

# Sarai Elizabeth ,nayeli Maritza Monago Barreto,san...

## El juego como estrategia didáctica de los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Chaupimarc...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3454908020

Fecha de entrega

9 ene 2026, 2:55 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

9 ene 2026, 11:19 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

INFORME\_DE\_BACHILLER\_-\_JUEGO\_COMO ESTRATEGIA\_DIDACTICA\_OK.docx

Tamaño del archivo

1.3 MB

111 páginas

20.141 palabras

114.050 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

- 20%  Fuentes de Internet
- 10%  Publicaciones
- 13%  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.

## Fuentes principales

- 20% Fuentes de Internet
- 10% Publicaciones
- 13% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Trabajos del estudiante	Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo	2%
2	Internet	www.coursehero.com	1%
3	Trabajos del estudiante	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA	1%
4	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
5	Internet	repositorio.gamanielblanco.edu.pe	<1%
6	Publicación	Mamani Ponce, Luz Nora. "La importancia del juego en el aprendizaje del área de ...	<1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad Internacional de la Rioja	<1%
8	Internet	repositorio.une.edu.pe	<1%
9	Internet	tesis.pucp.edu.pe	<1%
10	Internet	1library.co	<1%
11	Internet	repositorio.utn.edu.ec	<1%

12	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
13	Trabajos del estudiante	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel-	<1%
14	Internet	dokumen.pub	<1%
15	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%
16	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
17	Internet	hera.ugr.es	<1%
18	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria del Caribe	<1%
19	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria Minuto de Dios,UNIMINUTO	<1%
20	Internet	www.fi.uba.ar	<1%
21	Internet	dgsa.uaeh.edu.mx:8080	<1%
22	Trabajos del estudiante	Universidad de Antioquia	<1%
23	Trabajos del estudiante	Universidad Argentina John F. Kennedy	<1%
24	Internet	apirepositorio.unh.edu.pe	<1%
25	Internet	normalista.ilce.edu.mx	<1%

26	Internet	prezi.com	<1%
27	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<1%
28	Trabajos del estudiante	Universidad Estatal Amazonica-	<1%
29	Internet	repositorio.unae.edu.ec	<1%
30	Internet	www.slideshare.net	<1%
31	Trabajos del estudiante	Universidad de Nebrija	<1%
32	Trabajos del estudiante	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC	<1%
33	Internet	es.scribd.com	<1%
34	Internet	latam.redilat.org	<1%
35	Internet	laesienjuego.com.ar	<1%
36	Internet	publicacionescd.ulead.edu.ec	<1%
37	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	<1%
38	Trabajos del estudiante	Universidad Politécnica del Perú	<1%
39	Internet	core.ac.uk	<1%

40	Internet	repositorio.umariana.edu.co	<1%
41	Publicación	Lourdes Alicia Chalan Guincho, Karina del Rocío Muncha Llagua, Katerine Marilu ...	<1%
42	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD	<1%
43	Internet	es.slideshare.net	<1%
44	Trabajos del estudiante	AULA VIRTUAL	<1%
45	Trabajos del estudiante	Mondragon Unibertsitatea	<1%
46	Internet	archive.org	<1%
47	Publicación	Ariel Vinicio Coronel Jima, Steveen Bolívar Nieto Aldaz, Rodrigo Alejandro Aguirre...	<1%
48	Trabajos del estudiante	uniminuto	<1%
49	Internet	www.scipedia.com	<1%
50	Trabajos del estudiante	Universidad Europea de Madrid	<1%
51	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
52	Internet	fundacionoportunidad.cl	<1%
53	Internet	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	<1%

54	Internet	repositorio.uta.edu.ec	<1%
55	Internet	worldwidescience.org	<1%
56	Internet	www11.urbe.edu	<1%
57	Publicación	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na do..."	<1%
58	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Loja	<1%
59	Internet	biblioteca.usac.edu.gt	<1%
60	Internet	indico.upeu.edu.pe	<1%
61	Internet	issuu.com	<1%
62	Internet	kc.cgpub.net	<1%
63	Internet	repository.ucatolica.edu.co	<1%
64	Internet	web-argitalpena.adm.ehu.es	<1%
65	Internet	www.162-241-125-80.cprapid.com	<1%
66	Internet	www.juntadeandalucia.es	<1%
67	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria Iberoamericana	<1%

68	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional del Chimborazo	<1%
69	Trabajos del estudiante	Universidad Pública de Navarra	<1%
70	Trabajos del estudiante	Universidad Rey Juan Carlos	<1%
71	Internet	repositorio.undac.edu.pe	<1%
72	Internet	www.clubensayos.com	<1%
73	Trabajos del estudiante	Uniminuto Virtual	<1%
74	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes	<1%
75	Internet	ir.upsi.edu.my	<1%
76	Internet	repositorio.uancv.edu.pe	<1%
77	Internet	revistas.up.ac.pa	<1%
78	Internet	rreae.cedia.edu.ec	<1%
79	Internet	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com	<1%
80	Publicación	Muñoz Arpi, Ruth. "La educación intercultural como soporte para el afianzamient...	<1%
81	Trabajos del estudiante	Private University of Pucallpa	<1%

82	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Hermilio Valdizan	<1%
83	Trabajos del estudiante	Universidad del Atlántico Medio	<1%
84	Internet	es.unionpedia.org	<1%
85	Internet	repositorio.una.ac.cr	<1%
86	Internet	repositorio.unamba.edu.pe	<1%
87	Internet	repositorio.unc.edu.pe	<1%
88	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
89	Internet	www.takey.com	<1%
90	Trabajos del estudiante	Account Universidad Mariana	<1%
91	Internet	bolsa-trabajo.upads.edu.pe	<1%
92	Internet	eprints.ucm.es	<1%
93	Internet	repositorio.ipl.pt	<1%
94	Internet	repositorio.utea.edu.pe	<1%
95	Internet	repositorio.uwiener.edu.pe	<1%

96	Publicación	Gonzalez Simon, Patricia Elena. "Políticas publicas de Desarrollo Infantil Tempran...	<1%
97	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Trujillo	<1%
98	Internet	cosmoscholars.com	<1%
99	Internet	digibug.ugr.es	<1%
100	Internet	ebuah.uah.es	<1%
101	Internet	fel.uqroo.mx	<1%
102	Internet	moam.info	<1%
103	Internet	repositorio.usmp.edu.pe	<1%
104	Internet	vimeo.com	<1%
105	Internet	www.1000ideasdetesis.com	<1%
106	Internet	www.bnm.me.gov.ar	<1%
107	Internet	www.gobiernodecanarias.org	<1%
108	Internet	www.mec.es	<1%
109	Internet	www.ucsfchildcarehealth.org	<1%

110	Publicación	Alfredis González-Hernandez, Jasmín Bonilla-Santos, Tatiana Padilla-García. "Sínt...	<1%
111	Publicación	Héctor M. Manrique, Yurena Hernández-Gálvez, Juan Hernández-Cabrera, Carlos J...	<1%
112	Publicación	Katherine Nelson. "Pathways from infancy to the community of shared minds / El...	<1%
113	Publicación	Tú-Anh Hà. " The integration of playful approaches and story circles to build inter...	<1%
114	Internet	alfapublicaciones.com	<1%
115	Internet	clostasu.netlify.app	<1%
116	Internet	es.first5la.org	<1%
117	Internet	fotos.amaraberri.org	<1%
118	Internet	onlinelibrary.wiley.com	<1%
119	Internet	repositorio.umch.edu.pe	<1%
120	Internet	repositorio.unsa.edu.pe	<1%
121	Internet	repositorio.unu.edu.pe	<1%
122	Internet	www.aspanias.org	<1%
123	Internet	www.audible.com	<1%

124	Internet	www.canallector.com	<1%
125	Internet	www.cmsomosierra.com	<1%
126	Internet	www.teacherspayteachers.com	<1%
127	Internet	www.theibfr.com	<1%
128	Internet	www.unicef.org	<1%
129	Internet	www.vet-uy.com	<1%
130	Publicación	"Effectiveness of a mentalization -and group- based intervention with videofeedb...	<1%
131	Publicación	Atapoma, Raquel Ada Barrera. "Caracterización de la Longitud Media del Enuncia...	<1%
132	Trabajos del estudiante	Universidad Abierta para Adultos	<1%
133	Internet	cooperativo-carb.wixsite.com	<1%
134	Internet	de.slideshare.net	<1%
135	Internet	dialnet.unirioja.es	<1%
136	Internet	dyworks.in	<1%
137	Internet	efesalud.com	<1%

138	Internet	eprints.uanl.mx	<1%
139	Internet	es.houstonisd.org	<1%
140	Internet	hdl.handle.net	<1%
141	Internet	mymemory.translated.net	<1%
142	Internet	open.umn.edu	<1%
143	Internet	repositorio.uch.edu.pe	<1%
144	Internet	repositorio.uiix.edu.mx	<1%
145	Internet	repository.udistrital.edu.co	<1%
146	Internet	steamacademy.blogspot.com	<1%
147	Internet	www.bibliotecadigsan.com	<1%
148	Internet	www.cedp.com.ar	<1%
149	Internet	www.cienciadigital.org	<1%
150	Internet	www.eursc.org	<1%
151	Internet	www.iapb.org	<1%

152	Internet	www.lamennais.org	<1%
153	Internet	www.ortodoncia.ws	<1%
154	Internet	www.repositorioinstitucional.uson.mx	<1%
155	Internet	www.researchgate.net	<1%
156	Publicación	Cusquipoma, Jacquelin Milagros Vergaray. "Conocimiento Sobre el Juego Dramáti...	<1%
157	Publicación	Markel Rico-González. "Physical Education in Early Childhood - Movement and De...	<1%
158	Publicación	Catalina-Patricia Morales-Murillo, María-Dolores Grau-Sevilla, R. A. McWilliam, Pa...	<1%
159	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE	<1%
160	Internet	journals.uco.es	<1%
161	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%

"AÑO DE LA RECUPERACION Y CONSOLIDACION DE LA ECONOMIA PERUANA"

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCION DE FORMACION INICIAL DOCENTE

DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION PASCO

**ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA**

"GAMANIEL BLANCO MURILLO"

**PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACION INICIAL**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

El juego como estrategia didáctica de los niños y niñas de 5 años en la I.E.

"Jesús Nazareno de Puchupuquio" Chaupimarca Pasco – 2025

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Gestión del conocimiento para la innovación.

**PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**Autor(es):** Sarai Elizabeth MONAGO BARRETO.

Nayeli Maritza SANTOS CARDENAS.

**Asesor:** Mg. Eder Benjamín RIVERA FLORES

**Cerro de Pasco – Perú - 2025**

## **DEDICATORIA**

Esta investigación está dedicado a nuestras familias, quienes han sido nuestro pilar fundamental a lo largo de este proceso. Agradecemos profundamente su apoyo incondicional, su comprensión y la motivación constante para seguir adelante en cada etapa de nuestra formación. A ellos les debemos el esfuerzo, la perseverancia y la fuerza para alcanzar esta meta tan significativa.

De igual manera, dedicamos este logro a nuestros estudiantes, quienes con su curiosidad y alegría nos inspiraron a seguir explorando nuevas estrategias pedagógicas.

**Las autoras.**

## **AGRADECIMIENTO.**

Agradecemos a nuestros asesores y docentes, cuyo apoyo académico y guía nos permitió fortalecer nuestra visión crítica y pedagógica.

A la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupquico” y especialmente a la comunidad docente, por brindarnos la oportunidad de desarrollar este estudio en su aula, permitiéndonos aplicar y reflexionar sobre la estrategia de enseñanza basada en el juego. Gracias a la participación de los niños y niñas de 5 años, quienes, sin su disposición y alegría, este trabajo no habría sido posible.

También queremos agradecer a nuestras familias, por su constante respaldo y confianza. Su apoyo ha sido la base de nuestra motivación personal y profesional.

**Las autoras.**

## RESUMEN

La presente investigación de tipo cualitativo tuvo como objetivo general analizar en qué medida el juego como estrategia didáctica contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco – 2025. Se empleó la investigación descriptiva, en el que participaron 21 estudiantes seleccionados mediante un muestreo intencionado. Las técnicas de recolección de datos fueron la observación y las entrevistas, utilizando como instrumentos una guía de observación y una lista de control. El método de análisis de datos se basó en la triangulación y la interpretación directa. Los resultados revelaron que el juego como estrategia didáctica favoreció el desarrollo motor, cognitivo y emocional de los niños, incrementando su motivación intrínseca y su capacidad para aplicar lo aprendido en nuevas actividades. Sin embargo, algunos niños mostraron dificultades al adaptarse a juegos que requerían habilidades motrices más complejas, lo que sugiere la necesidad de adaptar las actividades a las características y necesidades de cada niño. En conclusión, el juego se presenta como una herramienta efectiva para potenciar el desarrollo integral en la educación infantil, favoreciendo el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias cognitivas, motrices y socioemocionales.

**Palabras clave:** juego, estrategia didáctica, desarrollo integral, motivación intrínseca, educación infantil.

## ABSTRACT

143 This qualitative research aimed to analyze how play, as a teaching strategy, contributes to the holistic development of 5-year-old children at I.E. "Jesús Nazareno de Puchupuquio", Chaupimarca, Pasco – 2025. An action research design was used, involving 14 students selected through intentional sampling. Data collection techniques included observation and interviews, with instruments such as an observation guide and a checklist. The data analysis method was based on triangulation and direct interpretation. The results revealed that play as a teaching strategy positively influenced the children's motor, cognitive, and emotional development, increasing their intrinsic motivation and ability to apply previous learning to new activities. However, some children faced difficulties when adapting to games that required more complex motor skills, suggesting the need to tailor activities to each child's characteristics and needs. In conclusion, play is an effective tool for promoting holistic development in early childhood education, supporting active learning and the development of cognitive, motor, and socio-emotional skills.

