades de la jornada escolar. Se concluye que el juego como estrategia para fomentar la participación es una actividad lúdica que permite el desarrollo integral del niño. Este es necesario para fomentar su participación dentro del aula, debido a que se puede utilizar como mediador para que los infantes expresen sus opiniones y se comuniquen entre pares. Sin embargo, esto dependerá de la intencionalidad y el tipo de actividad que el docente proponga. Los juegos, en efecto, usados como estrategia didáctica para fomentar la participación, permiten que todos los infantes expresen sus ideas, sean escuchados y se tome en cuenta la participación. Sin embargo, su uso no solo debe ser limitado a áreas curriculares como matemática, comunicación y personal social, sino también a otras áreas del currículo. El juego puede llevarse a cabo fuera del contexto del aula de clases, es decir, en otros espacios o actividades propias de la escuela, tales como el jardín de juegos, laboratorios, sala de cómputo o eventos escolares como el Día del logro. Las docentes poseen suficiente conocimientos teóricos y práctica acerca del juego y las condiciones que impulsan estos juegos, donde el diálogo, la escucha, los materiales y el espacio son importantes en el juego. El diálogo para elegir los materiales, establecer roles, definir reglas, elegir el juego, establecer normas, resolver conflictos, expresar ideas relacionadas con el tema y formular explicaciones. La escucha empática y activa para entender normas y reglas, resolver un conflicto por parte de las docentes. Los materiales implementados de acuerdo al discurso de los informantes, parten del interés del estudiante y elegidos de acuerdo a la edad, gusto, propósito de la sesión, resistencia y contexto. Dichos materiales son estructurados como videos, imágenes, audios, historias, pelotas, multibase, cajas liro, bloques lógicos, legos y rompecabezas. Asimismo, materiales no estructurados, tales como, frijoles, cajas, semillas, lentejas, chapas, palos, lanas y hojas de plantas. La gran variedad de materiales permitirá que el infante desarrolle diferentes tipos de juegos y que logre participar en el aula de clase, siempre y cuando dependa de la intención con la que se propone el juego, por parte de cada docente. Dentro de las percepciones de las docentes, el espacio limita o permite la participación de los estudiantes. Depende del tamaño del espacio varía la cantidad de participantes, pero también el modo de participación de las y los niños. Cualquier espacio modificado y elegido de acuerdo a las necesidades del juego y de sus integrantes garantiza el juego. Además, este debe de contar

con iluminación, ser amplio, ventilado y equipado para la edad propia de las niñas y los niños.

Faustino (2018) realizó una indagación que tuvo como objetivo mejorar mi práctica pedagógica, se fundamenta en desarrollar el juego como estrategia en las sesiones de aprendizaje logrando así niños y niñas autónomos, ya que tenemos como marco el desarrollo de competencias, para que el niño desarrolle sus habilidades y su identidad personal. El objetivo es tener en cuenta el uso del juego como estrategia didáctica que permita en los niños y niñas aprendizajes significativos; al jugar aprenden, cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se estructura la parte cognitiva. A través del juego desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar su agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, obligan también a depositar la confianza en grupo. El juego es de vital importancia para la vida del niño porque le ayuda a conocer el medio que le rodea, debemos utilizarla adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas curriculares que nos propone las rutas de aprendizaje. El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. Se concluye deconstrucción de mi práctica pedagógica me permitió identificar que las estrategias de enseñanza utilizadas en las sesiones no eran adecuadas ya que no tomaba en cuenta el juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los niños y niñas. El uso de las teorías explícitas en relación al juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía me permitieron orientar y mejorar mi practica pedagógica. La reconstrucción de mi práctica pedagógica utilizando el juego me permitió mejorar mis estrategias de enseñanza. Al evaluar mi propuesta pedagógica pude darme cuenta de la efectividad ya que logré que los niños y niñas desarrollen su autonomía a través del juego.

Huaynapata (2018) realizó una indagación que tuvo como objetivo general: Establecer la relación entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo de nociones básicas matemáticas en niños de 5 años. La metodología de la investigación se enmarca en un diseño no experimental de corte transversal, de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel descriptivo correlacional, método hipotético deductivo; la población estuvo conformada por 16 niños(as) de 5 años del nivel inicial, la muestra es igual a la población de estudio. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación como instrumentos se aplicaron una ficha de observación del juego como estrategia didáctica y una ficha de observación del desarrollo de nociones básicas matemáticas, la evaluadora ha sido la docente del aula. El tratamiento estadístico se realizó mediante la aplicación de las tablas de contingencias, el gráfico de burbujas y su respectiva interpretación. Para la validación se aplicó el coeficiente de

