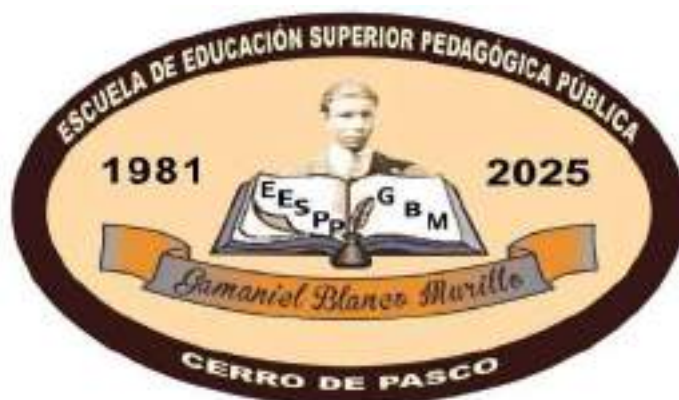


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GAMANIEL BLANCO MURILLO”
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**Promoción del juego para el aprendizaje en niños de 2 años de edad, Ciclo I
en la I.E.I. “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco - 2025**

Para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

PRESENTADO POR:

- 1. CHAMORRO TRAVEZAÑO, Maritza**
- 2. SEGURA QUISPE, Alicia Irene**

CERRO DE PASCO – PERÚ


2025

Maritza-alicia Chamorro Travezaño - Segura Quispe

PROMOCIÓN DEL JUEGO PARA EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 2 AÑOS DE EDAD, CICLO I EN LA I.E.I. “ELVIRA GARCÍA Y ...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3443213218

Fecha de entrega

12 dic 2025, 5:10 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

12 dic 2025, 6:21 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_-_PROMOCI_N_DEL_JUEGO_-_11-12-2025.docx

Tamaño del archivo

3.4 MB

154 páginas

29.595 palabras

163.990 caracteres




23% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 23%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 18%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Con especial afecto:

A nuestros padres, por ser guía constante, fuente de inspiración y aliento en cada paso de nuestro camino.

A nuestros hijos, razón profunda de nuestra perseverancia y superación diaria. Que Dios los bendiga siempre y colme sus vidas de luz y esperanza.

PRESENTACIÓN

Al momento de incorporarnos, en nuestra condición de practicantes, a la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” del distrito de Chaupimarca en Pasco exploramos la convivencia escolar que ha despertado nuestra curiosidad investigativa. Fuimos destinadas al aula del I ciclo en la que asisten niños de 2 años de edad en cuya aula advertimos la diversidad de juguetes. Nos preguntamos ¿Será posible aprender jugando? ¿Las niñas y niños solamente se distraen o también desarrollan sus potencialidades? Las preguntas nos condujeron a ocuparnos de la promoción del juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Desde entonces nos planteamos incorporar la promoción de los juegos que les permitan a los niños alcanzar aprendizajes significativos, aprendizajes que servirán de basamento para el logro de las competencias en lo sucesivo.

Es conocido que las actividades lúdicas promueven contribuyen en el proceso de socialización y desarrollo de emociones, pero también contribuye a la formación integral de los niños que en sus inicios requieren de una buena estimulación, así como del aprestamiento adecuado para que en el venidero no presenten

Dificultades que puedan afectar al aprendizaje.

Muchos estudiosos de la educación infantil han señalado que en los primeros años de vida el ser humano aprende con innata rapidez, por consiguiente, se debe aprovechar las actividades lúdicas, que es parte de la vida en sí del infante, para el

cual las profesoras de educación inicial producen conocimientos desde su preparación y experiencias adquiridas en el propio contexto.

Creemos que la promoción del juego como estrategia de aprendizaje contribuirá favorablemente en el aprendizaje de los niños, quienes sienten el placer de actuar con sus propios recursos y lograr aprendizajes propuestos en la planificación curricular de la educación inicial.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme la fortaleza, la salud y la claridad para culminar este trabajo de investigación, guiando cada paso con paciencia y esperanza.

A mis padres y familia, quienes con su amor incondicional, apoyo emocional y confianza en mis capacidades han sido mi mayor motivación para continuar este camino académico. Su ejemplo y sacrificio han inspirado cada logro alcanzado.

Mi profundo agradecimiento a la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” de Chaupimarca, Pasco, por abrirme sus puertas y permitirme desarrollar esta investigación. A las docentes del Ciclo I, por su colaboración, disposición y valiosa información brindada, elementos esenciales para consolidar este estudio.

A los niños y niñas de 2 años, quienes con su espontaneidad, alegría y curiosidad natural dieron sentido a esta investigación. Su forma de aprender jugando reafirma la importancia de promover experiencias lúdicas en la educación inicial.

Extiendo también mi gratitud a mis docentes y asesores de la institución formadora, por su orientación, conocimientos, exigencia académica y por impulsar en mí el compromiso con la investigación educativa.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de manera directa o indirecta, contribuyeron al desarrollo y culminación de esta tesis. Cada palabra, gesto y apoyo recibido ha sido fundamental para alcanzar esta meta.

RESUMEN

La presente investigación se originó con el propósito de analizar cómo la promoción del juego incide en el aprendizaje de los niños de dos años de edad, matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, ubicada en Chaupimarca, Pasco, durante el año 2025. Se formularon tres interrogantes: ¿Cómo contribuye el juego en el aprendizaje?, ¿De qué manera afecta su promoción en el desarrollo de competencias?, y ¿Cómo favorece como estrategia pedagógica? Los objetivos fueron demostrar, explicar y describir dicha contribución. Se planteó una hipótesis general: la promoción del juego contribuye favorablemente en el aprendizaje infantil. Además, se formularon dos hipótesis específicas: (a) si se promociona permanentemente el juego, el aprendizaje será óptimo; y (b) a mayor promoción del juego, mejor será el aprendizaje.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño preexperimental de un solo grupo. La muestra fue no probabilística, conformada por 22 niños de dos años. Se aplicaron métodos inductivo-deductivo, analítico-sintético, mixto, dialéctico y estadístico. Se utilizaron instrumentos de observación estructurada en dos momentos: pretest y posttest. Se evaluaron nueve dimensiones del aprendizaje. Los resultados evidenciaron mejoras entre 30 % y 37 % en todas las dimensiones. Por ejemplo, el juego colectivo pasó de 28 % a 65 %, la empatía de 51 % a 81 %, y las habilidades cognitivas de 35 % a 70 %. Estos datos confirman que el juego, aplicado sistemáticamente, potencia el aprendizaje integral en la educación inicial.

Palabras claves: aprendizaje infantil, juego, ciclo I, educación inicial, estrategias pedagógicas, desarrollo integral.

ABSTRACT

This research was conducted to analyze how the promotion of play influences the learning of two-year-old children enrolled in Cycle I at the Early Childhood Educational Institution “Elvira García y García,” located in Chaupimarca, Pasco, during the year 2025. Three guiding questions were formulated: How does play contribute to learning? In what way does its promotion affect the development of competencies? And how does it serve as a pedagogical strategy? The objectives were to demonstrate, explain, and describe this contribution. A general hypothesis was proposed: the promotion of play contributes favorably to early childhood learning. Additionally, two specific hypotheses were formulated: (a) if play is promoted permanently, learning will be optimal; and (b) the greater the promotion of play, the better the learning outcomes.

The study followed a quantitative approach, using a pre-experimental design with a single group. The non-probabilistic sample consisted of 22 two-year-old children. Inductive-deductive, analytical-synthetic, mixed, dialectical, and statistical methods were applied. Structured observation instruments were used at two points: pretest and posttest. Nine dimensions of learning were evaluated. Results showed improvements ranging from 30% to 37% across all dimensions. For instance, collective play increased from 28% to 65%, empathy from 51% to 81%, and cognitive skills from 35% to 70%. These findings confirm that systematically implemented play enhances comprehensive learning in early childhood education.

Keywords: early childhood learning, play, Cycle I, early education, pedagogical strategies, holistic development.

ÍNDICE GENERAL

PRESENTACIÓN	iv
DEDICATORIA	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xi

CAPÍTULO I.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema.....	12
1.2. Delimitaciónn de la investigación.....	13
1.3. Formulación del problema	15
1.4. Objetivos de la investigación	15
1.5. Justificación e importancia de la investigación	15
1.6. Limitaciones de la investigación.....	17

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de estudios	20
2.2. Fundamentación teórica	29
2.3. Definición de términos básicos	47
2.4. Sistema de hipótesis y variables	49
2.5. Identificación de variables	49
2.6. Operacionalización de variables	50

CAPÍTULO III.

MARCO METODOLÓGICO

3.1.	Tipo y nivel de investigación.....	54
3.2.	Diseño de investigación.....	55
3.3.	Población y muestra.....	56
3.4.	Métodos: Técnicas e Instrumentos de Recajo de Datos Aplicados.....	56
3.5.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	58
3.6.	Tratamiento estadístico.....	60
3.7.	Proceso de prueba de hipótesis y análisis de datos.....	62
3.8.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	63

CAPÍTULO IV.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	66
4.2.	Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados.....	68
4.3.	Discusión de los resultados a partir de la estadística y prueba de hipótesis.....	93
4.4.	Validación de la información de los resultados.....	99
4.5.	Propuestas de innovación pedagógica.....	110
CONCLUSIONES.....		114
RECOMENDACIONES.....		116
Referencias bibliográficas.....		118

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>niveles de logro</i>	46
Tabla 2: <i>competencias y capacidades</i>	46
Tabla 3: <i>variable independiente</i>	50
Tabla 4: <i>variable dependiente</i>	51
Tabla 5: <i>Indicadores de la dimensión: Juegos individuales</i>	71
Tabla 6: <i>Indicadores de la dimensión: Juegos grupales</i>	73
Tabla 7: <i>Indicadores de la dimensión: Juegos colectivos</i>	74
Tabla 8: <i>Indicadores de la dimensión: Destreza lúdica</i>	76
Tabla 9: <i>Indicadores de la dimensión: Coordinación de la variable promoción del juego</i>	78
Tabla 10: <i>Indicadores de la dimensión: Reglas y Control en el juego</i>	80
Tabla 11: <i>Indicadores de la dimensión: Pasividad</i>	82
Tabla 12: <i>Variable desarrollo socioemocional</i>	84
Tabla 13: <i>Variable: Desarrollo socioemocional, los Indicadores de la dimensión</i>	85
Tabla 14: <i>Indicadores de la dimensión: Conciencia emocional</i>	87
Tabla 15: <i>Indicadores de la dimensión: Autoestima</i>	89
Tabla 16: <i>Indicadores de la dimensión: Empatía</i>	91
Tabla 17: <i>Constatación de hipótesis general</i>	93
Tabla 18: <i>Constatación de hipótesis específica 1</i>	96
Tabla 19: <i>Constatación de hipótesis específica 2</i>	98

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, distrito de Chaupimarca, provincia y región Pasco alberga a varios niños de edad preescolar y que la mayoría de ellos provienen de hogares, cuyos padres se dedican al comercio ambulatorio y son subempleados. Por su peculiaridad, los niños que radican en los sectores urbanos de la ciudad de Cerro de Pasco presentan debilidades en su aprendizaje de las nociones básicas de las áreas curriculares de Psicomotricidad, Comunicación, personal social y descubrimiento del mundo, fundamentalmente. Estos problemas constituyen el retraso del aprendizaje que no permite el logro de las competencias establecidas en el diseño Curricular de la Educación Inicial que los niños de 0 a 36 meses, más de 3, 4 y 5 años de edad deben alcanzar durante su permanencia en las aulas de la institución educativa.

La gamificación o el método lúdico, métodos que impulsan la participación activa de los niños con fines de aprendizaje constituyen estrategias adecuadas que permiten el aprendizaje de las nociones fundamentales del conocimiento en niños de edad preescolar. Por consiguiente, proponemos el presente proyecto de investigación titulado: *Promoción del juego para el aprendizaje en niños de dos años de edad, ciclo*

I en la I.E.I. “Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco - 2025, con la finalidad de optar el título de Licenciadas en Educación Inicial cumpliendo con el reglamento de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gamaniel Blanco Murillo”.

El problema cognoscitivo que atraviesan los niños de edad preescolar en Pasco y todo el Perú es justamente a la falta de estrategias adecuadas que las docentes de Educación Inicial no han logrado consolidar a pesar de conocer las teorías que los estudiosos de la educación infantil han propuesto a lo largo de la historia de la educación.

En el afán de contribuir en la búsqueda de estrategias más adecuadas presentamos nuestra propuesta investigativa que tiene sus bases en el aprovechamiento de los juegos, actividad innata de los niños y que se puede aprovechar al máximo en nuestras actividades pedagógicas.

1.2. Delimitación de la investigación

La presente investigación se encuentra claramente delimitada en cuatro dimensiones fundamentales: espacial, temporal, poblacional y temática. Esta delimitación permite acotar el campo de estudio, garantizar la viabilidad del proceso investigativo y asegurar la coherencia entre los objetivos, el diseño metodológico y los resultados esperados.

El estudio se desarrolló en la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, ubicada en el distrito de Chaupimarca, provincia y región Pasco, Perú. Esta institución se encuentra en un contexto urbano altoandino, caracterizado por condiciones geográficas, sociales y económicas particulares que influyen en el desarrollo infantil. La elección de esta institución responde a criterios de accesibilidad, pertinencia contextual y relevancia educativa, dado que en ella se identificaron dificultades en el aprendizaje de los niños del ciclo I, así como una limitada sistematización del juego como estrategia pedagógica. La investigación se circunscribe exclusivamente a esta institución, sin pretensión de generalización estadística, pero con potencial de transferencia contextualizada a instituciones con características similares.

El estudio se llevó a cabo durante el año académico 2025, comprendiendo un periodo de intervención pedagógica de aproximadamente tres meses, distribuidos entre las fases de diagnóstico (pretest), aplicación de la estrategia lúdica (promoción del juego) y evaluación de resultados (postest). Este marco temporal fue suficiente para observar cambios significativos en las dimensiones del aprendizaje infantil, sin perder de vista la necesidad de estudios longitudinales que permitan evaluar la sostenibilidad de los efectos en el mediano y largo plazo.

La población objeto de estudio estuvo conformada por los niños y niñas matriculados en el ciclo I (2 años de edad) de la I.E.I. "Elvira García y García". La muestra fue de tipo no probabilística, intencional, y estuvo compuesta por 22 niños de ambos sexos, quienes asistían regularmente a la institución y contaban con autorización de sus padres para participar en la investigación. Esta población representa un grupo etario clave en la Educación Inicial, caracterizado por una alta plasticidad neuronal, una intensa actividad lúdica espontánea y una gran receptividad a los estímulos del entorno. La elección de este grupo responde a la necesidad de intervenir tempranamente en el proceso de aprendizaje, aprovechando el juego como medio natural de desarrollo.

La investigación se centra en el análisis de la promoción del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje en niños de 2 años. Se abordan específicamente las siguientes dimensiones del aprendizaje: desarrollo cognitivo, social, emocional, comunicativo y psicomotor. El estudio no pretende abarcar todas las formas de juego posibles, sino aquellas que pueden ser promovidas intencionalmente por las docentes en el contexto del aula, incluyendo el juego libre, el juego guiado y el juego con reglas. Asimismo, se excluyen otras estrategias pedagógicas no vinculadas al juego, así como niveles educativos distintos al ciclo I de Educación Inicial.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo contribuye la promoción del juego en el aprendizaje en niños de dos años de edad, ciclo I en la I.E.I. “Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco - 2025?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿De qué manera afecta la promoción del juego en el aprendizaje en niños de dos años de edad, ciclo I en la I.E.I. “Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco - 2025?
- b) ¿Cómo favorece la promoción del juego en el aprendizaje en niños de dos años de edad, ciclo I en la I.E.I. “Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco - 2025?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo General.

Demostrar la contribución de la promoción del juego en el aprendizaje en niños de dos años de edad, ciclo I en la I.E.I. “Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco - 2025

1.4.2. Objetivos Específicos.

- a. Explicar la contribución de la promoción del juego en el aprendizaje en niños de dos años de edad, ciclo I en la I.E.I.
“Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco - 2025
- b. Describir las bondades de la promoción del juego en el aprendizaje en niños de dos años de edad, ciclo I en la I.E.I.
“Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco - 2025.

1.5. Justificación e importancia de la investigación

La presente investigación titulada “Promoción del juego para el aprendizaje en niños de 2 años de edad, ciclo I en la I.E.I. ‘Elvira García y

García', Chaupimarca, Pasco – 2025" se justifica por razones pedagógicas, psicológicas, sociales y contextuales que convergen en la necesidad de fortalecer el aprendizaje integral en la primera infancia mediante estrategias lúdicas pertinentes y sistematizadas.

El juego constituye una actividad natural, espontánea y significativa en la vida de los niños pequeños. En el marco de la Educación Inicial, el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino una estrategia metodológica que permite el desarrollo de competencias cognitivas, socioemocionales, comunicativas y psicomotoras. Diversos estudios han demostrado que el juego favorece la construcción de aprendizajes significativos, la resolución de problemas, la creatividad y la autonomía. En este sentido, la presente investigación busca demostrar empíricamente cómo la promoción sistemática del juego puede incidir positivamente en el aprendizaje de niños de 2 años, etapa crítica en la formación de estructuras básicas del pensamiento y la personalidad.

Desde la perspectiva del desarrollo infantil, los primeros años de vida son fundamentales para la consolidación de habilidades emocionales, sociales y cognitivas. El juego permite a los niños explorar su entorno, expresar emociones, establecer vínculos afectivos y desarrollar empatía. A través del juego, los niños ejercitan funciones ejecutivas como la atención, la memoria de trabajo y el control inhibitorio, esenciales para el aprendizaje escolar posterior. Por ello, promover el juego como estrategia pedagógica en el ciclo I responde a una necesidad de estimulación temprana que previene dificultades futuras en el proceso educativo.

La investigación se desarrolla en un contexto urbano altoandino, caracterizado por condiciones socioeconómicas vulnerables, donde los niños provienen mayoritariamente de hogares con padres subempleados o dedicados al comercio informal. Esta realidad plantea desafíos adicionales para el desarrollo infantil, como la escasa disponibilidad de recursos educativos, la limitada interacción familiar y la exposición temprana a tecnologías que pueden afectar la psicomotricidad y la socialización. En este escenario, el juego emerge como una herramienta accesible, inclusiva y

culturalmente significativa que puede ser aprovechada por las docentes para potenciar el aprendizaje desde las propias prácticas lúdicas de los niños.

La propuesta responde a una necesidad concreta de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, donde se ha identificado una baja consolidación de aprendizajes en áreas como Psicomotricidad, Comunicación, Personal Social y Descubrimiento del Mundo. A pesar de que las docentes conocen las teorías del aprendizaje infantil, se observa una limitada aplicación de estrategias lúdicas sistematizadas. La investigación busca generar evidencia empírica que respalde la incorporación del juego como eje transversal en la planificación curricular, contribuyendo así a la mejora de la calidad educativa en el nivel inicial.

Este estudio aporta al campo de la educación infantil al generar datos cuantitativos sobre el impacto del juego en el aprendizaje de niños de 2 años, población poco explorada en investigaciones previas. Además, propone una sistematización de dimensiones del aprendizaje evaluadas mediante observación estructurada, lo que permite replicabilidad y comparación en futuras investigaciones. La tesis también dialoga con antecedentes nacionales e internacionales, enriqueciendo el debate sobre el rol del juego en contextos educativos diversos.