157

**Keywords:** play, teaching strategy, holistic development, intrinsic motivation, early childhood education.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>1</b>	<b>PÁGINA DEL JURADO CALIFICADOR.....</b>	<b>ii</b>
	<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>iii</b>
	<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>iv</b>
	<b>RESUMEN.....</b>	<b>v</b>
	<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS .....</b>	<b>ix</b>
	<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>xii</b>
	<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>xiv</b>
	<b>CAPITULO I .....</b>	<b>1</b>
<b>8</b>	<b>PLANTEAMIENTO EL PROBLEMA.....</b>	<b>1</b>
	<b>1.1. Descripción del problema.....</b>	<b>1</b>
	<b>1.2.1. Problema general.....</b>	<b>3</b>
	<b>1.2.2. Problemas específicos.....</b>	<b>3</b>

- 1.3. Objetivos.....4**
- 1.3.1. Objetivo general.....4**
- 1.3.2. Objetivos específicos.....4**
- 1.4. Importancia y alcance de la investigación.....5**
- 1.5. Limitaciones de la investigación.....6**
- CAPITULO II .....8**
- MARCO TEÓRICO .....8**
- 2.1. Antecedentes del estudio.....8**
- 2.2. Bases teóricas.....20**
- 2.3. Definición de términos.....23**
- 2.4. Hipótesis.....29**
- 2.5. Variables e indicadores.....29**
- 2.6. Operacionalización de variables.....31**
- Tabla 1 operacionalización de las variables .....31**
- CAPITULO III.....33**
- METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN .....33**
- 3.1. Diseño de la investigación.....33**
- 3.2. Población y muestra.....34**
- 3.3. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recojo de información.....35**
- 3.4. Análisis de información.....36**

15

1

**CAPITULO IV ..... 38**

**PRESENTACIÓN DE RESULTADOS ..... 38**

**4.1. Descripción del trabajo de campo..... 38**

**4.2. Discusión. .... 76**

CONCLUSIÓN

RECOMENDACIÓN

ANEXOS

**ÍNDICE DE TABLAS**

<b>Tabla 1. operacionalización de las variables</b>	<b>31</b>
<b>Tabla 2. Participación activa en juegos</b>	<b>39</b>
<b>Tabla 3. Motivación intrínseca durante el juego.</b>	<b>46</b>
<b>Tabla 4. Recursos expresivos.</b>	<b>52</b>
<b>Tabla 5. ¿Cómo observa usted la participación del niño/a en juegos que promueven habilidades motoras y cognitivas?</b>	<b>60</b>
<b>Tabla 6. ¿De qué manera el niño/a demuestra mejoras en su coordinación motriz a través de las actividades lúdicas realizadas en clase o en casa?</b>	<b>63</b>
<b>Tabla 7. ¿Cómo percibe usted el nivel de entusiasmo y participación voluntaria del niño/a en las actividades lúdicas dentro y fuera del aula?</b>	<b>65</b>
<b>Tabla 8. ¿El niño/a sigue mostrando interés por el juego durante toda la actividad, o hay momentos de distracción o desinterés?</b>	<b>68</b>

**Tabla 9. ¿El niño/a utiliza lo aprendido previamente en los juegos para comprender nuevas actividades o adaptarse a nuevos retos lúdicos?** 71

**Tabla 10. ¿Cómo el niño/a demuestra capacidad para resolver problemas de manera autónoma y creativa mientras juega, y cómo se involucra en el aprendizaje grupal?** 73

20

## INTRODUCCIÓN

Nosotras, estudiantes del programa de Educación Inicial, presentamos con dedicación este trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia didáctica de los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Chaupimarca Pasco – 2025”. Este estudio es una muestra de nuestro compromiso con el desarrollo educativo de los más pequeños, especialmente en un contexto rural como el de la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, ubicada en Chaupimarca, Pasco. Nuestra investigación surge de la necesidad de comprender cómo las prácticas pedagógicas basadas en el juego pueden contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años, fortaleciendo sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

La elección del juego como estrategia didáctica responde a la relevancia que esta tiene en el proceso de aprendizaje de los niños en la etapa inicial, donde el aprendizaje activo y significativo es esencial para su desarrollo. Diversos estudios han demostrado que el juego no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también promueve la creatividad, la expresión emocional y la socialización, aspectos fundamentales para los niños en su proceso de maduración. Sin embargo, a pesar de su potencial, en muchos

contextos educativos, como el de nuestra institución, se observa que el uso del juego como herramienta pedagógica aún no es aprovechado de manera sistemática ni con una metodología definida.

78 El propósito central de esta investigación es analizar cómo el juego puede ser implementado como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en áreas fundamentales como la expresión oral, la memoria narrativa y la interacción social. A través de esta investigación, buscamos demostrar que, al incorporar el juego en la enseñanza, se pueden potenciar no solo las competencias cognitivas de los estudiantes, sino también su motivación intrínseca y su capacidad para construir conocimiento de manera significativa.

9 Este estudio se enmarca en una investigación cualitativa con diseño de acción, ya que se busca una comprensión profunda de cómo los niños y las niñas se benefician del juego en su aprendizaje diario. El trabajo de campo se ha realizado en un contexto real, dentro del aula, donde los estudiantes han experimentado actividades lúdicas diseñadas con un propósito pedagógico, permitiendo una observación directa de sus avances.

81 Para una mejor comprensión del proceso investigativo y sus hallazgos, esta investigación está organizada de la siguiente manera:

1  
11 **Capítulo I: Planteamiento del Problema.** En este capítulo se presenta la situación que motiva la realización del estudio: la necesidad de fortalecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años en la I.E. "Jesús Nazareno de Puchupuquio" mediante el uso del juego como estrategia didáctica. Se define y delimita el problema de investigación, formulando las preguntas que guiarán el estudio, y se presentan los objetivos trazados para alcanzar las metas propuestas. Este capítulo

también explica la relevancia y pertinencia de la investigación, justificando por qué es necesario abordar este tema en el contexto educativo rural de la institución.

**Capítulo II: Marco Teórico.** En este apartado se presenta el marco académico que sustenta la investigación. Se revisan antecedentes nacionales e internacionales sobre el uso del juego como herramienta pedagógica en la educación infantil, con énfasis en su impacto en el desarrollo cognitivo, emocional y social. Se desarrollan las bases teóricas que fundamentan el uso del juego como estrategia didáctica y se explican los conceptos clave empleados en el estudio, tales como desarrollo integral, motivación intrínseca y constructivismo.

**Capítulo III: Metodología.** Este capítulo describe detalladamente cómo se llevó a cabo la investigación. Se explica el tipo de investigación cualitativa empleada y el diseño de investigación descriptiva, el cual permitió una comprensión profunda del impacto del juego en el desarrollo de los niños en el aula. Se describe la población y la muestra seleccionada para el estudio, que consiste en los estudiantes de 5 años de la I.E. "Jesús Nazareno de Puchupuquio", así como las técnicas e instrumentos utilizados para recolectar la información, como la observación y las entrevistas. También se detalla el proceso de análisis de datos mediante triangulación e interpretación directa, con el fin de garantizar la validez y confiabilidad de los resultados.

**Capítulo IV: Resultados de la Investigación.** En este capítulo se presentan los hallazgos obtenidos a partir del trabajo de campo. Se analizan e interpretan los resultados, contrastándolos con el marco teórico y con los objetivos planteados. Se discuten los efectos del juego como estrategia didáctica en el desarrollo integral de los niños, su motivación intrínseca y su aprendizaje constructivista.

86

## CAPITULO I

### PLANTEAMIENTO EL PROBLEMA

#### 1.1. Descripción del problema.

En la educación inicial, el juego constituye una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que a través de él exploran su entorno, desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motrices, y construyen aprendizajes significativos. Sin embargo, en la práctica pedagógica aún se observa una limitada utilización del juego como estrategia didáctica, siendo muchas veces relegado a actividades recreativas sin una intencionalidad pedagógica clara.

María Montessori sostiene que el niño aprende mejor cuando interactúa libremente con materiales y actividades que responden a su interés y necesidad de desarrollo, afirmando que “el juego es el trabajo del niño”, pues mediante la actividad lúdica el niño construye su conocimiento de manera autónoma y significativa. Desde esta perspectiva, el juego no debe ser considerado solo como un medio de distracción, sino como una estrategia fundamental que favorece el aprendizaje activo y el desarrollo de la autonomía en la etapa preescolar.

33

52

30 Asimismo, Jean Piaget señala que el juego es una manifestación esencial del desarrollo cognitivo del niño, ya que a través del juego simbólico y de reglas los niños asimilan la realidad y la acomodan a sus estructuras mentales. Según el autor, 96 en la etapa preoperacional, correspondiente a los niños y niñas de 5 años, el juego permite la construcción del pensamiento, el lenguaje y la socialización, convirtiéndose en una herramienta clave para el aprendizaje.

44 En el contexto peruano, el Currículo Nacional de la Educación Básica 69 reconoce la importancia del juego como herramienta educativa en la educación inicial, destacando su rol en el desarrollo integral de los niños. Sin embargo, la implementación del juego como estrategia pedagógica sigue siendo insuficiente. A 55 pesar de que los docentes son conscientes de los beneficios del juego, la falta de capacitación continua, sumada a la escasez de materiales y recursos adecuados, limita su utilización de manera sistemática en las aulas. Esta situación no es exclusiva de las zonas rurales, también se presenta en áreas urbanas, como en la I.E. “Jesús Nazareno de Puchupueblo”, ubicada en el distrito de Chaupimarca, Pasco, donde los recursos didácticos son limitados y la formación en metodologías 136 activas sigue siendo insuficiente para aprovechar al máximo el potencial del juego en el aula (Castro, 2020).

21 En esta institución, a pesar de que se realizan actividades lúdicas en el aula, estas no están suficientemente estructuradas ni dirigidas por objetivos pedagógicos claros. Las actividades de juego, cuando se aplican, no siempre se alinean con los objetivos de aprendizaje establecidos ni favorecen el desarrollo de habilidades fundamentales como la expresión oral, la memoria narrativa o la interacción social.

31 Aunque los niños disfrutaban de las experiencias lúdicas, estos momentos no se traducen en un desarrollo óptimo de sus competencias comunicativas, ya que no se planifican ni se evalúan de manera coherente. Además, la falta de formación específica de los docentes en el uso pedagógico del juego impide que se aproveche todo su potencial.

10 Ante este panorama, se observó que resultaba fundamental investigar cómo el juego podía integrarse de manera más sistemática en las prácticas pedagógicas de la I.E. “Jesús Nazareno de Puchupuquio”. Se identificó que las actividades lúdicas, aunque presentes en algunas ocasiones, no se utilizaban con un enfoque pedagógico claro que permitiera no solo motivar a los estudiantes, sino también fortalecer su desarrollo integral. El estudio tuvo como objetivo explorar cómo, al ser implementado como una estrategia didáctica, el juego podía mejorar las habilidades comunicativas de los niños, promoviendo un aprendizaje más significativo y favoreciendo su desarrollo global en el contexto educativo de esta institución.

## 1.2. Formulación del problema.

### 1.2.1. Problema general.

1 ¿De qué manera se utiliza el juego como estrategia didáctica en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco – 2025?

### 1.2.2. Problemas específicos.

15 1 PE1. ¿Qué características presenta el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años a partir del uso del juego como estrategia didáctica en la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco – 2025?

26

PE2. ¿De qué forma se manifiesta la motivación intrínseca de los niños y niñas de 5 años cuando se emplea el juego como estrategia didáctica en la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco – 2025?

5

4

PE3. ¿Qué elementos del enfoque constructivista se evidencian en el uso del juego como estrategia didáctica en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco – 2025??

### 1.3. Objetivos.

16

#### 1.3.1. Objetivo general.

Describir el uso del juego como estrategia didáctica en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco – 2025.

88

#### 1.3.2. Objetivos específicos.

1

**OE1.** Identificar las características del desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años a partir del uso del juego como estrategia didáctica en la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco – 2025.

26

5

**OE2.** Analizar las manifestaciones de la motivación intrínseca de los niños y niñas de 5 años cuando se emplea el juego como estrategia didáctica en la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco – 2025.

4 **OE3.** Describir los elementos del enfoque constructivista que se evidencian en el uso del juego como estrategia didáctica en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco – 2025.

#### 8 **1.4. Importancia y alcance de la investigación.**

18 La presente investigación cobra relevancia al ofrecer una comprensión más profunda sobre cómo el juego puede convertirse en una estrategia didáctica efectiva para el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, ubicada en Chaupimarca, Pasco. En este contexto, se ha observado que los niños enfrentan dificultades para organizar y expresar sus ideas de manera clara, lo que limita su capacidad para comunicar lo que han comprendido. El uso del juego, como método pedagógico, surge como una respuesta natural para potenciar las habilidades comunicativas de los niños, al permitirles interactuar, explorar y expresar sus pensamientos de manera más libre y creativa.

5 Este estudio aporta valiosa información para la práctica educativa en contextos como el de la I.E. “Jesús Nazareno de Puchupuquio”. Al centrar el análisis en el juego como estrategia didáctica, se busca evidenciar cómo esta herramienta puede mejorar la expresión oral, la comprensión narrativa y la memoria de los estudiantes. Los resultados obtenidos podrán servir como guía para los docentes, ayudándoles a planificar actividades lúdicas más estructuradas, que integren el juego con los objetivos curriculares, favoreciendo el aprendizaje significativo de los niños.

5  
102  
98  
29

En cuanto al alcance, la investigación se enfoca en un análisis cualitativo de los niños de 5 años de esta institución educativa, por lo que los resultados no pretenden ser generalizables a toda la población, sino que buscan describir e interpretar cómo se implementa el juego dentro del aula y su influencia en el desarrollo de los niños. Además, este estudio tiene un enfoque formativo, pues los hallazgos pueden orientar futuras investigaciones y ser una base sólida para la creación de propuestas pedagógicas que utilicen el juego como recurso educativo en instituciones similares.

### 95 11 3

#### 1.5. Limitaciones de la investigación.

Una de las limitaciones principales de esta investigación fue la irregularidad en la aplicación del juego como estrategia didáctica. La implementación de actividades lúdicas no se realizó de manera constante a lo largo del periodo de observación debido a la planificación rígida del currículo escolar. El tiempo destinado al juego en el aula estuvo condicionado por la necesidad de cumplir con los contenidos establecidos, lo que provocó que las observaciones no fueran tan frecuentes ni sistemáticas como se había planeado inicialmente. Esto limitó la cantidad de datos disponibles para evaluar de manera continua los efectos del juego en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños.

Otra limitación significativa fue la participación fluctuante de los estudiantes durante las sesiones de juego. En varias ocasiones, algunos niños no participaron de manera activa debido a factores como cansancio al final de la jornada escolar, distracciones por actividades paralelas o incluso ausencias. Esta variabilidad en la participación de los niños afectó la consistencia de las observaciones y la calidad

de las narraciones orales registradas, lo que dificultó un análisis profundo de cómo el juego influía en el desarrollo de sus habilidades comunicativas y cognitivas.

Adicionalmente, la disponibilidad limitada de materiales didácticos representó otra limitación importante. La institución contaba con un número reducido de recursos educativos que pudieran ser utilizados en las actividades de juego. La falta de materiales manipulativos, cuentos visuales o juegos didácticos que complementaran las actividades lúdicas impidió explorar diferentes formas de integrar el juego en el proceso educativo. Esta escasez de materiales afectó la variedad de enfoques posibles para aplicar el juego de manera más dinámica y efectiva, limitando el alcance del análisis sobre cómo el tipo de juego influye en el aprendizaje de los niños.

Así también, una limitación adicional fue la escasa duración del periodo de observación. Dado que la investigación se desarrolló durante un tiempo limitado, no se pudo realizar un seguimiento suficientemente largo como para evaluar de manera exhaustiva los efectos a largo plazo del juego en las habilidades comunicativas de los niños. Un periodo de observación más extenso habría permitido recoger datos más variados y representativos, lo que habría enriquecido los resultados y las conclusiones del estudio.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes del estudio.

##### 2.1.1. A nivel internacional.

38 A nivel internacional, en la investigación titulada “El juego como estrategia didáctica en la mejora de la concentración en el aprendizaje infantil del Colegio Pequitas de la Ciudad de Cali”, González (2020) abordó el uso del juego como herramienta pedagógica para mejorar la concentración en el aprendizaje de niños y niñas de nivel preescolar. El estudio se realizó con niños del grado de transición en el Colegio Pequitas, en la ciudad de Cali, Colombia. El objetivo principal de la investigación fue analizar cómo la técnica del juego podría incentivar la concentración de los niños, facilitando su participación activa en el proceso de aprendizaje.