correlación de Spearman rs = 0,675, con un p_valor = 0,004 < 0,05, nos muestra una relación moderada positiva y estadísticamente significativa, se concluye que existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo de nociones básicas matemáticas en niños de 5 años. Se concluye Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo de nociones básicas matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 67 "Llalli" – Melgar, 2016; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva rs = 0,675 con un p_valor = 0,004 < 0,05; donde la mayoría de niños(as) con un 56,3% han obtenido un nivel bajo en la ficha de observación del juego como estrategia didáctica y en la ficha de observación del desarrollo de nociones básicas matemáticas los niños presentan un nivel en proceso con un 50,0%. Existe relación significativa entre el juego en su dimensión afectiva emocional y el desarrollo de nociones básicas matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 67 "Llalli" – Melgar; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva rs = 0,731 con un p_valor = 0,001 < 0,05; donde la mayoría de niños(as) con un 56,3% han obtenido un nivel bajo en la ficha de observación del juego como estrategia didáctica en su dimensión afectiva emocional. Existe relación significativa entre el juego en su dimensión creativa y el desarrollo de nociones básicas matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 67 "Llalli" – Melgar; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva rs = 0,732 con un p_valor = 0,001 < 0,05; donde la mayoría de niños(as) con un 68,8% han obtenido un nivel bajo en la ficha de observación del juego como estrategia didáctica en su dimensión creativa. Existe relación significativa entre el juego en su dimensión motora y el desarrollo de nociones básicas matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 67 "Llalli" – Melgar; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva rs = 0,678 con un p_valor = 0,004 < 0,05; donde la mayoría de niños(as) con un 62,5% han obtenido un nivel bajo en la ficha de observación del juego como estrategia didáctica en su dimensión motora.

Prudencio (2018) publicó un estudio cuyo propósito fue analizar el efecto del uso de juegos como enfoque de aprendizaje en las matemáticas en niños de 4 años de la escuela primaria Amarilis de Shelby - Pasco 2018. Este estudio utilizó una estrategia cuantitativa y un diseño preexperimental para examinar a la población de 58 estudiantes y una muestra de 20 estudiantes de 4 años; el estudio se clasificó como aplicado ya que se centró en problemas prácticos. Se utilizaron métodos de muestreo no probabilístico. En la compilación de los datos antes mencionados se usó la lista de cotejo, y su validez fue establecida por opinión de expertos, estableciéndose la confiabilidad usando el estadístico alfa de Cronbach (0,902 y 0,837, respectivamente). Se ha establecido que los estudiantes estudien matemáticas importantes utilizando el juego como técnica, se aprecia cómo cambian los valores de peso

según las dimensiones consideradas. La inferencia lógica que se desprende de esto es que los juegos serían más relevantes y duraderos en el tiempo y en los demás ciclos de la Educación si fueran empleados sistemáticamente por los estudiantes del nivel primario como técnica didáctica en la enseñanza de las matemáticas. Se concluye que se ha establecido que los estudiantes aprendan matemáticas utilizando el juego como técnica. Los resultados indican que diferentes dimensiones necesitan diferentes pesos. Dado que el valor calculado es inferior que el nivel de significancia se puede indicar que el juego cognitivo es significativamente al aprendizaje significativo en las matemáticas, la hipótesis de investigación se acepta. Dado que el p-valor es inferior que el nivel de significancia alfa=0.05 (0.002 0.05), es aceptada la hipótesis alternativa Ha. Este hallazgo sugiere que el uso de juegos sociales como estrategia de enseñanza puede mejorar la comprensión matemática de los estudiantes.

Tapullima (2018) ejecutó un estudio que tuvo como propósito fue conocer el impacto del uso del juego como herramienta didáctica en la adquisición de conocimientos de los estudiantes de primer grado de la escuela misionera “Goretti” de la región Lagunas - Loreto en el año 2018. Se realizó bajo un enfoque cuantitativo y diseño no experimental. La muestra se compuso por 22 niños de cinco años del primer grado. Como herramienta pedagógica se utilizó una ficha de observación. Se concluye que existe una relación positiva muy alta (r = 0.913, p_valor = 0.00 < 0.05) entre el juego como estrategia didáctica, así como el aprendizaje significativo. Esto implica que los niños que muestran un dominio promedio en ambas áreas, es decir, usar el juego como método didáctico y participar en un aprendizaje significativo, tienen más probabilidades de obtener puntajes por encima o en el rango promedio en sus hojas de observación correspondientes. El coeficiente de Spearman revela una correlación significativa y positiva (r = 0,881, p < 0,05) entre la utilización del juego y el posterior desarrollo cognitivo de los niños de 5 años en un nivel fundamental. Estos hallazgos sugieren que los niños con niveles de competencia moderados tienden a exhibir una mayor frecuencia de compromiso con la dimensión del juego, como se observa en la estrategia didáctica.

Antecedentes a nivel local

Fernández (2019) en su investigación sobre la vinculación entre el juego didáctico y la maduración de las habilidades sociales en preescolares de la I.E. No. 071 de Ica "San Joaquín", dado que el propósito de la educación primaria es ayudar a los niños a convertirse en miembros bien adaptados de la sociedad, los maestros y administradores deben poner especial énfasis en enseñar a los estudiantes cómo interactuar con los demás en todas las materias y actividades extracurriculares. Dado que la adquisición de estas competencias interpersonales se puede facilitar mediante el uso de juegos didácticos, en la I.E. N° 071 de la Urbanización San Joaquín, Ica, hemos decidido investigar más a fondo este tema para

conocer en qué medida dichos juegos pueden utilizarse para fomentar eficazmente el crecimiento de la competencia social de los niños. Se concluye que el uso de juegos didácticos como recurso educativo ha demostrado tener un impacto en el desarrollo de habilidades sociales de los preescolares, donde la mayoría de los preescolares matriculados tienen 4 años. Los estudiantes de cuarto y quinto grado tenían habilidades sociales relativamente poco desarrolladas antes de la implementación del Juego Didáctico. Luego de un período de ejecución del Juego Didáctico, los estudiantes mejoraron el desarrollo de habilidades sociales.