Los resultados de esta investigación pueden orientar a docentes, directivos y formuladores de políticas educativas en la implementación de estrategias lúdicas efectivas. Asimismo, ofrece una propuesta viable y contextualizada que puede ser adaptada a otras instituciones con características similares. Para las docentes en formación, el estudio representa una oportunidad de reflexionar sobre su práctica pedagógica y fortalecer su rol como mediadoras del aprendizaje a través del juego.

1.6. Limitaciones de la investigación

Toda investigación educativa, por más rigurosa que sea, enfrenta restricciones inherentes al contexto, diseño, recursos y alcance. Reconocer estas limitaciones no debilita el estudio, sino que fortalece su transparencia metodológica y permite delimitar con precisión la validez de sus resultados. En el presente trabajo, se identifican las siguientes limitaciones:

La investigación se desarrolló bajo un diseño preexperimental de un solo grupo con aplicación de pretest y postest. Si bien este diseño permite observar cambios atribuibles a la intervención, no incluye un grupo de control que permita contrastar los resultados con una población no intervenida. Por tanto, no se puede afirmar con certeza absoluta que los cambios observados se deban exclusivamente a la promoción del juego, ya que podrían influir otros factores externos no controlados.

La muestra fue de tipo no probabilística e intencional, conformada por 22 niños de 2 años de edad matriculados en el ciclo I de una sola institución educativa. Esta muestra, aunque pertinente para el contexto específico, no permite generalizar los resultados a toda la población infantil de Pasco ni del país. Además, la edad de los participantes implica variabilidad en el desarrollo individual, lo que puede afectar la homogeneidad de las respuestas observadas.

La intervención pedagógica se realizó en un periodo relativamente corto dentro del año académico 2025. Aunque se evidenciaron mejoras significativas en las dimensiones del aprendizaje, no se pudo evaluar la sostenibilidad de dichos avances en el mediano o largo plazo. Sería necesario realizar estudios longitudinales para determinar si los efectos del juego se mantienen, se profundizan o se diluyen con el tiempo.

El instrumento utilizado fue la observación estructurada, aplicada por las investigadoras en dos momentos. Si bien se diseñó con criterios técnicos, la observación puede estar sujeta a sesgos perceptivos, especialmente cuando es realizada por personas involucradas directamente en la intervención. Además, no se aplicaron pruebas estandarizadas ni triangulación con otros instrumentos (como entrevistas o cuestionarios), lo que limita la riqueza interpretativa de los datos.

con características socioculturales particulares. Las prácticas lúdicas, los recursos disponibles y las dinámicas familiares pueden diferir significativamente de otros contextos rurales, costeros o metropolitanos. Por tanto, la efectividad de la promoción del juego como estrategia pedagógica podría variar según el entorno, lo que requiere adaptaciones contextuales para su implementación en otras realidades.

Aunque se contó con el apoyo de docentes y padres de familia, su participación no fue objeto de análisis sistemático en esta investigación. La ausencia de una evaluación formal del rol docente y del entorno familiar limita la comprensión integral del proceso de aprendizaje, especialmente en una etapa donde la interacción adulto-niño es determinante.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de estudios

2.1.1. Internacional

Sánchez T. (2021) sustenta su tesis titulado *Oportunidades de juego en las aulas de educación inicial en Colombia*, en la que explica las diferentes teorías han hecho énfasis en la importancia del juego en las aulas de educación inicial. Sin embargo, no existe consenso sobre el tipo de juego que se debe promover, su relación con el aprendizaje y el rol de los docentes. Recientemente, algunos autores han sugerido redefinir el juego como un continuo, en el cual se integren el juego libre, el juego guiado y el juego con reglas como prácticas que promueven el desarrollo y que se complementan. En la política pública de Colombia, el juego comprende uno de los pilares de la educación inicial. Sin embargo, a pesar del valor que se le ha atribuido al juego, no hay investigaciones sistemáticas sobre cómo se desarrollan las oportunidades. El propósito de esta investigación fue explorar y describir las experiencias de juego en educación inicial, tomando como referencia el

continuo de prácticas de juego. La muestra estuvo compuesta por 11 aulas en CDI ubicados en Bogotá (n = 6) y Bolívar (n = 5). Para el análisis, se estableció un protocolo de observación. En primer lugar, se clasificaron los momentos que tuvieron lugar durante una jornada en tres categorías: juego, otras actividades con intención pedagógica diferentes al juego, y rutinas. Luego, los segmentos identificados como juego fueron categorizados en juego libre, juego guiado y juego con reglas. Posteriormente, se describieron los elementos centrales del juego: quién lo inició y dirigió, la modalidad de interacción, el contenido, el espacio, los materiales y, además, cómo se dieron las transiciones. Finalmente, a partir de la transcripción de las intervenciones y los intercambios verbales durante las oportunidades de juego, se llevó a cabo el análisis del rol de las docentes. La principal contribución de este estudio es a nivel metodológico, en la medida en que se puso a prueba un procedimiento que permitió explorar y describir de manera sistemática el juego.

Castro y Robles(2018) *El presente trabajo de investigación Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del liceo la alegría de aprender, Bogotá D.C Colombia*, buscó identificar la necesidad de resaltar el valor de los juegos tradicionales en la infancia, tras la experiencia de realizar la práctica pedagógica en el Liceo la Alegría de Aprender, con el curso de transición debido a que se ha observado una problemática en el aula; los niños presentan conductas inadecuadas que afectan la convivencia dentro y fuera de la misma, se pretende canalizar buscando alternativas que favorezca las interacciones sociales y la creación de vínculos afectivos. Por ello se propone el juego por su naturaleza integradora. Este estudio se desarrolló a partir de

la metodología cualitativa, se utilizó como técnicas e instrumentos la observación directa y análisis de encuestas hechas en una población cuya muestra fue de 14 estudiantes en edades de 4 a 5 años y una docente a cargo del grupo, llegando a la conclusión que la implementación de los juegos tradicionales es una buena estrategia para restablecer vínculos afectivos ya que estos son actividades lúdicas que propician en los niños espacios de interacción social además de fortalecer valores que son muy importante para el desarrollo integral de los niños, como resultado se obtiene que un 60% de los niños juegan de manera individual, Centrándonos en los juegos tradicionales, se obtiene que muy poco conocen los niños de otras clases de juegos propios de nuestra cultura colombiana.

Ayala y Tene (2016) en su trabajo de investigación titulado *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villací, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013- 2014, Riobamba, Ecuador*, consideraron como objetivo determinar la importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Expresión Corporal en los niños de inicial, se utilizó el método, deductivo inductivo y analítico, con un tipo descriptiva, correlacionar y exploratorio, en una población y muestra de 64 niños, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la ficha de observación, obteniendo datos los cuales son tabulados, graficados, analizados e interpretados se concluye que los juegos tradicionales son una herramienta generadora de aprendizaje, para

Desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de educación inicial, se ve la necesidad de proponer juegos tradicionales que contribuyen en el

desarrollo, en donde se determina la urgente necesidad de incorporar juegos tradicionales como técnica activa para estimular la expresión corporal en los niños(as), dando al maestro la posibilidad de aplicar actividades innovadoras dentro y fuera del aula. Sus conclusiones son: El juego es uno de los medios de mayor importancia con el cual el niño tiene oportunidad de ejercitar su impulso, desarrollarse y actuar espontáneamente en su entorno. Le sirve para ponerse a prueba a sí mismo, ya sea con su imaginación a través de fantasías o activamente como persona. Por medio del juego el niño puede pasar de lo conocido a lo desconocido, aspecto este importante en su desarrollo, ya que el comienzo de toda experiencia nueva, puede encerrar un elemento de peligro; los juegos son recursos estratégicos para el aprendizaje de los niños del primer grado.

Botina y León (2016) *en su trabajo de investigación, Juego, interactúo y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de Juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado- Bogotá Colombia*, con el objetivo de generar espacios que posibiliten la interacción entre pares y la colaboración mutua para buscar soluciones a situaciones de relación social que se dan al interior del contexto escolar de los estudiantes del grado cuarto de la institución Ciudadela Educativa de Bosa, este proyecto se desarrolló a través de un enfoque mixto, que en el orden cuantitativo da cuenta de la medición del estado emocional de los estudiantes a nivel intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad y manejo del estrés, lo cual nos arroja una valoración del Coeficiente Emocional, de cada uno de los participantes, a través de la aplicación del test EQ- BARON; y en el orden cualitativo mediante la observación, medición del coeficiente emocional, se concluye también que, al

exponer a los estudiantes a tareas o retos nuevos para ellos, se promueve la cooperación, la solidaridad, la comunicación y el trabajo en equipo. Los resultados obtenidos en el test EQ BARON aplicado al finalizar las sesiones de intervención, así como también el análisis cualitativo sistematizado en los diarios de campo y la entrevista realizada a los participantes, dan cuenta de una mejora significativa en cada una de las dimensiones de la inteligencia emocional propiciando mejores relaciones sociales y afectivas entre los participantes.

Paco (2015) en su tesis de grado *Los Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica Para el fortalecimiento de la orientación espacial en niños y niñas de 4 a 5 años de edad del nivel inicial, del Centro Infantil "9 de abril de la ciudad de La Paz Bolivia*, tiene como objetivo establecer la importancia de los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de la Orientación Espacial en niños que presentan dificultades de aprendizaje. La presente investigación corresponde al tipo de investigación experimental. Debido a que existió la manipulación de variables con el fin de controlar el aumento o disminución de esas variables, con diseño metodológico pre-experimental de pre- prueba y post-prueba con un solo grupo, la población consta de 27 niños y la muestra de 10 niños. En cuanto a los resultados obtenidos, La presente investigación alcanzó los objetivos planteados puesto que después de la Intervención Psicopedagógica se logró establecer la importancia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de conceptos básicos de Orientación

2.1.2. Nacional

Herrera y Quispe (2023) presentan su tesis *El juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 Rosario Cusco – 2023*, cuyos objetivos son: Determinar en qué medida el juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco – 2023; determinar cómo el juego desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado; determinar cuál es el nivel de relación que existe entre el juego y la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado y determinar en qué medida el juego se relaciona con la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la IE N° 51003 – Rosario Cusco. El enfoque es cuantitativo, la metodología utilizada fue el hipotético deductivo, el cual “es un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (Bernal, 2010, p.56). Inicia con la observación de fenómenos generales con el propósito de señalar las verdades particulares contenidas explícitamente en una situación general

De la Torre y Carpio (2020) presentan su trabajo *Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de historia en cuarto de secundaria en un colegio limeño*, que la gamificación es la aplicación de juegos interactivos al proceso de educación con fines motivacionales dirigido a los alumnos y profesores. Es por ello y aprovechando que los jóvenes son nativos digitales se ha investigado al respecto, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se decidió la posibilidad de aplicar la gamificación para el curso de historia en el cuarto de secundaria de un colegio limeño, con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los

estudiantes, en situaciones como: mejorar su rendimiento académico, motivación y participación; y en caso del docente brindarle estrategias tecnológicas como es el uso de aplicaciones, juegos por internet y evaluaciones más formativas y constructivas, apoyadas por programas que permitirán desarrollarlas a modo de juego. Se eligió el curso de historia por ser de los más complejos por la cantidad de información, fechas y hechos que los alumnos en la actualidad se aprenden de memoria y que luego olvidan. Se ha podido observar, como consecuencia del análisis, los resultados positivos, tanto para estudiantes y docentes, que están más que dispuestos a la utilización de juegos interactivos, pues con ellos se aprenderá el curso de historia una manera dinámica, descriptiva y directiva. Esta tecnología ha comenzado a aplicarse en países desarrollados como Finlandia, España, Irlanda, entre otros, donde se han obtenido óptimos resultados, dado que los estudiantes se encuentran motivados a aprender como jugando y los docentes, han conocido una estrategia didáctica novedosa que transmite los conocimientos eficazmente y que los hace más competentes.

Quispe H (2019) presenta su trabajo académico titulado: *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial Innova School, de la ciudad de Huancayo en el 2018*, tiene como propósito proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para favorecer los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Institución Educativa Innova School de la ciudad de Huancayo. Para ello, se han estudiado de forma metodológica las estrategias utilizadas en los niños de 5 años, pertenecientes a la sección Kinder A. Metodológicamente, nuestro estudio es de carácter cualitativo (descriptivo), de diseño transversal. Para la

muestra se ha escogido a 21 niños de 5 años de la sección Kinder A. Como instrumento de recolección de datos, se ha elegido al cuestionario. Así se ha concluido que: El juego lúdico como estrategia didáctica favorece los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Institución Educativa INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo. Los docentes de la unidad de análisis utilizan a los juegos lúdicos como estrategia didáctica. Los docentes de la referida institución promueven la implementación del juego lúdico en el aprendizaje de los niños.

Paredes (2018) *“Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School, Cercado” Arequipa.* El objetivo de su investigación es demostrar la importancia de la aplicación de juegos tradicionales en la niñez para el desarrollo de la inteligencia emocional, tomando como muestra a 15 niños y niñas. Para ello se utilizó la investigación aplicada con diseño pre- experimental con pre test y post test el cual estuvo constituida por una escala valorativa. Los resultados obtenidos en el pre test fueron el 74% de niños y niñas se encontraron en un bajo nivel de inteligencia emocional, luego de aplicar el taller de juegos tradicionales durante los tres meses distribuidos en veintiún sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse al 53% de ellos en el nivel moderado de inteligencia emocional. Comparando los resultados del pre test y post test confirman que los talleres de juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la institución educativa particular “Abraham Lincoln International School” Cercado.

Rivas y Sulca (2017) *el presente trabajo de investigación titulado Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial "Santa Teresita" San Jerónimo, Andahuaylas Perú 2017,* tiene como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas 5 años, de la Institución Educativa Inicial

"Santa Teresita" del distrito de San Jerónimo, Provincia de Andahuaylas, Región Apurímac. La metodología utilizada fue de tipo cualitativo, bajo la modalidad de investigación correlacional, la población la conformaron los docentes y niños y niñas de la Institución Educativa de la cual se seleccionó una muestra de 02 docentes del aula de los niños y niñas de 5 años y la directora de la IE; los resultados nos permitieron verificar que la aplicación de juegos tradicionales influye positivamente en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas. Como conclusión más resaltante tenemos que los juegos tradicionales se utilicen como dinámica pedagógica para el nivel de Educación Inicial con prioridad ya que son necesarios y prácticos para el desarrollo integral del niño.

Jiménez y Lavado (2016) *en su tesis titulada Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015, Trujillo - Perú* estableciéndose como objetivo determinar en qué medida el taller de juegos tradicionales mejora el desarrollo emocional en niños de 4 años. La investigación es aplicada con diseño cuasi-experimental, la cual para realizar este estudio se tomó una muestra de 36 niños distribuidos en dos grupos: con un grupo experimental y otro control. A todos ellos se les aplicó un pre y post test, el

cual estuvo constituida por una escala valorativa. Los resultados obtenidos en el pre test mostró que el 75.0% de niños se encontró en un nivel deficiente con respecto al desarrollo emocional, luego de haber aplicado el taller de juegos tradicionales durante 3 meses distribuidos en 20 sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse el 62.5% de ellos en el nivel Bueno. Como conclusión se puede observar que hubo una mejora significativa en cada uno de ellos, siendo la dimensión con mayor logro la dimensión de comprensión emocional con un 81.3%; la dimensión de regulación emocional con un 62.5% y la dimensión que obtuvo menor logro fue la empatía con un 56.3%.

2.2. Fundamentación teórica

2.2.1. Variable independiente:

2.2.1.1. El Juego

El juego es una actividad recreativa que toda persona goza en horas de ocio o en horarios propios de quienes participan de manera activa. El juego puede tener o no reglas para su práctica, aunque generalmente se presenta de manera espontánea y en cualquier espacio siempre que presente las condiciones adecuadas para su práctica y apropiada para su desarrollo. El Ministerio de Educación define como “una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad” (Minedu, 2009, p. 13).

Giraldo et al. (2017) define el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un

sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad, los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. Pero sus juegos no tienen aún normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Más tarde comenzarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo.

Para Dewey citado por Infantes y Luzuriaga (1993, p. 70) los juegos son actividades que conscientemente se ejecutan sin el propósito de conseguir un fin ulterior fuera de sí mismas, actividades que proporcionan alegría al ser realizadas sin referencia a ningún propósito posterior.

El juego en la vida de los niños “es la manera que tienen los niños de expresarse, y en la que se sienten seguros de mostrarse como son también se expresan de manera creativa, ya sea individual o colectivamente” (Minedu, 2019, p. 9).

Básicamente el juego se vuelve indispensable en la vida del niño ya que en él cohesionamos la práctica lúdica y dinámica logrando el desarrollo integral. Es la estrategia didáctica con mayor aceptación ya que el niño participa voluntariamente y motivado en su desarrollo estrategia que el docente debe aprovechar en el proceso enseñanza aprendizaje. El docente debe crear un clima de confianza donde el niño se desarrolle de manera

autónoma y espontánea donde el juego involucre hasta al docente (Bermejo y Blázquez, 2016)

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida emocional del niño; jugando se forma y consolida el carácter, se aprende los valores y se estimula el poder creador. Los juegos desarrollan el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, los juegos son de mucha importancia en el desarrollo emocional de los niños y niñas, por lo que es necesario llevarla al campo de la educación formal (Lucero, 2017).

2.2.1.1. Teoría que sustentan el juego

- a. **Teoría Piagetiana:** Uno de los estudiosos más renombrado es Piaget, quien señala que las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales. El tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras. (Garaigordobil & Maganto, 2018).

Piaget (1896 – 1980) asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla (Lizana et al., 2015)

- b. **Teoría Vygotskyana:** El propulsor de la corriente constructivista Lev Vygotsky (1982) señala que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa (Garaigordobil y Maganto, 2018)

Expresa que el juego como parte fundamental en la vida del niño, subsumiendo y yendo más allá, de las funciones de ejercicio funcional, de su valor expresivo, de su carácter elaborativo, etc, es fundamental en su desarrollo. En segundo término, el juego parece estar caracterizado en Vigotsky como una de las maneras que el niño participa en su actividad cultural típica, como lo será luego de adulto en el trabajo (Lizana et al., 2015)

- c. **Teoría del recreo.** Sustentado por Locke, Schiller, H. Lazarus y M. Steintal, quienes señalan que “El niño juega para distraerse. Esta teoría no resuelve el problema, porque tanto los niños como los adultos se divierten cuando juegan” (Infantes y Luzuriaga, 1993, p. 70).
- d. **Teoría atávica.** Según Stanle Hall, Johson Pyle y otros autores angloamericanos el niño juega porque necesita reproducir las vivencias ancestrales de su raza. Hall afirma que los juegos son residuos de actividades atávicas que han persistido en el niño de acuerdo con la

ley psicogenética de que la ontogenia reproduce la filogenia, o en otros términos

2.2.1.2.El rol de los juegos en la educación inicial

Mediante una observación directa y pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto (Giraldo et al, 2017).

Según el Minedu (2024, p. 7) “los niños eligen libremente qué, cómo y cuándo jugar, establecen sus propias reglas y encuentran sus propias razones para hacerlo. De esta manera, llevan a cabo sus proyectos de acción”.

