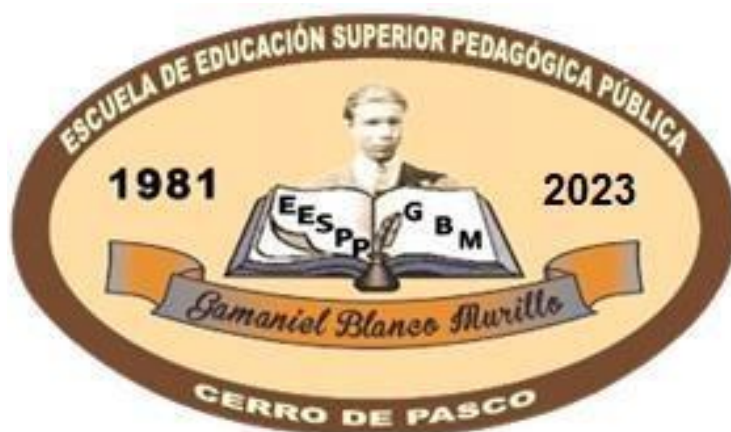


MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “GAMANIEL BLANCO MURILLO”
PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN INICIAL



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Para optar el Grado de Bachiller en Educación

PRESENTADO POR:

1. BASILIO RAMOS, Luz Miriam.
2. USURIAGA CHAMORRO, Rosalinda.

CERRO DE PASCO – PERÚ

2022

PRESENTACIÓN

Ponemos a consideración el trabajo de investigación intitulado: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I. “LOS SANTOS APÓSTELES” DEL DISTRITO DE TAPUC, PROVINCIA DANIEL ALCIDES CARRIÓN – PASCO 2022”. Presento una investigación de tipo cualitativa – acción, donde se determinó la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. Además, el juego como estrategia metodológica tiene una influencia demostrativa en el desarrollo del aprendizaje en diversas etapas de la vida, principalmente en educación inicial, aunque también puede aplicarse en otros niveles educativos e incluso en entornos profesionales para el aprendizaje continuo. De esta manera el reto de futuros profesional de la educación es aportar nuevos conocimientos a partir de experimentos e investigaciones realizadas durante nuestras prácticas profesionales acorde a los estándares de la calidad educativa. Asimismo. Entendemos que, el juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje significativo se presenta como una alternativa para la enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial. Los resultados demostraron que el juego como estrategia metodológica influye significativamente para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles”

PALABRAS CLAVES: Estrategia, juegos, aprendizaje significativo, de representación, conceptos y proposiciones

PRESENTACIÓN

Ponemos a consideración el trabajo de investigación titulado: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DEL I.E.I. “LOS SANTOS APÓSTOLES” DEL DISTRITO DE TAPUC, PROVINCIA DANIEL ALCIDES CARRIÓN – PASCO 2022”.

Presento una investigación cualitativa-acción, donde se analiza la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas del I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. Además, el juego como estrategia metodológica tiene una influencia demostrativa en el desarrollo de los aprendizajes en las diversas etapas de la vida, principalmente en la educación inicial, aunque puede También se puede aplicar en otros niveles educativos e incluso en entornos profesionales de aprendizaje continuo. De esta manera, el desafío de los futuros profesionales de la educación es aportar nuevos conocimientos a partir de experimentos e investigaciones realizadas durante nuestras prácticas profesionales de acuerdo con los estándares de calidad educativa. Además. Entendemos que el juego como estrategia metodológica para desarrollar un aprendizaje significativo se presenta como una alternativa para la enseñanza – aprendizaje de los niños en educación inicial. Los resultados demostraron que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas del I.E.I. “Los Santos Apóstoles”.

PALABRAS CLAVE: Estrategia, juegos, aprendizaje significativo, representación, conceptos y proposiciones.

ABSTRACT

We put for consideration the research work entitled: “PLAY AS A METHODOLOGICAL STRATEGY TO DEVELOP MEANINGFUL LEARNING IN BOYS AND GIRLS AT THE I.E.I. “THE HOLY APOSTLES” OF THE DISTRICT OF TAPUC, PROVINCE DANIEL ALCIDES CARRIÓN – PASCO 2022”

This qualitative-action research was developed with the intention of determining the influence of the game as a methodological strategy to develop meaningful learning in the boys and girls of the I.E.I. “Los Santos Apósteles” of the Tapuc District, Daniel Alcides Carrión Province – Pasco 2022. In addition, the game as a methodological strategy has a demonstrative influence on the development of learning in various stages of life, mainly in initial education, although it can also be applied at other educational levels and even in professional environments for continuous learning.

In this way, the challenge for future education professionals is to provide new knowledge from experiments and research carried out during our professional practices in accordance with the standards of educational quality. Likewise, we understand that the game as a methodological strategy to develop meaningful learning is presented as an alternative for the teaching - learning of children in early education.

The objective of the study was to determine the influence of the game as a methodological strategy to develop meaningful learning in the boys and girls of the I.E.I. “The Holy Apostles” of the Tapuc District, Daniel Alcides Carrión Province – Pasco 2022.

Concluding that, and

The game as a methodological strategy significantly influences the development of meaningful learning in the boys and girls of the I.E.I. “The Holy Apostles” of the Tapuc District, Daniel Alcides Carrión Province – Pasco 2022.

KEYWORDS: Strategy, games, meaningful learning, representation, concepts and propositions.