Justificación de la investigación

Justificación

Debido a su relevancia práctica y su énfasis en el aprendizaje en el descubrimiento, en el que el estudiante se apropia de su propio aprendizaje a través de la aplicación a situaciones del mundo real, el juego ha asumido un papel central en la pedagogía moderna.

Dado que existen estrategias a través de las cuales se combinan los aspectos cognitivos, afectivos y emocionales del estudiante, es importante que los docentes presten atención tanto a la teoría como a la práctica del juego. Estas estrategias se pueden utilizar para impulsar el rendimiento académico de los estudiantes, fomentar una mayor empatía e innovación y avanzar en su educación científica, tecnológica y social.

Las actividades deliberadas del docente con el fin último de construir aprendizajes y alcanzar metas de aprendizaje. Para ser precisos, una estrategia didáctica es un plan de acción bien pensado con un enfoque específico y un resultado previsto. El perfeccionamiento de los procesos y métodos es deber del educador, y es necesario para su uso en la práctica cotidiana. Según Carabús, Freiría y Scaglia (2009), el término "eso" se refiere a un conjunto de elecciones relacionadas con los métodos y materiales que se utilizarán en las diversas etapas de un plan de acción. Estas opciones se organizan en un orden lógico que se alinea con los objetivos y se implementan con el propósito de promover la eficacia educativa. Los autores describen este proceso como un acto creativo y reflexivo (p. 10).

Importancia de la investigación

Se puede afirmar que este estudio tiene importancia teórica y práctica.

b.1 Importancia teórica

Para realizar este estudio, se busca literatura teórica relevante y suficiente que nos ayude a aprender más sobre por qué es relevante el juego como estrategia de forma didáctica para la educación infantil. Lo mismo puede decirse del material teórico aportado; ayudará a las personas que lo lean a crecer como individuos gracias al conocimiento que han adquirido.

b.2 Importancia práctica

Los hallazgos que se logren y las conclusiones a las que se llegue serán la base para facilitar el juego como estrategia didáctica en la educación infantil. De esta manera en las instituciones educativas los docentes podrán utilizar diversas estrategias didácticas para los estudiantes y lograr el propósito del juego como estrategia didáctica en los estudiantes. Esto significa que este trabajo también hace aporte metodológico para orientar el desarrollo de nuevas investigaciones.

Hipótesis de la investigación

Hipótesis general

El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

Hipótesis nula

El juego como estrategia didáctica no influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

Hipótesis específicas

H.E.1. La dimensión comportamiento/ ayuda influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

H.E.2. La dimensión escucha/ opinión influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

H.E.3. La dimensión participa influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

Variables de la investigación

Variable X

El juego como estrategia didáctica

Variable Y

Educación infantil

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la influencia que produce el juego como estrategia didáctica en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

Objetivos específicos

O.E.1 Determinar la influencia que produce la dimensión comportamiento/ ayuda en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica.

O.E.2 Determinar la influencia que produce la dimensión escucha/ opinión en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica.

O.E.3 Determinar la influencia que produce la dimensión participa en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica.

CAPÍTULO II
ESTRATEGIA METODOLÓGICA

2.1. Enfoque de investigación

En esta investigación se asumió el enfoque cuantitativo razón por la cual se hicieron los análisis basados en la estadística descriptiva y se pudo expresar los resultados cuantitativamente (Aguilar & Oseda, 2021).

2.2. Tipo de investigación

La investigación es de tipo básica, cuyo objetivo es descubrir leyes o principios fundamentales que sirvan de base para abordar las alternativas sociales. El objetivo principal de este esfuerzo es profundizar y dilucidar el conocimiento conceptual dentro de un campo científico.

2.3 Enfoque de investigación

El enfoque es cuantitativo. En este contexto, el enfoque implica la recopilación, así como el análisis de datos cuantitativos relacionados con las variables. Es importante establecer una demarcación clara entre el inicio y la culminación de los aspectos de la investigación. La estrategia de datos utilizada se caracteriza por su naturaleza estática, en la que se atribuye un significado numérico a los datos recopilados (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

2.4 Nivel de investigación

Correlacional causal. Este estudio emplea un diseño de investigación correlacional para conocer la presencia o ausencia de una vinculación entre dos variables. Esto implica conocer la causa de la variable 1 y su repercusión en la variable 2. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

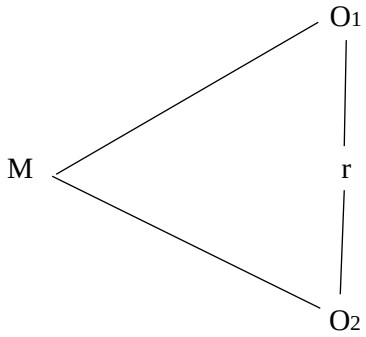
2.5 Diseño de investigación

El diseño es no experimental y de corte transversal. El propósito es examinar la ocurrencia y las manifestaciones de una o más variables, o identificar, clasificar y brindar una comprensión de una comunidad, un entorno, un fenómeno o un escenario (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Los diseños de investigación transversales o transversales tienen como objetivo recopilar información o datos en un momento determinado, capturando una instantánea de un instante particular. El propósito es proporcionar una descripción completa de las variables

y realizar un análisis de su ocurrencia e interrelaciones dentro de un período de tiempo determinado (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Tiene el esquema siguiente:



Donde:

M : Muestra del estudio

O1 : Juego como estrategia didáctica

R : Relación entre O1 y O2

O2 : educación infantil

2.6 Población y muestra de la investigación

Población

Según información proporcionada la población fue compuesta por los estudiantes, los cuales fueron 92 estudiantes del 1°grado de Educación Primaria de la I.E. N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica, según detalla la tabla siguiente:

Tabla 1

Población de estudiantes

Grado	Sección	Cantidad	Total
1°.	"A"	31	92
	"B"	30	
	"C"	31	

Muestra

Para escoger la muestra se recurrió al muestreo intencional y por conveniencia, entendiendo que este procedimiento es de carácter no probabilístico que consiste en seleccionar la muestra de acuerdo con las necesidades y disponibilidad del investigador.

Se recurre a este muestreo porque las unidades de análisis son fáciles de ubicar y son más accesibles a su utilización. En este caso se acude a este procedimiento porque es, justamente en esa sección, donde hicimos nuestras prácticas preprofesionales y no era posible ingresar a otras secciones porque en cada una de ellas hay una docente diferente y también practicantes distintas.

Aun cuando este muestreo no es tan resistente, se puede decir que es lo suficientemente confiable por ello es utilizado por muchos autores y es el más común de los muestreos, por su rapidez, efectividad y facilidad de acceso. Tomando en cuenta lo anterior, se trabajó con la sección de 4°. "C" porque en esa sección realizamos nuestras prácticas preprofesionales y la cantidad de estudiantes fue 31, de acuerdo con la tabla siguiente:

Tabla 2

Población de estudiantes

Grado	Sección	Cantidad
1°.	"C"	31

2.7 Técnicas de recolección de datos

La observación: se trata de un procedimiento que implica la observación, documentación y análisis de sucesos y fenómenos con el objetivo de adquirir información. Representa un instrumento esencial en la investigación científica y en el proceso de aprendizaje (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

2.8 Instrumentos de recolección de información

La ficha de observación: se trata de una herramienta para la investigación y evaluación, así como para la recopilación de datos, vinculados a un objetivo específico, en el que se establecen variables particulares. Se emplean para documentar datos con el objetivo de proporcionar sugerencias para la mejora pertinente (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

2.9 Técnicas de procesamiento, análisis e interpretación de resultados

Con el propósito de analizar y hacer la interpretación de los datos que se han reunido se procederá con la secuencia que sigue:

1° Se clasificó los datos de acuerdo con el análisis que se desee realizar para lograr el objetivo general del trabajo.

2° Se hizo la codificación de los Datos, asignando, si fuera necesario, códigos literales o numéricos a las variables o sus dimensiones para reunirlos de acuerdo con los propósitos a lograr.

3° Se tabuló los datos para presentarlos en tablas, diagramas o figuras y de esta manera su lectura sea mucho más fluida.

4° Finalmente se analizó e interpretó los datos que ya se mostró en los organizadores construidos. De esta manera se dará sentido y se argumentará el significado de los datos obtenidos con el propósito de comprobar las hipótesis.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1 Presentación e interpretación de resultados

Para evaluar la variable independiente y dependiente el juego como estrategia didáctica y la educación infantil.

Tabla 3

A. Coopera con sus compañeros en el juego de preferencia.

Alternativas	**N°**	**%**
Siempre	21	68%
Con cierta frecuencia	6	19%
Casi nunca	3	10%
Nunca	1	3%
Total	**31**	**100%**

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 68% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego es una herramienta didáctica imprescindible para la motivación de los estudiantes y para que adquieran mejor los conocimientos, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** el juego es una herramienta didáctica imprescindible para la motivación de los estudiantes, el 10% dicen que **casi nunca** consideran el juego para la motivación de los estudiantes, y el 3% de los estudiantes dicen **nunca** lo hacen.



Tabla 4

Ayuda a resolver alguna dificultad en la hora de juego

Alternativas	N°	%
Siempre	19	61%
Con cierta frecuencia	4	13%
Casi nunca	4	13%
Nunca	4	13%
Total	31	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 61% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego es una buena estrategia didáctica para el estudiante, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** el juego es una buena estrategia didáctica para el estudiante, el 13% dicen que **casi nunca** consideran buena estrategia didáctica para el estudiante, y el 13% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



Tabla 5

Comparte el espacio para jugar.

Alternativas	N°	%
Siempre	**17**	**55%**
Con cierta frecuencia	**7**	**23%**
Casi nunca	**4**	**13%**
Nunca	**3**	**9%**
Total	**31**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 55% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el ambiente de enseñanza en la clase ayuda a mejorar el aprendizaje, el 23% refieren que **con cierta frecuencia** el ambiente de enseñanza en la clase ayuda a mejorar el aprendizaje, el 13% dicen que **casi nunca** consideran que la clase ayuda a mejorar el aprendizaje, y el 9% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



Tabla 6

Coopera con las sugerencias de sus compañeros.