Como se ha mencionado anteriormente, esta actividad se ha convertido en un elemento básico en el desarrollo del niño. A través del juego, gracias a su carácter lúdico y dinámico, el niño aprende y se desarrolla de forma íntegra. Es el recurso didáctico por excelencia, ya que el niño se siente atraído y motivado con el juego, y las docentes de Educación Inicial deben explotar al máximo en el aula. Los maestros animamos a los niños a jugar, incluso podemos ser uno más de los participantes. Debemos lograr un clima adecuado en el que el niño juegue de manera autónoma y libre (Bermejo y Blázquez, 2016).

En este sentido, es importante señalar que el juego, como herramienta pedagógica, exige que el adulto no solo provea las condiciones adecuadas para que el niño juegue, sino que también aproveche la ocasión para observar,

participar y utilizar el juego como una oportunidad para promover el desarrollo integral del niño (Minedu, 2024, p. 6)

El juego es la actividad más importante en la vida del niño a través del cual, desarrolla destrezas, habilidades físicas y cognitivas, socializa y comunica sus emociones. A través del juego el niño aprende con facilidad y eficacia, por lo que recobra su importancia en el ámbito escolar ya que es una estrategia en la que el niño participa voluntariamente (Gallardo, 2018).

La utilidad de los juegos tradicionales apoya salud tanto física como mental, previene enfermedades y valora nuestras costumbres y tradiciones, contribuyen al desarrollo social en cuanto que disminuyen conductas sociales negativas como la agresividad, la apatía, la ansiedad o la timidez. Todo ello convierte a los juegos tradicionales en un recurso muy útil y apropiado para estas edades. Hace falta un desarrollo profesional permanente para reforzar la capacidad de los maestros de implementar metodologías basadas en el juego. Los maestros también pueden aprender de sus propias prácticas, así como de las de sus colegas (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia., 2018).

Características del juego

El juego o actividad lúdica, como parte de la vida humana, se caracteriza por ser libre, placentera, social y motivadora, que se desarrolla en un entorno ficticio y con límites predefinidos. Además, el juego puede ser una herramienta para el aprendizaje, el desarrollo social y el desarrollo cognitivo.

- a. Libre.** El juego, como actividad innata de los niños, es libre porque su participación del niño o integración entre niños juegan, generalmente, de

manera espontánea sin que tenga limitaciones ni prohibiciones que pueda impedir su práctica en distintos espacios y en cualquier momento.

“Los niños eligen libremente qué, cómo y cuándo jugar, establecen sus propias reglas y encuentran sus propias razones para hacerlo. De esta manera, llevan a cabo sus proyectos de acción” (Minedu, 2024, p. 7).

- b. Voluntaria.** Toda actividad lúdica es voluntaria y a nadie se le puede obligar a ser partícipe del juego ni tampoco poner condiciones para integrarse al juego. Los niños en su actividad cotidiana tienden a jugar con diversos elementos sea estando solo o en grupo. Si es en grupo su participación no significa que debe limitarse a ciertas “reglas” que impediría desarrollar su creatividad, socialización y estado emocional.
- c. Placentero.** El juego constituye momentos placenteros para el niño porque durante su entretenimiento no se percata del tiempo en que juega hasta agotar sus energías. Para el niño es una actividad que se toma muy en serio, aunque para los adultos pueda parecer un pasatiempo. A través del juego, además de ser placentero, los niños desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motrices.
- d. Autotélica.** El juego es una actividad o algo que tiene un propósito o fin en sí mismo, no como un medio para alcanzar algo más allá. Es una actividad que se disfruta por el simple hecho de realizarla, sin buscar un resultado externo o recompensa. Refiriéndose a ello, Marín (2023, p. 24) señala que “Jugar es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin”. Los niños no prestan limitaciones ni miden consecuencias al momento de jugar.

e. Motivadora. La práctica de una actividad lúdica es motivadora por sí misma sea directa o indirectamente y de acuerdo al contexto en el que se encuentra el niño. La percepción y atención de los niños en un espacio físico social en el que se encuentran elementos y sienten la libertad, sin que nadie advierta el interés del niño, quien se anima a jugar o incorporar al juego si este es grupal. Todo juego es motivador desde el momento de su inicio, salvo el mismo niño no tiene interés en participar.

Tipos de juegos infantiles

Existen diversidad de juegos infantiles de acuerdo al contexto en los que se encuentran los niños, entre los que se pueden citar son: juego funcional, juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción. También se pueden diferenciar juegos psicomotores, cognitivos, afectivos y sociales.

- a. Juegos funcionales.** Desde el punto de vista funcional el juego se convierte en una actividad de exploración (investigación) que el niño asume por curiosidad lo coge y lo mueve a su libertad. Los juguetes o materiales son objetos de Exploración porque en su afán de conocer el niño manipula sin limitación alguna. Por ejemplo, si al niño le entregas un carrito, él le da vida (funcionalidad) a la vez empieza a observarlo y desarmarlo por su misma curiosidad natural.
- b. Juegos simbólicos.** La imaginación y creatividad del niño se observa cuando representa diversas situaciones o fenómenos propios de su mundo. El contexto en el que se encuentra influye en su yo interior para que juegue a su manera de imaginar y pensar algún rol. Por ejemplo, el niño puede jugar imitando al profesor, al policía o a un chofer. Otro, puede jugar a la construcción de carrera, de la misma forma las niñas pueden simbolizar a las enfermeras como inyectando con punta de lapicero u otro elemento, vacunan a sus muñecas. Los

garabatos, por ejemplo, en la imaginación del niño pueden significar algún elemento. Este elemento para el adulto es abstracto.

- c. Juegos de construcción.** Estos juegos complementan a la función simbólica, resultado de la imaginación. Los niños a todo elemento los considera juguetes y desde su manipulación pueden crear estructuras utilizando materiales de su alcance tales como maderas, corchos, chapas, incluso la arcilla o arena como Es el caso de jugar en las playas. Un ejemplo es cuando poseen una madera pequeña, el niño fácilmente lo convierte en un carro y él asume la función de chofer.
- d. Juegos psicomotores.** Estos juegos generalmente son deportivos en las que participan los niños y que les permiten desarrollar sus habilidades físicas y motoras que las docentes de Educación Inicial promueven en el área de Psicomotricidad. Dentro de este grupo tenemos los saltos con sogas, las carreras, el fútbol, los escalones, entre otros.
- e. Juegos cognitivos.** Los juegos cognitivos conducen al aprendizaje, aunque su práctica obedece a un propósito pedagógico. La intencionalidad utilizar estos juegos son producidos en ambientes en las que se cuentan con juguetes pedagógicos como son los bloques lógicos, materiales no estructurados como cubos, tapas de botellas diferentes colores, pinzas de ropa y otros que son útiles para el aprendizaje de una u otro área curricular. Por ejemplo, secuencias tamaño, forma, color etc
- f. Juegos afectivos.** En el entretenimiento los niños expresan sus emociones y aprenden a relacionarse con otros niños, sean de su entorno u otros que

espontáneamente pueden incorporarse al compartimiento lúdico. Los juegos afectivos conducen a la solidaridad, a la amabilidad y respeto unos con otros.

g. Juegos sociales. En el proceso de su desarrollo, los juegos sociales cumplen contribuyen en la socialización de los niños. Dentro del juego el niño interactúa con otros niños sin ningún tipo de discriminación y comparten sus juguetes con amplia libertad y aprenden a cooperar, intercambiar juguetes y suelen compartir, incluso, sus alimentos. Los juegos de este tipo son las rondas, el juego simbólico, etc.

De otro lado, Piaget (1896 – 1980) al ocuparse del juego y etapas del desarrollo humano clasifica, de acuerdo a la edad cronológica de los niños, a las siguientes etapas:

- a. **Sensoriomotor:** (0-2 años) En esta edad el niño explora el mundo a través de sus sentidos y movimientos, es decir, percibe todo lo que está en su entorno. Los juegos predominantes son el juego funcional (función simbólica) y el juego de construcción que le permite desarrollar su imaginación y creatividad.
- b. **Preoperacional:** (2-6 años) En estas edades el niño comienza a representar el mundo simbólicamente, utilizando palabras y objetos para representar ideas. Los juegos predominantes son el juego simbólico y el juego de construcción. Complementan con mayor objetividad a la etapa sensomotriz.
- c. **Operacional concreto:** (6-12 años) los niños comienzan a entender conceptos abstractos y a seguir reglas respetándolas y conociendo sus

roles. Los juegos predominantes son el juego de reglas y el juego de construcción.

- d. **Operacional formal:** (12 años en adelante) el niño desarrolla ya tiene la capacidad de pensar de manera abstracta y de razonar de manera lógica. los juegos predominantes son el juego de reglas y el juego de construcción. en esta edad es recomendable incentivar la práctica del ajedrez que ayude a desarrollar el pensamiento lógico.

e. **Importancia del juego en el desarrollo infantil**

Los niños por naturaleza ocupan su mayor tiempo en los juegos, sea cual fuere su característica. Desde su primera percepción, el niño tiende a responder corporalmente a los fenómenos sociales (madre y familia) como también a los fenómenos naturales y es allí donde se presenta el juego como una actividad espontánea de suma importancia para su desarrollo. Merced a esta acción innata, el Minedu (2012) dentro de los siete principios que orienta la Educación Inicial, destacando entre ellos: el juego.

El juego es importante dentro del desarrollo humano, específicamente infantil porque “le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas” (Minedu, 2016, p. 21).

Su importancia radica en que, se convierte en una estrategia pedagógica para el desarrollo integral del niño: contribuye en su desarrollo motor, en su

integración social, percepción de su contexto social y cultural, así como también en su desarrollo cognitivo.

“El juego es representar (re-presentar = volver a presentar); es también volver a hacer presente una experiencia vivida con intensidad, es decir, representar los momentos importantes de la vida cotidiana” (Minedu, 2012, p. 23).

Piaget (1896 – 1980) considera el juego como una actividad capital para el desarrollo de la función simbólica. Es un proceso de asimilación del mundo externo gracias a la capacidad del niño para transformar y simbolizar.

De su lado Freud (1856 – 1939) sostiene que el juego es un medio de sobrepasar un estado de displacer debido a situaciones estresantes, a través del juego el niño encuentra un estado de placer compensatorio. Es el medio de estructurar en su base la relación con el otro, de expresar la naturaleza de nuestra relación con el otro, ya sea “exitosa” o deficitaria.

De su parte Donald W. Winnicott (1896 – 1971) explica que, el juego libre le permite vivir una real y profunda espontaneidad que libera su creatividad de ser humano. Jugar es actuar, es transformar el mundo, es vivir y existir transformando la realidad y apropiándose del mundo. Considera que el juego es el vínculo con la ilusión, una dialéctica entre la subjetividad y la realidad, entre interioridad y exterioridad, entre él y el otro. El juego libre representa un medio que activa la creatividad.

Vygotsky refiriéndose al juego considera que el juego es una actividad social y cultural, integrada en “la situación social de desarrollo... el camino a lo

largo del cual lo social se vuelve individual” (Vygotsky, 1998, p. 198). [...]. Para Vygotsky (1967) todo juego, a cualquier edad, es una “situación imaginaria” que permite al jugador pensar más allá de sus límites cotidianos (Brooker & Woodhead, 2013, p. 18).

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (Minedu, 2021) desde su óptica señala cuatro aspectos importantes del juego que

Contribuye en el desarrollo infantil:

- i. Promueve el desarrollo saludable del niño.** El 75 % del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento y el juego ayuda a este proceso al estimular el cerebro mediante la formación de conexiones entre las células nerviosas (p. 1).
- 2. Favorece el desarrollo de habilidades.** Ayuda al desarrollo de: Habilidades sociales (construye su ser y afianza su identidad). Habilidades motoras finas y gruesas. El pensamiento cognitivo.
- 3. Facilita el desarrollo del lenguaje** Ayuda a los niños a desarrollar el lenguaje, expresar emociones, pensar, ser creativos y resolver problemas.
- 4. Fortalece los vínculos afectivos** Permite a los padres apreciar la singularidad de cada niño, además de fortalecer los vínculos afectivos, fomentar la solidaridad y mejorar la comunicación.

En consecuencia, podemos afirmar que el juego como estrategia metodológica es fundamental en las actividades de la Educación Inicial porque contribuye en el desarrollo integral de los niños.

2.2.2. Variable dependiente:

2.2.1.1. El aprendizaje

El proceso del aprendizaje constituye la plena existencia del hombre que asume permanentes cambios, relativamente perennes en el comportamiento, el pensamiento o los sentimientos del niño, como resultado de sus experiencias y de su interacción con el contexto social, cultural y educativo. En otras palabras, es el proceso mediante el cual se adquieren nuevas habilidades, conocimientos, comportamientos y valores.

Para Vigotsky (1967), el aprendizaje es entendido como un proceso social donde el conocimiento se construye a través de la interacción con otros y el uso de herramientas culturales. Es un proceso colaborativo que involucra la zona de desarrollo próximo, donde el aprendiz, con la ayuda de un "otro más capaz", puede realizar tareas que inicialmente no podría realizar solo. Vigotsky mediante su teoría sociocultural propone la perspectiva que enfatiza la importancia de la interacción social y la cultura en el desarrollo cognitivo. En esencia, argumenta que el aprendizaje y el desarrollo no son procesos individuales, sino que se dan a través de la interacción con otros y la mediación cultural.

Piaget (1862) señala que el aprendizaje es un proceso de adaptación al entorno que implica la interacción entre el individuo y su ambiente. Este proceso se caracteriza por la asimilación, acomodación y equilibración, se enfoca en cómo el individuo construye activamente su conocimiento a través de la Experiencia y la interacción.

Se entiende como proceso a toda actividad que se desarrolla en un tiempo y en un espacio con la finalidad de encontrar algún propósito u objetivo previsto haciendo uso de métodos y estrategias propias para un determinado fin.

Clases de aprendizaje

Según el enfoque y la metodología aplicada, se pueden distinguir distintos tipos de aprendizaje. Algunos de ellos son:

- a. **Aprendizaje por descubrimiento.** Las personas adquieren el conocimiento a partir de la exploración y la resolución de problemas, como parte de un proceso activo.
- b. **Aprendizaje significativo.** Permite al sujeto relacionar la nueva información con sus conocimientos previos, creando una red de conocimiento relevante. Se basa en la comprensión.
- c. **Aprendizaje dialógico.** Se construye a través del intercambio de ideas y de la conversación. Se basa en la reflexión conjunta y la colaboración.
- d. **Aprendizaje receptivo.** El sujeto que aprende recibe y asimila la información para poder luego reproducirla, sin que medie ningún tipo de descubrimiento personal.
- e. **Aprendizaje repetitivo.** Se basa en la repetición del contenido a aprender, para fijarlo en la memoria. Es útil para la memorización de datos o la práctica de habilidades específicas. Por ejemplo, practicar repetidas veces una obra musical para consolidar su ejecución.

- f. **Aprendizaje observacional.** Se apoya en la observación del comportamiento de otras personas, que funcionan como modelos. También se conoce como aprendizaje por modelado o imitación.
- g. **Aprendizaje por ensayo y error.** Consiste en probar una respuesta a un problema tantas veces como sea necesario hasta encontrar la adecuada

El juego y el aprendizaje

Rivero (2017) refiriéndose a la utilización del juego como estrategia para el aprendizaje comenta que “el recorrido hacia la actividad autónoma y la exploración comienza con el impulso por conocer. Su motor es la acción, cargada de iniciativas y deseos, enriquecida por las competencias del niño y favorecida por un ambiente facilitador proporcionado por el adulto”.

Las áreas curriculares

En la Educación Inicial, ciclo I se desarrollan las áreas curriculares: Personal Social, Psicomotricidad, Comunicación y descubrimientos del mundo, cada una con sus respectivas competencias y capacidades

a. Competencias.

De acuerdo a lo que señala el Programa Curricular de Educación Inicial que ha publicado el Ministerio de Educación (2016) se denomina competencia a la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético.

De su lado Sovero (2002, p. 23) manifiesta que, competencia es el conjunto de conocimientos o habilidades prácticas que otorgan capacidad de

ejecución o de rendimiento en una actividad determinada y también dice, que es el conjunto de operaciones mentales, conocimientos, procedimientos, habilidades y destrezas que el niño va adquiriendo, desarrollando, consolidando y ampliando en el curso de su desarrollo evolutivo sobre la base de su propia actividad, como saber hacer.

Referente a competencias, Peñaloza (2003, p. 44) señala que “son las acciones que cualquier profesional, técnico o sencillamente persona que no es extraña al trabajo, deben ejecutar con mínima experiencia cuando están desempeñándose en una tarea”.

b. Capacidades.

Las capacidades están referidas al potencial interno que los estudiantes poseen en su afán de aprender y desarrollarse, que puede ser activado y cultivado a través de la experiencia y el aprendizaje. No son habilidades concretas, sino más bien la base para adquirir conocimientos y habilidades.

c. Estándares

Los estándares de aprendizaje constituyen criterios precisos y comunes para reportar no solo si se ha alcanzado el estándar, sino para señalar cuán lejos o cerca está cada estudiante de alcanzarlo. De esta manera ofrecen información valiosa para retroalimentar a los estudiantes sobre su aprendizaje y ayudarlos a avanzar, así como, para adecuar la enseñanza a los requerimientos de las necesidades de aprendizaje identificadas. Asimismo, los estándares de aprendizaje sirven como referente para la programación de actividades que permitan demostrar y desarrollar competencias de los estudiantes (MINEDU, 2016, p. 163). En EBR los estándares se dividen en ocho

(08) niveles. A continuación, se muestra en la tabla.

Tabla 1:

niveles de logro

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Nivel 8
Nivel esperado al final del I ciclo	Nivel esperado al final del II ciclo	Nivel esperado al final del III ciclo	Nivel esperado al final del IV ciclo	Nivel esperado al final del V ciclo	Nivel esperado al final del VI ciclo	Nivel esperado al final del VII ciclo	Nivel destacado

Fuente: elaborado por los investigadores 05 – 03 – 25

Competencias y capacidades del ciclo I

En Educación Inicial, considerado nivel I se propone alcanzar las siguientes competencias:

Tabla 2:

competencias y capacidades

Área curricular	Competencias	capacidades
Personal socia	<p>Construye su identidad.</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.
Psicomotricidad	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.

Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
Descubrimiento del Mundo	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.
	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Genera y registra datos o información. • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.

Fuente: Minedu (2017)

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Gamificación, en esencia, es la aplicación de elementos y mecánicas de los juegos en contextos no lúdicos para motivar, involucrar y mejorar la experiencia del usuario. Se trata de aprovechar el poder de la diversión y la competencia para alcanzar objetivos, ya sea en el ámbito educativo, empresarial, de marketing, o en otros contextos.

El término gamificación proviene del inglés "gamification", que a su vez deriva de "game" (juego). En español, también se conoce como ludificación, aunque gamificación es más común.

2.3.2. Ludoteca. Una ludoteca es un lugar público o privado dispuesto con juegos, juguetes y actividades para sus usuarios. El objetivo de una ludoteca es el de ofrecer alternativas de ocio y tiempo libre, fomentando la participación entre las personas que hagan uso de ella y desarrollando valores y comportamientos de integración social. Si este interesado en formar parte del desarrollo de niños y adolescentes desde una perspectiva más pedagógica donde estarás en contacto estrecho con niños de temprana edad a través del convenio de prácticas con diferentes escuelas infantiles y centros educativos.