INTRODUCCIÓN

SEÑOR PRESIDENTE DEL JURADO CALIFICADOR

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO CALIFICADOR

Nuestro trabajo de investigación, titulado "El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. 'Los Santos Apóstoles' del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022," tiene como objetivo cumplir con las normas del Ministerio de Educación, conforme a la Ley N° 30512 y sus reglamentos. La investigación se ha estructurado según el Reglamento de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Gamaniel Blanco Murillo," y se organiza de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: Presenta el Planteamiento del Problema, que describe la situación problemática, la Formulación del Problema, la Justificación de la investigación y los Objetivos de la misma, destacando su originalidad, significatividad, pertinencia y viabilidad.

CAPÍTULO II: Incluye el Marco Teórico Conceptual, que abarca los antecedentes del estudio, las Bases Teóricas de la variable, y la definición de términos básicos.

CAPÍTULO III: Describe la metodología de la investigación, incluyendo el tipo y método, la población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección y el análisis de datos.

CAPÍTULO IV: Comprende el Marco Práctico, que incluye el diagnóstico del contexto, la sistematización de la información y la evaluación de los resultados.

Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexo.

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

El uso del juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo es una práctica pedagógica que despierta el interés en los niños y niñas de educación inicial. Estas actividades pueden incluir juegos centralizados, juegos de construcciones y juegos lúdicos, con el objetivo de facilitar un aprendizaje significativo. Esta metodología reconoce el potencial del juego para involucrar, motivar y promover un aprendizaje demostrativo y divertido en los niños y niñas.

Durante nuestra práctica profesional en la Institución Educativa Inicial “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, observamos que los niños enfrentaban dificultades de aprendizaje, lo que resultaba en un bajo interés en las clases, problemas para desarrollar actividades individuales o grupales, dificultades para completar tareas, y limitaciones para seguir instrucciones y realizar actividades de enseñanza-aprendizaje. Además, las docentes no promovían aprendizajes significativos mediante el juego, limitando la capacidad de los niños para ser protagonistas de su propio aprendizaje.

El aprendizaje significativo, basado en la teoría del constructivismo de David Ausubel, ocurre cuando se relaciona nueva información con conceptos ya existentes en la mente, permitiendo un aprendizaje activo y constructivo. Este proceso implica comprender la información en lugar de simplemente memorizar conceptos, y tiene un significado afectivo y emocional, ya que los estudiantes dan un sentido personal a lo que aprenden. En este contexto, los niños adquieren habilidades al relacionar nueva información con conocimientos previos.

En la institución observamos que los métodos tradicionales de enseñanza utilizados por los docentes no fomentaban un aprendizaje significativo a través del juego. Esto resultaba en falta de atención, distracción e indisciplina entre los estudiantes. Por ello, formulamos el proyecto de investigación titulado: “El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. 'Los Santos Apósteles' del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022,” con el objetivo de obtener la Licenciatura en Educación Inicial.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?

1.2.2. Problemas específicos

PE1. ¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo desarrolla del aprendizaje de representaciones en los niños y niñas de la I.E.I. “¿Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?

PE2. ¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?

PE3. ¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de proposiciones en los niños y niñas de la I.E.I. “¿Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco

2022?

1.3. Justificación de la investigación

El juego como estrategia metodológica promueve el aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Pasco, en 2022. Este estudio propone estrategias metodológicas motivadoras que buscan desarrollar aprendizajes significativos, según Ausubel (2002). El aprendizaje significativo se caracteriza por la incorporación y relación de nuevos conocimientos con conceptos ya existentes en la estructura cognitiva del individuo, diferenciándose del aprendizaje memorístico o mecánico.

El objetivo del aprendizaje significativo es promover una comprensión profunda y duradera de conceptos, habilidades y conocimientos, dotando a los estudiantes de herramientas cognitivas sólidas para retener, entender y aplicar la información en diferentes contextos y relacionarla con sus experiencias previas y entorno. Esto implica que los niños no solo memoricen información, sino que comprendan los conceptos a un nivel más profundo, conectando los nuevos conocimientos con lo que ya saben y entendiendo su relevancia en la vida diaria.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Comprobar la influencia del juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

PE1. Comprobar la influencia del juego como estrategia metodológica para

desarrollar el aprendizaje de representaciones en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

PE2. Comprobar la influencia del juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

PE3. Comprobar la influencia del juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje de proposiciones en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de Estudio

2.1.1. A nivel internacional

- **Berrio & Carreazo (2016):** En su estudio sobre el juego como estrategia pedagógica, concluyeron que el juego facilita el aprendizaje significativo integrando contenidos de diversas áreas de manera armoniosa y placentera.
- **Pillacela (2018):** Enfocó su investigación en estrategias metodológicas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudios sociales, destacando la necesidad de estrategias innovadoras y la falta de recursos didácticos.
- **Palacios (2015):** Analizó la influencia de las estrategias metodológicas en el aprendizaje de niños de primer año de educación general, concluyendo que el Ciclo de Aprendizaje basado en Piaget y Kolb es efectivo para desarrollar conceptos a partir de experiencias concretas.
- **Santander (2022):** Estudió el impacto de las estrategias metodológicas en la enseñanza de niños con necesidades educativas específicas, concluyendo que es crucial capacitar a los docentes en nuevas estrategias educativas y el uso adecuado de materiales didácticos.

2.1.2. A nivel nacional:

- **Puma (2018):** Investigó el impacto del juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de alumnos de primer grado, encontrando mejoras significativas en el aprendizaje, la resolución de problemas y las habilidades comunicativas con un incremento notable en los puntajes post-test.
- **Bances (2020):** Analizó la relación entre estrategias metodológicas y aprendizaje cooperativo en estudiantes de primer ciclo, concluyendo que los estudiantes carecen

de metodologías efectivas para el aprendizaje cooperativo. Se diseñó un programa de tácticas para mejorar la cooperación y la autorregulación en los estudiantes.