Alternativas	N°	%
Siempre	20	65%
Con cierta frecuencia	6	19%
Casi nunca	3	10%
Nunca	2	6%
Total	31	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTE

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 65% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el estudiante es creativo, innovador e investigador durante el desarrollo de la clase, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** el estudiante es creativo, innovador e investigador, el 10% dicen que **casi nunca** consideran que es creativo, innovador e investigador durante el desarrollo de la clase, y el 6% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



Tabla 7

Transforma o vivencia los materiales para crear situaciones imaginarias.

Alternativas	N°	%
Siempre	18	58%
Con cierta frecuencia	8	26%
Casi nunca	4	13%
Nunca	1	3%
Total	**31**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 58% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que la actividad placentera los estudiantes se distraen y disfrutan de lo que hacen y ejercen una importante influencia en el proceso de enseñanza/aprendizaje, el 26% refieren que **con cierta frecuencia** que la actividad placentera se distraen y disfrutan de lo que hacen, el 13% dicen que **casi nunca** consideran que la actividad placentera ejercen una importante influencia en el proceso de enseñanza/aprendizaje, y el 3% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



Tabla 8

Escucha con atención las reglas de juego.

Alternativas	N°	%
Siempre	**19**	**61%**
Con cierta frecuencia	**7**	**23%**
Casi nunca	**4**	**13%**
Nunca	**1**	**3%**
Total	**31**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 61% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el aprendizaje a través del tacto es primordial durante la etapa de educación infantil, el 23% refieren que **con cierta frecuencia** el aprendizaje a través del tacto es primordial durante la etapa de educación infantil, el 13% dicen que **casi nunca** consideran que el aprendizaje es primordial durante la etapa de educación infantil, y el 3% de los estudiantes **nunca** lo hacen.



Tabla 9

Presenta una position de escucha.

Alternativas	N°	%
Siempre	**16**	**52%**
Con cierta frecuencia	**5**	**16%**
Casi nunca	**5**	**16%**
Nunca	**5**	**16%**
Total	**31**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 52% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego es una herramienta que le permite al docente acercarse a los estudiantes de educación infantil, el 16% refieren que **con cierta frecuencia** el juego es una herramienta que le permite al docente acercarse a los estudiantes, el 16% dicen que **casi nunca** consideran que el juego es una herramienta, y el 16% de los estudiantes **nunca** lo hacen.



Tabla 10

Levanta la mano para preguntar o dar sugerencia.

Alternativas	N°	%
Siempre	**23**	**74%**
Con cierta frecuencia	**3**	**10 %**
Casi nunca	**3**	**10%**
Nunca	**2**	**6%**
Total	**31**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 74% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego despierta el interés y enriquece los procesos de aprendizaje en los estudiantes, el 10% refieren que **con cierta frecuencia** el juego despierta el interés y enriquece los procesos de aprendizaje, el 10% dicen que **casi nunca** consideran que el juego despierta el interés en los estudiantes, el 6% de los estudiantes **nunca** lo hacen.



Tabla 11

Formula preguntas relacionadas con el tema.

Alternativas	N°	%
Siempre	**22**	**71%**
Con cierta frecuencia	**7**	**23%**
Casi nunca	**1**	**3%**
Nunca	**1**	**3%**
Total	**31**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 71% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego es un estímulo para la atención y la memoria, que potencia el desarrollo del lenguaje, el 23% refieren que **con cierta frecuencia** el juego es un estímulo para la atención y la memoria**,** el 3% dicen que **casi nunca** consideran que el juego es un estímulo para la atención y la memoria, que potencia el desarrollo del lenguaje. el 3% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



Tabla 12

Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia.

Alternativas	N°	%
Siempre	**25**	**81%**
Con cierta frecuencia	**4**	**13%**
Casi nunca	**1**	**3%**
Nunca	**1**	**3%**
Total	**31**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 81% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** consideran que el juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento, el 3% dicen que **casi nunca** consideran que el juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento, y el 3% de los estudiantes **nunca** lo hacen.



Tabla 13

Sigue las indicaciones del juego.

Alternativas	N°	%
Siempre	**14**	**46%**
Con cierta frecuencia	**6**	**19%**
Casi nunca	**6**	**19%**
Nunca	**5**	**16%**
Total	**31**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 46% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y más tarde, el pensamiento reflexivo, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** consideran que el juego primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y más tarde, el pensamiento reflexivo, el 19% dicen que **casi nunca** consideran que el juego primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y más tarde, el pensamiento reflexivo, y el 16% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



Tabla 14

Respeta las reglas del juego.

Alternativas	N°	%
Siempre	24	78%
Con cierta frecuencia	5	16%
Casi nunca	1	3%
Nunca	1	3%
Total	31	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 78% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional, el 16% refieren que **con cierta frecuencia** el juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional, el 3% dicen que **casi nunca** consideran que el juego genera satisfacción emocional, y el 3% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



Tabla 15

Tiene iniciativa para participar del juego.