3 La investigación, de enfoque cualitativo, identificó que el juego es una estrategia eficaz para mejorar la atención y concentración de los niños en el aula. Se enfocó en un diagnóstico inicial relacionado con la falta de

22 concentración como una de las problemáticas más comunes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel preescolar. Se contó con la intervención de un psicólogo que proporcionó un análisis desde una perspectiva cognitiva y del aprendizaje. La autora utilizó el juego como una estrategia didáctica para incentivar la concentración de los niños, al mismo tiempo que se promovía su desarrollo integral en áreas psicomotrices, sociales y cognitivas. En el análisis se identificaron necesidades especiales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, especialmente en cuanto a su capacidad para captar la atención y concentrarse en las actividades.

74 La autora concluyó que el juego es una herramienta fundamental para mejorar la concentración en los niños, ya que fomenta su motivación, reduce la apatía y estimula la participación. Además, se destacó la importancia de diseñar estrategias lúdicas que promuevan una mayor interacción entre los niños y un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo. Esta investigación es relevante para entender cómo el juego, como estrategia didáctica, puede ser utilizado para mejorar aspectos claves del desarrollo infantil, como la concentración, la comunicación y la interacción social en el aula.

45 Por otro lado, González-Valera (2020), en su investigación titulada “El juego como estrategia didáctica y su importancia en el aprendizaje de los niños y niñas en Educación Primaria”, se centra en el impacto del juego como herramienta pedagógica en el aula de Educación Primaria. A través de un

4

2

2

enfoque cualitativo, la autora aborda cómo el juego puede favorecer la concentración y la motivación intrínseca de los estudiantes, elementos cruciales para su participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Los hallazgos de la investigación muestran que el uso sistemático del juego mejora el rendimiento académico de los niños, ya que los involucra emocionalmente en su aprendizaje, lo que les permite expresar ideas de manera más clara y estructurada. Sin embargo, también señala que uno de los mayores obstáculos para su implementación efectiva es la falta de tiempo y recursos en muchas instituciones, lo cual limita su integración en el currículo de manera constante y planificada.

82

13

La autora, además, destaca la necesidad de personalizar las actividades lúdicas para adaptarlas a las características individuales de los estudiantes, con el fin de asegurar que cada niño o niña se beneficie del juego de acuerdo con su propio ritmo de aprendizaje. Según sus resultados, el juego no solo es útil para mejorar la concentración, sino que también favorece el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como la cooperación y el control emocional. Sin embargo, también se evidencia que, aunque los docentes reconocen los beneficios de esta estrategia, la falta de formación adecuada y de materiales específicos dificulta su aplicación de manera efectiva. González-Valera concluye que es esencial repensar el juego no solo como un recurso recreativo, sino como una herramienta pedagógica clave para el desarrollo integral de los niños, sugiriendo que las instituciones educativas deben invertir en formación docente y recursos

adecuados para aprovechar plenamente el potencial del juego como estrategia didáctica.

18 En esa misma línea, Angulo et al. (2025) e n su investigación titulada “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo socioafectivo y la regulación emocional en niños y niñas de preescolar en la

19 sede San José, Roberto Payán”, analizaron cómo el juego puede ser utilizado como una herramienta pedagógica para mejorar la regulación

25 emocional y el desarrollo socioafectivo de los niños en edad preescolar. La autora y sus colaboradores realizaron un estudio en un contexto real, donde

34 se implementaron actividades lúdicas diseñadas específicamente para fortalecer la expresión emocional, la empatía y la resolución de conflictos.

54 Los resultados de la investigación demostraron que, mediante el juego, los niños no solo lograron identificar y verbalizar sus emociones de manera más efectiva, sino que también aprendieron a manejar situaciones conflictivas con mayor autonomía. Sin embargo, a pesar de los avances, se identificó que la autorregulación emocional sigue siendo un desafío significativo, especialmente cuando los niños enfrentan situaciones de estrés o frustración, lo que resalta la necesidad de continuar fortaleciendo estas habilidades a través de intervenciones más sostenidas.

4 La muestra estuvo conformada por niños de 5 años del nivel

34 preescolar, con el objetivo de evaluar los avances en su capacidad para identificar, expresar y regular sus emociones a través del juego. Se utilizó una combinación de observación directa, entrevistas con docentes y análisis

46

de documentos pedagógicos para recolectar los datos. Los resultados indicaron que, mediante el juego, los niños mejoraron en su capacidad para reconocer y verbalizar emociones, así como en su habilidad para gestionar situaciones conflictivas. Sin embargo, se identificaron áreas de oportunidad en la regulación emocional, ya que algunos niños aún mostraron dificultades para aplicar las estrategias de manejo emocional de manera autónoma en situaciones reales. Este estudio resalta la importancia de integrar el juego como herramienta pedagógica para promover el desarrollo integral de los niños y destaca la necesidad de continuar trabajando en la formación docente y la inclusión de recursos adecuados para fortalecer la educación emocional en el aula.

154

24

36

46

138

35

72

3

Por último, en la investigación llevada a cabo por García (2022), titulada “El juego como estrategia didáctica en 2.º curso de Educación Infantil”, se exploró cómo el juego puede convertirse en una estrategia didáctica clave para mejorar el aprendizaje en los niños del segundo ciclo de Educación Infantil. La autora se centró en un grupo de 10 niños de 2.º curso de un colegio público de Venta de Baños, en Palencia, con el objetivo de analizar cómo las actividades lúdicas pueden facilitar la adquisición de habilidades cognitivas, tales como la lecto-escritura y las competencias lógico-matemáticas. A lo largo del estudio, se aplicaron diversas actividades basadas en el juego, adaptadas a los contenidos curriculares, para que los niños pudieran interiorizar los aprendizajes de manera más sencilla y natural. Los resultados indicaron que, al integrar el juego como método de

enseñanza, los niños mostraron un notable aumento en su motivación y participación. Este enfoque lúdico no solo favoreció el aprendizaje de contenidos académicos, sino que también permitió a los niños desarrollar habilidades de colaboración, respeto por las normas y mejora en la comunicación. Sin embargo, a pesar de los avances, la investigación también reveló algunos desafíos, como las diferencias en el ritmo de aprendizaje de los estudiantes, debido a ausencias frecuentes, lo que afectó su capacidad para seguir el ritmo de la clase. Esta situación obligó a la autora a modificar las actividades y adaptarlas a las necesidades individuales de los niños, lo que resalta la importancia de personalizar las estrategias lúdicas para asegurar su efectividad en el aprendizaje de todos los estudiantes, independientemente de su contexto.

7 A pesar de los obstáculos, García concluyó que el juego es una herramienta pedagógica fundamental en la Educación Infantil, que promueve un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador. Los niños no solo lograron avances en áreas académicas como lecto-escritura y lógica-matemáticas, sino que también mostraron un mayor interés por el aprendizaje en general. Sin embargo, la autora subraya que, para que el juego se utilice de manera efectiva, es crucial que los docentes reciban formación adecuada en la metodología lúdica y cuenten con los recursos materiales necesarios. Uno de los problemas principales señalados fue la falta de recursos adecuados para la implementación de juegos educativos, lo que representa un desafío en muchas aulas de Educación Infantil. En este

21

2 sentido, la investigación destaca que, si bien el juego tiene un potencial significativo para mejorar la enseñanza, su efectividad depende en gran medida de la planificación docente y de la disponibilidad de materiales adecuados.

### 2.1.2. A nivel nacional.

3 En el contexto nacional, en la investigación realizada por Calbache y  
12 otros (2025), titulada “El juego como estrategia didáctica en el desarrollo del  
esquema corporal de los niños y niñas de 5 a 6 años, La provincia de  
84 Pichincha es una de las 24 provincias de Ecuador, ubicada en el centro-norte  
159 del país, y su capital es la ciudad de Quito, que a su vez es la capital de  
Ecuador y sede del Distrito Metropolitano de Quito (DMQ), año lectivo 2024-  
3 2025”, se analizó el impacto del juego como herramienta pedagógica para  
mejorar el desarrollo del esquema corporal en niños de 5 a 6 años. El estudio  
1 se centró en un grupo de niños y niñas en el Subnivel de Preparatoria en la  
Unidad Educativa Fiscal Julio Tobar Donoso, en Quito, con el propósito de  
determinar cómo las actividades lúdicas pueden contribuir al fortalecimiento  
de habilidades motrices esenciales, como la coordinación, la ubicación  
espacial y la lateralidad. Los autores utilizaron una metodología de enfoque  
mixto y paradigma sociocrítico, lo que permitió no solo explorar la relación  
entre el juego y el desarrollo del esquema corporal, sino también intervenir  
11 en el proceso educativo para mejorar la implementación del juego como  
11 estrategia didáctica. Los resultados mostraron que, mediante actividades  
lúdicas adecuadamente diseñadas, los niños lograron avances significativos

en la conciencia corporal y en su capacidad para ejecutar movimientos de manera más coordinada y eficaz, lo que contribuyó positivamente a su desarrollo físico y emocional.

2 El estudio destacó que, aunque el juego es una herramienta pedagógica fundamental, su aplicación en el aula no es sistemática ni suficientemente aprovechada por los docentes. A menudo, las actividades recreativas no se implementan de forma planificada debido a la falta de recursos materiales y la presión por cumplir con otros contenidos académicos del currículo. A pesar de estas limitaciones, los autores concluyeron que el juego es una estrategia pedagógica crucial para el desarrollo integral de los niños, ya que no solo mejora el esquema corporal, sino también fortalece otras áreas del desarrollo infantil, como la cooperación, la motivación y la autoestima. Se subrayó la necesidad de que los docentes reciban capacitación específica sobre cómo integrar el juego en sus prácticas pedagógicas, ya que este enfoque favorece el aprendizaje significativo y contribuye a crear un ambiente educativo más dinámico y participativo. Además, los investigadores sugirieron que se debería fomentar el uso de materiales manipulativos en el aula, lo que permitirá que los niños interactúen de manera más activa y significativa con su entorno, favoreciendo la construcción de conocimientos y habilidades a través del juego.

46

7

7

Ahora bien, otra de las investigaciones fue realizada por Choque (2023), titulada “El juego como estrategia didáctica para fomentar la

19 participación en estudiantes de primer grado de primaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana”, en la cual se exploró el impacto del juego como herramienta pedagógica en la participación de los estudiantes de primer grado de primaria. La autora planteó la pregunta de investigación: ¿Cómo el uso del juego como estrategia didáctica fomenta la participación en el aula en estudiantes de primer grado de primaria? El estudio, con un enfoque cualitativo y descriptivo, se centró en caracterizar los juegos utilizados por los docentes y las condiciones promovidas para fomentar la participación de los estudiantes, buscando evaluar cómo las actividades lúdicas pueden estimular la motivación y la interacción social en el aula. A través de técnicas como la observación semiestructurada y la entrevista semi-estructurada, se recopiló información directa de docentes y alumnos. Los resultados del estudio evidenciaron que el juego, al ser implementado adecuadamente, no solo mejora la participación, sino también el desarrollo de aspectos cognitivos, emocionales y sociales en los niños. Además, se observó que el juego permitió que los estudiantes compartieran ideas, se comunicaran de manera más efectiva y se sintieran más motivados para participar en el proceso de aprendizaje, lo que mejoró la dinámica del aula.

9 Sin embargo, los resultados también mostraron que la implementación del juego como estrategia didáctica enfrenta desafíos, como la falta de recursos y el tiempo limitado en la planificación curricular. A pesar de la alta valoración del juego como estrategia educativa, las docentes

2 manifestaron que el contexto escolar y las exigencias académicas dificultan su uso constante y estructurado. A pesar de estas limitaciones, la autora concluyó que el juego es una herramienta pedagógica crucial para fomentar la participación activa de los estudiantes, y resalta que debe ser integrado de manera más sistemática en el currículo escolar. La investigación también subraya la importancia de capacitar a los docentes en el uso del juego y proporcionarles recursos adecuados, para asegurar que esta estrategia didáctica sea aprovechada de manera efectiva y se pueda maximizar su impacto en el desarrollo integral de los estudiantes.

5 Finalmente, en la investigación realizada por Quispe & Saavedra (2023), titulada “El juego en la enseñanza preescolar de los niños de 5 años”, se analizó cómo el juego influye positivamente en el desarrollo de los niños en edad preescolar, particularmente en su capacidad para interactuar y aprender dentro del aula. El estudio se llevó a cabo en una institución educativa pública en la ciudad de Jaén, Perú, y tenía como objetivo comprender la naturaleza del juego en los niños menores de seis años y su aplicabilidad como estrategia didáctica para fomentar el aprendizaje. A través de una investigación bibliográfica, los autores abordaron cómo el juego, al ser una actividad propia de los niños, no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino también las habilidades sociales, emocionales y motoras. Los resultados mostraron que el juego se convierte en una herramienta poderosa para que los niños exploren su entorno, interactúen con sus compañeros y desarrollen su capacidad para comprender y expresar el mundo que los

2 rodea, lo que mejora su participación en el aula. Además, el juego permite a los docentes adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades individuales de los niños, facilitando un aprendizaje más dinámico y significativo.

126 El estudio subraya que el juego es una parte integral del desarrollo infantil y debe ser aprovechado en la educación preescolar como una estrategia central para mejorar la participación de los estudiantes. Sin embargo, también se destaca que, en muchas ocasiones, el juego se usa de manera limitada dentro del aula, con un enfoque más centrado en los contenidos académicos convencionales, lo que puede restringir el potencial del juego como herramienta pedagógica. Los autores concluyen que es crucial que los docentes sean conscientes de los beneficios del juego y lo integren de manera más estructurada y constante en su planificación, seleccionando juegos adecuados que no solo fomenten el aprendizaje, sino también las habilidades socioemocionales de los niños. Se destaca la importancia de un entorno de aprendizaje adecuado, con materiales apropiados y un enfoque flexible que permita a los niños explorar y aprender de manera creativa. En resumen, la investigación reafirma la necesidad de que el juego sea considerado como una estrategia didáctica esencial para el desarrollo integral de los niños en la educación preescolar.

### 2.1.3. A Nivel Local.

9 25 En los últimos años, se han realizado pocos estudios a nivel local sobre el uso del juego como didáctica, uno de ellos es el trabajo de Arias &

3 Huaynate (2021), titulado “El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa ‘Santa Rosa de Lima’ - Yanacancha - Pasco”, realizado en la ciudad de Pasco, Perú. Esta investigación se centró en un grupo de 28 niños de la sección “Los Creativos” de la Institución Educativa “Santa Rosa de Lima”, con el objetivo de determinar los efectos del juego en el mejoramiento de la atención y concentración. Utilizando una metodología cuasi-experimental y evaluaciones pretest y posttest con la Escala de Conners para Maestros, los resultados demostraron que el 75% de los niños mejoraron significativamente en su capacidad de concentración tras la intervención con juegos pedagógicos, lo que valida el uso de esta estrategia en el aula. Sin embargo, un 25% de los niños siguió enfrentando dificultades, lo que indica que el proceso de mejora en la atención es gradual y depende de varios factores, incluyendo la personalización de la intervención.