2.1.3. A nivel local:

- **Paucar (2018):** En su investigación sobre estrategias metodológicas para fortalecer competencias en el área de comunicación, concluyó que estas estrategias mejoraron significativamente la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora y la producción de textos en los estudiantes.

Estas investigaciones destacan la importancia y eficacia de las estrategias metodológicas, especialmente el juego, en la mejora del aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias en diversas áreas educativas.

2.2. Bases Teóricas de la variable.

2.2.1. El Juego como Estrategia Metodológica

El juego como estrategia metodológica utiliza actividades lúdicas con fines educativos para facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes. Esta estrategia involucra a los participantes de manera activa, permitiéndoles experimentar, tomar decisiones, resolver problemas y aplicar conceptos de manera interactiva.

- a) **Juegos Centralizadores.** Los juegos centralizadores enfocan la atención de un grupo en una tarea específica para crear cohesión y un enfoque común. Según Monje (1998), estos juegos son efectivos para niños pequeños, ayudándoles a concentrarse durante períodos más largos. Ejemplos incluyen juegos de roles, juegos de mesa educativos, juegos de simulación, juegos digitales, juegos de movimiento, juegos de estrategia, juegos de expresión artística, juegos cooperativos y juegos adaptados al contexto cultural.
- b) **Juegos de Construcción.** Estos juegos implican la creación de estructuras mediante el ensamblaje de piezas, fomentando la habilidad espacial, la resolución

de problemas y la coordinación motora fina. Según Monjón (2019) y Sarlé (2019), estos juegos permiten a los niños desarrollar diferentes creaciones y explorar su imaginación.

- c) **Juegos Lúdicos.** Los juegos lúdicos, caracterizados por su naturaleza divertida y participativa, promueven el desarrollo integral de los niños al estimular habilidades como la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación y la cooperación. Incluyen juegos de roles, juegos de construcción, juegos de mesa, actividades sensoriales, juegos de movimiento, expresión artística, juegos colaborativos y juegos de simbolización.

2.2.2. Teorías del Aprendizaje

- a) **Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel.** Destaca la importancia de conectar nuevos conocimientos con la estructura cognitiva previa del estudiante, promoviendo una comprensión profunda y duradera.
- b) **Teoría del Constructivismo de Piaget.** Resalta que los niños construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno.
- c) **Teoría Sociocultural de Vygotsky.** Enfatiza la influencia del entorno social y cultural en el aprendizaje, considerando el juego como una herramienta para el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.
- d) **Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos (Game-Based Learning).** Sostiene que los juegos pueden mejorar la motivación, el compromiso y la retención del conocimiento al sumergir a los estudiantes en experiencias interactivas y divertidas.
- e) **Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner.** Propone que los individuos tienen diferentes tipos de inteligencia que pueden ser desarrolladas a través del juego.
- f) **Teoría del Juego de Bruner.** Destaca el juego como una actividad que permite a los niños explorar roles, experimentar con reglas y construir conocimientos a través

de la interacción social.

- g) **Teoría de la Motivación Intrínseca de Deci y Ryan** Enfatiza la importancia de la motivación interna para el aprendizaje, siendo el juego una actividad intrínsecamente motivadora.
- h) **Teoría del Juego Heurístico de Whitebread y James** Sugiere que los juegos de exploración y descubrimiento permiten a los niños aprender de manera autodirigida y experimental.
- i) **Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky** Sostiene que el juego colaborativo puede ampliar esta zona, fomentando el aprendizaje con la ayuda de otros.
- j) **Teoría de la Autorregulación del Aprendizaje de Zimmerman** Se centra en la capacidad de los estudiantes para regular su propio aprendizaje, desarrollando habilidades de autorregulación a través del juego.

Estas teorías proporcionan fundamentos conceptuales sólidos para respaldar el uso del juego como estrategia metodológica en el proceso educativo, facilitando un aprendizaje significativo y multidimensional en los niños y niñas.

2.2.3. Aprendizaje Significativo

- a) **Conexión con el Conocimiento Previo** El juego permite relacionar los nuevos conceptos con las experiencias anteriores de los niños.
- b) **Relevancia y Significado** El juego, siendo una actividad atractiva y contextualizada, facilita el aprendizaje significativo.
- c) **Profundización en la Comprensión** El juego promueve una comprensión más completa de los temas enseñados al permitir la exploración y experimentación.
- d) **Aplicación Práctica del Conocimiento** El juego enseña conceptos abstractos y permite su aplicación práctica.

- e) **Motivación y Compromiso** El juego aumenta la motivación y el compromiso de los niños, contribuyendo a un aprendizaje más profundo.
- f) **Aprendizaje de Representaciones** El juego ayuda a los niños a construir modelos mentales y organizar el conocimiento.
- g) **Aprendizaje de Conceptos** El juego facilita la adquisición y comprensión de categorías y conceptos abstractos.
- h) **Aprendizaje de Proposiciones** El juego ayuda a los niños a entender relaciones lógicas y conceptuales entre diferentes ideas.

Estas teorías y enfoques subrayan la eficacia del juego como estrategia metodológica en la promoción del aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños y niñas.