Alternativas	N°	%
Siempre	**18**	**58%**
Con cierta frecuencia	**6**	**19%**
Casi nunca	**4**	**13%**
Nunca	**3**	**10%**
Total	**31**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 58% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** el juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, el 13% dicen que **casi nunca** consideran que el juego representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo, y el 10% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



Tabla 16

Transforma o vivencia los materiales para crear situaciones imaginarias

Alternativas	N°	%
Siempre	25	81%
Con cierta frecuencia	3	10%
Casi nunca	2	6%
Nunca	1	3%
Total	**31**	**130%**

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 81% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego libre es ideal para estimular la creatividad, la imaginación y la autonomía infantil, el 10% refieren que **con cierta frecuencia** el juego libre es ideal para estimular la creatividad, la imaginación y la autonomía infantil, el 6% dicen que **casi nunca** consideran que el juego libre es ideal para estimular la creatividad, la imaginación y la autonomía infantil, y el 3% de los estudiantes **nunca** lo hacen.



Tabla 17

Representa mediante un esquema o informe lo que jugaron .

Alternativas	N°	%
Siempre	20	65%
Con cierta frecuencia	7	23%
Casi nunca	2	6%
Nunca	2	6%
Total	**31**	**100%**

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 65% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego implica un estado mental activo, de alerta, pero no supone estrés, el 23% refieren que **con cierta frecuencia** el juego implica un estado mental activo, de alerta, , el 6% dicen que **casi nunca** consideran que el juego implica un estado mental activo, de alerta, pero no supone estrés, y el 6% de los estudiantes **nunca** lo hacen.



Tabla 18

Escribe según a su nivel de escritura las actividades que desarrolló.

Alternativas	N°	%
Siempre	26	85%
Con cierta frecuencia	2	6%
Casi nunca	2	6%
Nunca	1	3%
Total	**31**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 85% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que la actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad, el 6% refieren que **con cierta frecuencia** la actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad, el 6% dicen que **casi nunca** consideran que la actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad, y el 3% de los estudiantes **nunca** lo hacen.



3.2 Comprobación de las hipótesis

Con el propósito de tomar conocimiento de la situación de la variable en estudio, se aplicó la encuesta a los estudiantes. Esta evaluación se aplicó a las dos variables para ser analizada, fue desagregada en las dimensiones afectivo – emocional, creativa, motriz, para efecto se constituyeron 16 ítems, asimismo la (variable independiente), para ser analizada, fue desagregada en las dimensiones: actividad lúdica, actividad placentera, actividad recreativa y actividad motivadora.

Así, en el formato de la ficha de encuesta constituida, los ítems formulados tuvieron 04 probabilidades de respuestas (1 a 4) por lo que la variable pudo haber alcanzado 64 puntos como máximo y 16 como mínimo, y en cada dimensión el puntaje máximo pudo llegar a 16 puntos y el mínimo a 4. Las alternativas de respuesta fueron: (1) Nunca, (2) casi nunca, (3) con cierta frecuencia, (4) Siempre.

Luego de que la ficha de encuesta fue aplicada se procesaron los datos obtenidos y se sometieron a las pruebas respectivas para contrastar la hipótesis general y específicas enunciadas para los fines de esta investigación.

3.2.1 Contrastación de la hipótesis general

Esta hipótesis fue enunciada así:: El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica**.** Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

a. Hipótesis nula: Ho: ρ= 0

El juego como estrategia didáctica no influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica.

b. Hipótesis alterna: Ha: ρ ≠ 0

El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica.

2º Nivel de significación

α = 0,05 (Prueba bilateral)

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

- Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los resultados de las evaluaciones
- Se obtuvo el p-valor a través de la prueba t

3.2.2 Contrastación de la hipótesis específico

Esta hipótesis fue enunciada así: La dimensión comportamiento/ ayuda influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica. Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

c. Hipótesis nula: Ho: ρ= 0

La dimensión comportamiento/ ayuda no influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

d. Hipótesis alterna: Ha: ρ ≠ 0

La dimensión comportamiento/ ayuda influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

2º Nivel de significación

α = 0,05 (Prueba bilateral)

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

- Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los resultados de las evaluaciones
- Se obtuvo el p-valor a través de la prueba t

3.2.3 Contrastación de la hipótesis específico

Esta hipótesis fue enunciada así: La dimensión escucha/ opinión influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica. Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

e. Hipótesis nula: Ho: ρ= 0

La dimensión escucha/ opinión no influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

f. Hipótesis alterna: Ha: ρ ≠ 0

La dimensión escucha/ opinión influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

2º Nivel de significación

α = 0,05 (Prueba bilateral)

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

- Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los resultados de las evaluaciones
- Se obtuvo el p-valor a través de la prueba t

3.2.2 Contrastación de la hipótesis específico

Esta hipótesis fue enunciada así: **La dimensión participa influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.** Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

g. Hipótesis nula: Ho: ρ= 0

La dimensión participa no influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

h. Hipótesis alterna: Ha: ρ ≠ 0

La dimensión participa influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

2º Nivel de significación

α = 0,05 (Prueba bilateral)

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

- Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los resultados de las evaluaciones
- Se obtuvo el p-valor a través de la prueba t