3 Este estudio es clave, ya que pone de manifiesto la efectividad del juego como una herramienta pedagógica que no solo mejora la atención y concentración, sino que también fomenta la participación activa de los niños en el aula. Las autoras concluyen que, aunque el juego como estrategia pedagógica tiene resultados positivos, su implementación debe ser sistemática y adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes. Además, resalta que el uso de juegos estructurados y planificados es fundamental para maximizar el impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales de los niños. Este trabajo también

135

subraya la necesidad de un enfoque más profundo en la capacitación docente, con el fin de garantizar que los juegos sean utilizados de manera adecuada para abordar las necesidades de atención de los niños, y que el proceso de aprendizaje sea más inclusivo y participativo.

83

## 2.2. Bases teóricas.

En este apartado se presentan las teorías que sirvieron de guía en la investigación, explicando cómo el juego favorece el desarrollo integral de los niños. A través de las contribuciones de diversos autores, se aborda su impacto en áreas como la atención, concentración y el aprendizaje en la educación inicial.

2

### 1. Piaget, J. (1972). La psicología del niño

El juego, según Piaget, es clave en el desarrollo cognitivo infantil. Los niños desarrollan sus capacidades mentales al interactuar con su entorno de manera activa. El juego simbólico permite la comprensión de conceptos abstractos, convirtiéndose en una herramienta esencial para la internalización de estructuras cognitivas. A través de este proceso, los niños crean sus propios esquemas mentales, que les sirven para abordar los desafíos futuros.

21

### 2. Vygotsky, (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores

2

Vygotsky resalta la importancia del entorno social en el desarrollo de los niños. En su perspectiva, el juego va más allá de una actividad recreativa, actuando como una mediación que favorece el aprendizaje. A través de la interacción social durante el juego, los niños adquieren habilidades cognitivas y sociales que no podrían desarrollar de forma autónoma. El juego facilita la

47

30

colaboración, la resolución de problemas y la adaptación a las perspectivas ajenas, habilidades clave para la integración social.

### 3. Berk, L. E. (2013). Desarrollo psicológico en la infancia

40 Berk subraya que el juego en el aula es esencial para mejorar la atención y concentración de los niños. No solo contribuye al desarrollo cognitivo, sino que también regula las emociones y fortalece las relaciones sociales. Al participar en el juego, los niños aprenden a organizar su pensamiento, tomar decisiones y resolver conflictos. El juego actúa como una herramienta integral que fomenta la atención, el trabajo en equipo y la toma de decisiones.

### 4. Bruner, J. (1973). El proceso de la educación

39 11 Bruner considera que el juego debe ser un pilar fundamental en el proceso educativo. A través del juego, los niños interactúan con su entorno y lo comprenden de manera directa. No solo se trata de una actividad recreativa, sino de un proceso mediante el cual los niños establecen relaciones con los objetos, las personas y los conceptos. Al integrar el juego en el aprendizaje, el docente facilita la conexión entre el conocimiento previo de los niños y el nuevo que están adquiriendo.

### 5. González, M. (2018). El juego y su importancia en la educación infantil

56 2 16 González aborda el juego como un elemento clave en el desarrollo integral de los niños. Al involucrarse en juegos, los niños no solo adquieren contenidos académicos, sino también habilidades emocionales y sociales. El juego se presenta como una estrategia pedagógica que crea un ambiente de

4 aprendizaje significativo y participativo, promoviendo el desarrollo de competencias que serán fundamentales en su vida cotidiana.

6. **Miller, E., & Almon, J. (2009). Crisis en la infancia: el impacto de la enseñanza formal precoz**

113 Miller y Almon advierten que el juego libre debe ocupar un lugar central en la educación infantil. El juego permite a los niños aprender a su propio ritmo, lo que favorece su desarrollo cognitivo y emocional. Al permitirles experimentar de forma directa, el juego refuerza sus capacidades de resolución de problemas y les brinda un aprendizaje más profundo que el que se obtiene mediante enfoques más rígidos.

112 7. **Hughes, C. (2002). Social and cognitive development in the pre-school years**

2 Hughes destaca que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo social y cognitivo de los niños. Mediante juegos cooperativos y simbólicos, los niños desarrollan habilidades de comunicación, negociación y toma de decisiones. Además, el juego fomenta la empatía, ya que permite a los niños ponerse en el lugar de los demás, favoreciendo su crecimiento emocional y social.

34 28 8. **Serna, R. (2018). El juego como medio para el desarrollo integral en la educación infantil**

16 Serna resalta que el juego es una herramienta fundamental en el desarrollo tanto cognitivo como emocional de los niños. A través de actividades lúdicas, los niños desarrollan habilidades motoras, sociales y

78 emocionales. El juego debe ser considerado una estrategia pedagógica esencial, que facilita la participación activa y el aprendizaje significativo de los niños.

### 9. Berk, L. E., & Winsler, A. (2006).

139 Berk y Winsler exploran el concepto de “andamiaje” en el contexto del juego. El juego ofrece un espacio ideal para que los niños adquieran nuevos conocimientos, con la mediación de adultos o compañeros. Este tipo de interacción permite a los niños alcanzar niveles superiores de comprensión, desarrollando habilidades cognitivas avanzadas mientras se involucran activamente en su propio aprendizaje.

### 7 10. López, P. (2019). El impacto del juego en el aprendizaje de los niños en la educación inicial

3 López subraya que el juego tiene un impacto directo y positivo en el aprendizaje infantil. A través de este, los niños no solo desarrollan habilidades cognitivas, sino también emocionales y sociales, facilitando el proceso de aprendizaje de conceptos académicos. El juego se convierte en una herramienta clave para potenciar la participación activa de los niños, fomentando su capacidad para resolver problemas y promoviendo un aprendizaje significativo y creativo.

## 2.3. Definición de términos.

### 2.3.1. Juego:

106 El juego es una actividad fundamental en la infancia, cuyo objetivo principal es generar placer y disfrute. A través del juego, los niños no solo

70

exploran su creatividad e imaginación, sino que también desarrollan habilidades clave para su vida, tales como la resolución de problemas, la cooperación, y la expresión de su identidad. Además, el juego les permite comprender el mundo que los rodea. Como resaltan Edo et al. (2016), “El juego es una actividad voluntaria, libremente elegida y no admite imposiciones externas” (p. 15), lo que le confiere un carácter de libertad y autonomía. En este contexto, el juego no solo cumple una función recreativa, sino que también es esencial para el desarrollo cognitivo y social del niño, permitiéndole construir aprendizajes significativos de manera activa.

35

18

### 2.3.2. Juego como estrategia didáctica:

155

El juego se puede definir como una actividad que tiene como propósito principal la diversión, el entretenimiento y la exploración. Sin embargo, en el contexto educativo, el juego adquiere un valor pedagógico fundamental. Al involucrarse en actividades lúdicas, los niños no solo exploran su creatividad, sino que desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y sociales esenciales para su crecimiento. Según Piaget (1972), el juego en la infancia permite a los niños construir su propio conocimiento y asimilar de manera activa conceptos abstractos, lo cual los prepara para desafíos cognitivos más complejos.

28

En términos pedagógicos, el juego es considerado como una estrategia didáctica, un recurso que facilita el aprendizaje en un ambiente que estimula la participación activa. El juego simbólico, en particular, es fundamental para desarrollar la capacidad de los niños para representar situaciones y roles, lo

116

123 que mejora sus habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas (Berk, 2013). Además, como señala Vygotsky (1978), el juego promueve la interacción social entre los niños, creando un espacio de aprendizaje colaborativo que va más allá de la enseñanza tradicional.

### 11 2.3.3. El Juego como Estrategia Didáctica en el Aula

21 Utilizar el juego como estrategia didáctica implica integrar actividades lúdicas dentro del currículo para potenciar el aprendizaje de los niños. Estas actividades lúdicas deben ser seleccionadas con base en las necesidades cognitivas y emocionales de los niños, así como en los objetivos pedagógicos de la enseñanza. El juego permite que los niños interactúen con el contenido de manera activa, lo que no solo fomenta el desarrollo cognitivo, sino también la creatividad, el pensamiento lógico y la colaboración.

54 En este contexto, los docentes tienen un papel clave. No se trata solo de ofrecer tiempo para jugar, sino de crear momentos estructurados donde los niños puedan aprender activamente a través del juego. Por ejemplo, en una actividad de juego de roles, los niños pueden asumir diferentes personajes, lo que les permite reflexionar sobre diversos puntos de vista, desarrollar habilidades de comunicación y empatizar con situaciones que pueden ser ajenas a su experiencia diaria. Este tipo de juegos permite que los niños asimilen conceptos abstractos, como el respeto, la cooperación y la resolución de conflictos, de manera lúdica y significativa.

### 25 2.3.4. El Juego en el Desarrollo Cognitivo y Social de los Niños

2 Una de las principales ventajas del juego es su impacto en el desarrollo cognitivo de los niños. A través del juego, los niños aprenden a organizar y estructurar sus pensamientos. Según Piaget (1972), las diferentes etapas del juego, como el juego funcional, simbólico y de reglas, corresponden a distintos niveles de desarrollo cognitivo. El juego simbólico, por ejemplo, es clave en el desarrollo del pensamiento abstracto, ya que permite que los niños representen ideas y situaciones de manera creativa, lo que favorece el aprendizaje de conceptos más complejos. Al participar en actividades lúdicas que incluyen roles y situaciones, los niños desarrollan habilidades cognitivas como la resolución de problemas y la toma de decisiones.

19  
13  
1  
3  
7  
El juego también tiene un impacto significativo en el desarrollo social y emocional de los niños. A través de juegos cooperativos y de roles, los niños aprenden a relacionarse con los demás, a negociar, a compartir y a respetar turnos. Según Vygotsky (1978), el juego actúa como un medio de socialización, promoviendo la cooperación y la interacción entre los niños, lo cual es esencial para su integración en la sociedad. Además, el juego permite a los niños experimentar y regular sus emociones, lo que favorece la inteligencia emocional y les ayuda a comprender mejor sus propios sentimientos y los de los demás.

### 127 2.3.5. El Juego y la Motivación Intrínseca en los Niños

El juego fomenta la motivación intrínseca de los niños, ya que es una actividad que ellos disfrutan de manera natural. Como mencionan Edo et al.

(2016), el juego no debe ser impuesto, sino que debe surgir de la iniciativa del niño, quien elige libremente participar en actividades que le resultan atractivas y divertidas. Esta autonomía en el juego permite que los niños se involucren de manera activa en el aprendizaje, lo que incrementa su motivación para aprender.

La motivación intrínseca es un factor clave en el aprendizaje, pues cuando los niños están motivados de manera interna, experimentan una mayor satisfacción y disfrute al realizar una tarea. Este tipo de motivación se asocia con un aprendizaje más profundo y significativo, ya que los niños se sienten impulsados a aprender por su propio interés y curiosidad, en lugar de por recompensas externas. El juego, por su naturaleza, ofrece un entorno en el que los niños pueden aprender a su propio ritmo, lo que les permite explorar nuevas ideas y conocimientos de manera autónoma.

### 2.3.6. El Juego en el Enfoque Constructivista

El constructivismo, según autores como Piaget y Vygotsky, destaca la importancia de que los niños construyan su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno. El juego es una herramienta fundamental en este proceso, ya que permite a los niños construir significados y aprender de manera activa. A través del juego, los niños no solo interiorizan conceptos, sino que también desarrollan habilidades para organizar su pensamiento, expresar ideas y resolver problemas.

Por ejemplo, en actividades de construcción con bloques, los niños no solo aprenden sobre formas y colores, sino que también desarrollan su

101 capacidad para planificar, coordinar y trabajar en equipo. A través de la manipulación de objetos y la interacción con sus compañeros, los niños construyen su comprensión del mundo, lo que es el núcleo del enfoque constructivista. Este tipo de actividades favorece un aprendizaje profundo, ya que los niños se convierten en protagonistas de su propio proceso educativo.

### 2.3.7. Beneficios del Juego en el Aprendizaje Integral

134 El uso del juego en la educación infantil proporciona beneficios múltiples en diversas áreas del desarrollo de los niños. A través del juego, los niños desarrollan su pensamiento crítico, su creatividad y sus habilidades sociales. Como mencionan Miller y Almon (2009), el juego es una herramienta poderosa para promover el desarrollo integral, ya que permite que los niños experimenten diferentes situaciones, asuman distintos roles y resuelvan problemas de manera creativa.

109 90 En términos de aprendizaje, el juego mejora las habilidades cognitivas al permitir que los niños resuelvan problemas, estructuren sus pensamientos y desarrollen habilidades lingüísticas. Además, el juego facilita el aprendizaje de nuevas destrezas motoras, la coordinación y el control emocional. A través del juego, los niños también desarrollan su capacidad para trabajar en equipo, negociar y colaborar con otros, lo que refuerza su aprendizaje social y emocional. Estos beneficios hacen del juego una estrategia didáctica fundamental para la formación integral de los niños.

31

94

## 2.4. Hipótesis.

### 2.4.1. Hipótesis General.

1 6 El juego como estrategia didáctica contribuye significativamente en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio” Chaupimarca Pasco – 2025.

### 2.4.2. Hipótesis Específicos.

1 HE1. El desarrollo integral contribuye significativamente en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio” Chaupimarca Pasco – 2025.

1 HE2. La motivación intrínseca contribuye significativamente en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio” Chaupimarca Pasco – 2025.

1 HE3. El constructivismo contribuye significativamente en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio” Chaupimarca Pasco – 2025.

## 2.5. Variables e indicadores.

156 Variable de Estudio: El juego como estrategia didáctica

Dimensiones e Indicadores:

### 1. Dimensión: Desarrollo Integral

- 3 Los niños participan activamente en juegos que favorecen el desarrollo cognitivo y físico.
- 3 Los niños muestran mejoras en habilidades motoras gruesas y finas a través de actividades lúdicas.

- Los niños resuelven problemas de forma creativa durante el juego.
- Los niños exploran y aprenden sobre su entorno utilizando materiales del juego.
- Los niños desarrollan habilidades sociales, como compartir y colaborar, a través de la interacción en el juego.

## 2. Dimensión: Motivación Intrínseca

- Los niños muestran entusiasmo y disposición para participar en actividades lúdicas sin necesidad de incentivos externos.
- Los niños mantienen el interés durante el juego, sin distracción.
- Los niños disfrutan aprender mientras juegan.
- Los niños participan de manera voluntaria en las actividades lúdicas.
- Los niños buscan prolongar el tiempo de juego por el disfrute y la motivación intrínseca.

## 3. Dimensión: Constructivismo

- Los niños aplican lo aprendido previamente para abordar nuevos desafíos en el juego.
- Los niños hacen preguntas durante el juego para comprender mejor el entorno.
- Los niños encuentran soluciones por sí mismos durante las actividades lúdicas.
- Los niños trabajan en equipo para desarrollar soluciones colectivas durante el juego.
- Los niños reflexionan sobre lo aprendido en el juego, demostrando capacidad crítica y analítica.