2.2. Definición de términos básicos.

- a) **Juego:** Actividad recreativa con reglas, interacción y diversión, utilizada en educación para facilitar el aprendizaje y desarrollo de habilidades.
- b) **Estrategia Metodológica:** Método sistemático en enseñanza y aprendizaje para alcanzar objetivos educativos, empleando el juego como herramienta pedagógica.
- c) **Aprendizaje Significativo:** Proceso en el que nuevos conocimientos se conectan con la estructura cognitiva previa del estudiante, facilitando una comprensión profunda y duradera.
- d) **Desarrollo Cognitivo:** Adquisición gradual de habilidades mentales como pensamiento, memoria y resolución de problemas.
- e) **Desarrollo Socioemocional:** Desarrollo de habilidades sociales y emocionales, incluyendo empatía, autocontrol y autoestima.
- f) **Motivación Intrínseca:** Impulso interno para realizar actividades por placer o interés, sin necesidad de recompensas externas.
- g) **Habilidades Sociales:** Capacidades para interactuar y comunicarse eficazmente con

los demás, incluyendo trabajo en equipo y resolución de conflictos.

- h) **Aprendizaje Lúdico:** Proceso educativo que integra el juego para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades, promoviendo la participación activa.
- i) **Desarrollo Holístico:** Enfoque educativo que abarca el desarrollo integral del niño: físico, cognitivo, emocional, social y moral.
- j) **JIEI (Institución Educativa Inicial):** Centro educativo para niños en las primeras etapas de educación formal.
- k) **Aprendizaje Colaborativo:** Método que fomenta la interacción y cooperación entre estudiantes para alcanzar objetivos educativos comunes.
- l) **Creatividad:** Capacidad para generar ideas originales y solucionar problemas de manera innovadora.
- m) **Evaluación Formativa:** Proceso continuo de recolección de información para ajustar estrategias pedagógicas y mejorar el aprendizaje.
- n) **Inclusión Educativa:** Promoción de la igualdad de oportunidades en educación, asegurando la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias.

CAPÍTULO III.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación.

Este estudio utiliza una metodología cualitativa de acción para evaluar el impacto del juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de niños y niñas. Se emplearon guías de observación y entrevistas complementarias para obtener información detallada sobre la actuación de los participantes. El diseño del estudio es no experimental y descriptivo, siguiendo las pautas de Orellana y Huamán (1999), lo que permitió observar y analizar fenómenos, características y procesos relevantes.

$$GE = \underline{O1 \ x \ O2}$$

Donde:

GE = Grupo

x = Experimento

O1 = Observación de entrada.

O2. = Observación de salida.

3.2. Método.

El trabajo de investigación "El juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. 'Los Santos Apósteles' del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022" examina en profundidad los niveles de logro alcanzados mediante la interacción activa entre el juego y los niños. Este informe se desarrolló utilizando métodos inductivos y deductivos, enmarcándose dentro de la investigación cualitativa. Según Maanen (1983), el método cualitativo abarca una serie de métodos y técnicas interpretativas que buscan describir, analizar, descodificar, traducir y sintetizar el significado de hechos que ocurren de manera natural.

3.3. Población y muestra.

- **Población.** La población estuvo conformada todos los Niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.
- **Muestra.** Estuvo conformado por 12 niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Observación: Pardinás (2005) La observación es la acción de contemplar y experimentar de manera directa, permitiendo al investigador recopilar datos y fenómenos relevantes. Se realizaron visitas permanentes para aplicar esta herramienta según el cronograma previsto, observando el problema de cerca y recopilando información para su análisis posterior.

Entrevista: Rodríguez (1998) La entrevista es una técnica crucial en la investigación cualitativa, definida como una conversación estructurada con un fin específico para obtener información relevante sobre el tema de estudio.

Encuesta: Richard (2006) La encuesta recopila datos mediante cuestionarios para obtener información precisa sobre habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años.

Análisis Documentario: Castillo (2004) Implica la selección y análisis de ideas relevantes mediante la representación del contenido del documento para facilitar su interpretación y análisis.

Instrumentos Utilizados

- **Guía de Observación:** Basada en una lista de indicadores en forma de enunciados o preguntas que orientan el trabajo de observación en clase, destacando aspectos relevantes del proceso de observación.
- **Cuestionarios:** Instrumento compuesto por 6 preguntas coherentemente redactadas y ordenadas según el plan de investigación, proporcionando información de primer orden sobre las consultas realizadas.

3.5. Análisis de datos

Acceso al campo. El investigador accede continuamente a la información esencial.

Procedimientos informales. Se aclaró al director de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc para desarrollar el trabajo de investigación durante la práctica pre profesional y fuera del horario de trabajo. Se creó un ambiente agradable en las aulas, fomentando la participación activa de los niños y niñas.

Procedimientos formales. Se pidió autorización a la máxima autoridad de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc a través del Oficio N° 001-2022-E-XS-EESPP “GBM”-CP y el Oficio N° 002-2022-E-XS-EESPP “GBM”-CP, solicitando permiso para ejecutar la lista de cotejo y la encuesta. Todo se desarrolló con precisión, permitiendo concluir la investigación sin dificultades.

Selección de informantes. Se seleccionaron 12 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “San Pedro” de Pillao, permitiendo obtener información de primera mano durante las sesiones de clases, demostrando que el juego como estrategia metodológica influyó en el aprendizaje significativo. Se tomaron en cuenta las recomendaciones de docentes y la directora de la I.E.I. “Los Santos Apósteles”, destacando esta investigación como una

nueva metodología de enseñanza-aprendizaje a través del juego para niños de 5 años.

CAPÍTULO IV.

MARCO PRÁCTICO

4.1. Sistematización de la información.

La sistematización de la información en la investigación “El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. 'Los Santos Apóstoles' del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022” implicó organizar y analizar detalladamente los datos recopilados.

Primero, se seleccionó la información mediante la guía de observación, lista de cotejo y encuestas de opinión aplicadas a los protagonistas durante las sesiones de clase, permitiendo observar las habilidades de los niños y niñas a través del juego. La guía de observación se centró en las variables y dimensiones de la investigación.