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación tienen como fin principal determinar el juego como estrategia didáctica en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica. El estudio se desarrolló con el análisis de 2 dimensiones de la variable: el juego como estrategia didáctica, y educación infantil que poseen los estudiantes de la muestra de estudio respecto al objetivo general: Determinar que el juego como estrategia didáctica influye en la educación infantil en los estudiantes del 1° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica. Los resultados de la muestra, y según la percepción de los estudiantes, indican que el 85% consideran que la actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad, el objetivo de la investigación fue determinar la actividad lúdica que permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad. Estos resultados indican que el juego como estrategia didáctica es base fundamental en la educación infantil del estudiante. En conclusión, se determinó que el el juego como estrategia didáctica en la educación infantil en los estudiantes del 1° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa °22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica. Con respecto al segundo objetivo específico: Analizar que el juego como estrategia didáctica influye en la construcción de sus propios conocimientos en los estudiantes del 1° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica, les ayuda a desarrollar la concentración, permitiendo control sobre sí mismo en los estudiantes del 1° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa °22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica, los resultados de los datos de la muestra, según la opinión de los estudiantes, indican que el 46% Consideran que el juego primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y más tarde, el pensamiento reflexivo. Estos resultados guardan coherencia con la teoría planteada por Cascallana (1988), quien precisó: "Es importante manipular una variedad de objetos para el desarrollo cognitivo que han establecidos relaciones lógicas básicas en el aprendizaje (p.105).

Los hallazgos que a continuación se describieron, fueron extraídos de las encuestas que se aplicaron a los estudiantes del 1° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa °22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

Se determinó que el del 1° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa °22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica, el juego como estrategia didáctica en la educación infantil es una herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, por los múltiples beneficios que obtenemos de él como la motivación, el interés, la participación y que los aprendizajes se adquieran de una manera más fácil y los puedan interiorizar mejor y es importante en el proceso de enseñanza - aprendizaje, porque permite mejorar los aprendizajes de los estudiantes, pues la utilización en clase estimula, motiva a los estudiantes generando interés, despierta la curiosidad y por ello es necesario en las sesiones de clase y en la práctica pedagógica.

Usar el juego como herramienta educativa para despertar en el niño la motivación, vivenciando lo que se desea aprender con buen ánimo y disposición, ser creativo al aplicar el juego, cubriendo las expectativas del niño para despertar en ellos el interés del tema que se va a tratar, fortaleciendo la autonomía y su sentido crítico. cambiar la educación basada solo en contenidos a una educación que permita la creatividad y la imaginación para construir nuevos aprendizajes, por ello el juego debe ser usado en este proceso por ser innovador. Es importante que el niño desde pequeño conozca el mundo que lo rodea así puede desenvolverse en él y mediante el juego pueda descubrirlo. El juego también nos ayuda a poder comunicarnos con palabras, miradas gestos es una manera muy simple de transmitir emociones, por eso se recomienda usarlo permanentemente y así desarrollar la verbalización.

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

Planificar en las sesiones de clase el juego como herramienta educativa para despertar en el niño la motivación, vivenciando lo que se desea aprender con buen ánimo y disposición.

Que los maestros valoren con cuidado la importancia del juego, usando como parte de sus estrategias de enseñanza.

Ser innovador en la elaboración de material de juego para el uso de cada sesión de aprendizaje para poder cumplir con los objetivos trazados.

No usar el juego como premio sino más bien aplicarlo como herramienta para desarrollar temas y sea divertido mas no aburrido, para mantenerlos siempre motivados.

Los materiales que se usen para el juego sean prácticos, manipulables y puedan ayudar a concretar lo que se desea enseñar

Adecuar espacios acordes a la necesidad del niño para el uso del material en cada sesión.

El maestro solo sea la guía para que el niño pueda construir su propio aprendizaje basado en sus propios juicios

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arévalo, M. y Carreazo, Y. (2016). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos. (Tesis de Licenciatura). Cartagena: Universidad de Cartagena. http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf

Choque N. (2023). El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana. Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Educación. Lima – Perú.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/24693/CHOQUE_QUISPE_NOEMI_EVELYN.pdf?sequence=7&isAllowed=y

Cruz D. (2020). El juego como estrategia didáctica. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua – Managua. Departamento de pedagogía carrera de pedagogía con mención en Educación Primaria. Nicaragua – Managua.

https://repositorio.unan.edu.ni/15599/1/15599.pdf/as.

Faustino M. (2018). El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Facultad de Ciencias de la Educación. Programa de Segunda Especialidad. Huánuco – Perú.

https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/3474/2ED.DI%20037%20F28.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fernández V. (2019). Tesis: El juego didáctico y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación inicial 04 años de la Institución Educativa N° 071 de "San Joaquín" de Ica. Universidad Nacional "San Luis Gonzaga". Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades.

https://repositorio.unica.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13028/3191/El%20Juego%20Did%C3%A1ctico%20Y%20El%20Desarrollo%20De%20Habilidades%20Sociales%20En%20Los%20Ni%C3%B1osAs%20De%20Educaci%C3%B3n%20Inicial%2004%20A%C3%B1os%20De%20La%20Instituci%C3%B3n%20Educativa%20N%C2%BA%20071%20De%20%E2%80%9CSan%20Joaqu%C3%ADn%E2%80%9D%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Hekademos: revista educativa digital, (24), 41-51.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602