15

## 2.6. Operacionalización de variables.

**Tabla 1 operacionalización de las variables**

VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES
<p><b>El juego como estrategia didáctica.</b></p> <p><b>Definición conceptual:</b> El juego como estrategia didáctica se refiere al uso de actividades lúdicas y recreativas con fines pedagógicos, orientadas a promover el aprendizaje de los niños mediante la interacción con su entorno, el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales, y la construcción de conocimientos a través de experiencias activas, participativas y significativas (González, 2018; Rodríguez, 2020).</p> <p><b>Definición operacional:</b> En el contexto de esta investigación, el juego como estrategia didáctica se manifiesta cuando los niños participan activamente en juegos estructurados que favorecen su desarrollo</p>	<p>D1 Desarrollo Integral</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El niño participa activamente en juegos que promueven habilidades motoras y cognitivas.</li> <li>2. El niño muestra mejoras en la coordinación motriz a través de actividades lúdicas.</li> <li>3. El niño resuelve problemas de forma creativa mientras juega.</li> <li>4. El niño explora su entorno y utiliza objetos del juego para aprender.</li> <li>5. El niño desarrolla habilidades sociales, como compartir y trabajar en equipo.</li> </ol>
	<p>D2 Motivación Intrínseca</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. El niño participa de manera voluntaria y entusiasta en las actividades lúdicas sin necesidad de motivación externa.</li> <li>7. El niño sigue interesado en el juego a lo largo de la actividad.</li> <li>8. El niño demuestra deseo de aprender a través del juego.</li> <li>9. El niño elige activamente continuar jugando para aprender más.</li> <li>10. El niño disfruta el proceso de aprendizaje mientras juega,</li> </ol>

97

<p>integral, aumentan su motivación intrínseca y fomentan el aprendizaje basado en el constructivismo, promoviendo así la adquisición de habilidades cognitivas, afectivas, y motoras de manera divertida y significativa.</p>	<p>D3 Constructivismo</p>	<p>buscando prolongar su participación.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. El niño utiliza lo aprendido previamente para entender nuevas actividades de juego.</li> <li>12. El niño hace preguntas sobre el juego para ampliar su comprensión.</li> <li>13. El niño es capaz de encontrar soluciones por sí mismo durante las actividades lúdicas.</li> <li>14. El niño trabaja en grupo para construir un conocimiento colectivo a través del juego.</li> <li>15. El niño reflexiona sobre su experiencia en el juego, mostrando capacidad crítica y autónoma.</li> </ol>
--	-------------------------------	--

Nota. Investigadoras: MONAGO BARRETO, Sarai / SANTOS CARDENAS, Nayeli-2025

57

1

## CAPITULO III

### METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Diseño de la investigación.

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, ya que busca comprender y describir el uso del juego como estrategia didáctica en los niños y niñas de 5 años, a partir de la observación directa de las prácticas pedagógicas y las experiencias vividas en el contexto educativo.

Asimismo, el estudio adopta un diseño descriptivo, debido a que se orienta a detallar las características, manifestaciones y formas en que se emplea el juego como estrategia didáctica dentro del aula, sin manipular variables ni establecer relaciones de causalidad. Este diseño permite obtener una visión integral del fenómeno estudiado tal como ocurre en su contexto natural.

Desde esta perspectiva, la investigación se centra en describir aspectos relacionados con el desarrollo integral, la motivación intrínseca y el enfoque constructivista presentes en el uso del juego, considerando las percepciones y comportamientos de los niños y niñas, así como las estrategias empleadas por la docente durante el proceso de enseñanza–aprendizaje.

12

16

33

103 Asimismo , la presente investigación es de tipo descriptiva, ya que tiene como propósito principal describir y caracterizar el uso del juego como estrategia didáctica en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, en su contexto educativo real, sin manipular variables ni intervenir en el proceso pedagógico.

## 4 12 3.2. Población y muestra.

### 3.2.1. Población

24 La población está constituida por todos los estudiantes del nivel inicial de la I.E. “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, distribuidos en los tres grupos de aula: 3 años, 4 años y 5 años. La población total incluye a todos los estudiantes matriculados en cada grupo durante el año escolar 2025.

Grado	Sección / Aula	Niños	Niñas	Sub Total	Año Escolar
3 años	Las Fresitas	9	12	21	2025
4 años	Las Peritas	16	7	23	2025
5 años	Los Membrillos	10	11	21	2025
<b>TOTAL</b>		<b>35</b>	<b>30</b>	<b>65</b>	

Nota: Registro de matrícula de la I.E. “Jesús Nazareno de Puchupuquio”- 2025

### 121 3.2.2. Muestra

La muestra fue seleccionada mediante un muestreo intencionado, enfocándose en el grupo de 5 años del aula "Los Membrillos". La selección de 21 estudiantes se basó en su participación activa y disposición para integrarse a las actividades lúdicas propuestas en la investigación. Ejemplo: Juegos y Dinámicas

Grado	Sección / Aula	Niños	Niñas	Criterio de Selección	Número de Estudiantes
5 años	Los Membrillos	10	11	Participación activa y disposición para el juego	21

Nota. Investigadoras: MONAGO BARRETO, Sarai / SANTOS CARDENAS, Nayeli-2025

### 3.3. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recojo de información.

El proceso de recolección de información se realizó de forma ordenada y estructurada, adaptándose a las dinámicas del aula y respetando el horario y las actividades pedagógicas. Las técnicas utilizadas fueron observación, entrevistas y análisis de los registros narrativos, permitiendo obtener una comprensión profunda del impacto del juego en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.

#### a.) Técnicas utilizadas:

1. **Observación:** La observación directa se empleó para registrar cómo los niños participaban en las actividades lúdicas. Se evaluaron comportamientos vinculados con el desarrollo integral, la motivación intrínseca y la expresión oral. Las observaciones se centraron en cómo los niños organizaban sus ideas, cómo se expresaban verbalmente durante el juego y cómo demostraban su interés o disfrute por las actividades. Se utilizó una guía de observación estructurada que facilitó la recolección de datos específicos sobre cada dimensión del estudio.
2. **Entrevistas:** Las entrevistas se realizaron con docentes, padres y los investigadores que participaron en el trabajo. Las entrevistas con los docentes y padres fueron dirigidas a conocer sus percepciones sobre el

115

impacto del juego en el aprendizaje de los niños, especialmente en su capacidad de comunicarse, organizar ideas y participar activamente en el aula. Las entrevistas con los investigadores proporcionaron información adicional sobre el proceso de implementación de la técnica del juego y su efectividad. Para estas entrevistas, se utilizó una lista de temas y preguntas abiertas, permitiendo que los participantes expresaran sus opiniones de forma libre y detallada.

#### b.) Instrumentos de recolección:

1. **Guía de observación:** Elaborada con base en las dimensiones e indicadores definidos en la matriz de consistencia del estudio, esta guía permitió registrar de manera sistemática los comportamientos observados, como la expresión oral, la memoria narrativa y el uso de recursos expresivos durante las actividades de juego.
2. **Lista de temas y preguntas abiertas:** Este instrumento fue utilizado en las entrevistas dirigidas a docentes, padres y los investigadores. Las preguntas fueron diseñadas para obtener respuestas detalladas sobre cómo el juego influía en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños. Las entrevistas fueron flexibles, permitiendo que los participantes se expresaran de forma espontánea sobre sus experiencias.

100

132

36

#### 3.4. Análisis de información.

El análisis de la información se llevó a cabo utilizando el método de triangulación, que consistió en comparar y contrastar los datos obtenidos a partir de las observaciones, las entrevistas y los registros narrativos. Este enfoque

119

144 permitió aumentar la validez de los resultados, ya que las percepciones de los participantes fueron contrastadas con los comportamientos observados durante las actividades de juego, fortaleciendo la interpretación de los datos.

Igualmente, se utilizó la interpretación directa, que consistió en analizar las manifestaciones de los estudiantes durante las actividades lúdicas, tomando en cuenta las tres dimensiones clave del estudio: desarrollo integral, motivación intrínseca y constructivismo. Este enfoque permitió comprender cómo el juego no solo favorecía el desarrollo de habilidades comunicativas, sino también el crecimiento emocional y social de los niños.

4 El análisis final proporcionó una visión integral de cómo el juego, cuando se implementa como una estrategia didáctica, puede tener un impacto significativo en el aprendizaje y desarrollo de los niños, promoviendo un ambiente de aprendizaje más dinámico, motivador y participativo.

71

## CAPITULO IV

### PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. Descripción del trabajo de campo.

15

El trabajo de campo se desarrolló en la Institución Educativa “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, ubicada en el distrito de Chaupimarca, Pasco, durante el año 2025, centrado en los niños y niñas de 5 años que participan en el nivel inicial. Esta etapa permitió observar de manera directa las prácticas pedagógicas relacionadas con el uso del juego como estrategia didáctica y recoger información sobre cómo los estudiantes interactúan, aprenden y desarrollan habilidades en su entorno educativo.

4

18

37

Para la recolección de información se utilizaron técnicas propias de la investigación cualitativa, tales como la observación participativa y no participativa, así como entrevistas semiestructuradas a la docente y a los niños y niñas, con el fin de comprender sus experiencias, percepciones y actitudes frente al uso del juego en el aprendizaje. Asimismo, se emplearon guías de observación y registros anecdóticos para documentar los comportamientos, la motivación intrínseca, la interacción social y la aplicación del enfoque constructivista durante las actividades lúdicas.

El trabajo de campo se realizó siguiendo un enfoque sistemático y respetuoso, asegurando la naturalidad del ambiente educativo y minimizando cualquier interferencia

en el desarrollo normal de las actividades de los niños y niñas. La información recolectada permitió identificar patrones, características y tendencias en el uso del juego como estrategia didáctica, contribuyendo a la descripción detallada del fenómeno educativo desde una perspectiva cualitativa.

Finalmente, el trabajo de campo proporcionó datos ricos y contextualizados, que sirvieron de base para el análisis e interpretación de los resultados, permitiendo comprender de manera integral cómo el juego favorece el desarrollo integral, la motivación y el aprendizaje desde un enfoque constructivista en la educación inicial:

**Aplicación de la guía de observación a padres, docente en el estudio sobre , el juego como estrategia didáctica de los niños y niñas de 5 años en la I.E.**

**“Jesús Nazareno ”, Chaupimarca, pasco – 2025**

**Tabla 2.**

**observación del juego como estrategia didáctica**

Ítems	Indicadores observables	En inicio	En proceso	Logrado esperado	Logro destacado	Total niños y niñas
1	El niño se involucra en actividades físicas y cognitivas	3 niños, 2 niñas	4 niños, 3 niñas	3 niños, 5 niñas	0	21
2	El niño demuestra mayor agilidad en movimientos	2 niños, 1 niña	5 niños, 4 niñas	3 niños, 5 niñas	0	21
3	El niño muestra soluciones propias en situaciones de juego	4 niños, 2 niñas	3 niños, 4 niñas	3 niños, 5 niñas	0	21
4	El niño manipula y explora objetos de manera autónoma	1 niño, 2 niñas	4 niños, 3 niñas	4 niños, 5 niñas	0	21

5	El niño muestra disposición para colaborar en juegos en grupo	2 niños, 1 niña	3 niños, 3 niñas	3 niños, 4 niñas	2 niños, 3 niñas	21
---	---	-----------------	------------------	------------------	------------------	----

Nota. Investigadoras: MONAGO BARRETO, Sarai / SANTOS CARDENAS, Nayeli-2025  
Observación del juego como estrategia didáctica

### Análisis del ítem 1

- ❖ La mayor parte de los niños y niñas se encuentra en **proceso o logrado esperado**, evidenciando que participan activamente en las actividades físicas y cognitivas propuestas.
- ❖ Un pequeño grupo permanece en **inicio**, mostrando dificultad para integrarse o mantener la atención en las actividades.
- ❖ Las niñas muestran un desempeño ligeramente superior al de los niños en **logro esperado** (5 niñas frente a 3 niños).
- ❖ Ningún niño o niña alcanza el **logro destacado**, lo que indica que todavía no se logra un nivel óptimo de involucramiento total en todas las actividades.

### Interpretación del ítem 1

Los resultados reflejan que el **juego como estrategia didáctica** está facilitando la participación activa de los niños y niñas en las actividades físicas y cognitivas. La mayoría logra involucrarse significativamente, lo que sugiere que el enfoque lúdico contribuye al desarrollo integral y a la motivación dentro del aula.

Sin embargo, la presencia de algunos niños y niñas en **inicio** evidencia la necesidad de implementar **estrategias adicionales de acompañamiento**, supervisión o adaptación de las actividades, para garantizar que todos puedan integrarse y progresar hacia niveles más altos de desempeño.

En síntesis, este ítem demuestra que el juego es una herramienta efectiva, pero requiere un seguimiento personalizado para optimizar la participación de todos los estudiantes.

### **Análisis del ítem 2**

1 La mayoría de los niños y niñas se encuentra en proceso o logrado esperado, lo que indica que la mayoría desarrolla progresivamente la agilidad en movimientos durante las actividades de juego.

Un pequeño grupo está en inicio, mostrando dificultades para coordinar movimientos o participar activamente en juegos que requieran habilidades motrices.

Se observa un desempeño ligeramente superior en las niñas en el nivel de logrado esperado (5 niñas frente a 3 niños), lo que podría reflejar diferencias individuales en desarrollo psicomotor a esta edad.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, lo que evidencia que aún no se ha logrado un nivel máximo de agilidad motriz para todos los participantes.

### **Interpretación del ítem 2**

8 Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica contribuye de manera efectiva al desarrollo de la agilidad motriz en los niños y niñas de 5 años, ya que la mayoría participa activamente y mejora sus movimientos físicos durante las actividades.

Sin embargo, la presencia de algunos niños y niñas en inicio indica que se requiere acompañamiento personalizado y ejercicios específicos que fortalezcan la coordinación, rapidez y precisión en los movimientos.

31 En síntesis, el juego no solo permite el desarrollo cognitivo y social, sino que también favorece el desarrollo físico, promoviendo habilidades motrices fundamentales en la etapa preescolar, aunque aún es necesario reforzar la práctica para que todos los niños y niñas alcancen un desempeño destacado.

### Análisis del ítem 3

1 La mayoría de los niños y niñas se encuentra en proceso o logrado esperado, lo que evidencia que muchos estudiantes son capaces de proponer soluciones propias durante situaciones de juego, aplicando creatividad y razonamiento básico.

Un grupo de niños y niñas se encuentra en inicio, mostrando dependencia de la docente o de sus compañeros para resolver problemas, lo que indica que todavía no desarrollan autonomía total en la toma de decisiones lúdicas.

Se observa que las niñas presentan un desempeño ligeramente superior en logrado esperado, lo que sugiere que tienden a estar más seguras o confiadas al enfrentar retos durante el juego.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, lo que indica que aún no se logra la capacidad de resolución completamente autónoma en todas las actividades.

### Interpretación del ítem 3

125 Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica favorece la autonomía y la creatividad de los niños y niñas, permitiéndoles plantear soluciones propias frente a desafíos lúdicos.

2 Sin embargo, la presencia de algunos niños y niñas en inicio indica que es necesario proporcionar mayor acompañamiento y orientación pedagógica, fomentando la confianza y la toma de decisiones en situaciones de juego.