Para la validación de la información, se utilizó la escala de Likert, un método creado por el psicólogo Rensis Likert en 1932. Esta escala permite medir el nivel de logro de los niños en diversos temas, sin limitar las respuestas a un simple “sí” o “no”.

4.2. Evaluación de los resultados

Una vez completados, se valoraron los resultados. Asimismo, que incluye una apreciación rigurosa y crítica de la investigación, sus principios, la eficacia y la relevancia del uso. Es importante identificar las limitaciones y desafíos asociados. La evaluación de los resultados concluyó con un trabajo de investigación que determinó la validez del mismo y que finalmente se ha obtenido las conclusiones y sugerencias para otras investigaciones.

4.3. Interpretación y evaluación de los resultados

La interpretación y evaluación de resultados en una investigación son etapas cruciales que implican analizar y dar sentido a los datos recopilados, utilizando herramientas estadísticas y técnicas de análisis cualitativo o cuantitativo. Este análisis busca identificar patrones, tendencias o relaciones entre variables. En esta investigación, se logró con éxito el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 años, aumentando su motivación para realizar actividades cotidianas, interactuar con sus compañeros y mostrar interés por aprender jugando.

a) Aplicación de los resultados.

La aplicación de los resultados del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, implica poner en práctica los hallazgos y conclusiones del estudio. Esta fase es crucial, ya que da un sentido práctico a los descubrimientos obtenidos.

Consideramos esta herramienta como enriquecedora, pues otorga profundidad y consistencia a los hallazgos. Se empleó la guía de observación para visualizar el desenvolvimiento de los niños y niñas. Los resultados de la investigación son pertinentes y útiles para abordar problemas de aprendizaje significativo mediante el juego, buscando que los hallazgos tengan un impacto positivo.

A continuación, se identificarán los problemas antes de aplicar “El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. 'Los Santos Apóstoles' del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022”.

Variable el juego como estrategia metodológica antes de aplicar la investigación

Cuadro N° 01.

Observación de entrada. Dimensión juegos centralizados de la variable el juego como estrategia metodológica.

Ítem	Juegos centralizadores	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Identifica los nombres de los objetos con facilidad.	7	3	1	1	12
2	Se involucra en el juego de supermercado y desarrolla los roles que desempeña las personas.	9	2	1	0	12
3	Se involucra en el juego de la familia y asume los roles que se desempeña.	10	1	0	1	12

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos

Al observar los resultados de la guía de observación de la dimensión juegos centralizados en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, se obtuvieron los siguientes datos:

- Para el ítem N° 1, que identifica los nombres de los objetos con facilidad, de un total de 12 niños, 7 no mostraron evidencia de esta habilidad, 3 estaban en la etapa inicial, 1 en proceso y 1 logró identificar los objetos correctamente.
- En el ítem N° 2, que evalúa la participación en el juego de supermercado y el

desarrollo de roles, 9 niños no mostraron evidencia, 2 estaban en la etapa inicial, 1 en proceso y ninguno logró completamente desarrollar los roles.

- En el ítem N° 3, relacionado con la participación en el juego de la familia y la asunción de roles, 10 niños no mostraron evidencia, 1 estaba en la etapa inicial, ninguno en proceso y 1 logró asumir los roles correspondientes.

Estos resultados muestran que la mayoría de los niños están en etapas iniciales o no observadas en cuanto a su participación y desarrollo de roles en los juegos centralizados.

Cuadro N° 02.

Observación de entrada: Dimensión Juegos de construcciones de la variable el juego como estrategia metodológica.

Ítem	Juegos de construcciones	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Construye castillo con maderas y tarros de leche.	6	3	1	1	12
2	Construye gusano con conos de papel higiénico	9	2	1	0	12
3	Construye laberinto con materiales reciclados.	5	1	4	2	12

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos

Al observar el cuadro N° 02 Observación de entrada: Dimensión Juegos de construcciones de la variable el juego como estrategia metodológica en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. Los resultados fueron de la siguiente manera:

- **Concerniente al Ítem N° 1.** Construye castillo con maderas y tarros de leche, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 6 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 1 niño obtuvo como resultado. “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.
- **Concerniente al Ítem N° 2.** Construye gusano con conos de papel higiénico, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 9 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.
- **Concerniente al Ítem N° 3.** Construye laberinto con materiales reciclados, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 5 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por

otro lado 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado” según la escala de calificación de la guía de observación.

Cuadro N° 03.

Observación de entrada: Dimensión Juegos lúdicos de la variable el juego como estrategia metodológica.

Ítem	Juegos lúdicos	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Saltan a un solo ritmo con ambos pies al mismo tiempo en los aros.	6	2	2	2	12
2	Soplando el globo desde el punto de partida deben llegar a la meta.	9	2	1	0	12
3	En 5 vasos con agua coloca una pelota de plástico, luego soplando debe llegara hasta el último vaso, sin derramar el agua.	7	2	2	1	12

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos

Al observar el cuadro N° 03 Observación de entrada: Dimensión Juegos lúdicos de la variable el juego como estrategia metodológica en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. Los resultados fueron de la siguiente manera:

- **Concerniente al Ítem N° 1.** Saltan a un solo ritmo con ambos pies al mismo tiempo en los aros, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 6 niños y niñas obtuvieron como resultado “No se observa” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Inicio”,

según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado” según la escala de calificación de la guía de observación.

- **Concerniente al Ítem N° 2.** Soplando el globo desde el punto de partida deben llegar a la meta, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 9 niños y niñas obtuvieron como resultado “No se observa” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Inicio”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “En Proceso”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado” según la escala de calificación de la guía de observación.
- **Concerniente al Ítem N° 3.** En 5 vasos con agua coloca una pelota de plástico, luego soplando debe llegara hasta el último vaso, sin derramar el agua, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 7 niños y niñas obtuvieron como resultado “No se observa” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Inicio”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 1 niño obtuvo como resultado “Logrado” según la escala de calificación de la guía de observación.