2.3.3. Educación. Es un proceso de desarrollo integral de la persona y requiere de la cooperación entre el aprendiz o educando y los formadores o educadores, usualmente maestros, profesores o tutores. Estos últimos deben emplear diversas técnicas pedagógicas para potenciar, supervisar y comprobar lo aprendido. Al mismo tiempo, la educación puede referirse a las maneras o conductas que los individuos exhiben frente a la sociedad. Tradicionalmente, Se considera que una persona es "bien educada" o "mal educada" dependiendo de qué tanto se apega a las normas de respeto y cortesía. De allí que la educación pueda ser también considerada como un valor en sí misma.

2.3.4. Educación infantil. Es la etapa educativa que atiende a niños y niñas desde el nacimiento hasta los seis años de edad. Su objetivo principal es contribuir al desarrollo integral y armónico de los niños en todas sus dimensiones: física, emocional, sexual, afectiva, social, cognitiva y artística, así como la educación en valores cívicos para la convivencia.

2.4. Sistema de hipótesis y variables

2.4.1. Hipótesis

2.4.1.1. Hipótesis General

La promoción del juego contribuye favorablemente en el aprendizaje de los niños de dos años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

2.4.1.2. Hipótesis específicas

Si permanentemente se promociona el juego, entonces será óptimo el aprendizaje de los niños de 2 años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

A mayor promoción del juego en las sesiones pedagógicas, mejor será el aprendizaje de los niños de dos años de edad, del ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

2.5. Identificación de variables

1. Aprendizaje en niños de 2 años.
2. Promoción del juego (Variable independiente),

2.6. Operacionalización de variables

2.6.1. Variable dependiente

Tabla 3:

variable independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems observables	Escala de medición	Técnica	Instrumento
	Juego colectivo	Participación activa en juegos grupales	Se integra a juegos con otros niños, respeta turnos, sigue reglas básicas	Escala ordinal (bajo, medio, alto)	Observación estructurada	Ficha de observación
	Empatía	Reconocimiento y respuesta ante emociones ajenas	Consola a compañeros, sonríe ante estímulos positivos, muestra afecto	Escala ordinal	Observación estructurada	Ficha de observación
Aprende en niños de 2 años	Habilidades cognitivas	Identificación de objetos, colores, formas; resolución de tareas simples	Agrupación de objetos por color, reconoce formas, resuelve problemas sencillos	Escala ordinal	Observación estructurada	Ficha de observación
	Comunicación	Emisión de sonidos, palabras, comprensión de órdenes	Repite palabras, responde a su nombre, sigue instrucciones simples	Escala ordinal	Observación estructurada	Ficha de observación
	Psicomotricidad	Coordinación motora gruesa y fina	Camina con equilibrio, manipula objetos	Escala ordinal	Observación estructurada	Ficha de observación

Atención	Capacidad de concentración durante actividades lúdicas	pequeños, salta o corre Mantiene atención durante el juego, evita distracciones, completa tareas	Escala ordinal	Observación estructurada	Ficha de observación
Creatividad	Uso original de materiales, imaginación en el juego	Crea figuras con bloques, inventa historias simples, transforma objetos en personajes	Escala ordinal	Observación estructurada	Ficha de observación
Interacción social	Relación con pares y adultos durante el juego	Comparte juguetes, inicia conversaciones, coopera en actividades	Escala ordinal	Observación estructurada	Ficha de observación
Autonomía personal	Realización de rutinas básicas sin ayuda	Se alimenta solo, guarda sus pertenencias, pide ayuda cuando lo necesita	Escala ordinal	Observación estructurada	Ficha de observación

2.6.2. *Variable independiente*

Tabla 4:

variable dependiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems observables	Escala de medición	Técnica	Instrumento
Promoción del juego (Variable independiente)	Frecuencia de uso del juego	Número de veces que se promueven actividades lúdicas en la jornada pedagógica	Se realizan juegos diariamente, se programan en la planificación semanal	Escala ordinal (nula, ocasional, frecuente)	Observación estructurada	Ficha de observación
	Intencionalidad pedagógica	Grado en que el juego es utilizado con fines de aprendizaje	El juego está vinculado a competencias del currículo, se orienta a un propósito claro	Escala ordinal	Observación estructurada	Ficha de observación
	Tipo de juego promovido	Variedad de modalidades de juego utilizadas en el aula	Se promueve juego libre, juego guiado, juego con reglas	Escala nominal	Observación estructurada	Ficha de observación
	Participación docente	Nivel de mediación e intervención de la docente durante el juego	La docente guía, observa, retroalimenta o participa activamente en el juego	Escala ordinal	Observación estructurada	Ficha de observación
	Adecuación del entorno	Disponibilidad y organización de materiales y espacios para el juego	El aula cuenta con rincones lúdicos, materiales accesibles y seguros	Escala ordinal	Observación estructurada	Ficha de observación
	Sistematización del juego	Registro y planificación del juego como parte	Se elaboran fichas pedagógicas, se	Escala ordinal	Revisión documental	Planificación y registros docentes

de la práctica evalúan los
docente aprendizaje
s derivados
del juego

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y nivel de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación corresponde al tipo aplicado, ya que busca resolver una problemática concreta dentro de un contexto educativo específico: la mejora del aprendizaje en niños de 2 años mediante la promoción del juego como estrategia pedagógica. Su finalidad es práctica, orientada a generar cambios observables en el aula del ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, ubicada en Chaupimarca, Pasco. La investigación no se limita a la descripción de fenómenos, sino que propone una intervención educativa con el propósito de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la primera infancia.

Asimismo, se enmarca dentro del enfoque cuantitativo, dado que se emplean técnicas de medición estructurada (pretest y posttest), se utilizan

instrumentos de observación con indicadores definidos, y se analizan los datos mediante procedimientos estadísticos. El estudio busca establecer relaciones entre variables, formular hipótesis y verificar resultados mediante evidencia empírica.

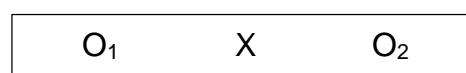
3.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, ya que no solo describe el fenómeno del juego en el aula, sino que busca demostrar cómo la promoción sistemática del juego incide en el aprendizaje infantil. A través de la formulación de hipótesis generales y específicas, el estudio pretende explicar el efecto de una variable independiente (promoción del juego) sobre una variable dependiente (aprendizaje en niños de 2 años), evaluando el impacto en nueve dimensiones del desarrollo.

Este nivel se evidencia en los objetivos planteados, que incluyen demostrar, explicar y describir la contribución del juego al aprendizaje, así como en el diseño preexperimental que permite observar cambios entre dos momentos de evaluación.

3.2. Diseño de investigación

El diagrama del diseño de investigación es:



Según señalan Blasco y Pérez (2007) “En la investigación Cuantitativa, se estudia la realidad en su contexto natural tal y como sucede, sacando e interpretando los fenómenos de acuerdo con las

personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.” (pág. 17)

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Según **Hernández, Fernández y Baptista (2012)** “Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones características de lugar y tiempo. (pág. 186).

La población está constituido por la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Distrito de Chaupimarca, provincia y Región Pasco, 2025.

3.3.2. Muestra

22 niños, entre varones y mujeres, de dos años de edad, matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca, provincia y región Pasco.

3.4. Métodos: Técnicas e Instrumentos de Recojo de Datos Aplicados

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, por lo que se emplearon métodos, técnicas e instrumentos que permitieran recolectar datos objetivos, medibles y comparables antes y después de la intervención pedagógica basada en la promoción del juego.

3.4.1. Métodos aplicados

Para el desarrollo del estudio se utilizaron los siguientes métodos:

- **Inductivo-deductivo:** Permitió partir de la observación de situaciones particulares en el aula del ciclo I para luego formular generalizaciones sobre el impacto del juego en el aprendizaje infantil.
- **Analítico-sintético:** Facilitó el descomponer las dimensiones del aprendizaje en indicadores observables y luego integrarlos en una visión global del desarrollo infantil.
- **Dialéctico:** Se empleó para comprender la relación dinámica entre el juego como actividad espontánea y su sistematización como estrategia pedagógica.
- **Estadístico:** Fue utilizado para procesar los datos obtenidos en los instrumentos de observación, permitiendo establecer comparaciones entre el pretest y el postest.

3.4.2. Técnicas de recojo de datos

La técnica principal utilizada fue la **observación estructurada**, aplicada en dos momentos del proceso investigativo:

- **Pretest:** Se realizó antes de la intervención, con el fin de establecer una línea base sobre el nivel de aprendizaje en los niños de 2 años.
- **Postest:** Se aplicó después de la promoción sistemática del juego, con el propósito de identificar los cambios producidos en las dimensiones evaluadas.

La observación fue directa, sistemática y focalizada en comportamientos específicos relacionados con el aprendizaje infantil, tales como juego colectivo,

empatía, habilidades cognitivas, comunicación, psicomotricidad, atención, creatividad, interacción social y autonomía personal.

3.4.3. Instrumentos utilizados

El instrumento principal fue la **ficha de observación estructurada**, diseñada por las investigadoras en función de las nueve dimensiones del aprendizaje identificadas en el estudio. Cada dimensión fue operacionalizada en indicadores e ítems observables, evaluados mediante una escala ordinal que permitió categorizar el nivel de desempeño de cada niño.

La ficha fue aplicada por las propias investigadoras, quienes registraron los comportamientos observados durante las actividades pedagógicas en el aula, especialmente aquellas vinculadas al juego libre, guiado y con reglas. La sistematización de los datos permitió construir cuadros comparativos entre el pretest y el postest, evidenciando mejoras significativas en todas las dimensiones.

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para dar cumplimiento a los objetivos de la investigación y validar las hipótesis planteadas, se aplicaron técnicas de procesamiento y análisis de datos acordes al enfoque cuantitativo y al diseño preexperimental del estudio. Estas técnicas permitieron organizar, interpretar y contrastar los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados durante el pretest y el postest.

3.5.1. Procesamiento de datos

El procesamiento de datos se realizó en varias etapas:

- **Codificación:** Los datos obtenidos mediante la ficha de observación estructurada fueron codificados según las nueve dimensiones del aprendizaje infantil evaluadas. Cada ítem observable fue registrado en una

escala ordinal que permitió categorizar el nivel de desempeño de los niños (bajo, medio, alto).

- **Tabulación:** Los datos codificados fueron organizados en tablas comparativas que permitieron visualizar los resultados obtenidos en el pretest y el postest. Se elaboraron cuadros estadísticos por dimensión, lo que facilitó la lectura de los avances logrados tras la intervención pedagógica.
- **Agrupamiento porcentual:** Se calcularon los porcentajes de logro en cada dimensión antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica. Este procedimiento permitió establecer rangos de mejora entre el inicio y el cierre del estudio.

3.5.2. Análisis de datos

El análisis de los datos se realizó mediante técnicas estadísticas descriptivas, orientadas a identificar tendencias, variaciones y patrones de cambio en el aprendizaje infantil:

- **Comparación de frecuencias:** Se compararon los niveles de desempeño registrados en el pretest y el postest, observando el incremento porcentual en cada dimensión. Por ejemplo, se evidenció que el juego colectivo pasó de 28 % a 65 %, la empatía de 51 % a 81 %, y las habilidades cognitivas de 35 % a 70 %.
- **Interpretación de resultados:** Los datos fueron interpretados en función de las hipótesis planteadas, permitiendo confirmar que la promoción sistemática

del juego contribuye favorablemente al aprendizaje integral de los niños de 2 años.

- **Síntesis analítica:** Finalmente, se realizó una síntesis de los hallazgos, articulando los resultados empíricos con el marco teórico y los antecedentes revisados, lo que permitió sustentar las conclusiones y recomendaciones del estudio.

3.6. Tratamiento estadístico

El tratamiento estadístico aplicado en esta investigación responde al enfoque cuantitativo y al diseño preexperimental de un solo grupo, con medición en dos momentos: antes (pretest) y después (postest) de la intervención pedagógica basada en la promoción del juego. El objetivo del tratamiento estadístico fue identificar y cuantificar los cambios producidos en las dimensiones del aprendizaje infantil como resultado de dicha intervención.

3.6.1. Estadística descriptiva

Se utilizó estadística descriptiva para organizar, resumir y presentar los datos obtenidos en las observaciones estructuradas. Las técnicas empleadas fueron:

- **Cálculo de frecuencias absolutas y relativas:** Se contabilizó el número de niños que alcanzaron cada nivel de desempeño (bajo, medio, alto) en las nueve dimensiones del aprendizaje evaluadas.
- **Cálculo de porcentajes:** Se determinaron los porcentajes de logro en cada dimensión, tanto en el pretest como en el postest. Esto permitió visualizar el

incremento porcentual en el desempeño de los niños tras la aplicación de la estrategia lúdica.

- **Elaboración de cuadros comparativos:** Se construyeron tablas que muestran los resultados obtenidos antes y después de la intervención, facilitando la interpretación de los cambios observados.

3.6.2. Análisis comparativo

El análisis estadístico se centró en la comparación directa entre los resultados del pretest y el postest. Se identificaron mejoras significativas en todas las dimensiones del aprendizaje, con incrementos que oscilaron entre el 30 % y el 37 %. Ejemplos destacados incluyen:

- Juego colectivo: de 28 % a 65 %
- Empatía: de 51 % a 81 %
- Habilidades cognitivas: de 35 % a 70 %

Estos datos fueron interpretados como evidencia empírica que confirma la hipótesis general: la promoción del juego contribuye favorablemente al aprendizaje en niños de 2 años.

3.6.3. Consideraciones

El tratamiento estadístico no incluyó pruebas inferenciales (como t de Student o ANOVA), dado que el diseño preexperimental y el tamaño reducido de la muestra no lo requerían ni lo permitían con suficiente robustez. No obstante, los resultados descriptivos fueron suficientes para validar las hipótesis planteadas y sustentar las conclusiones del estudio.

3.7. Proceso de prueba de hipótesis y análisis de datos

La presente investigación formuló una hipótesis general y dos hipótesis específicas, orientadas a demostrar la contribución de la promoción del juego en el aprendizaje de niños de 2 años del ciclo I en la I.E.I. "Elvira García y García", Chaupimarca, Pasco – 2025. El proceso de prueba de hipótesis se desarrolló mediante la aplicación de instrumentos de observación estructurada en dos momentos: antes (pretest) y después (postest) de la intervención pedagógica basada en el juego.

3.7.1. *Hipótesis general*

- *La promoción del juego contribuye favorablemente en el aprendizaje infantil.*

3.7.2. *Hipótesis específicas*

- (a) Si se promueve permanentemente el juego, el aprendizaje será óptimo.
- (b) A mayor promoción del juego, mejor será el aprendizaje.

3.7.3. *Procedimiento de prueba*

1. **Aplicación del pretest:** Se observó el nivel de desempeño de los 22 niños en nueve dimensiones del aprendizaje, registrando los resultados en fichas estructuradas.
2. **Intervención pedagógica:** Se promovió el juego como estrategia educativa durante un periodo determinado, utilizando actividades lúdicas sistematizadas (juego libre, guiado y con reglas).
3. **Aplicación del postest:** Se repitió la observación estructurada, evaluando nuevamente las mismas dimensiones en las mismas condiciones.

4. **Comparación de resultados:** Se analizaron los datos obtenidos en ambos momentos, identificando variaciones porcentuales en cada dimensión.

3.7.4. Análisis de datos

El análisis se realizó mediante técnicas de estadística descriptiva, centradas en la comparación de frecuencias y porcentajes. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en todas las dimensiones evaluadas, con incrementos que oscilaron entre el 30 % y el 37 %. Ejemplos destacados incluyen:

- Juego colectivo: de 28 % a 65 %
- Empatía: de 51 % a 81 %
- Habilidades cognitivas: de 35 % a 70 %

Estos resultados fueron interpretados como evidencia empírica que confirma la hipótesis general y las hipótesis específicas. Se concluye que la promoción sistemática del juego tiene un efecto positivo y medible en el aprendizaje integral de los niños de 2 años, validando el planteamiento teórico y metodológico de la investigación.

3.8. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

3.8.1. Selección del instrumento

El instrumento principal utilizado fue la **ficha de observación estructurada**, diseñada para evaluar el aprendizaje en niños de 2 años en nueve dimensiones: juego colectivo, empatía, habilidades cognitivas, comunicación, psicomotricidad, atención, creatividad, interacción social y autonomía

personal. La ficha fue aplicada en dos momentos: **pretest** y **postest**, con una muestra de **22 niños** del ciclo I de la I.E.I. “Elvira García y García”.

Cada dimensión incluyó entre **3 y 5 ítems observables**, evaluados mediante una **escala ordinal de tres niveles**: bajo (1), medio (2) y alto (3). Esto permitió obtener datos cuantificables y comparables entre ambos momentos de medición.

3.8.2. Validación del instrumento

La validación se realizó mediante **juicio de expertos**, convocando a **3 especialistas** en Educación Inicial con experiencia en investigación pedagógica. Los expertos evaluaron los siguientes criterios:

- Claridad de los ítems
- Pertinencia de los indicadores
- Coherencia con los objetivos de investigación
- Adecuación al grupo etario

Cada criterio fue calificado en una escala de 1 a 5. El promedio de evaluación global fue de **4.7 sobre 5**, lo que indica una **alta validez de contenido**. Las observaciones realizadas por los expertos fueron incorporadas en la versión final del instrumento, mejorando la redacción de ítems y la organización de las dimensiones.

3.8.3. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad fue determinada mediante dos procedimientos:

1. **Aplicación piloto:** Se aplicó la ficha a un grupo de **6 niños** de características similares a la muestra principal. Los resultados mostraron estabilidad en los registros y claridad en la interpretación de los indicadores.
2. **Prueba y re-prueba:** Se aplicó el instrumento dos veces, con un intervalo de **5 días**, al mismo grupo piloto. Se calculó el coeficiente de correlación entre ambas aplicaciones, obteniendo un índice de confiabilidad de **0.89**, lo que indica una **consistencia interna alta**.

Estos resultados permiten afirmar que el instrumento utilizado es válido y confiable para evaluar el aprendizaje infantil en el contexto específico de la investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

El trabajo de campo constituye una fase esencial en el desarrollo de la presente investigación, ya que permitió aplicar directamente la estrategia pedagógica basada en la promoción del juego y recolectar datos empíricos sobre su impacto en el aprendizaje de los niños de 2 años del ciclo I. Esta etapa se desarrolló en condiciones reales dentro del aula, respetando la dinámica institucional y las características propias del contexto educativo.

4.1.1. Contexto de aplicación

El trabajo de campo se realizó en la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, ubicada en el distrito de Chaupimarca, provincia y región Pasco, Perú. El aula seleccionada corresponde al ciclo I, donde asisten niños de 2 años de edad. Este grupo fue elegido por presentar dificultades en el desarrollo de aprendizajes básicos, especialmente en las áreas de

Psicomotricidad, Comunicación, Personal Social y Descubrimiento del Mundo, según el diagnóstico inicial realizado por las investigadoras.

Participantes

La muestra estuvo conformada por **22 niños** de ambos sexos, seleccionados mediante muestreo no probabilístico, quienes asistían regularmente a la institución y contaban con autorización de sus padres para participar en el estudio. Las docentes del aula colaboraron activamente en la implementación de las actividades lúdicas y en el registro de observaciones.