Huaynapata N. (2018). El juego como estrategia didáctica y el desarrollo de nociones básicas matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 67 “Llalli” - Melgar, 2016. Facultad de Ciencias Empresariales y Educación. Escuela Profesional de Educación. Universidad Alas Peruana. Juliaca – Perú.

https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/3756/Tesis_Juego_Desarrollo_Ni%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jorge J. (2021). El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil. Universidad de Valladolid. España.

https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1123/TFG-B.53.pdf?sequence=1

Manrique (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México. México.

https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/668/889

Prudencio L. (2018). Tesis: El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018.

https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/25308

Puchaicela D. (2018). Tesis: El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018.

https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf

Ruiz M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Universidad de Cantabria. Facultad de Educación.

https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf

Ruiz M., Espinoza D, y Díaz G. (2019). El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la villa Bosco Monje en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero – Abril del año 2019. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua Managua. Unan – Managua.

https://repositorio.unan.edu.ni/11039/1/100.091.pdf

Tapullima R. (2018). El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, 2018.

https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/2202

ANEXOS.

ANEXO 1.

Ficha de observación para medir el juego como estrategia didáctica

Apellidos y nombres:……

Aula:……..

COMPORTAMIENTO	S	CCF	CN	N
AYUDA				
A. Coopera con sus compañeros en el juego de preferencia.				
B. Ayuda a resolver alguna dificultad en la hora de juego				
C. Comparte el espacio para jugar				
D. Coopera con las sugerencias de sus compañeros.				
E. Comparte las piezas del juego				
ESCUCHA/OPINION				
F. Escucha con atención las reglas de juego				
G. Presenta una position de escucha				
H. Levanta la mano para preguntar o dar sugerencia.				
I. Formula preguntas relacionadas con el tema				
PARTICIPA				
J. Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia.				
K. Sigue las indicaciones del juego.				
L. Respeta las reglas del juego.				
M. Tiene iniciativa para participar del juego				
N. Manipula diversos objetos y comparte con sus compañeros.				

ANEXO 2.

Ficha de observación para medir la educación infantil (aprendizaje significativo)

Apellidos y nombres:……

Aula:……..

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	S	CCF	CN	N
A. Transforma o vivencia los materiales para crear situaciones Imaginarias				
B. Representa mediante un esquema o informe lo que jugaron.				
G. Escribe según a su nivel de escritura las actividades que desarrolló.				
D. Recrea experiencias de actividades pasadas				
E. Construye o arma con diversos materiales incorporando personajes.				
G. Dramatiza sucesos de la vida con apoyo de diferentes materiales.				
H. Imitan movimientos al ritmo de la música.				
1. Canta con la utilización de diversos materiales				
J. Le agrada realizar su actividad con fondo musical.				

ANEXO 2

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°22487 "HORACIO ZEBALLOS GAMEZ" – ICA**

<table>
<tr><th>Problema general</th><th>Objetivo general</th><th>Hipótesis general</th><th>Variables y Dimensiones</th><th>Metodología</th></tr>
<tr><td>¿De qué manera el juego como estrategia didáctica influye en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica?</td><td>Determinar la influencia que produce el juego como estrategia didáctica en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.</td><td>El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.</td><td rowspan="3">Variable X:
El juego como estrategia didáctica

Dimensiones:

- Comportamiento / ayuda
- Escucha/ opinión
- Participa.

Variable Y:
Educación infantil

Dimensiones:

- Aprendizaje significativo</td><td rowspan="3">Enfoque:
Cuantitativo

Tipo:

Básica

Nivel de Investigación:

Correlacional causal

Diseño de Investigación:

No experimental, transversal

Población:

Conformada por 92 estudiantes del 1er grado A, B y C.

Muestra:</td></tr>
<tr><th>Problemas específicos</th><th>Objetivos específicos</th><th>Hipótesis específicas</th></tr>
<tr><td>PE1. ¿De qué manera la dimensión comportamiento/ ayuda influye en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica?</td><td>OE1. Determinar la influencia que produce la dimensión comportamiento/ ayuda en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.</td><td>HE1. La dimensión comportamiento/ ayuda influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.</td></tr>
<tr><td>PE2. ¿De qué manera la dimensión escucha/ opinión influye en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica?</td><td>OE2. Determinar la influencia que produce la dimensión escucha/ opinión en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.</td><td>HE2. La dimensión escucha/ opinión influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" – Ica.</td></tr>
</table>

PE3. ¿De qué manera la dimensión participa influye en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica??	**OE3.** Determinar la influencia que produce la dimensión participa en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica.	**HE3.** La dimensión participa influye significativamente en la educación infantil de los estudiantes de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” – Ica.		La muestra es 31 estudiantes del 1er grado “C”. **Instrumentos:** - Ficha de observación

EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LA FICHAS DE OBSERVACIÓN EN LOS ESTUDIANTES.








SALIDA
JESUS MI AMIGO
EJEMPLO DE VIDA
ESCALA
ITEMS


ENTRADA
ESCALA
ITEMS
SIEMPRE


SÍMBOLOS PATRIOS
JESÚS MI AMIGO
EJEMPLO DE VIDA
SALIDA
ENTRADA
ESCALA
ITEMS
SIEMPRE