Variable Aprendizaje significativo antes de aplicar la investigación

Cuadro N° 04.

Observación de entrada: Dimensión aprendizaje de representaciones de la variable aprendizaje significativo.

Ítem	Aprendizaje de representaciones.	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Relaciona los objetos con la naturaleza y con las palabras	8	3	1	0	12
2	Relaciona el árbol con la silla de madera	5	3	2	2	12
3	Relaciona las palabras gato con la pelota	9	1	1	1	12

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos

Al observar el cuadro N° 04 sobre la Observación de entrada: Dimensión Aprendizaje de representaciones de la variable Aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, los resultados fueron los siguientes:

- Para el ítem N° 1, que evalúa la habilidad de relacionar objetos de la naturaleza con palabras, de un total de 12 niños, 8 no mostraron esta habilidad, 3 estaban en la etapa inicial y 1 en proceso, sin que ninguno lograra completamente esta relación.
- En el ítem N° 2, que mide la capacidad de relacionar el árbol con la silla de madera, 5 niños no mostraron la habilidad, 3 estaban en la etapa inicial, 2 en proceso y 2 lograron hacer la relación correctamente.

- En el ítem N° 3, que examina la relación de las palabras gato con la pelota, 9 niños no mostraron la habilidad, 2 estaban en la etapa inicial y 1 en proceso, sin que ninguno lograra completamente esta relación.

Cuadro N° 05.

Observación de entrada: Dimensión Aprendizaje de conceptos de la variable aprendizaje significativo.

Ítem	Aprendizaje de conceptos.	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Describe las virtudes negativos y positivos de su compañero.	7	4	1	0	12
2	Describe los días en que su compañero disfruta jugando con la pelota.	5	4	3	0	12
3	Describe el presente, el pasado y el futuro.	8	2	2	2	12

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos

Al observar el cuadro N° 05 sobre la Observación de entrada: Dimensión Aprendizaje de conceptos de la variable Aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, los resultados fueron los siguientes:

- Para el ítem N° 1, que evalúa la habilidad de describir las virtudes negativas y positivas de su compañero, de un total de 12 niños, 7 no mostraron esta habilidad, 4 estaban en la etapa inicial y 1 en proceso, sin que ninguno lograra completamente esta habilidad.

- En el ítem N° 2, que mide la capacidad de describir los días en que su compañero disfruta jugando con la pelota, 5 niños no mostraron la habilidad, 4 estaban en la etapa inicial, 3 en proceso y ninguno logró completamente esta descripción.
- En el ítem N° 3, que examina la habilidad de describir el presente, pasado y futuro, 8 niños no mostraron la habilidad, 2 estaban en la etapa inicial, 2 en proceso y 2 lograron hacer las descripciones correctamente.

Cuadro N° 06.

Observación de entrada: Dimensión Aprendizaje de proposiciones de la variable aprendizaje significativo.

Ítem	Aprendizaje de conceptos.	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Uniando letras forman palabras.	9	2	1	0	12
2	Identifica el significado de las palabras.	10	1	1	0	12
3	Relaciona las palabras para entender el significado.	10	3	0	0	12

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apósteles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos

Al observar el cuadro N° 05 sobre la Observación de entrada: Dimensión Aprendizaje de proposiciones de la variable Aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apósteles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, los resultados fueron los siguientes:

- Para el ítem N° 1, que evalúa la habilidad de unir letras para formar

palabras, de un total de 12 niños, 9 no mostraron esta habilidad, 2 estaban en la etapa inicial y 1 en proceso, sin que ninguno lograra completamente esta habilidad.

- En el ítem N° 2, que mide la capacidad de identificar el significado de las palabras, 10 niños no mostraron la habilidad, 1 estaba en la etapa inicial, 1 en proceso y ninguno logró completamente esta identificación.
- En el ítem N° 3, que también examina la habilidad de identificar el significado de las palabras, 10 niños no mostraron la habilidad, 2 estaban en la etapa inicial y ninguno en proceso o logrado.

Variable el juego como estrategia metodológica después de aplicar la investigación.

Cuadro N° 07.

Observación de salida: Dimensión juegos centralizados de la variable el juego como estrategia metodológica.

Ítem	Juegos centralizadores	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Identifica los nombres de los objetos con facilidad.	0	0	2	10	12
2	Se involucra en el juego de supermercado y desarrolla los roles que desempeña las personas.	0	0	1	10	12
3	Se involucra en el juego de la familia y asume los roles que se desempeña.	0	0	2	10	12

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos.

Al observar el cuadro N° 07 sobre la guía de observación de la dimensión juegos centralizados de la variable el juego como estrategia metodológica en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, los resultados fueron los siguientes:

- Para el ítem N° 1, que evalúa la habilidad de identificar los nombres de los objetos con facilidad, de un total de 12 niños, ninguno obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 2 niños estaban en la etapa de “En Proceso” y 10 lograron identificar los objetos correctamente.
- En el ítem N° 2, que mide la capacidad de involucrarse en el juego de supermercado y desarrollar los roles, ningún niño obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 2 niños estaban en la etapa de “En Proceso” y 10 lograron desarrollar los roles completamente.
- En el ítem N° 3, relacionado con involucrarse en el juego de la familia y asumir roles, ningún niño obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 2 niños estaban en la etapa de “En Proceso” y 9 lograron asumir los roles correctamente.