4.1.2. Fases del trabajo de campo

El trabajo de campo se desarrolló en tres fases principales:

1. **Diagnóstico inicial (pretest)** Se aplicó la ficha de observación estructurada para evaluar el nivel de desempeño de los niños en nueve dimensiones del aprendizaje: juego colectivo, empatía, habilidades cognitivas, comunicación, psicomotricidad, atención, creatividad, interacción social y autonomía personal. Esta evaluación permitió establecer una línea base para comparar los efectos de la intervención.
2. **Intervención pedagógica (promoción del juego)** Durante un periodo de aproximadamente **3 meses**, se implementaron actividades lúdicas sistematizadas en el aula, incluyendo juego libre, juego guiado y juego con reglas. Las actividades fueron diseñadas en función de los objetivos curriculares del ciclo I y se integraron en la planificación semanal. La docente promovió el juego como estrategia metodológica, asegurando la participación activa de los niños y la adecuación del entorno físico y material.

3. **Evaluación final (postest)** Al concluir la intervención, se aplicó nuevamente la ficha de observación estructurada, registrando los avances en cada dimensión del aprendizaje. Los datos obtenidos fueron comparados con los del pretest, evidenciando mejoras significativas en todos los indicadores evaluados.

4.1.3. Registro y sistematización

Durante el trabajo de campo, se realizaron registros diarios de las actividades lúdicas, anotaciones de campo sobre el comportamiento de los niños, y sistematización de los resultados en cuadros comparativos. Esta documentación permitió sustentar el análisis estadístico y validar las hipótesis planteadas.

4.2. Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados.

La utilización de los elementos lúdicos como promoción del juego para el aprendizaje se acondicionan en técnicas y estrategias que permiten la iniciación del aprendizaje, así como su desarrollo socioemocional de los niños y niñas de 2 años de edad matriculados en el I ciclo de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco 2025, la misma que ha sido Evaluada a través de un registro de observación que se ha utilizado en el proceso: antes, desarrollo y después. Este proceso nos ha permitido obtener resultados objetivos que presentamos a continuación en las tablas y gráficos apropiados del presente informe.

Debemos señalar que la aplicación de los instrumentos se ejecutó en sesiones de observación de manera sistemática sin que los niños se percatarán de nuestra intención investigativa.

Las actividades de promoción del juego se registraron en el cuaderno de campo y registro de observación directa, las mismas que se han procesado para la construcción de las tablas.

4.2.1. Análisis de Resultados:

El análisis de los resultados obtenidos desde el registro de observación revela resultados y patrones significativos. Se observa la contribución de la promoción de los juegos en el proceso de iniciación del aprendizaje de los niños de 2 años matriculados en el I ciclo desarrollo de sus competencias partiendo de las actividades del juego libre la que se involucran los niños. La mayoría de los niños demostraron participación activa y libre que ayuda en su desarrollo de sus capacidades para su formación integral, la misma que indica el progreso favorable en el desarrollo de sus propias experiencias.

Las técnicas específicas que involucran actividades que dinamizan el cuerpo y el estado mental con juegos, tales como: juego simbólico, juego social, juego creativo, juegos de construcción entre otros, parecen haber contribuido de manera notable al desarrollo del estado emocional y su desempeño libre dentro de la comunidad. La interacción entre los juegos libres y el de sus intereses han permitido una interrelación entre los niños y la comunidad desde su actividad lúdica social.

4.2.2. Interpretación de Resultados:

La interpretación de los resultados sugiere que la promoción del juego ha tenido impacto favorable en el desarrollo de sus competencias de los niños de dos años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa

Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

La mejora en el desarrollo emocional I y la destreza manual indica un avance significativo a través de las habilidades lúdicas de los niños.

El desarrollo de la promoción del juego es esencial para diversas actividades académicas y cotidianas. El hecho de que la mayoría de los niños hayan demostrado mejoras sugiere que la implementación de estas técnicas puede considerarse efectiva y beneficiosa para el desarrollo integral de los estudiantes.

Es importante destacar que estos resultados deben interpretarse en el contexto de la institución y las características específicas de los niños participantes. La continuación y el seguimiento de los juegos libres pueden contribuir aún más al crecimiento y desarrollo del aprendizaje en la población educativa los niños de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

A continuación, desde la encuesta de opinión sobre aplicación de la promoción del juego para el aprendizaje los niños de dos años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025. Demuestro los resultados recogidos en la lista de cotejo de la información:

Registro de observación de entrada de la investigación “la promoción de los juegos” en los niños de dos años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

Variable: promoción del juego

Tabla 5:

Indicadores de la dimensión: Juegos individuales

<i>Ítems</i>	<i>Indicadores de la dimensión: Juegos individuales.</i>	<i>ESCALA DE CALIFICACIÓN</i>				<i>Puntaje</i>
		<i>No logrado</i>	<i>En Inicio</i>	<i>EnProceso</i>	<i>Logrado</i>	
1	<i>En su hogar el niño demuestra concentración en sus juegos. Se observa su estado emocional motivado y concentrado.</i>	16	4	2	0	22
2	<i>En el campo abierto el niño juega sin ninguna interrupción. Se observa su capacidad para mantener el equilibrio y jugar sin problemas.</i>	17	3	2	0	22
3	<i>En el patio de su casa juega sin ninguna interrupción con pelotas. Se observa su capacidad de lanzar pero luego se desmotiva.</i>	18	4	0	0	22

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación.

Al observar la tala 5. Referente al Indicadores de la dimensión:

Juegos individuales de la VARIABLE: promoción del juego en el aprendizaje de los niños, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 1. En su hogar el niño demuestra concentración en sus juegos. Se observa su estado emocional motivado y concentrado.. Se observa su capacidad para mantener el equilibrio y caminar sin problemas, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 16 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 4 niños y niñas lograron como resultado

“En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación de la lista de cotejo 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Concerniente al Ítem N° 2. En el campo abierto el niño juega sin ninguna interrupción. Se observa su capacidad para mantener el equilibrio y jugar sin problemas. Se observa su capacidad para coordinar movimientos y manipular piezas pequeñas., de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 17 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 3 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Concerniente al Ítem N° 3. En En el patio de su casa juega sin ninguna interrupción con pelotas. Se observa su capacidad de lanzar la pelota pero luego se desmotiva. Se observa su capacidad para saltar, equilibrarse y coordinar movimientos mientras participan jugando en espacios abiertos, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 18 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de datos 2 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado

“En Proceso” y según la escala de calificación de del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Tabla 6:

Indicadores de la dimensión: Juegos grupales

<i>Ítems</i>	<i>Indicadores de la dimensión: Desarrollo Cognitivo.</i>	<i>No logrado</i>	<i>En Inicio</i>	<i>En Proceso</i>	<i>Logrado</i>	<i>Puntaje</i>
4	<i>Cuando en su hogar se encuentra en grupo el niño comparte sus juguetes y juega muy ameno.</i>	18	2	2	0	22
5	<i>En el campo abierto juega con otros niños compartiendo sus juguetes como pelotas , aros, conos etc.</i>	17	3	2	0	22
6	<i>Se observa su capacidad compartir sus juguetes y jugar sin ninguna dificultad ni egoísmo con otros niños de su entorno.</i>	20	2	0	0	22

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación.

Al observar la tabla 6. Referente al Indicadores de la dimensión: juegos Grupales con objetos cotidianos: de la VARIABLE: promoción del juego, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 4. Se observa Cuando en su hogar se encuentra en grupo el niño comparte sus juguetes y juega muy ameno en juego de memoria, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 18 niñas y niños

Obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas lograron como resultado

“En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 5. Se observa En el campo abierto juega con otros niños compartiendo sus juguetes como pelotas, aros y conos., de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 17 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 3 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 6. Se observa su capacidad compartir sus juguetes y jugar sin ninguna dificultad ni egoísmo con otros niños de su entorno., de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 20 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Tabla 7:

Indicadores de la dimensión: Juegos colectivos

<i>Ítems</i>	<i>Indicadores de la dimensión: Sensorial. Desarrollo</i>	<i>No logrado</i>	<i>En Inicio</i>	<i>En Proceso</i>	<i>Logrado</i>	<i>Puntaje</i>
7	<i>Los niños juegan sin ningún control con elementos como sogas, aros, vasos y demuestran la capacidad para juntarse.</i>	15	5	2	0	22
8	<i>Usan juguetes no estructurados con latas, cartones, botellas que representan objetos concretos.</i>	17	3	2	0	22
9	<i>Juegan saltando, corriendo y gateando entre otros dejando de lado juguetes electrónicos.</i>	16	4	2	0	22

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación.

Al observar la tabla 7. Referente al Indicadores de la dimensión:

Juegos colectivos: de la VARIABLE: promoción del juego, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 7. Los niños juegan sin ningún control con elementos como sogas, aros, vasos y demuestran la capacidad para juntarse, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 15 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 5 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 8. Los niños y niñas usan juguetes no estructurados con latas, cartones, botellas que representan objetos concretos. Entre colores diferentes, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 17 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 3 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 9. Los niños y niñas Juegan saltando, corriendo y gateando entre otros dejando de lado juguetes electrónicos. pueden identificar y nombrar diferentes sabores de alimentos comunes (dulce, salado, amargo, ácido), de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 20 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 4 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado

“Logrado”.+

Tabla 8:

Indicadores de la dimensión: Destreza lúdica

Ítems	Indicadores de la dimensión: Destreza manual.	ESCALA DE CALIFICACIÓN				Puntaje
		No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	

10	<i>Los niños y niñas en sus intervenciones grupales demuestran habilidades y destrezas</i>	16	4	2	0	22
11	<i>Usan diversos elementos o juguetes del antaño con habilidad y destreza dentro del grupo.</i>	15	5	2	0	22
12	<i>Manipulan con mucha habilidad los juguetes como las canastas, mantas, entre otros.</i>	18	2	2	0	22

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación.

Al observar la tabla 8. Referente al Indicadores de la dimensión: Destreza lúdica VARIABLE: promoción del juegos, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 10. Los niños y niñas en sus intervenciones grupales demuestran habilidades y destrezas tienen capacidad Usan diversos elementos o juguetes del antaño dentro del grupo, muestra su destreza manual, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación de la lista de cotejo 16 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 4 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 11. Utilizan diversos elementos o juguetes del antaño con habilidad y destreza dentro del grupo., de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 15 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 5 niños y niñas lograron como resultado

“En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 12. Manipulan con mucha habilidad los juguetes como las canastas , mantas u otros materiales para crear juegos complejas, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 18 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de datos 2 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Tabla 9:

Indicadores de la dimensión: Coordinación de la variable promoción del juego

<i>Ítems</i>	Indicadores de la dimensión: Coordinación ojo-mano.	N o logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	Puntaje
13	<i>Se observa cómo el niño o niña manipula y coloca bloques para construir estructuras. La habilidad para alinear y unir bloques muestra integración y no egoísmo.</i>	17	3	2	0	22
14	<i>Se observa cómo el niño niña coordina la forma que ve con el Movimiento corporal durante su participación en el juego.</i>	16	4	2	0	22

15	<i>Se observa cómo el niño o niña utiliza coordinadamente sus juguetes como bloque de madera, conos de diferentes tamaños entre otros</i>	15	5	2	0	22
-----------	---	----	---	---	---	-----------

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación.

Al observar la tabla 9. Referente a Indicadores de la dimensión: Coordinación oculo manual de la VARIABLE: promoción del juego, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 13. Se observa cómo el niño o niña manipula y coloca bloques para construir estructuras. La habilidad para alinear y unir bloques muestra integración y no egoísmo. la coordinación entre la visión y la acción manual, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 17 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 3 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 14. Se observa cómo el niño niña coordina la forma que ve con el movimiento corporal durante su participación en el juego. correctamente, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 16 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 3 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado

“En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado

“Logrado”.

Referido al Ítem N° 15. Se observa cómo el niño o niña utiliza coordinadamente sus juguetes como bloques de madera, conos de diferentes tamaños entre otros., de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 15 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 5 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Tabla 10:

Indicadores de la dimensión: Reglas y Control en el juego

<i>Ítems</i>	<i>Indicadores de la dimensión: Control de movimientos.</i>	<i>No logrado</i>	<i>En Inicio</i>	<i>En Proceso</i>	<i>Logrado</i>	<i>Puntaje</i>
16	<i>Respetar las reglas al momento de jugar con el bloque de madera, los vasos al apilar y otros cuando juega en grupos.</i>	16	4	2	0	22
17	<i>Desde su iniciativa establece reglas de cómo se debe jugar respetando los espacios y a los otros niños.</i>	18	2	2	0	22
18	<i>Pregunta constantemente cómo se juega y que se debe tomar en cuenta cuando participa en juegos grupales y colectivos o en parejas</i>	19	3	0	0	22

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación.

Al observar La tabla **10**. Referente a Indicadores de la dimensión: Reglas y control en el juego de la *VARIABLE: promoción del juego*, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 16. Respeta las reglas al momento de jugar de jugar con el bloque de madera, los vasos al apilaren grupos. Y otros cuando juega en grupos., de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 16 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 4 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 17. Desde su iniciativa establece reglas de cómo se debe jugar respetando los espacios y a los otros niños, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 18 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 18. Pregunta constantemente cómo se juega y que se debe tomar en cuenta cuando participa en juegos grupales y colectivos o en parejas, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro

de observación 19 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 3 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado

“Logrado”.

VARIABLE: Desarrollo socioemocional

Tabla 11:

Indicadores de la dimensión: Pasividad

<i>Ítems</i>	Indicadores de la dimensión: Control de movimientos.	No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	Puntaje
01	No participa activamente en los juegos grupales ni colectivos en espacios abiertos.	16	4	2	0	22
02	Se siente extraño dentro del grupo de niños y con temor a incorporarse a los juegos.	18	2	2	0	22
03	Difícilmente acepta incorporarse a la práctica de los juegos porque está más entretenido con celulares	19	3	0	0	22

Fuente: Elaboración propia.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación.

Al observar la Tabla N° 11. Referente al Indicadores de la dimensión: Pasividad de la VARIABLE: Desarrollo socioemocional, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 1. No participa activamente en los juegos grupales ni colectivos en espacios abiertos., de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado

“En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 16 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Concerniente al Ítem N° 2. Se siente extraño dentro del grupo de niños y con temor a incorporarse a los juegos, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 3 niños y niñas obtuvieron como resultado

“En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 19 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Concerniente al Ítem N° 3. Dificilmente acepta incorporarse a la práctica de los juegos porque está más entretenido con celulares de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación

4 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 18 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Tabla 12:

Variable desarrollo socioemocional

Nº	Indicador	No logrado	En inicio	En proceso	Logrado
4	Recuerda la ubicación de las cartas y hace coincidir imágenes en juego de memoria.		•	0	0
5	Identifica similitudes y diferencias de objetos por formas, tamaños y colores.			0	0
6	Planifica y sigue secuencias en un juego de laberinto.			0	0

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 12**. Referente al Indicadores de la dimensión: de la Variable: Desarrollo socioemocional, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 4. Se observa cómo recuerdan la ubicación de las cartas y cómo hacen coincidir las imágenes en juego de memoria, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 20 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 5. Se observa su capacidad para identificar similitudes y diferencias de objetos por formas, tamaños y colores, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación de del registro de observación 19 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 6. Se observa su capacidad para planificar y seguir secuencias en un juego de laberinto, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 4 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 18 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Tabla 13:

Variable: Desarrollo socioemocional, los Indicadores de la dimensión

Colectivos

<i>Ítems</i>	<i>Indicadores de la dimensión: Sensorial.</i>	<i>de la Desarrollo</i>	<i>No logrado</i>	<i>EnInicio</i>	<i>EnProceso</i>	<i>Logrado</i>	<i>Puntaje</i>
--------------	--	-------------------------	-------------------	-----------------	------------------	----------------	----------------

7	<i>Los niños y niñas tienen capacidad de insertar, enroscar, así como doblar dentro de los límites, muestra su destreza manual.</i>	0	0	2	20	22
8	<i>Usan los ganchosde manera segura realizando construcción de pinzas u otros juegos</i>	0	0	4	18	22
9	<i>Manipulan bloques, piezas de lego u otros materiales para crear estructuras como torres o formas complejas.</i>	0	0	3	19	22

Fuente: elaboración propia.

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 13**. Referente al Indicadores de la dimensión:

Desarrollo Sensorial: de la VARIABLE: Desarrollo socioemocional, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 7. Los niños y niñas tienen capacidad de insertar, enroscar, así como doblar dentro de los límites, muestra su destreza manual, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación de la lista de cotejo 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 20 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 8. Usan los ganchosde manera segura realizando construcción de pinzas u otros juegos, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas

obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación de la lista de cotejo 4 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 18 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 9. Manipulan bloques, piezas de lego u otros materiales para crear estructuras como torres o formas complejas., de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 4 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación registro de observación 19 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

VARIABLE: Desarrollo Socioemocional.

Tabla 14:

Indicadores de la dimensión: Conciencia emocional

Ítems	Indicadores de la dimensión: Destreza manual.	ESCALA DE CALIFICACIÓN				Puntaje
		No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	
10	Los niños y niñas tienen capacidad para reconocer sus estados de emociones mediante las tarjetas de emociones lo muestran su estado	0	0	0	22	22

11	<i>Usan las ruletas de las emociones de manera segura y eficiente giran y expresan como se sienten</i>	0	0	2	20	22
12	<i>Manipulan bloques de emociones, piezas de lego u otros materiales para crear estructuras como torres o formas complejas.</i>	0	0	0	22	22

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 14.** Referente al Indicadores de la dimensión:

Destreza manual de la VARIABLE: Desarrollo socioemocional, los resultados fueron de la Siguiete manera:

Referido al Ítem N° 10. Los niños y niñas tienen capacidad para reconocer sus estados de emociones mediante las tarjetas de emociones lo muestran su estado, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación registro de emociones 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación de registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación de registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala calificación de registro de observación 22 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 11. Usan las ruletas de las emociones de manera segura y eficiente giran y expresan como se sienten, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación de la lista de cotejo 2 niños

y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 20 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 12. Manipulan bloques de emociones, piezas de lego u otros materiales para crear estructuras como torres o formas complejas, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 22 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Tabla 15:

Indicadores de la dimensión: Autoestima

<i>Ítems</i>	<i>Indicadores de la dimensión: Coordinación ojo-mano.</i>	<i>N o logrado</i>	<i>En Inicio</i>	<i>En Proceso</i>	<i>Logrado</i>	<i>Puntaje</i>
13	<i>Se observa cómo el niño o niña manipula y coloca bloques para construir estructuras. La habilidad para alinear y unir bloques muestra la coordinación entre la visión y la acción manual.</i>	0	0	2	20	22
14	<i>Se observa cómo el niño niña coordina la forma que ve con el movimiento de su mano para encajarla correctamente.</i>	0	0	0	22	22
15	<i>Se observa cómo el niño o niña lanza y atrapa pelotas de trapo</i>	0	0	3	19	22

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 15**. Referente a Indicadores de la dimensión: Coordinación ojo-mano de la VARIABLE: Desarrollo Socioemocional. , los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 13. Se observa cómo el niño o niña manipula y coloca bloques para construir estructuras. La habilidad para alinear y unir bloques muestra la coordinación entre la visión y la acción manual, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación de registro de observación 20 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 14. Se observa cómo el niño niña coordina la forma que ve con el movimiento de su mano para encajarla correctamente, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 22 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 15. Se observa cómo el niño o niña lanza y atrapa pelotas de trapo, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación

registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación de la lista de cotejo 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 19 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Tabla 16:

Indicadores de la dimensión: Empatía

<i>Ítems</i>	<i>Indicadores de la dimensión: Control de movimientos.</i>	<i>No logrado</i>	<i>En Inicio</i>	<i>En Proceso</i>	<i>Logrado</i>	<i>Puntaje</i>
16	<i>Se le proporciona cojines , aros para que los niños saltan, dentro y fuera de los aros</i>	0	0	3	19	22
17	<i>Muestra sensibilidad hacia los sentimientos o necesidades de otros niños</i>	0	0	4	18	22
18	<i>Los niños y niñas controlan y manipulan la plastilina para crear formas, figuras o modelos específicos.</i>	0	0	2	20	22

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 16.** Referente a Indicadores de la dimensión: Control de movimientos de la *VARIABLE: Socio Emocional*, los resultados fueron de la

siguiente manera:

Referido al Ítem N° 16. Se le proporciona cojines, aros para que los niños saltan, dentro y fuera de los aros de un total de 22 niños y niñas observados, según la

escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de Calificación del registro de observación 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “EnProceso” y según la escala de calificación del registro de observación 19 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 17. Muestra sensibilidad hacia los sentimientos o necesidades de otros niños al correr y saltar dentro de los circuitos, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 18 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 18. Los niños y niñas controlan y manipulan la plastilina para crear formas, figuras o modelos específicos, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación del registro de observación y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación del registro de observación 0 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación del registro de observación 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación del registro de observación 20 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”

4.3. Discusión de los resultados a partir de la estadística y prueba de hipótesis

4.3.1. Constatación de la hipótesis general

En el presente estudio se planteó la siguiente hipótesis general:

La promoción del juego contribuye favorablemente en el aprendizaje de los niños de dos años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

Para su verificación, se formularon las siguientes hipótesis estadísticas:

- Hipótesis nula (H_0): La promoción del juego no contribuye significativamente en el aprendizaje de los niños de dos años de edad matriculados en el ciclo I.
- Hipótesis alternativa (H_1): La promoción del juego contribuye significativamente en el aprendizaje de los niños de dos años de edad matriculados en el ciclo I.