10 En conclusión, el juego ayuda a desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales relacionadas con la resolución de problemas y la creatividad, aunque todavía se requiere reforzar estrategias para que todos los niños y niñas logren un desempeño más consistente.

### Análisis del ítem 4

1 La mayoría de los niños y niñas se encuentra en proceso o logrado esperado, lo que indica que la mayoría logra manipular y explorar objetos de manera autónoma, mostrando interés y curiosidad durante las actividades lúdicas.

Un pequeño grupo de niños y niñas permanece en inicio, lo que refleja que todavía necesitan acompañamiento y guía para explorar los materiales de manera independiente.

Se observa que las niñas tienden a alcanzar más frecuentemente el nivel de logrado esperado, lo que sugiere una mayor confianza o seguridad al interactuar con los objetos durante el juego.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, indicando que aún no se logra un nivel óptimo de autonomía completa y consistente en todas las actividades.

#### **Interpretación ítem 4**

3 Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica facilita el desarrollo de la autonomía y la exploración, permitiendo a los niños y niñas interactuar con materiales y objetos de manera independiente.

24 Sin embargo, la presencia de niños y niñas en inicio evidencia la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que fomenten la curiosidad y la confianza para explorar de manera autónoma.

114 En conclusión, este ítem refleja que el juego contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y de descubrimiento, pero aún se requiere acompañamiento docente para que todos los estudiantes alcancen un nivel de autonomía más avanzado.

#### **Análisis del ítem 5**

64 La mayoría de los niños y niñas se encuentra en proceso, logrado esperado o logro destacado, lo que indica que la mayoría demuestra disposición y participación activa en juegos grupales, colaborando con sus compañeros y compartiendo materiales y turnos.

49 Un pequeño grupo se encuentra en inicio, mostrando cierta dificultad para integrarse o interactuar con sus pares durante la actividad.

Se observa que algunas niñas y niños alcanzan logro destacado, evidenciando un nivel alto de cooperación, iniciativa y liderazgo en el juego grupal.

151 Los niveles variados reflejan que, aunque la colaboración está presente, existen diferencias individuales en la capacidad de trabajar en equipo y compartir experiencias de manera efectiva.

### Interpretación ítem 5

58  
24 Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica contribuye a desarrollar la colaboración, el trabajo en equipo y las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años. La mayoría participa activamente en los juegos grupales, lo que favorece la integración, el respeto por los demás y la comunicación dentro del aula.

Sin embargo, algunos niños y niñas en inicio requieren mayor acompañamiento docente para mejorar su participación y comprensión de normas grupales, promoviendo la cooperación y el sentido de pertenencia.

En conclusión, este ítem evidencia que el juego no solo fortalece habilidades cognitivas y físicas, sino también competencias socioemocionales esenciales para la educación inicial, siendo fundamental continuar reforzando estrategias que favorezcan la colaboración de todos los estudiantes.

**Tabla 3.** Motivación intrínseca durante el juego

Ítems	Indicadores observables	En inicio	En proceso	Logrado esperado	Logro destacado
6	El niño muestra entusiasmo al elegir el juego	2 niños, 1 niña	4 niños, 4 niñas	4 niños, 6 niñas	0
7	El niño mantiene el interés hasta el final de la actividad	1 niño, 2 niñas	5 niños, 3 niñas	4 niños, 6 niñas	0
8	El niño pregunta y se involucra en la actividad	3 niños, 1 niña	4 niños, 3 niñas	3 niños, 7 niñas	0
9	El niño toma la iniciativa para continuar el juego	2 niños, 2 niñas	5 niños, 3 niñas	3 niños, 6 niñas	0
10	El niño expresa satisfacción durante el juego	1 niño, 2 niñas	4 niños, 4 niñas	5 niños, 5 niñas	0

Nota. Investigadoras: MONAGO BARRETO, Sarai / SANTOS CARDENAS, Nayeli-2025  
Motivación intrínseca durante el juego

### Análisis ítem 6

Los niños y niñas se distribuyen entre inicio, en proceso y logrado esperado, mostrando diferentes niveles de entusiasmo al elegir las actividades de juego. Los niños y niñas en inicio presentan bajo entusiasmo o inseguridad al momento de seleccionar las actividades, necesitando guía o motivación adicional de la docente. La mayoría se encuentra en proceso o logrado esperado, lo que indica que participan activamente y muestran interés en la selección del juego,

aunque todavía no todos lo hacen de manera totalmente autónoma o con entusiasmo sostenido. Ningún niño alcanza logro destacado, lo que evidencia que aún existe margen para fortalecer el entusiasmo y la iniciativa en esta área.

### **Interpretación ítem 6**

35 Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica contribuye a estimular el entusiasmo y la motivación de los niños y niñas al elegir actividades, pero de manera diferenciada. Los niños y niñas en inicio requieren apoyo y estímulo para aumentar su interés y seguridad en la selección de juegos.

Los que están en proceso o logrado esperado ya muestran participación activa y curiosidad, lo que refleja un desarrollo progresivo de la motivación intrínseca.

61 En conclusión, el ítem evidencia que el juego fomenta la iniciativa y el interés, pero se debe continuar reforzando estrategias pedagógicas que permitan que todos los niños y niñas alcancen un mayor nivel de entusiasmo y autonomía en la elección de las actividades lúdicas.

### **Análisis ítem 7**

6 Los niños y niñas se distribuyen entre inicio, en proceso y logrado esperado, mostrando diferentes niveles de capacidad para mantener la atención y el interés durante la actividad lúdica.

Aquellos en inicio tienden a distraerse fácilmente o necesitan estímulo constante de la docente para mantener su atención hasta el final.

La mayoría se encuentra en proceso o logrado esperado, lo que indica que logran participar de manera activa y sostenida, manteniendo interés en la actividad,

aunque algunos todavía requieren orientación parcial para completar la tarea con constancia.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, lo que evidencia que aún se puede reforzar la atención sostenida y la motivación completa durante toda la actividad.

### **Interpretación ítem 7**

53 Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica ayuda a los niños y niñas a mantener el interés y la atención en las actividades, pero de manera gradual y diferenciada.

2 Los niños y niñas en inicio necesitan acompañamiento y estrategias que favorezcan su concentración.

6 Los que están en proceso o logrado esperado demuestran participación activa y perseverancia, reflejando un desarrollo progresivo de la motivación intrínseca y la capacidad de atención.

En conclusión, este ítem evidencia que el juego fomenta la implicación y el compromiso en las actividades, pero requiere seguimiento docente y planificación lúdica adecuada para que todos los estudiantes alcancen un nivel de interés sostenido hasta finalizar la actividad.

### **Análisis ítem 8**

6 Los niños y niñas se encuentran distribuidos entre inicio, en proceso y logrado esperado, lo que indica diferencias en la participación y el interés por involucrarse activamente en las actividades.

Los niños y niñas en inicio muestran menor iniciativa para formular preguntas o integrarse plenamente, necesitando guía docente para comprender y participar en la actividad.

La mayoría está en proceso o logrado esperado, lo que evidencia que logran interactuar con la actividad, plantear preguntas y participar de manera significativa, aunque algunos todavía dependen parcialmente del apoyo de la docente o compañeros.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, lo que sugiere que aunque la participación es activa, aún no se logra una implicación completamente autónoma y sostenida en todos los estudiantes.

### **Interpretación ítem 8**

Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica favorece la curiosidad, la iniciativa y la participación activa de los niños y niñas de 5 años.

Los niños y niñas en inicio requieren estímulo y acompañamiento para involucrarse y hacer preguntas durante la actividad.

Los que están en proceso o logrado esperado participan activamente, mostrando interés y capacidad de involucrarse en las dinámicas, aunque todavía no alcanzan un nivel máximo de autonomía.

En conclusión, el ítem evidencia que el juego estimula la participación y la implicación de los niños, fortaleciendo habilidades cognitivas y socioemocionales, pero se debe reforzar la motivación y el acompañamiento docente para que todos los estudiantes logren una participación plena y autónoma

### **Análisis ítem 9**

6

Los niños y niñas se distribuyen entre inicio, en proceso y logrado esperado, mostrando diferentes niveles de iniciativa durante la actividad lúdica.

Aquellos en inicio dependen del docente o de sus compañeros para continuar con la actividad, mostrando poca autonomía al tomar decisiones sobre el juego.

La mayoría se encuentra en proceso o logrado esperado, lo que indica que pueden continuar participando en la actividad de manera autónoma en muchos momentos, aunque aún requieren orientación parcial para mantener el ritmo y la secuencia del juego.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, lo que evidencia que aún se puede reforzar la capacidad de iniciativa y autonomía completa en todos los estudiantes.

### **Interpretación ítem 9**

15

Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica promueve la iniciativa y la autonomía, pero de manera gradual y diferenciada.

Los niños y niñas en inicio necesitan acompañamiento docente para sentirse seguros y continuar con las actividades sin dependencia.

Los que están en proceso o logrado esperado participan activamente y demuestran autonomía parcial, lo que indica un desarrollo progresivo de la iniciativa en el juego.

145

En conclusión, este ítem evidencia que el juego fomenta la toma de decisiones, la perseverancia y la participación autónoma, pero se debe fortalecer la intervención pedagógica para que todos los niños y niñas alcancen niveles superiores de iniciativa.

## **Análisis ítem 10**

6

Los niños y niñas se distribuyen entre inicio, en proceso y logrado esperado, mostrando diferentes niveles de satisfacción durante las actividades lúdicas.

Los niños y niñas en inicio manifiestan poca expresión de alegría o disfrute durante el juego, necesitando estímulo y acompañamiento docente para involucrarse emocionalmente en la actividad.

La mayoría se encuentra en proceso o logrado esperado, lo que indica que muestran satisfacción y disfrute en la actividad, aunque algunos todavía no logran expresar plenamente su satisfacción de manera consistente durante toda la sesión.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, lo que evidencia que se puede reforzar la capacidad de experimentar y expresar emociones positivas en todas las actividades lúdicas.

## **Interpretación ítem 10**

Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica contribuye a que los niños y niñas experimenten satisfacción y disfrute, aunque en niveles diferenciados.

Los niños y niñas en inicio requieren acompañamiento y estímulo para conectarse emocionalmente con la actividad y expresar alegría y entusiasmo.

Los que están en proceso o logrado esperado muestran disfrute y participación activa, lo que refleja un desarrollo progresivo de la motivación intrínseca y de las emociones positivas asociadas al aprendizaje lúdico.

En conclusión, este ítem evidencia que el juego fomenta emociones positivas y satisfacción, fortaleciendo la motivación intrínseca, la implicación y el bienestar emocional de los estudiantes, pero se debe continuar reforzando estrategias pedagógicas para que todos alcancen niveles más consistentes de disfrute y expresión emocional

**Tabla 4**

Recursos expresivos

Ítems	Indicadores observables	En inicio	En proceso	Logrado esperado	Logro destacado
11	El niño aplica conceptos previos en el juego	2 niños, 1 niña	4 niños, 3 niñas	4 niños, 7 niñas	0
12	El niño demuestra curiosidad y busca más información	1 niño, 2 niñas	5 niños, 3 niñas	4 niños, 6 niñas	0
13	El niño resuelve problemas sin ayuda externa	3 niños, 2 niñas	4 niños, 3 niñas	3 niños, 7 niñas	0
14	El niño interactúa y colabora con otros en el juego	2 niños, 1 niña	5 niños, 4 niñas	3 niños, 6 niñas	0
15	El niño comparte sus opiniones y reflexiones sobre el juego	1 niño, 2 niñas	4 niños, 4 niñas	5 niños, 5 niñas	0

Nota. Investigadoras: MONAGO BARRETO, Sarai / SANTOS CARDENAS, Nayeli-2025  
Recursos expresivos

## Análisis ítem 11

6 Los niños y niñas se distribuyen entre inicio, en proceso y logrado esperado, lo que refleja diferentes niveles de capacidad para aplicar conocimientos previos durante las actividades lúdicas.

26 Los niños y niñas en inicio muestran dificultad para relacionar aprendizajes anteriores con la actividad actual, necesitando orientación del docente para comprender cómo aplicar lo que ya saben.

Aquellos en proceso o logrado esperado logran integrar los conceptos previos en el juego de manera efectiva, evidenciando comprensión y aplicación progresiva de los aprendizajes.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, lo que indica que aún se puede fortalecer la capacidad de aplicar conocimientos de forma autónoma y consistente.

## Interpretación ítems 11

1 Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica permite a los niños y niñas reconocer y aplicar conocimientos previos, contribuyendo a un aprendizaje significativo y contextualizado.

26 Los niños y niñas en inicio requieren apoyo docente para comprender cómo vincular conceptos previos con nuevas experiencias de juego.

Los que se encuentran en proceso o logrado esperado demuestran integración progresiva de sus aprendizajes, mostrando desarrollo cognitivo y habilidades de razonamiento.

5 En conclusión, este ítem evidencia que el juego favorece la aplicación de conocimientos previos, fortaleciendo la comprensión y el aprendizaje activo, pero es necesario seguir reforzando estrategias que permitan a todos los niños y niñas alcanzar niveles superiores de autonomía y dominio de los conceptos.

### Análisis ítems 12

6 Los niños y niñas se distribuyen entre inicio, en proceso y logrado esperado, evidenciando diferentes niveles de curiosidad y disposición para buscar información adicional durante el juego.

63 Aquellos en inicio muestran poca iniciativa para explorar o preguntar, requiriendo acompañamiento docente para motivarlos a investigar o profundizar en la actividad.

Los niños y niñas en proceso participan activamente, realizan preguntas y muestran interés por aprender más, aunque todavía necesitan guía en algunos momentos para continuar su exploración.

Los que se encuentran en logrado esperado demuestran curiosidad constante, indagan por información adicional y buscan comprender más a fondo las situaciones del juego, aunque todavía no logran un nivel máximo de autonomía.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, lo que indica que se puede reforzar aún más la curiosidad y la capacidad de investigación autónoma.

### Interpretación ítems 12

15 Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica estimula la curiosidad y la búsqueda de información entre los niños y niñas de 5 años:

Los niños y niñas en inicio requieren estímulo y apoyo para desarrollar interés activo por investigar y explorar durante el juego.

Aquellos en proceso o logrado esperado participan activamente, hacen preguntas y muestran interés por aprender, lo que refleja un desarrollo progresivo de la curiosidad y del pensamiento exploratorio.

### **Análisis ítems 13**

Los niños y niñas se distribuyen entre inicio, en proceso y logrado esperado, lo que refleja diferentes niveles de autonomía y capacidad para resolver problemas durante el juego.

Aquellos en inicio presentan dificultad para encontrar soluciones por sí mismos y dependen del apoyo de la docente o de sus compañeros.

Los niños y niñas en proceso logran resolver algunos problemas de manera autónoma, pero aún necesitan orientación o sugerencias en situaciones más complejas.

Aquellos en logrado esperado demuestran mayor independencia al enfrentar desafíos, aplicando estrategias y soluciones propias, aunque todavía no alcanzan un nivel de autonomía total o sostenida.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, lo que indica que aún hay oportunidad de reforzar la resolución de problemas de manera autónoma en todos los estudiantes.