Cuadro N° 08.

Observación de salida: Dimensión Juegos de construcciones de la variable el juego como estrategia metodológica.

Ítem	Juegos de construcciones	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Construye castillo con maderas y tarros de leche.	0	0	2	10	12
2	Construye gusano con conos de papel higiénico	0	0	1	11	12
3	Construye laberinto con materiales reciclados.	0	0	0	12	12

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos

Al observar el cuadro N° 08 sobre la Observación de entrada: Dimensión Juegos de construcciones de la variable el juego como estrategia metodológica en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, los resultados fueron los siguientes:

- Para el ítem N° 1, que evalúa la habilidad de construir un castillo con maderas y tarros de leche, de un total de 12 niños, ninguno obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 2 niños estaban en la etapa de “En Proceso” y 10 lograron construir el castillo correctamente.
- En el ítem N° 2, que mide la capacidad de construir un gusano con conos de papel higiénico, ningún niño obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 1 niño estaba en la etapa de “En Proceso” y 11 lograron construir el gusano correctamente.
- En el ítem N° 3, relacionado con la habilidad de construir un laberinto con materiales reciclados, ninguno obtuvo como resultado “No se observa”, “En Inicio” o “En Proceso”, y los 12 niños lograron construir

el laberinto correctamente

Cuadro N° 09.

Observación de salida: Dimensión Juegos lúdicos de la variable el juego como estrategia metodológica.

Ítem	Juegos lúdicos	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Saltan a un solo ritmo con ambos pies al mismo tiempo en los aros.	0	0	0	12	12
2	Soplando el globo desde el punto de partida deben llegar a la meta.	0	0	3	9	12
3	En 5 vasos con agua coloca una pelota de plástico, luego soplando debe llegara hasta el último vaso, sin derramar el agua.	0	0	2	10	12

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos

Al observar el cuadro N° 09 sobre la Observación de entrada: Dimensión Juegos lúdicos de la variable el juego como estrategia metodológica en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, los resultados fueron los siguientes:

- Para el ítem N° 1, que evalúa la habilidad de saltar a un solo ritmo con ambos pies al mismo tiempo en los aros, de un total de 12 niños, ninguno obtuvo como resultado “No se observa”, “En Inicio” o “En Proceso”, y los 12 niños lograron realizar la actividad correctamente.

- En el ítem N° 2, que mide la capacidad de soplar el globo desde el punto de partida hasta la meta, ninguno de los 12 niños obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 3 niños estaban en la etapa de “En Proceso” y 9 lograron completar la actividad correctamente.
- En el ítem N° 3, relacionado con la habilidad de colocar una pelota de plástico en 5 vasos con agua y soplarla hasta el último vaso sin derramar el agua, ninguno de los 12 niños obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 2 estaban en la etapa de “En Proceso” y 10 lograron completar la actividad correctamente.

Variable Aprendizaje significativo después de haber aplicado la investigación.

Cuadro N° 10.

Observación de salida: Dimensión aprendizaje de representaciones de la variable aprendizaje significativo.

Ítem	Aprendizaje de representaciones.	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Relaciona los objetos con la naturaleza y con las palabras	0	0	2	10	12
2	Relaciona el árbol con la silla de madera	0	0	1	11	12
3	Relaciona las palabras gato con la pelota	0	0	3	9	12

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos

Al observar el cuadro N° 10 sobre la Observación de entrada: Dimensión Aprendizaje de representaciones de la variable Aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, los

resultados fueron los siguientes:

- Para el ítem N° 1, que evalúa la habilidad de relacionar objetos de la naturaleza con palabras, de un total de 12 niños, ninguno obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 2 niños estaban en la etapa de “En Proceso” y 10 lograron la relación correctamente. En el ítem N° 2, que mide la capacidad de relacionar el árbol con la silla de madera, ninguno de los 12 niños obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 1 niño estaba en la etapa de “En Proceso” y 11 lograron hacer la relación correctamente. En el ítem N° 3, relacionado con la habilidad de relacionar las palabras gato con la pelota, ninguno de los 12 niños obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 3 estaban en la etapa de “En Proceso” y 9 lograron hacer la relación correctamente.

Cuadro N° 11.

Observación de salida: Dimensión Aprendizaje de conceptos de la variable aprendizaje significativo.

Ítem	Aprendizaje de conceptos.	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Describe las virtudes negativos y positivos de su compañero.	0	0	1	11	12
2	Describe los días en que su compañero disfruta jugando con la pelota.	0	0	3	9	12
3	Describe el presente, el pasado y el futuro.	0	0	0	12	12

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos

Al observar el cuadro N° 11 sobre la Observación de entrada: Dimensión Aprendizaje de conceptos de la variable Aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, los resultados fueron los siguientes:

- Para el ítem N° 1, que evalúa la habilidad de describir las virtudes negativas y positivas de su compañero, de un total de 12 niños, ninguno obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 1 niño estaba en la etapa de “En Proceso” y 11 lograron describir las virtudes correctamente.
- En el ítem N° 2, que mide la capacidad de describir los días en que su compañero disfruta jugando con la pelota, ninguno de los 12 niños obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 3 niños estaban en la etapa de “En Proceso” y 9 lograron la descripción correctamente.
- En el ítem N° 3, relacionado con la habilidad de describir el presente, pasado y futuro, ninguno de los 12 niños obtuvo como resultado “No se observa”, “En Inicio” o “En Proceso”, y todos los 12 niños lograron hacer las descripciones correctamente.

Cuadro N° 12.

Observación de salida: Dimensión Aprendizaje de proposiciones de la variable aprendizaje significativo.