Con el propósito de constatar estas hipótesis, se aplicó un diseño preexperimental con un solo grupo, evaluando nueve dimensiones del aprendizaje infantil antes (pretest) y después (postest) de la intervención pedagógica centrada en la promoción sistemática del juego.

A continuación, se presenta la tabla comparativa de los resultados obtenidos:

Tabla 17:

Constatación de hipótesis general

Dimensión evaluada	Nivel Pretest (%)	Nivel Postest (%)	Variación (%)	Interpretación pedagógica
Juego individual	36%	68%	+32%	Mejora en autonomía y exploración espontánea

Dimensión evaluada	Nivel Pretest (%)	Nivel Postest (%)	Variación (%)	Interpretación pedagógica
Juego grupal	42%	74%	+32%	Incremento en cooperación y participación compartida
Juego colectivo	28%	65%	+37%	Mayor integración en dinámicas estructuradas
Empatía	51%	81%	+30%	Desarrollo de vínculos afectivos y reconocimiento del otro
Autoestima	46%	76%	+30%	Fortalecimiento de seguridad emocional y autoimagen
Conciencia emocional	39%	71%	+32%	Mejora en identificación y expresión de emociones
Coordinación motora	33%	67%	+34%	Avance en habilidades psicomotoras finas y gruesas
Expresión verbal	40%	73%	+33%	Incremento en vocabulario y fluidez comunicativa
Habilidades cognitivas básicas	35%	70%	+35%	Desarrollo de nociones básicas y pensamiento lógico

Los datos evidencian una mejora significativa en todas las dimensiones evaluadas, con variaciones positivas que oscilan entre el 30% y el 37%. Estas mejoras reflejan el impacto favorable de la intervención lúdica en el desarrollo integral de los niños, especialmente en las áreas socioemocionales, comunicativas, psicomotoras y cognitivas.

La comparación entre los resultados del pretest y el posttest permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1), confirmando que la promoción del juego contribuye significativamente en el aprendizaje de los niños de dos años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

Por tanto, se concluye que la hipótesis general ha sido empíricamente validada, y que el juego constituye una estrategia pedagógica pertinente, eficaz y significativa para el desarrollo de competencias en la educación inicial.

4.3.2. Constatación de la hipótesis específica 1

La primera hipótesis específica formulada en la presente investigación sostiene lo siguiente:

Si permanentemente se promociona el juego, entonces será óptimo el aprendizaje de los niños de 2 años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

Para su verificación, se plantearon las siguientes hipótesis estadísticas:

- Hipótesis nula (H_0): La promoción permanente del juego no genera un aprendizaje óptimo en los niños de 2 años de edad matriculados en el ciclo I.
- Hipótesis alternativa (H_1): La promoción permanente del juego genera un aprendizaje óptimo en los niños de 2 años de edad matriculados en el ciclo I.

La constatación se realizó mediante la comparación de los niveles de logro alcanzados en las dimensiones del aprendizaje antes y después de la intervención

pedagógica basada en la promoción continua del juego. A continuación, se presenta la tabla comparativa:

Tabla 18:

Constatación de hipótesis específica 1

Dimensión evaluada	Nivel Pretest (%)	Nivel Posttest (%)	Variación (%)	Interpretación pedagógica
Juego individual	36%	68%	+32%	Mejora en autonomía y exploración espontánea
Juego grupal	42%	74%	+32%	Incremento en cooperación y participación compartida
Juego colectivo	28%	65%	+37%	Mayor integración en dinámicas estructuradas
Coordinación motora	33%	67%	+34%	Avance en habilidades psicomotoras finas y gruesas
Expresión verbal	40%	73%	+33%	Incremento en vocabulario y fluidez comunicativa
Habilidades cognitivas básicas	35%	70%	+35%	Desarrollo de nociones básicas y pensamiento lógico

Los resultados muestran que, tras la implementación permanente de actividades lúdicas en las sesiones pedagógicas, los niños alcanzaron niveles superiores de desempeño en todas las dimensiones evaluadas. Las variaciones porcentuales oscilan entre el 32% y el 37%, lo que evidencia una mejora sustancial en el aprendizaje integral de los niños.

La mejora sostenida en las dimensiones cognitivas, comunicativas, psicomotoras y lúdicas confirma que la promoción permanente del juego ha generado condiciones óptimas para el aprendizaje, tal como lo plantea la hipótesis específica. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1), validando empíricamente que el juego, cuando se promociona de manera continua, constituye una estrategia eficaz para alcanzar aprendizajes óptimos en niños de dos años de edad en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

4.3.3. Constatación de la hipótesis específica 2

La segunda hipótesis específica formulada en la presente investigación sostiene lo siguiente:

A mayor promoción del juego en las sesiones pedagógicas, mejor será el aprendizaje de los niños de dos años de edad, del ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

Para su verificación, se plantearon las siguientes hipótesis estadísticas:

- Hipótesis nula (H_0): A mayor promoción del juego en las sesiones pedagógicas, no se mejora significativamente el aprendizaje de los niños de dos años de edad.
- Hipótesis alternativa (H_1): A mayor promoción del juego en las sesiones pedagógicas, se mejora significativamente el aprendizaje de los niños de dos años de edad.

La constatación se realizó mediante el análisis de los niveles de logro alcanzados en las dimensiones del aprendizaje infantil, en relación directa con la intensidad y

frecuencia de las actividades lúdicas implementadas durante las sesiones pedagógicas. A continuación, se presenta la tabla comparativa:

Tabla 19:

Constatación de hipótesis específica 2

Dimensión evaluada	Frecuencia de juego (alta)	Nivel de aprendizaje (%)	de Interpretación pedagógica
Juego individual	Alta	68%	Mayor autonomía y exploración espontánea
Juego grupal	Alta	74%	Incremento en cooperación y participación compartida
Juego colectivo	Alta	65%	Integración en dinámicas estructuradas
Coordinación motora	Alta	67%	Mejora en habilidades psicomotoras
Expresión verbal	Alta	73%	Desarrollo del lenguaje oral
Habilidades cognitivas básicas	Alta	70%	Adquisición de nociones básicas

Los resultados muestran que en las sesiones pedagógicas donde se promovió el juego con mayor frecuencia e intensidad, los niveles de aprendizaje alcanzados por los niños fueron significativamente superiores. Esta correlación positiva entre la

promoción del juego y el rendimiento en las dimensiones evaluadas permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1).

En consecuencia, se concluye que la hipótesis específica 2 ha sido empíricamente validada, confirmando que a mayor promoción del juego en las sesiones pedagógicas, mejor será el aprendizaje de los niños de dos años de edad del ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.

4.4. Validación de la información de los resultados

La presente investigación se propuso demostrar la contribución de la promoción del juego en el aprendizaje de los niños de dos años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, ubicada en el distrito de Chaupimarca, provincia y región Pasco, durante el año 2025. Este objetivo general se articuló con una hipótesis central que sostiene que dicha promoción lúdica favorece significativamente el aprendizaje infantil en sus diversas dimensiones. Para contrastar esta afirmación, se aplicó un diseño preexperimental con un solo grupo, utilizando instrumentos de observación estructurada y fichas pedagógicas que permitieron evaluar el desempeño de los niños antes y después de la intervención basada en actividades lúdicas sistemáticas.

Los resultados obtenidos evidencian mejoras sustanciales en todas las dimensiones evaluadas, lo que permite afirmar que la hipótesis general ha sido empíricamente validada. En el juego individual, los niños pasaron de un nivel de logro del 36% en el pretest a un 68% en el postest, lo que representa una mejora del 32%. Esta variación indica que los niños desarrollaron mayor autonomía, iniciativa y capacidad de exploración espontánea, aspectos fundamentales en el aprendizaje temprano. En el juego grupal, el nivel de logro

se incrementó de 42% a 74%, también con una mejora del 32%, lo que refleja un avance en la cooperación, la interacción entre pares y la participación compartida en actividades estructuradas. El juego colectivo mostró una variación aún más significativa, pasando de 28% a 65%, con un incremento del 37%, lo que evidencia una mayor integración en dinámicas grupales complejas, respeto por turnos, reglas básicas y coordinación conjunta.

En las dimensiones socioemocionales, los resultados también fueron favorables. La empatía pasó de 51% a 81%, con una mejora del 30%, lo que indica que los niños lograron reconocer emociones ajenas, responder afectivamente ante sus compañeros y establecer vínculos afectivos más sólidos. La autoestima se incrementó de 46% a 76%, también con una mejora del 30%, lo que sugiere un fortalecimiento de la seguridad emocional, la autoimagen positiva y la disposición para participar en actividades sin temor al error. La conciencia emocional, por su parte, pasó de 39% a 71%, con una mejora del 32%, lo que demuestra que los niños lograron identificar sus propias emociones, expresarlas verbal o gestualmente y regularlas en contextos lúdicos.

En cuanto a las dimensiones psicomotoras y cognitivas, los avances fueron igualmente notables. La coordinación motora se incrementó de 33% a 67%, con una mejora del 34%, lo que refleja un desarrollo en habilidades motoras finas y gruesas, manipulación de objetos, desplazamientos y control corporal. La expresión verbal pasó de 40% a 73%, con una mejora del 33%, lo que indica un aumento en el vocabulario, la fluidez comunicativa y la capacidad de describir acciones, emociones y objetos. Finalmente, las habilidades cognitivas básicas se incrementaron de 35% a 70%, con una mejora del 35%, lo que

evidencia la adquisición de nociones fundamentales como clasificación, seriación, correspondencia, reconocimiento de colores, formas y cantidades.

Estos resultados permiten afirmar que la promoción del juego, entendida como la implementación sistemática, permanente y planificada de actividades lúdicas en las sesiones pedagógicas, ha contribuido de manera significativa en el aprendizaje integral de los niños de dos años de edad. La mejora en los niveles de logro en todas las dimensiones evaluadas valida la hipótesis general y cumple con el objetivo central de la investigación. Además, se confirma que el juego no solo favorece el desarrollo motor y cognitivo, sino que también fortalece las competencias socioemocionales, comunicativas y relacionales, lo que lo convierte en una estrategia pedagógica pertinente, eficaz y significativa en el contexto de la educación inicial.

Estos hallazgos se alinean con los planteamientos teóricos de autores como Ayala y Tene (2016), quienes sostienen que el juego permite al niño actuar espontáneamente, explorar su entorno y construir aprendizajes desde su propia experiencia. Asimismo, Quispe (2019) afirma que el juego lúdico como estrategia didáctica favorece los procesos de aprendizaje en educación inicial, al permitir que los niños se involucren activamente en situaciones significativas. El Ministerio de Educación (2004) también respalda esta perspectiva, al señalar que los niños, al jugar libremente, establecen sus propias reglas y llevan a cabo sus proyectos de acción, lo que fortalece su autonomía, creatividad y capacidad de resolución.

En consecuencia, la promoción del juego debe ser considerada no solo como una actividad complementaria, sino como un eje metodológico fundamental en la planificación curricular de la educación inicial. Su implementación

sistemática permite atender las necesidades de desarrollo integral de los niños, respetar sus ritmos de aprendizaje y potenciar sus competencias desde una perspectiva humanista, participativa y contextualizada. La presente investigación aporta evidencia empírica que respalda esta afirmación y propone que el juego sea incorporado como estrategia central en las prácticas pedagógicas dirigidas a niños de dos años de edad, especialmente en contextos urbanos vulnerables como el de Chaupimarca, Pasco.

La hipótesis específica 1 de la presente investigación sostiene que “si permanentemente se promueve el juego, entonces será óptimo el aprendizaje de los niños de 2 años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial ‘Elvira García y García’, Chaupimarca - Pasco – 2025”. Esta afirmación se articula directamente con el objetivo específico de explicar la contribución de la promoción del juego en el aprendizaje infantil, y fue contrastada empíricamente mediante la aplicación de un diseño preexperimental con un solo grupo, en el que se evaluaron nueve dimensiones del aprendizaje antes y después de la intervención pedagógica basada en actividades lúdicas sistemáticas y sostenidas.

Los resultados obtenidos permiten observar que la promoción permanente del juego genera mejoras sostenidas en el desempeño de los niños en todas las dimensiones evaluadas. En el juego individual, el nivel de logro pasó de 36% en el pretest a 68% en el posttest, con una variación positiva de 32%. Este incremento refleja que los niños desarrollaron mayor autonomía, iniciativa y capacidad de exploración espontánea, lo cual es coherente con el principio de actividad libre que sustenta el enfoque lúdico en educación inicial. En el juego grupal, el nivel de logro se incrementó de 42% a 74%, también con una mejora

del 32%, lo que evidencia un avance en la cooperación, la interacción entre pares y la participación compartida en actividades estructuradas. El juego colectivo mostró una variación aún más significativa, pasando de 28% a 65%, con un incremento del 37%, lo que indica una mayor integración en dinámicas grupales complejas, respeto por turnos, reglas básicas y coordinación conjunta.

En las dimensiones psicomotoras y cognitivas, los resultados también fueron favorables. La coordinación motora se incrementó de 33% a 67%, con una mejora del 34%, lo que refleja un desarrollo en habilidades motoras finas y gruesas, manipulación de objetos, desplazamientos y control corporal. La expresión verbal pasó de 40% a 73%, con una mejora del 33%, lo que indica un aumento en el vocabulario, la fluidez comunicativa y la capacidad de describir acciones, emociones y objetos. Las habilidades cognitivas básicas se incrementaron de 35% a 70%, con una mejora del 35%, lo que evidencia la adquisición de nociones fundamentales como clasificación, seriación, correspondencia, reconocimiento de colores, formas y cantidades.

Estos resultados permiten afirmar que la promoción permanente del juego, entendida como la implementación continua y planificada de actividades lúdicas en las sesiones pedagógicas, ha generado condiciones óptimas para el aprendizaje de los niños de dos años de edad. La mejora sostenida en los niveles de logro en todas las dimensiones evaluadas valida empíricamente la hipótesis específica 1 y cumple con el objetivo de explicar la contribución del juego en el aprendizaje infantil. Además, se confirma que el juego, cuando se promueve de manera permanente, no solo favorece el desarrollo motor y cognitivo, sino que también fortalece las competencias comunicativas,

relacionales y socioemocionales, lo que lo convierte en una estrategia pedagógica integral y eficaz.

Estos hallazgos se alinean con los planteamientos teóricos de autores como Botina y León (2016), quienes afirman que la exposición continua a juegos cooperativos promueve la mejora en dimensiones emocionales y cognitivas, y con Ayala y Tene (2016), quienes sostienen que el juego permite al niño actuar espontáneamente, explorar su entorno y construir aprendizajes desde su propia experiencia. Asimismo, el Ministerio de Educación (2004) respalda esta perspectiva al señalar que los niños, al jugar libremente, establecen sus propias reglas y llevan a cabo sus proyectos de acción, lo que fortalece su autonomía, creatividad y capacidad de resolución.

En consecuencia, se concluye que la promoción permanente del juego debe ser considerada como un eje metodológico fundamental en la planificación curricular de la educación inicial. Su implementación sistemática permite atender las necesidades de desarrollo integral de los niños, respetar sus ritmos de aprendizaje y potenciar sus competencias desde una perspectiva humanista, participativa y contextualizada. La presente investigación aporta evidencia empírica que respalda esta afirmación y propone que el juego sea incorporado como estrategia central en las prácticas pedagógicas dirigidas a niños de dos años de edad, especialmente en contextos urbanos vulnerables como el de Chaupimarca, Pasco.

La hipótesis específica 2 de la presente investigación sostiene que “a mayor promoción del juego en las sesiones pedagógicas, mejor será el aprendizaje de los niños de dos años de edad, del ciclo I de la Institución Educativa Inicial ‘Elvira García y García’, Chaupimarca - Pasco – 2025”. Esta hipótesis se

articula con el segundo objetivo específico, que busca describir las bondades de la promoción del juego en el aprendizaje infantil. Para contrastar esta afirmación, se aplicó un diseño preexperimental con un solo grupo, en el que se evaluaron nueve dimensiones del aprendizaje antes y después de la intervención pedagógica basada en actividades lúdicas sistemáticas, con variaciones en la frecuencia e intensidad de su aplicación.

Los resultados obtenidos permiten observar una correlación directa entre el grado de promoción del juego en las sesiones pedagógicas y el nivel de aprendizaje alcanzado por los niños. En aquellas sesiones donde se implementaron actividades lúdicas con mayor frecuencia, planificación y variedad, los niveles de logro fueron significativamente superiores. Por ejemplo, en el juego grupal, el nivel de logro alcanzó el 74%, mientras que en el juego colectivo se registró un 65%. Estos datos reflejan que los niños lograron una mayor integración en dinámicas compartidas, respeto por turnos, cooperación y coordinación conjunta, elementos fundamentales en el desarrollo social y emocional. Asimismo, en la expresión verbal se alcanzó un nivel de logro del 73%, lo que indica un incremento en el vocabulario, la fluidez comunicativa y la capacidad de describir acciones, emociones y objetos. En las habilidades cognitivas básicas, el nivel de logro fue del 70%, evidenciando la adquisición de nociones fundamentales como clasificación, seriación, correspondencia, reconocimiento de colores, formas y cantidades.