### Interpretación ítems 13

92 Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica favorece el desarrollo de habilidades de resolución de problemas, estimulando el pensamiento crítico y la autonomía de los niños y niñas de 5 años:

17 Los niños y niñas en inicio requieren acompañamiento y orientación para poder resolver los desafíos presentados en las actividades.

Aquellos en proceso o logrado esperado muestran progresos en la autonomía y en la aplicación de estrategias propias, lo que evidencia un desarrollo cognitivo gradual y la capacidad de enfrentar retos lúdicos.

148 En conclusión, este ítem evidencia que el juego contribuye al desarrollo de la autonomía y del pensamiento lógico, pero es necesario reforzar estrategias pedagógicas que permitan que todos los niños y niñas resuelvan problemas de manera autónoma y segura.

### Análisis ítems 14

6 Los niños y niñas se distribuyen entre inicio, en proceso y logrado esperado, mostrando diferentes niveles de interacción y colaboración durante las actividades lúdicas.

Aquellos en inicio presentan dificultad para compartir, trabajar en equipo o participar activamente con sus compañeros, requiriendo apoyo de la docente para integrarse.

2 Los niños y niñas en proceso colaboran y participan en el juego grupal, pero algunas veces necesitan orientación para organizarse, escuchar a los demás o seguir normas del juego.

Aquellos en logro esperado muestran una interacción más constante y cooperativa, participan activamente en actividades grupales y respetan las reglas, aunque todavía no alcanzan un nivel óptimo de colaboración autónoma.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, lo que indica que se puede seguir fortaleciendo la cooperación y el trabajo en equipo en todos los estudiantes.

#### **Interpretación ítems 14**

Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica estimula la interacción y la colaboración entre los niños y niñas de 5 años:

Los niños y niñas en inicio requieren acompañamiento para integrarse efectivamente al grupo y participar de manera cooperativa.

Aquellos en proceso o logro esperado participan activamente en actividades grupales, demostrando disposición a colaborar y compartir, lo que evidencia un desarrollo progresivo de las habilidades sociales y del trabajo en equipo.

En conclusión, este ítem evidencia que el juego fortalece la cooperación, la comunicación y las habilidades socioemocionales, aunque se debe continuar promoviendo estrategias que permitan que todos los niños y niñas logren un nivel más alto y constante de colaboración.

#### **Análisis ítems 15**

Los niños y niñas se distribuyen entre inicio, en proceso y logro esperado, reflejando diferentes niveles de capacidad para expresar ideas, opiniones y reflexiones sobre el juego.

Aquellos en inicio muestran dificultad para comunicar sus ideas o interpretar experiencias de manera verbal, requiriendo apoyo de la docente para expresar lo que piensan o sienten.

Los niños y niñas en proceso logran compartir sus opiniones con cierta claridad y participar en discusiones grupales, aunque a veces dependen de estímulo docente para desarrollar sus reflexiones.

Aquellos en logrado esperado muestran mayor confianza para expresar sus ideas y reflexiones, aportando a la actividad grupal y compartiendo sus experiencias de manera más estructurada, aunque todavía no alcanzan un nivel de expresión autónoma y consistente.

Ningún niño o niña alcanza logro destacado, lo que indica que se puede seguir reforzando la capacidad de comunicación y reflexión crítica durante las actividades lúdicas.

### **Interpretación ítems 15**

Los resultados muestran que el juego como estrategia didáctica favorece la expresión de ideas y reflexiones, fortaleciendo las habilidades comunicativas y cognitivas de los niños y niñas de 5 años:

Los niños y niñas en inicio requieren acompañamiento y motivación para expresar sus opiniones y reflexiones sobre las actividades.

Aquellos en proceso o logrado esperado logran comunicar sus ideas y participar activamente en el grupo, demostrando desarrollo progresivo de la expresión verbal, la comprensión y la capacidad de análisis.

149 En conclusión, este ítem evidencia que el juego estimula la comunicación, la reflexión y el pensamiento crítico, pero es necesario continuar implementando estrategias pedagógicas que permitan a todos los niños y niñas expresarse de manera más autónoma y consistente, consolidando sus recursos expresivos

### 5 Interpretación general

- 12 ■ El juego como estrategia didáctica fomenta el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años, estimulando habilidades físicas, cognitivas, socioemocionales y de autonomía.
- 105 ■ Contribuye a motivar a los niños y niñas intrínsecamente, promoviendo curiosidad, interés, iniciativa y disfrute durante las actividades lúdicas.
- Favorece el desarrollo de recursos expresivos, tales como la aplicación de conocimientos previos, la resolución de problemas, la colaboración y la expresión de ideas y reflexiones.
- Aunque se observan avances importantes, ningún niño alcanza el logro destacado, lo que indica que se requiere un acompañamiento pedagógico constante y estrategias diferenciadas para que todos los estudiantes consoliden plenamente sus aprendizajes y habilidades.
- 7 • El juego constituye una herramienta pedagógica efectiva y necesaria para potenciar el aprendizaje integral de los niños y niñas de 5 años, promoviendo motivación, autonomía, participación activa y desarrollo cognitivo, social y emocional. Sin embargo, es imprescindible reforzar la intervención docente y las estrategias lúdicas para lograr que todos los niños y niñas alcancen niveles óptimos de desarrollo en todas las áreas evaluadas
- 128

**Lista de control aplicada a padres y docentes en el marco de la investigación titulada 'el juego como estrategia didáctica de los niños y niñas de 5 años en la i.e. 'jesús nazareno de ', Chaupimarca, pasco – 2025.'"**

**Tabla 5**

¿Cómo observa usted la participación del niño/a en juegos que promueven habilidades motoras y cognitivas?

Ítem	Interrogante	Fuente	Respuesta / Apunte
1	¿Cómo observa usted la participación del niño/a en juegos que promueven habilidades motoras y cognitivas?	Docente	La docente observó que la mayoría de los niños se involucra de forma activa en los juegos, mostrando interés constante en las actividades que desarrollan habilidades motoras y cognitivas. Sin embargo, algunos niños requieren un poco más de apoyo al inicio para entrar en confianza y participar activamente en juegos que implican mayores desafíos cognitivos o motrices.
1	¿Cómo observa usted la participación del	Padres	Los padres coinciden con la observación de la docente, señalando que sus hijos participan

	<p>niño/a en juegos que promueven habilidades motoras y cognitivas?</p>		<p>activamente, aunque algunos prefieren ciertos tipos de juegos. Los niños que tienen mayor facilidad en actividades físicas parecen estar más motivados, pero en general, la participación es alta.</p>
--	---	--	---

Nota. Investigadoras: MONAGO BARRETO, Sarai / SANTOS CARDENAS, Nayeli-2025 participación del niño/a en juegos que promueven habilidades motoras y cognitivas .

### Análisis e interpretación

43

La participación de los niños y niñas en juegos que promueven habilidades motoras y cognitivas es generalmente positiva, evidenciando un alto nivel de interés y motivación hacia las actividades lúdicas. Tanto docentes como padres coinciden en que la mayoría de los niños se involucra activamente, lo que sugiere que el juego es una estrategia eficaz para estimular desarrollo integral, combinando habilidades físicas y cognitivas.

153

16

Se observa que algunos niños requieren apoyo inicial o estímulo adicional, especialmente al enfrentarse a juegos que implican desafíos más complejos, lo que indica la importancia de la intervención pedagógica guiada para garantizar que todos los niños puedan participar y beneficiarse de manera equitativa.

141

129

En conjunto, esta información evidencia que el juego no solo favorece la actividad física y la coordinación, sino que también estimula la atención, la concentración y la motivación intrínseca. Además, permite a los docentes y

padres identificar qué niños necesitan un acompañamiento más personalizado, asegurando un aprendizaje más inclusivo y participativo.

43

La participación de los niños y niñas en juegos que desarrollan habilidades motoras y cognitivas es generalmente positiva, evidenciando un alto nivel de interés y motivación. Tanto docentes como padres destacan que la mayoría de los niños se involucra de manera activa, lo que indica que el juego es una estrategia eficaz para estimular habilidades físicas, cognitivas y de atención de manera simultánea.

Al mismo tiempo, se observa que algunos niños requieren acompañamiento inicial o estímulo adicional, especialmente cuando los juegos presentan desafíos más complejos. Esto refleja la importancia de la orientación docente y apoyo familiar para asegurar que todos los niños puedan participar y aprovechar los beneficios del juego.

37

En conjunto, el juego no solo promueve coordinación y desarrollo físico, sino que también estimula la motivación, la concentración y la autonomía, permitiendo que docentes y padres identifiquen las necesidades individuales de cada niño y fortalezcan su participación de manera inclusiva y progresiva.

**Tabla 6.**

¿De qué manera el niño/a demuestra mejoras en su coordinación motriz a través de las actividades lúdicas realizadas en clase o en casa?

Ítem	Interrogante	Fuente	Respuesta / Apunte
2	¿De qué manera el niño/a demuestra mejoras en su coordinación motriz a través de las actividades lúdicas realizadas en clase o en casa?	Docente	La docente menciona que los niños han mostrado avances significativos en la coordinación motriz durante las actividades. Los juegos que incluyen saltos, movimientos en grupo y ejercicios con pelotas resultan efectivos para mejorar la motricidad gruesa. Sin embargo, algunos niños todavía presentan dificultades con movimientos más complejos.
2	¿De qué manera el niño/a demuestra mejoras en su coordinación motriz a través de las actividades lúdicas	Padres	Los padres afirman que sus hijos han demostrado mejoras claras en la coordinación, especialmente en juegos que implican manipulación de objetos o actividad física. Aunque

	realizadas en clase o en casa?		algunos niños avanzan más rápido que otros, el uso regular de juegos ha generado progresos en el manejo de su cuerpo.
--	--------------------------------	--	---

Nota. Investigadoras: MONAGO BARRETO, Sarai / SANTOS CARDENAS, Nayeli-2025

El niño/a demuestra mejoras en su coordinación motriz a través de las actividades lúdicas realizadas en clase o en casa.

### Análisis e interpretación

La observación conjunta de docentes y padres evidencia que los niños y niñas presentan avances significativos en su coordinación motriz gracias a las actividades lúdicas realizadas en clase y en casa. Los juegos que incluyen saltos, movimientos en grupo y manipulación de objetos contribuyen a desarrollar tanto la motricidad gruesa como fina, fortaleciendo al mismo tiempo la autonomía, la concentración y la motivación intrínseca de los niños. Se observa que aunque la mayoría logra progresos claros, algunos niños requieren apoyo adicional para ejecutar movimientos más complejos, lo que indica la necesidad de acompañamiento docente y estímulo constante para garantizar que todos los niños participen de manera activa y efectiva.

En conclusión, el uso del juego como estrategia didáctica favorece el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años, permitiéndoles mejorar su coordinación motriz, reforzar habilidades físicas y cognitivas, y participar de manera activa en el proceso de aprendizaje.

La observación de docentes y padres indica que los niños y niñas de 5 años presentan mejoras significativas en su coordinación motriz gracias a las

73 actividades lúdicas realizadas tanto en clase como en casa. Los juegos que incluyen saltos, movimientos grupales y manipulación de objetos favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, al mismo tiempo que promueven la autonomía, la concentración y la motivación intrínseca de los niños.

118 Aunque la mayoría de los niños logra progresos claros, algunos requieren apoyo adicional para ejecutar movimientos más complejos, lo que evidencia la necesidad de una intervención pedagógica guiada y seguimiento constante. En general, el uso regular del juego como estrategia didáctica permite que los niños avancen de manera progresiva en el manejo de su cuerpo, refuerce habilidades físicas y cognitivas, y participe de manera activa en su proceso de aprendizaje.

9  
62  
**Tabla 7.**

¿Cómo percibe usted el nivel de entusiasmo y participación voluntaria del niño/a en las actividades lúdicas dentro y fuera del aula?

Ítem	Interrogante	Fuente	Respuesta / Apunte
3	¿Cómo percibe usted el nivel de entusiasmo y participación voluntaria del niño/a en las actividades	Docente	La docente percibe que los niños muestran un entusiasmo natural y genuino hacia las actividades lúdicas, involucrándose de manera voluntaria en las dinámicas. Algunos niños, sobre todo al inicio, necesitan un poco de

	lúdicas dentro y fuera del aula?		tiempo para adaptarse, pero una vez se sienten cómodos, su participación es activa y positiva.
3	¿Cómo percibe usted el nivel de entusiasmo y participación voluntaria del niño/a en las actividades lúdicas dentro y fuera del aula?	Padres	Los padres observan un nivel alto de entusiasmo en sus hijos al realizar actividades lúdicas, tanto dentro como fuera del aula. Los niños disfrutaban especialmente cuando las actividades les resultan divertidas y los estímulos motivacionales están presentes, mostrando gran disposición para participar.

Nota. Investigadoras: MONAGO BARRETO, Sarai / SANTOS CARDENAS, Nayeli-2025  
Entusiasmo y participación voluntaria del niño/a en las actividades lúdicas dentro y fuera del aula.

### **Análisis e Interpretación:**

5 La docente observa que los niños y niñas de 5 años muestran un entusiasmo natural y genuino hacia las actividades lúdicas, participando de manera voluntaria en las dinámicas planteadas. Esto indica que el juego no solo capta su atención, sino que también fomenta la motivación intrínseca, promoviendo la disposición de los niños a involucrarse activamente en el aprendizaje.

Se evidencia que algunos niños necesitan un tiempo inicial de adaptación, lo cual es normal a esta edad y refleja que la integración gradual y el acompañamiento docente son importantes para que todos logren participar de manera positiva.

53

En conjunto, la observación sugiere que el juego como estrategia didáctica contribuye significativamente a la participación activa, el disfrute de la actividad y la interacción con sus pares, fortaleciendo tanto las habilidades sociales como la autonomía de los niños. Además, permite a la docente identificar las necesidades individuales, ajustando el apoyo según cada ritmo de aprendizaje.

4

9

La observación de docentes y padres evidencia que los niños y niñas de 5 años muestran un alto nivel de entusiasmo y participación voluntaria en las actividades lúdicas, tanto dentro como fuera del aula. La docente señala que los niños se involucran de manera activa en las dinámicas, aunque algunos necesitan un tiempo inicial para adaptarse al ritmo de la actividad. Los padres coinciden, destacando que sus hijos disfrutaban las actividades, especialmente cuando estas son divertidas y cuentan con estímulos motivacionales.

72

Este patrón de comportamiento refleja que el juego es una estrategia didáctica eficaz para fomentar la motivación intrínseca, la disposición a participar y la autonomía de los niños. La necesidad de adaptación inicial de algunos niños indica la importancia de un acompañamiento progresivo y personalizado, que permita integrar a todos de manera positiva y asegurar su participación activa.

30

En conclusión, el juego contribuye al desarrollo integral, promoviendo no solo habilidades físicas y cognitivas, sino también habilidades sociales, disfrute del aprendizaje y consolidación de la participación voluntaria de los niños en las actividades

### Tabla 8.

¿El niño/a sigue mostrando interés por el juego durante toda la actividad, o hay momentos de distracción o desinterés?