Ítem	Aprendizaje de conceptos.	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Uniando letras forman palabras.	0	0	3	9	12
2	Identifica el significado de las palabras.	0	0	2	10	12

3	Relaciona las palabras para entender el significado.	0	0	4	8	12
---	--	---	---	---	---	----

Fuente: Guía de observación realizado a los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

Interpretación de los datos

Al observar el cuadro N° 12 sobre la Observación de entrada: Dimensión Aprendizaje de proposiciones de la variable Aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, los resultados fueron los siguientes:

- Para el ítem N° 1, que evalúa la habilidad de unir letras para formar palabras, de un total de 12 niños, ninguno obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 3 niños estaban en la etapa de “En Proceso” y 9 lograron formar palabras correctamente. En el ítem N° 2, que mide la capacidad de identificar el significado de las palabras, ninguno de los 12 niños obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 2 niños estaban en la etapa de “En Proceso” y 10 lograron identificar correctamente el significado. En el ítem N° 3, también relacionado con la habilidad de identificar el significado de las palabras, ninguno de los 12 niños obtuvo como resultado “No se observa” o “En Inicio”, 4 estaban en la etapa de “En Proceso” y 8 lograron identificar el significado correctamente.

CONCLUSIONES

La investigación "El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. 'Los Santos Apósteles' del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022" surge de la necesidad observada durante las prácticas pre profesionales de mejorar las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes.

Se determinó que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apósteles".

Desde una perspectiva práctica, el juego como estrategia metodológica también influye en el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los niños y niñas.

Asimismo, se evidenció que el juego como estrategia metodológica es eficaz para el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los niños y niñas.

De igual manera, el juego como estrategia metodológica demostró ser efectivo en el desarrollo del aprendizaje de proposiciones en los niños y niñas.

En conclusión, un juego bien planificado facilita la integración de contenidos de diversas áreas de manera armoniosa, cumpliendo con las exigencias del nuevo diseño curricular. Los docentes, al incorporar el juego en las actividades diarias, enseñan que aprender es fácil y divertido, fomentando cualidades como la creatividad, el deseo de participar, el respeto por los demás, el cumplimiento de reglas, la seguridad en sí mismos y una mejor comunicación.

RECOMENDACIONES

Expuestas las conclusiones, se extienden las siguientes recomendaciones para aquellos que estudien esta investigación:

1. Se recomienda continuar aplicando el juego como estrategia metodológica en el IEI "Los Santos Apóstoles" para consolidar los logros alcanzados. Se sugiere establecer un plan estratégico para integrar permanentemente actividades lúdicas en el currículo escolar, designando un equipo responsable de coordinar y monitorear la implementación efectiva del enfoque lúdico en todas las áreas educativas.
2. Es fundamental establecer mecanismos de evaluación continua para medir el impacto del juego como estrategia metodológica en el desarrollo del aprendizaje significativo. Se recomienda recopilar datos cualitativos y cuantitativos periódicamente para analizar el progreso, identificar áreas de mejora y adaptar las estrategias lúdicas según las necesidades de los estudiantes.
3. Se propone brindar oportunidades regulares de capacitación y apoyo continuo al personal docente para fortalecer sus habilidades en la implementación efectiva del juego como estrategia educativa. Esto puede incluir talleres, seminarios o sesiones prácticas que aborden nuevas metodologías y recursos pedagógicos centrados en el juego.
4. Fomentar la participación de los padres en el proceso educativo mediante sesiones informativas, talleres o actividades conjuntas que resalten el valor del juego en el desarrollo de sus hijos. Además, se sugiere crear un espacio de interacción donde los padres puedan compartir sus experiencias y aprender a apoyar el aprendizaje a través del juego en el hogar.
5. Se sugiere la creación y recopilación de recursos didácticos basados en juegos para

enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños y niñas. Estos recursos deben variar en función de las áreas temáticas y ser diseñados de manera inclusiva, considerando las diversas habilidades y estilos de aprendizaje presentes en el aula.

6. Se recomienda a los docentes de educación inicial usar el juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños y niñas, reconociendo que el juego es una forma natural en la que los niños exploran el mundo, desarrollan habilidades y adquieren conocimientos.
7. Finalmente, se recomienda promover y compartir los resultados positivos obtenidos mediante la implementación del juego como estrategia metodológica a través de eventos escolares, publicaciones en medios locales o presentaciones en conferencias educativas para inspirar a otras instituciones a adoptar este enfoque en sus prácticas educativas.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: *El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.*

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACIÓN
¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. "¿Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?	Determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	El juego como estrategia metodológica influye significativamente para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	VARIABLE DE ESTUDIO.1 El juego como estrategia metodológica <ul style="list-style-type: none"> • Juegos centralizadores • Juegos de construcciones • Juegos lúdicos. 	Tipo de investigación. Cualitativa Acción Diseño de investigación. <u>GE O1 x O2</u>	Población. Niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.
PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. "¿Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	HIPOTESIS ESPECÍFICOS El juego como estrategia metodológica influye significativamente para el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	VARIABLE DE ESTUDIO.2 Desarrollar el aprendizaje significativo <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje de representaciones. • Aprendizaje de conceptos. • Aprendizaje de proposiciones. 	Donde: GE = Grupo x = Experimento O1 = Observación de entrada. O2 = Observación de salida.	Muestra. 12 niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.
¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de la I.E.I. "¿Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?	Determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	El juego como estrategia metodológica influye significativamente para el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	VARIABLE INTERVINIENTE. I.E.I. "San Pedro" de Pillao - Daniel Alcides Carrión - Pasco 2022.		Técnicas e instrumentos de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> • Entrevista. • Encuesta. • Cuestionario. • Observación.