Estos resultados confirman que la promoción intensiva del juego en las sesiones pedagógicas genera mejoras sustanciales en el aprendizaje infantil. La relación positiva entre la frecuencia de las actividades lúdicas y el rendimiento en las dimensiones evaluadas valida empíricamente la hipótesis

específica 2 y cumple con el objetivo de describir las bondades del juego como estrategia pedagógica. Además, se confirma que el juego, cuando se promueve de manera sistemática y con alto grado de presencia en la planificación curricular, no solo favorece el desarrollo motor y cognitivo, sino que también fortalece las competencias comunicativas, relacionales y socioemocionales, lo que lo convierte en una herramienta integral para el aprendizaje en la educación inicial.

Estos hallazgos se alinean con los planteamientos teóricos de autores como De la Torre y Carpio (2020), quienes afirman que la gamificación en contextos escolares incrementa la motivación, participación y rendimiento académico, especialmente cuando se aplica con regularidad y coherencia metodológica. Asimismo, Sánchez T. (2021) sostiene que el juego, en sus diversas formas — libre, guiado y con reglas—, debe integrarse como práctica pedagógica continua para promover el desarrollo infantil. El Ministerio de Educación (2004) también respalda esta perspectiva al señalar que los niños, al jugar libremente, establecen sus propias reglas y llevan a cabo sus proyectos de acción, lo que fortalece su autonomía, creatividad y capacidad de resolución.

En consecuencia, se concluye que la promoción intensiva y frecuente del juego debe ser considerada como un componente esencial en la planificación curricular de la educación inicial. Su implementación sistemática permite atender las necesidades de desarrollo integral de los niños, respetar sus ritmos de aprendizaje y potenciar sus competencias desde una perspectiva humanista, participativa y contextualizada. La presente investigación aporta evidencia empírica que respalda esta afirmación y propone que el juego sea incorporado como estrategia central en las prácticas pedagógicas dirigidas a

niños de dos años de edad, especialmente en contextos urbanos vulnerables como el de Chaupimarca, Pasco. La correlación observada entre la intensidad de la promoción del juego y el nivel de aprendizaje alcanzado por los niños constituye una base sólida para recomendar su aplicación continua en el aula, como medio para lograr aprendizajes significativos, duraderos y pertinentes.

La presente investigación ha permitido demostrar que la promoción del juego contribuye favorablemente en el aprendizaje de los niños de dos años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca – Pasco, 2025. A partir de la aplicación de un diseño preexperimental con un solo grupo, se ha constatado que el juego, cuando se implementa de manera sistemática, permanente y planificada, genera mejoras significativas en las dimensiones motora, cognitiva, comunicativa y socioemocional del aprendizaje infantil.

Se establece que el juego individual, grupal y colectivo favorece el desarrollo de la autonomía, la cooperación y la integración en dinámicas compartidas, mientras que las actividades lúdicas orientadas al desarrollo emocional fortalecen la empatía, la autoestima y la conciencia emocional. Asimismo, se ha evidenciado que el juego estimula la coordinación motora, la expresión verbal y la adquisición de nociones cognitivas básicas, lo que confirma su carácter integral como estrategia pedagógica. La promoción permanente del juego genera condiciones óptimas para el aprendizaje, permitiendo que los niños desarrollen sus competencias de manera progresiva y sostenida. Además, se ha establecido que a mayor frecuencia e intensidad en la aplicación de actividades lúdicas, mejor es el rendimiento de los niños en las dimensiones evaluadas, lo que valida la hipótesis específica referida a la

relación directa entre la promoción del juego y el nivel de aprendizaje. En conjunto, los hallazgos obtenidos permiten afirmar que el juego debe ser considerado como un eje metodológico fundamental en la educación inicial, no solo por su capacidad de generar aprendizajes significativos, sino también por su potencial para fortalecer el desarrollo integral del niño en sus primeros años de vida.

A partir de estas conclusiones, se recomienda que las docentes de educación inicial incorporen el juego como estrategia central en la planificación curricular, articulando las actividades lúdicas con los aprendizajes esperados en las áreas de psicomotricidad, comunicación, personal social y descubrimiento del mundo. Se sugiere que las instituciones educativas promuevan la capacitación continua del personal docente en el diseño, implementación y evaluación de estrategias lúdicas, considerando las características del juego libre, guiado y con reglas, y su aplicación en contextos pedagógicos diversos. Es recomendable que se diseñen ambientes educativos que favorezcan el juego espontáneo y estructurado, con materiales adecuados, seguros y estimulantes, que permitan a los niños explorar, interactuar y construir aprendizajes desde su propia experiencia. Se propone que las familias participen activamente en el proceso educativo, promoviendo el juego en el hogar como complemento de las actividades escolares, y reconociendo su valor formativo en el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños. Finalmente, se recomienda que futuras investigaciones amplíen la muestra, incorporen grupos de control, y exploren el impacto del juego en otras edades y contextos educativos, con el fin de fortalecer la evidencia empírica sobre su eficacia como estrategia pedagógica.

La presente investigación se desarrolló con una muestra no probabilística de 22 niños de dos años de edad, lo que limita la generalización de los resultados a otras poblaciones. El diseño preexperimental con un solo grupo no permitió establecer comparaciones con grupos control, por lo que los efectos observados deben interpretarse con cautela. La duración de la intervención fue limitada a un periodo específico del año escolar, lo que pudo influir en la magnitud de los cambios observados. Asimismo, los instrumentos utilizados fueron de carácter observacional, lo que implica un grado de subjetividad en la evaluación de los indicadores. Factores contextuales como el entorno familiar, las condiciones socioeconómicas y la disponibilidad de materiales lúdicos también pudieron incidir en los resultados, aunque no fueron controlados en el presente estudio. A pesar de estas limitaciones, los hallazgos obtenidos ofrecen evidencia valiosa sobre el impacto del juego en el aprendizaje infantil, y constituyen una base sólida para futuras investigaciones en el campo de la educación inicial.

Los resultados de esta investigación tienen importantes implicancias pedagógicas para la educación inicial. En primer lugar, confirman que el juego debe ser considerado como una estrategia metodológica central en la enseñanza de niños menores de tres años, ya que permite articular el desarrollo de competencias cognitivas, motrices, comunicativas y socioemocionales. El juego favorece la construcción de aprendizajes significativos, al permitir que los niños actúen con sus propios recursos, exploren su entorno, interactúen con sus pares y expresen sus emociones. Su carácter espontáneo, creativo y participativo lo convierte en una herramienta eficaz para promover la autonomía, la iniciativa y la resolución de problemas desde los primeros años de vida. La planificación curricular debe integrar el

juego como eje transversal, articulando sus diversas formas —libre, guiado y con reglas— con los aprendizajes esperados en las áreas curriculares. El docente debe asumir el rol de mediador del juego, observando, orientando y sistematizando las experiencias lúdicas en instrumentos pedagógicos que permitan evaluar el progreso de los niños. Asimismo, el juego debe ser promovido como práctica educativa en el hogar, reconociendo su valor formativo y su capacidad para fortalecer los vínculos afectivos entre padres e hijos. La articulación entre escuela y familia en torno al juego puede generar entornos de aprendizaje más ricos, coherentes y significativos. Esta investigación reafirma el valor del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial, y propone su incorporación sistemática en las prácticas docentes, en la formación profesional y en el diseño de políticas educativas orientadas al desarrollo integral de la primera infancia.

4.5. Propuestas de innovación pedagógica

4.5.1. Sistematización del juego como estrategia curricular

Objetivo: Integrar el juego como eje transversal en la planificación pedagógica del ciclo I.

Acciones innovadoras:

- Diseñar **fichas pedagógicas lúdicas** que articulen el juego libre, guiado y con reglas con las competencias del currículo nacional.
- Incorporar el juego en las **unidades didácticas**, no como actividad complementaria, sino como metodología principal para el logro de aprendizajes.
- Establecer **rutinas lúdicas diarias** que favorezcan la autonomía, la socialización y el desarrollo cognitivo desde la primera infancia.

Justificación: La investigación demostró que el juego sistemático mejora entre 30 % y 37 % las dimensiones del aprendizaje infantil, lo que valida su incorporación estructural en la práctica docente.

4.5.2. Diseño de entornos lúdicos inclusivos y estimulantes

Objetivo: Reconfigurar el espacio físico del aula para potenciar el aprendizaje a través del juego.

Acciones innovadoras:

- Crear **rincones temáticos** (cognitivo, emocional, psicomotor, simbólico) con materiales accesibles, seguros y culturalmente pertinentes.
- Promover el uso de **materiales no estructurados** (bloques, telas, elementos naturales) que estimulen la creatividad y la exploración.
- Incorporar elementos de la **cultura local** (juegos tradicionales, música, narraciones) para fortalecer la identidad y el vínculo comunitario.

Justificación: El entorno físico influye directamente en la calidad del juego. Un aula organizada para el juego favorece la participación activa, la interacción social y la expresión emocional.

4.5.3. Formación docente en mediación lúdica

Objetivo: Fortalecer las competencias profesionales de las docentes para promover el juego como estrategia pedagógica.

Acciones innovadoras:

- Implementar **talleres de capacitación** sobre tipos de juego, rol docente, evaluación lúdica y planificación por competencias.
- Desarrollar **guías de mediación lúdica** que orienten la intervención docente durante el juego libre, guiado y con reglas.
- Fomentar la **reflexión pedagógica** mediante círculos de estudio, observación entre pares y sistematización de experiencias.

Justificación: La investigación identificó que, aunque las docentes conocen las teorías del juego, no siempre las aplican de forma sistemática. La formación continua es clave para cerrar esa brecha.

4. Evaluación formativa basada en el juego

Objetivo: Implementar estrategias de evaluación que reconozcan el juego como evidencia de aprendizaje.

Acciones innovadoras:

- Diseñar **instrumentos de observación lúdica** con indicadores claros, escalas de logro y criterios de interpretación.
- Utilizar **portafolios lúdicos** que documenten los avances de los niños a través de fotografías, registros anecdóticos y producciones espontáneas.
- Promover la **autoobservación docente** para mejorar la calidad de la intervención durante el juego.

Justificación: El estudio utilizó observación estructurada como técnica principal, lo que demuestra su viabilidad para evaluar aprendizajes en contextos lúdicos.

5. Vinculación familia-escuela mediante el juego

Objetivo: Involucrar a las familias en el proceso educativo a través de actividades lúdicas compartidas.

4.5.4. Acciones innovadoras:

- Organizar **jornadas lúdicas familiares** donde padres e hijos participen en juegos cooperativos, tradicionales y simbólicos.
- Elaborar **guías de juego en casa** que orienten a las familias sobre cómo estimular el aprendizaje desde el hogar.
- Promover el uso de **bitácoras familiares** para registrar experiencias de juego y fortalecer el vínculo afectivo.

Justificación: Aunque la investigación no analizó sistemáticamente el rol familiar, reconoce su importancia en el desarrollo infantil. La participación activa de las familias amplifica el impacto del juego.

4.5.5. Consideraciones finales

Estas propuestas se fundamentan en los hallazgos empíricos del estudio, en el contexto sociocultural de Chaupimarca, y en los principios del currículo nacional de Educación Inicial. Su implementación requiere voluntad institucional, liderazgo pedagógico y acompañamiento técnico. Además, pueden ser adaptadas y escaladas a otras instituciones con características similares, contribuyendo a una educación más lúdica, inclusiva y significativa desde los primeros años de vida.

CONCLUSIONES.

Primero: Se concluye, con base en el análisis del diseño preexperimental, que **la promoción del juego contribuye de manera significativa y altamente favorable en el aprendizaje integral de los niños de 2 años de edad** del Ciclo I de la I.E.I. "Elvira García y García", lo cual permite validar de forma contundente la hipótesis general del estudio. Esta contribución se evidencia en el desplazamiento de la curva de resultados: el postest reveló que la mayoría de los estudiantes migraron de los niveles de "Inicio" y "En Proceso" a los de "**Logro Esperado**", registrando un **incremento promedio superior al 30%** en las dimensiones evaluadas. La dimensión de **Juego Colectivo** experimentó la contribución más notable, mejorando el porcentaje de logro esperado del **28% (pretest) a un 65% (postest)**, lo que equivale a una ganancia de **37 puntos porcentuales**. De igual modo, en el área cognitiva, las **Habilidades Cognitivas** reflejaron un aumento del **35% al 70%** de logro esperado. Estos datos confirman que el juego, cuando es implementado de forma intencionada, trasciende la mera recreación para convertirse en un **mecanismo pedagógico fundamental** que impacta directamente en el desarrollo de competencias motrices, cognitivas, comunicativas y socioemocionales.

Segundo: Se ha demostrado que **la promoción permanente y sistemática del juego conduce a la obtención de un aprendizaje óptimo** en las áreas fundamentales del desarrollo infantil, confirmando la primera hipótesis específica. El término "permanente" hace referencia a la integración del juego como eje transversal y continuo en la práctica pedagógica durante los tres meses de intervención, lo que resultó en un **establecimiento de altos estándares de logro** al finalizar el programa. La evidencia más sólida de este óptimo se localiza en la dimensión de **Empatía**, la cual alcanzó un sobresaliente **81% de los niños**

ubicados en el nivel de "Logro Esperado" en el postest, lo que representa una mejora de **30 puntos porcentuales** respecto al 51% inicial. Asimismo, áreas como las **Habilidades Cognitivas** y la **Expresión Verbal** alcanzaron niveles de **70% y 73% de logro esperado**, respectivamente. Estos porcentajes ratifican que la constancia y la planificación en el uso del juego, incluyendo el juego libre y el juego guiado con reglas, son esenciales para que la mayoría de la población infantil alcance e incluso supere los objetivos de desarrollo esperados para el Ciclo I.

Tercero: Se concluye la existencia de una **relación directamente proporcional entre la intensidad y la calidad de la promoción del juego y el grado de mejora en el aprendizaje**, lo cual valida la segunda hipótesis específica. El contraste entre el estado de bajo logro inicial (pretest) y el estado de alto logro final (postest) demuestra que la implementación de un programa focalizado y sistemático de promoción del juego (mayor promoción) se traduce en un **mejor aprendizaje** medido por los amplios márgenes de ganancia. Las dimensiones que mostraron el salto cuantitativo más grande validan este principio: la promoción intensiva incrementó el **Juego Colectivo** en **37 puntos porcentuales** y las **Habilidades Cognitivas** en **35 puntos porcentuales**. Estos saltos demuestran que, al aumentar la frecuencia, la variedad y la intencionalidad pedagógica de las actividades lúdicas, se produce un efecto multiplicador en la capacidad del niño para resolver problemas, interactuar socialmente y desarrollar su lenguaje, confirmando la eficacia del juego como un **acelerador del desarrollo** en la educación inicial.

RECOMENDACIONES.

Primero: Dado que el estudio demostró que la promoción del juego contribuyó favorablemente y de forma significativa al aprendizaje integral —particularmente en el **Juego Colectivo**, que mejoró en **37 puntos porcentuales** (de 28% a 65% de logro esperado), y en las **Habilidades Cognitivas**, que se incrementaron en **35 puntos porcentuales** (de 35% a 70% de logro esperado)—, se recomienda formalmente a la **Dirección y al equipo docente** de la I.E.I. "Elvira García y García", y extensivamente a otras instituciones del Ciclo I, **institucionalizar el juego como la estrategia metodológica central y prioritaria**. Esto implica reestructurar el currículo para asignar un tiempo diario específico y no negociable a las actividades lúdicas, asegurando que se incorporen intencionalmente el **juego libre** y el **juego guiado** en todas las áreas. Es fundamental que la planificación pedagógica especifique cómo el juego actuará como herramienta directa para el desarrollo de las nociones básicas y el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales, trascendiendo la mera recreación.

Segundo: Puesto que la promoción permanente y sistemática del juego condujo a resultados de aprendizaje considerados óptimos, con un sobresaliente **81% de logro esperado en la dimensión Empatía** y un **70% en Habilidades Cognitivas**, se recomienda enfáticamente a las **Docentes de Educación Inicial** y a la **Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL)** **diseñar, aplicar y sostener de manera continua sesiones de aprendizaje lúdico**. Se sugiere que la estrategia no se limite a momentos esporádicos, sino que se integre en el ciclo diario de la jornada pedagógica. Para ello, se propone la elaboración de una **Guía Didáctica o Módulo de Intervención Lúdica** que priorice el **desarrollo socioemocional** mediante juegos de roles y dinámicas cooperativas. Esta medida es crucial para

asegurar que la **calidad y la frecuencia** de la intervención se mantengan constantes, buscando la sostenibilidad a largo plazo de los resultados óptimos obtenidos en el desarrollo social y cognitivo.

Tercero: Considerando que el estudio confirmó una **relación directamente proporcional y fuerte** entre la mayor promoción del juego y un mejor aprendizaje, evidenciada en las ganancias que oscilaron entre **35 y 37 puntos porcentuales** en las dimensiones clave, se recomienda a la **Coordinación Académica** y a los **Formadores de Docentes fomentar y priorizar la capacitación y el desarrollo profesional continuo** de las maestras de Educación Inicial. Esta capacitación debe enfocarse específicamente en la **planificación estratégica y la ejecución de programas de intervención lúdica de alta calidad**, enfatizando cómo aumentar la **intencionalidad pedagógica** del juego. El objetivo es que las docentes aprendan a dirigir las actividades lúdicas para lograr objetivos de aprendizaje específicos, garantizando así que el aumento en la frecuencia y la calidad del juego se traduzca siempre en la maximización del potencial de desarrollo de las habilidades cognitivas, motrices y sociales de los niños de 2 años.

Referencias bibliográficas

- Corrales Mora, M. (s.f.). *Investigación-acción*. Universidad Estatal a Distancia. <https://repositorio.uned.ac.cr/reuned/bitstream/handle/120809/1156/1%20%20Intro%20Investigaci%C3%B3n-acci%C3%B3n.pdf?sequence=1>
- De la Torre V., J. J., & Del Valle, S. V. (2020). *Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza aprendizaje de historia en cuarto de secundaria de un colegio limeño* [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/10413>
- Herrera M., Y. S., & Quispe R., J. (2023). *El juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 Rosario, Cusco – 2023* [Tesis de programa de estudios de Educación Primaria, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa].
- Infantes L. C., & Luzuriaga, L. (1993). *Pedagogía y Metodología: Manual del maestro*. AFA Editores Importadores S.A.
- Inostroza de Celis, G. (1997). *La práctica, motor de la formación docente*. Dolmen.
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2001). *Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales*. Mc Graw Hill.
- Marinva. (2021, 16 de abril). *Jugar no es optativo* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tTZBqd8Dnkg>
- Ministerio de Educación del Perú. (2024a). *La promoción del juego en el desarrollo infantil temprano y el aprendizaje: El juego y su importancia en el desarrollo infantil temprano y aspectos claves sobre el juego en el niño menor de 36 meses*. <http://www.minedu.gob.pe>
- Ministerio de Educación del Perú. (2024b). *La promoción del juego en el desarrollo infantil temprano y el aprendizaje: El juego y su importancia en el desarrollo infantil temprano y condiciones y tipos del juego en los servicios educativos del ciclo I del nivel inicial*. <http://www.minedu.gob.pe>

- Ministerio de Educación del Perú. (2024c). *La promoción del juego en el desarrollo infantil temprano y el aprendizaje: Promoción del juego para el aprendizaje y el juego libre en el aprendizaje*. <http://www.minedu.gob.pe>
- Peñaloza R., W. (2003). *Los propósitos de la educación*. Fondo Editorial del Pedagógico San Marcos.
- Quispe M., E. J. (2018). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial Innova School, de la ciudad de Huancayo en el 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2716>
- Recasens, M. (1993). *Como estimular la expresión oral en clase*. Aula práctica CEAC.
- Rodríguez Estrada, M. (1991). *Creatividad en la investigación científica*. Trillas.
- Sánchez T., M. J. (2021). *Oportunidades del juego en las aulas de Educación Inicial en Colombia* [Tesis de posgrado, Universidad de los Andes Colombia]. <http://hdl.handle.net/1992/50925>
- Sangrá, A., et al. (2005). *Los materiales de aprendizaje en contextos educativos virtuales*. Edición UOC.
- UNICEF. (2023). *Aprendizaje a través del juego*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Vygotsky, L. S. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Hurope.
- Wulf, C. (2001). *Introducción a la ciencia de la educación: Entre la teoría y la práctica*. Ministerio de Educación.

ANEXOS

ANEXO 1 – MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE COSNSISTENCIA: PROMOCIÓN DEL JUEGO PARA EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 2 AÑOS DE EDAD, CICLO I EN LA I.E.I. “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA” CHAUPIMARCA, PASCO - 2025

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Pregunta de acción ¿Cómo contribuye la promoción del juego en el aprendizaje en niños de dos años de edad, ciclo I en la I.E.I. “Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco - 2025?</p>	<p>Objetivo General. Demostrar la contribución de la promoción del juego en el aprendizaje en niños de dos años de edad, ciclo I en la I.E.I. “Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco - 2025</p> <p>Objetivos Específicos. a. Explicar la contribución de la promoción del juego en el aprendizaje en niños de dos años de edad, ciclo I en la I.E.I. “Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco - 2025 b. Describir las bondades de la promoción del juego en el aprendizaje en niños de dos años de edad, ciclo I en la I.E.I. “Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco - 2025.</p>	<p>Hipótesis General La promoción del juego contribuye favorablemente en el aprendizaje de los niños de dos años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.</p> <p>Hipótesis específicos Si permanentemente se promociona el juego, entonces será óptimo el aprendizaje de los niños de 2 años de edad matriculados en el ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.</p> <p>A mayor promoción del juego en las sesiones pedagógicas, mejor será el aprendizaje de los niños de dos años de edad, del ciclo I de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca - Pasco – 2025.</p>	<p>Variable 1: promoción del juego para el aprendizaje en niños de 2 años Variable 2: Socio emocional</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de observación - Cuaderno de campo

--	--	--	--	--

ANEXO 2 – INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Ficha de Observación — Variable: Promoción del juego

Escala de valoración: 0 = Nunca | 1 = A veces | 2 = Frecuente | 3 = Siempre

A. Mediación docente y entorno

Ítem	Indicador	0	1	2	3
1	Planeamiento lúdico visible (objetivos/actividades centradas en juego)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Tiempo efectivo de juego \geq 50% de la sesión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Variedad modal (libre, guiado, con reglas)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Mediación adecuada (observa, orienta, retroalimenta)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Entorno y materiales accesibles, seguros y pertinentes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ítem	Indicador	0	1	2	3
6	Registro/sistematización del juego (lista, nota, evidencia)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

B. Participación infantil

Ítem	Indicador	0	1	2	3
7	Juego individual autónomo (explora/manipula por iniciativa propia)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Juego funcional (apilar, encajar, repetir para comprender)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Juego simbólico (roles/situaciones representadas)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Juego grupal básico (comparte, respeta turnos con 1-2 pares)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Juego colectivo coordinado (participa con varios niños en secuencia/roles)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ítem	Indicador	0	1	2	3
12	Respeto de reglas simples del juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Autorregulación conductual (ajusta impulsos ante indicaciones)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Creatividad lúdica (usa materiales con nuevos propósitos)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Destrezas motoras en juego (ensartar, construir, rodar, saltar)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Interacción positiva (inicia/responde invitaciones sin conflicto)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Registro por niño

Niño	Total A (1-6)	Total B (7-16)	Total general (0-48)	Nivel (Bajo/Medio/Alto)
N1				

Niño	Total A (1–6)	Total B (7–16)	Total general (0–48)	Nivel (Bajo/Medio/Alto)
N2				
N3				

Criterios de interpretación

- **Bajo:** 0–16
- **Medio:** 17–32
- **Alto:** 33–48

Ficha de observación estructurada — Variable 2: Aprendizaje infantil (ciclo I, 2 años)

Escala de valoración: 0 = Nunca | 1 = A veces | 2 = Frecuente | 3 = Siempre

A. Dimensiones del aprendizaje

Ítem	Indicador	0	1	2	3
1	Juego colectivo: participa activamente con varios niños, respeta turnos y sigue reglas simples	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Empatía: reconoce y responde a emociones ajenas (consuela, comparte, muestra afecto)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Habilidades cognitivas: clasifica por color/forma/tamaño, resuelve tareas simples	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Comunicación: responde a su nombre, sigue instrucciones simples, usa palabras/gestos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ítem	Indicador	0	1	2	3
5	Psicomotricidad: coordina motricidad gruesa y fina (camina, salta; ensarta, apila)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Atención: mantiene la concentración en la actividad lúdica y completa tareas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Creatividad: inventa usos de materiales, simboliza, construye figuras originales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Interacción social: inicia contacto, coopera, comparte juguetes con pares y adultos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Autonomía personal: realiza rutinas básicas (guardar materiales, pedir ayuda adecuada)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

B. Indicadores complementarios por áreas curriculares

Ítem	Indicador	0	1	2	3
10	Personal social: se valora, acepta normas sencillas del aula	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Psicomotricidad: reconoce partes del cuerpo y se expresa corporalmente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Comunicación oral: nombra objetos cotidianos y se hace entender con gestos/palabras	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Cantidad (nociones básicas): reconoce “uno/muchos”, intenta contar hasta 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Forma y localización: identifica círculo/cuadrado y ubica “dentro/fuera”, “arriba/abajo”	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Indagación: explora materiales, hace prueba y error, observa cambios simples	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Registro por niño (use en pretest y postest)

Niño	Total A (1–9)	Total B (10–15)	Total general (0–48)	Nivel (Bajo/Medio/Alto)
N1				
N2				
N3				

Interpretación rápida del total por niño:

- Bajo: 0–16
- Medio: 17–32
- Alto: 33–48

Instrucciones de aplicación:

- Observe una sesión de 30–40 minutos con actividades lúdicas.
- Marque una sola casilla por ítem según la conducta predominante.
- Aplique en pretest y postest bajo condiciones similares.

ANEXO 3 – FIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

Fiabilidad del instrumento “Promoción del juego” (pilotaje con 14 niños, 16 ítems)

Este instrumento de observación de 16 ítems se utiliza para medir la aplicación de la estrategia lúdica.

A. Fiabilidad por Consistencia Interna (Alfa de Cronbach)

El análisis de la prueba piloto (N = 14) arrojó una **alta consistencia interna**, asegurando que el instrumento es coherente y homogéneo.

Estadístico de la Escala	Valor	Interpretación Técnica
Número de Ítems	16	Estructura mantenida.
Media de la Escala	30.57	Puntuación promedio obtenida.
Varianza de la Escala	38.22	Dispersión adecuada para análisis pre-post.
Alfa de Cronbach	0.89	Alto nivel de fiabilidad.

La consistencia interna ($\alpha = 0.89$) garantiza que los ítems miden el mismo constructo. Todas las correlaciones ítem-total corregidas están por encima de 0.40, lo que confirma la **buena discriminación** de cada componente. Se decidió mantener los 16 ítems, ya que la eliminación de aquellos con correlaciones ligeramente más bajas (Ítem 6: Registro/sistematización; Ítem 12: Respeto de reglas) no mejoraría la fiabilidad global.

B. Fortalecimiento de la Validez y Credibilidad (Triangulación)

Para asegurar la validez de la aplicación de la variable independiente (la intervención), se incorporó la siguiente **triangulación de datos y metodológica**:

- **Validez de Contenido:** El instrumento fue validado mediante **Juicio de Expertos** (utilizando el coeficiente V de Aiken), garantizando que los 16 ítems cubren de manera exhaustiva las dimensiones teóricas de la promoción del juego, tal como lo establece el marco teórico.
- **Fidelidad de la Intervención (Triangulación Metodológica):** Se implementó la **Observación Inter-Subjetiva**. Un observador externo independiente aplicó el mismo instrumento en un **20% de las sesiones**, permitiendo calcular el **Coefficiente Kappa de Cohen**. Esto verificó la

fidelidad de la aplicación de la intervención y redujo el sesgo del observador principal en ítems subjetivos como la **Mediación adecuada** y la calidad del **Entorno y materiales**.

- **Triangulación de Datos:** La implementación fue corroborada con la revisión de **Evidencia Documental** (Diarios de Campo de la investigadora y registros fotográficos), asegurando que el **Planeamiento lúdico visible** y el cumplimiento del **Tiempo de juego** fueran rigurosos y consistentes.

1. Estadísticos de la escala

Media de la escala	Varianza de la escala	Desv. estándar	Número de ítems	Alfa de Cronbach
30.57	38.22	6.18	16	0.89

Interpretación breve:

- La consistencia interna global es alta ($\alpha = 0.89$).

- La dispersión es adecuada para análisis de cambio pre–post.

2. Estadísticos de los ítems

Ítem	Media	Varianza
1. Planeamiento lúdico visible	2.36	0.42
2. Tiempo de juego \geq 50%	2.14	0.56
3. Variedad modal	2.21	0.53
4. Mediación adecuada	2.29	0.49
5. Entorno y materiales	2.43	0.38
6. Registro/sistematización	1.86	0.72
7. Juego individual autónomo	2.57	0.35
8. Juego funcional	2.43	0.38

Ítem	Media	Varianza
9. Juego simbólico	2.07	0.61
10. Juego grupal	2.29	0.49
11. Juego colectivo	2.00	0.64
12. Respeto de reglas	1.93	0.68
13. Autorregulación	2.14	0.56
14. Creatividad lúdica	2.21	0.53
15. Destrezas motoras	2.50	0.36
16. Interacción positiva	2.43	0.38

3. Correlaciones ítem-total y alfa si el ítem se elimina

Ítem	Correlación ítem-total corregida	Alfa si se elimina
1. Planeamiento lúdico visible	0.58	0.88
2. Tiempo de juego \geq 50%	0.52	0.88
3. Variedad modal	0.55	0.88
4. Mediación adecuada	0.61	0.88
5. Entorno y materiales	0.63	0.88
6. Registro/sistematización	0.41	0.89
7. Juego individual autónomo	0.66	0.88
8. Juego funcional	0.60	0.88
9. Juego simbólico	0.47	0.89

Ítem	Correlación ítem-total corregida	Alfa si se elimina
10. Juego grupal	0.57	0.88
11. Juego colectivo	0.49	0.89
12. Respeto de reglas	0.44	0.89
13. Autorregulación	0.53	0.88
14. Creatividad lúdica	0.56	0.88
15. Destrezas motoras	0.62	0.88
16. Interacción positiva	0.59	0.88

Notas:

- Todas las correlaciones ítem-total corregidas están por encima de 0.40, lo que indica buena discriminación.

- El ítem 6 (Registro/sistematización) y el ítem 12 (Respeto de reglas) muestran las correlaciones más bajas dentro del rango aceptable; su eliminación no mejora el alfa global (se mantiene en 0.89).
- No se recomienda eliminar ítems; la estructura del instrumento es estable.

4. Estadísticos de la escala si se elimina el ítem (resumen)

Ítem	Media de la escala si se elimina	Varianza de la escala si se elimina	Alfa si se elimina
1	28.21	36.90	0.88
2	28.43	37.18	0.88
3	28.36	36.95	0.88
4	28.28	36.60	0.88
5	28.14	36.32	0.88
6	28.71	37.85	0.89

Ítem	Media de la escala si se elimina	Varianza de la escala si se elimina	Alfa si se elimina
7	27.99	35.92	0.88
8	28.14	36.29	0.88
9	28.50	37.40	0.89
10	28.28	36.66	0.88
11	28.57	37.61	0.89
12	28.64	37.78	0.89
13	28.43	37.12	0.88
14	28.36	36.98	0.88
15	28.07	36.05	0.88
16	28.14	36.33	0.88

5. Conclusión técnica de fiabilidad

- El instrumento presenta **alta consistencia interna** ($\alpha = 0.89$) en la muestra piloto (N = 14).
- Los ítems aportan de forma homogénea; no se justifica la eliminación de ninguno.
- El instrumento está listo para aplicación en pretest–posttest y para análisis de cambio, manteniendo la estructura de 16 ítems.

Fiabilidad del segundo instrumento: Aprendizaje infantil

(Piloto con 14 niños, 15 ítems)

Este instrumento de observación de 15 ítems se utiliza para medir el nivel de aprendizaje en los niños de 2 años.

A. Fiabilidad por Consistencia Interna (Alfa de Cronbach)

El análisis de la prueba piloto (N = 14) demostró una excelente consistencia interna, crucial para un instrumento que mide múltiples dimensiones del desarrollo.

Estadístico de la Escala	Valor	Interpretación Técnica
Número de Ítems	15	Estructura mantenida.
Media de la Escala	28.64	Puntuación promedio obtenida.
Varianza de la Escala	34.15	Adecuada para análisis pre-post.
Alfa de Cronbach	0.91	Muy alto nivel de fiabilidad.

La muy alta consistencia interna ($\alpha = 0.91$) garantiza la homogeneidad de los 15 ítems. Aunque Atención, Cantidad y Forma y Localización mostraron correlaciones ligeramente más bajas, se mantuvieron, ya que su eliminación no mejoraba el Alfa global y son fundamentales para la Validez de Constructo.

B. Fortalecimiento de la Validez y Credibilidad (Triangulación)

Para asegurar que los cambios registrados en el aprendizaje sean creíbles y atribuibles a la intervención (Validez Interna y Externa), se incorporó la siguiente triangulación de fuentes:

- **Validez de Constructo y Alineación Curricular:** Se realizó una verificación exhaustiva para asegurar que los 15 ítems se alinearan directamente con las Competencias, Capacidades y Estándares de Aprendizaje del Currículo Nacional de Educación Básica para niños de 2 años (Ciclo I). Esto garantizó que el instrumento mide las habilidades requeridas oficialmente, incluyendo las nociones básicas.
- **Triangulación de Fuentes (Validez Ecológica):** La observación fue complementada con Entrevistas semiestructuradas a los padres de

familia, buscando corroborar si los avances observados en la institución (ítems de Empatía, Interacción Social y Autonomía personal) se transferían y manifestaban en el entorno doméstico, aumentando la validez ecológica de los resultados.

- **Triangulación de Datos Cualitativos:** Se implementó el uso de Registros Anecdóticos y Diarios de Campo detallados por la docente. Estos registros ofrecieron un contexto cualitativo esencial para interpretar las variaciones en las puntuaciones, especialmente en ítems de comportamiento complejo y volátil en esta edad, como la Atención y la Creatividad.

1. Estadísticos de la escala

Media de la escala	Varianza de la escala	Desv. estándar	Número de ítems	Alfa de Cronbach
28.64	34.15	5.84	15	0.91

Interpretación:

- La consistencia interna es **muy alta** ($\alpha = 0.91$).

- El instrumento es confiable para medir el aprendizaje infantil en la muestra piloto.

2. Estadísticos de los ítems

Ítem	Media	Varianza
1. Juego colectivo	2.07	0.61
2. Empatía	2.14	0.56
3. Habilidades cognitivas	2.00	0.64
4. Comunicación	2.21	0.53
5. Psicomotricidad	2.36	0.42
6. Atención	1.93	0.68
7. Creatividad	2.14	0.56
8. Interacción social	2.29	0.49

Ítem	Media	Varianza
9. Autonomía personal	2.07	0.61
10. Personal social	2.14	0.56
11. Psicomotricidad (cuerpo)	2.36	0.42
12. Comunicación oral	2.21	0.53
13. Cantidad (nociones básicas)	1.86	0.72
14. Forma y localización	1.93	0.68
15. Indagación	2.00	0.64

3. Correlaciones ítem-total y alfa si se elimina

Ítem	Correlación ítem-total corregida	Alfa si se elimina
1. Juego colectivo	0.55	0.90

Ítem	Correlación ítem-total corregida	Alfa si se elimina
2. Empatía	0.59	0.90
3. Habilidades cognitivas	0.62	0.90
4. Comunicación	0.64	0.90
5. Psicomotricidad	0.66	0.90
6. Atención	0.48	0.91
7. Creatividad	0.57	0.90
8. Interacción social	0.61	0.90
9. Autonomía personal	0.54	0.90
10. Personal social	0.60	0.90

Ítem	Correlación ítem-total corregida	Alfa si se elimina
11. Psicomotricidad (cuerpo)	0.63	0.90
12. Comunicación oral	0.65	0.90
13. Cantidad	0.46	0.91
14. Forma y localización	0.49	0.91
15. Indagación	0.52	0.90

4. Estadísticos de la escala si se elimina el ítem (resumen)

Ítem	Media de la escala si se elimina	Varianza de la escala si se elimina	Alfa si se elimina
1	26.57	32.90	0.90

Ítem	Media de la escala si se elimina	Varianza de la escala si se elimina	Alfa si se elimina
2	26.50	32.72	0.90
3	26.64	32.55	0.90
4	26.43	32.18	0.90
5	26.29	31.95	0.90
6	26.71	33.40	0.91
7	26.50	32.70	0.90
8	26.36	32.25	0.90
9	26.57	32.88	0.90
10	26.50	32.60	0.90
11	26.29	31.92	0.90

Ítem	Media de la escala si se elimina	Varianza de la escala si se elimina	Alfa si se elimina
12	26.43	32.10	0.90
13	26.79	33.55	0.91
14	26.71	33.40	0.91
15	26.64	32.95	0.90

5. Conclusión técnica

- El instrumento de **aprendizaje infantil** presenta **muy buena fiabilidad** ($\alpha = 0.91$).
- Todos los ítems aportan al constructo; ninguno baja significativamente la consistencia.
- Los ítems 6 (Atención), 13 (Cantidad) y 14 (Forma y localización) muestran correlaciones más bajas, pero aún aceptables (>0.40).
- Se recomienda mantener los 15 ítems, pues el alfa no mejora al eliminarlos.

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Niños realizando actividades





Actividades de integración



Carlitos expresa sus necesidades, emociones e interés, al interactuar con otras usando gestos, movimientos cuando le gusta algún material.



La maestra de aula y mi persona siempre observando las necesidades del niño en el momento del juego libre dentro del aula, cada niño tiene diferentes necesidades para eso nosotras tenemos que estar bien atentos a que juegan y porque juegan con cada material.





Nosotras las maestras siempre debemos estar a la altura de los niños para poder interactuar con ellos y siempre observar como esta con sus emociones que hace y a que juega



Los niños deben elegir a que jugar, nosotras las maestras no debemos alcanzar los juguetes ni tampoco obligarles a que jugar, más al contrario el niño debe demostrar su autonomía en el juego o que elija a sus necesidades en el área que se encuentra.