122

Ítem	Interrogante	Fuente	Respuesta / Apunte
4	¿El niño/a sigue mostrando interés por el juego durante toda la actividad, o hay momentos de distracción o desinterés?	Docente	La docente observa que en la mayoría de los casos, los niños mantienen un buen nivel de interés durante las actividades, aunque algunos muestran momentos de distracción, especialmente cuando la actividad se extiende demasiado. La motivación aumenta cuando los niños tienen mayor libertad para elegir actividades o roles dentro del juego.
4	¿El niño/a sigue mostrando interés	Padres	Los padres notan que, generalmente, sus hijos

	<p>por el juego durante toda la actividad, o hay momentos de distracción o desinterés?</p>		<p>mantienen el interés durante las actividades lúdicas, pero cuando estas se prolongan más allá del tiempo habitual, algunos niños tienden a dispersarse. También mencionan que los niños prefieren juegos más dinámicos y con cambios constantes de actividad.</p>
--	--	--	--

Nota. Investigadoras: MONAGO BARRETO, Sarai / SANTOS CARDENAS, Nayeli-2025

Mostrando interés por el juego durante toda la actividad, o hay momentos de distracción o desinterés.

### Análisis e Interpretación:

9 La docente observa que los niños y niñas de 5 años mantienen un buen nivel de interés durante la mayoría de las actividades lúdicas. Esto demuestra que las dinámicas propuestas logran captar su atención y motivación, fomentando la participación activa en el proceso de aprendizaje.

8 Sin embargo, se señala que algunos niños muestran momentos de distracción, especialmente cuando la actividad se prolonga más allá del tiempo habitual o carece de variedad. Esto evidencia la importancia de planificar actividades con tiempos adecuados y con libertad de elección de roles o juegos, para que los niños se mantengan comprometidos y motivados a lo largo de toda la actividad.

15 La observación indica que el juego como estrategia didáctica estimula la motivación y la atención de los niños, pero requiere adaptaciones pedagógicas

en duración, variedad y autonomía para garantizar que todos los niños se mantengan involucrados y participativos.

5 La observación de docentes y padres muestra que los niños y niñas de 5 años mantienen, en general, un interés adecuado durante las actividades lúdicas. La docente señala que la mayoría participa activamente, aunque algunos necesitan un tiempo inicial para adaptarse o presentan momentos de distracción cuando la actividad se prolonga. Los padres coinciden, indicando que sus hijos tienden a dispersarse si la dinámica se extiende demasiado, y prefieren juegos más dinámicos y con cambios constantes de actividad.

Estas observaciones evidencian que el interés de los niños está estrechamente relacionado con la duración, variedad y autonomía dentro del juego. Cuando los niños pueden elegir actividades o roles, su motivación y participación aumentan, mientras que la prolongación de la actividad sin cambios puede generar distracción.

En conclusión, el juego como estrategia didáctica contribuye a mantener la motivación, estimular la atención y promover la participación activa, pero requiere planificación cuidadosa de tiempos y dinámicas, así como la inclusión de libertad de elección, para que todos los niños se mantengan involucrados y disfruten del proceso de aprendizaje

**Tabla 9.**

¿El niño/a utiliza lo aprendido previamente en los juegos para comprender nuevas actividades o adaptarse a nuevos retos lúdicos?

Ítem	Interrogante	Fuente	Respuesta / Apunte
5	¿El niño/a utiliza lo aprendido previamente en los juegos para comprender nuevas actividades o adaptarse a nuevos retos lúdicos?	Docente	La docente afirma que los niños logran transferir lo aprendido en juegos anteriores a nuevas actividades, mostrando habilidades para aplicar estrategias previas y adaptarse a nuevos retos. Algunos niños, sin embargo, requieren apoyo para generalizar lo aprendido a situaciones novedosas.
5	¿El niño/a utiliza lo aprendido previamente en los juegos para comprender nuevas actividades o adaptarse a nuevos retos lúdicos?	Padres	Los padres también han notado que sus hijos aplican conocimientos de juegos pasados en nuevas actividades, aunque algunos niños más tímidos necesitan un poco de apoyo adicional. A

	adaptarse a nuevos retos lúdicos?		pesar de esto, los niños muestran curiosidad por aprender y aplicar lo aprendido de manera práctica.
--	-----------------------------------	--	--

**Nota. Investigadoras: MONAGO BARRETO, Sarai / SANTOS CARDENAS, Nayeli-2025**  
 El niño/a utiliza lo aprendido previamente en los juegos para comprender nuevas actividades o adaptarse a nuevos retos lúdicos.

### Análisis e interpretación

5 La docente observa que los niños y niñas de 5 años logran transferir lo aprendido en juegos anteriores a nuevas actividades, demostrando habilidades para aplicar estrategias previas y adaptarse a nuevos retos lúdicos. Esto evidencia que los niños no solo reproducen conductas aprendidas, sino que utilizan sus experiencias previas para comprender, anticipar y resolver nuevas situaciones, lo que refleja un proceso de aprendizaje activo y significativo.

Sin embargo, se identifica que algunos niños requieren apoyo adicional para generalizar lo aprendido a situaciones novedosas. Esto indica que, aunque la mayoría desarrolla autonomía y capacidad de adaptación, aún es necesario un acompañamiento pedagógico progresivo, especialmente para aquellos que presentan dificultades en la transferencia de conocimientos.

124 El juego como estrategia didáctica favorece la consolidación de aprendizajes, la resolución de problemas y la autonomía de los niños, estimulando su capacidad de aplicar conocimientos previos en contextos nuevos y promoviendo un aprendizaje flexible y activo.

17 Las observaciones de docentes y padres indican que los niños y niñas de 5 años son capaces de aplicar conocimientos adquiridos en juegos anteriores

para comprender nuevas actividades y adaptarse a retos lúdicos. La docente señala que los niños muestran habilidades para transferir estrategias previas y adaptarse de manera autónoma, mientras que los padres destacan que los niños más tímidos requieren apoyo adicional para generalizar lo aprendido.

Este comportamiento evidencia que el juego como estrategia didáctica favorece la curiosidad, la autonomía y la resolución de problemas, al permitir que los niños no solo repitan lo aprendido, sino que lo utilicen de manera flexible en nuevos contextos. La participación activa y la disposición a aplicar aprendizajes anteriores reflejan un desarrollo cognitivo significativo, además de fortalecer la confianza y la motivación intrínseca de los niños.

El juego contribuye al desarrollo integral, promoviendo la capacidad de adaptación, el pensamiento crítico y la creatividad, y permite que los niños enfrenten nuevos retos lúdicos con seguridad y entusiasmo.

#### Tabla 10.

¿Cómo el niño/a demuestra capacidad para resolver problemas de manera autónoma y creativa mientras juega, y cómo se involucra en el aprendizaje grupal?

Ítem	Interrogante	Fuente	Respuesta / Apunte
6	¿Cómo el niño/a demuestra capacidad para resolver problemas de manera	Docente	La docente observa que la mayoría de los niños resuelven problemas de forma creativa, buscando soluciones dentro del

	<p>autónoma y creativa mientras juega, y cómo se involucra en el aprendizaje grupal?</p>		<p>juego. Aunque algunos niños aún dependen de la guía del adulto, la mayoría muestra una creciente capacidad para tomar decisiones y participar activamente en actividades grupales.</p>
6	<p>¿Cómo el niño/a demuestra capacidad para resolver problemas de manera autónoma y creativa mientras juega, y cómo se involucra en el aprendizaje grupal?</p>	Padres	<p>Los padres notan que sus hijos muestran un nivel creciente de creatividad al resolver problemas, especialmente en juegos que implican colaboración. La mayoría de los niños busca soluciones por sí mismos, aunque algunos a veces prefieren esperar ayuda de los adultos.</p>

Nota. Investigadoras: MONAGO BARRETO, Sarai / SANTOS CARDENAS, Nayeli-2025  
 demuestra capacidad para resolver problemas de manera autónoma y creativa mientras juega, y cómo se involucra en el aprendizaje grupal.

**Análisis e Interpretación:**

La docente observa que los niños y niñas de 5 años demuestran una creciente capacidad para resolver problemas de manera autónoma y creativa durante el juego. La mayoría busca soluciones por sí misma dentro de las dinámicas lúdicas, mostrando iniciativa y pensamiento flexible al enfrentar retos. Esto evidencia que el juego no solo promueve habilidades cognitivas, sino también

66

20

20

26

20

4 la toma de decisiones y la capacidad de aplicar estrategias aprendidas previamente.

Se nota que algunos niños aún dependen de la guía del adulto, lo cual es normal a esta edad y resalta la importancia de un acompañamiento pedagógico progresivo, que permita fortalecer la autonomía sin limitar la creatividad ni la participación.

Además, la participación activa en actividades grupales indica que el juego contribuye al desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación, la comunicación y el respeto por turnos, fomentando un aprendizaje compartido y enriquecedor.

11 El juego como estrategia didáctica favorece la resolución autónoma de problemas, la creatividad, la colaboración y la interacción social, contribuyendo de manera integral al desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños

17 Las observaciones de docentes y padres indican que los niños y niñas de 5 años desarrollan progresivamente la capacidad de resolver problemas de manera autónoma y creativa durante el juego. La mayoría busca soluciones por sí misma y participa activamente en dinámicas grupales, lo que evidencia habilidades de pensamiento crítico, iniciativa, creatividad y colaboración social. Algunos niños aún requieren la intervención del adulto o apoyo adicional, especialmente en situaciones más complejas, lo cual es normal en esta etapa del desarrollo. La participación grupal refuerza la cooperación, el respeto por turnos y la comunicación, mostrando que los juegos no solo fortalecen las habilidades cognitivas, sino también las competencias sociales y emocionales.

4

11

17

3

4

32

32

5 El juego como estrategia didáctica favorece la autonomía, la creatividad, la  
47 resolución de problemas y la interacción social, contribuyendo al desarrollo  
integral de los niños.

#### 4.2. Discusión.

13 29 Los resultados obtenidos a partir de la observación de docentes y padres muestran  
4 que el juego constituye una estrategia didáctica efectiva para el desarrollo integral  
de los niños y niñas de 5 años. A lo largo de los diferentes ítems evaluados, se  
evidencia que los niños participan activamente en actividades lúdicas, mostrando  
interés sostenido, curiosidad y disposición para interactuar con sus pares y con los  
materiales educativos.

5 En cuanto al desarrollo motor y cognitivo, se observa que la mayoría de los niños  
logra mejorar su coordinación motriz, agilidad y habilidades físicas, especialmente  
cuando los juegos implican movimientos grupales, manipulación de objetos o  
actividades que requieren precisión y control corporal. Esto coincide con las teorías  
56 de Montessori, quienes resaltan la importancia de la actividad física y manipulativa  
en la construcción del aprendizaje significativo, donde el niño aprende explorando,  
manipulando y experimentando.

63 El análisis de los ítems relacionados con motivación intrínseca indica que los niños  
muestran entusiasmo al elegir actividades, mantienen el interés durante la mayoría  
de las sesiones y participan de manera activa, aunque con momentos de distracción  
cuando las dinámicas se prolongan o carecen de variedad. Este hallazgo evidencia  
147 que la motivación de los niños aumenta cuando se les permite cierto grado de  
autonomía y libertad de elección, en línea con los planteamientos del

constructivismo de Piaget y Vygotsky, quienes afirman que el aprendizaje es más significativo cuando el niño construye su conocimiento mediante la exploración y la participación activa.

En relación con la aplicación de conocimientos previos y resolución de problemas, los datos muestran que los niños son capaces de transferir aprendizajes de juegos anteriores a nuevas actividades, empleando estrategias previas y adaptándose a situaciones novedosas. La mayoría de ellos demuestra creatividad, toma de decisiones y autonomía, mientras que algunos requieren acompañamiento adicional, especialmente los más tímidos o con menor confianza. Esta evidencia confirma que el juego contribuye al desarrollo cognitivo flexible, la resolución de problemas y la capacidad de adaptación, competencias clave en la primera infancia. Asimismo, la interacción grupal durante los juegos evidencia que los niños desarrollan habilidades sociales esenciales, como la cooperación, la comunicación, la empatía y el respeto por turnos. La participación en actividades colectivas no solo fortalece su sentido de pertenencia y colaboración, sino que también potencia su aprendizaje a través de la observación, imitación y trabajo compartido, lo cual es un principio central en el enfoque socioconstructivista.

En términos generales, los hallazgos permiten concluir que el juego, como estrategia didáctica, impacta positivamente en el desarrollo integral de los niños de 5 años, fortaleciendo tanto aspectos cognitivos y motores como socioemocionales. Sin embargo, los resultados también sugieren que para maximizar sus beneficios es necesario adaptar las actividades a las características individuales de cada niño,

incluyendo variedad en los juegos, tiempos adecuados de ejecución y acompañamiento pedagógico progresivo para aquellos que presentan dificultades.

3 En síntesis, el juego se consolida como un recurso pedagógico fundamental en la educación inicial, ya que permite a los niños aprender de manera activa, significativa y motivadora, mientras desarrollan competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales de manera integral. Los datos de la investigación respaldan la necesidad de incorporar el juego de forma sistemática y planificada en la programación didáctica de la I.E. “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, asegurando que todos los niños tengan oportunidades de participar, explorar y aprender de manera autónoma y creativa

41

## CONCLUSIONES.

1. El juego como estrategia didáctica favorece el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años, ya que permite fortalecer simultáneamente sus habilidades cognitivas, motoras, socioemocionales y comunicativas, contribuyendo a un aprendizaje activo y significativo en la I.E. “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.
2. Los niños y niñas muestran avances significativos en su coordinación motriz y agilidad, evidenciando que los juegos que implican movimientos, manipulación de objetos y dinámicas grupales son efectivos para el desarrollo de la motricidad gruesa y fina.
3. La motivación intrínseca de los niños se activa mediante el juego, observándose entusiasmo, interés sostenido y disposición para participar, especialmente cuando se les permite elegir actividades o roles dentro de las dinámicas lúdicas, lo que refuerza la autonomía y la participación voluntaria.
4. El juego facilita la transferencia de conocimientos previos a nuevas situaciones, ya que los niños aplican lo aprendido en juegos anteriores para adaptarse a retos

novedosos, resolviendo problemas de manera autónoma y creativa, lo que evidencia un aprendizaje flexible y significativo.

5. La interacción grupal durante el juego promueve competencias sociales y emocionales, tales como cooperación, comunicación, respeto por turnos, empatía y trabajo en equipo, contribuyendo al desarrollo de habilidades socioemocionales esenciales para la integración y la participación en la comunidad educativa.

2 2 6. Se evidencian elementos del enfoque constructivista en la práctica del juego, dado que los niños construyen su conocimiento mediante la exploración, la experimentación, la toma de decisiones y la resolución de problemas, con apoyo pedagógico progresivo que respeta el ritmo individual de cada estudiante.

40 7. El juego como estrategia didáctica representa una herramienta pedagógica integral, que no solo fortalece las capacidades cognitivas y motrices de los niños, sino que también potencia la curiosidad, creatividad y autonomía, recomendándose su implementación sistemática y planificada en la educación inicial para asegurar un aprendizaje inclusivo, significativo y motivador

## RECOMENDACIONES.

1. Implementar el juego de manera sistemática en la planificación educativa, asegurando que cada sesión incluya actividades lúdicas que desarrollen habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales de los niños y niñas de 5 años.

2. Adaptar los juegos a las necesidades y ritmos individuales de los estudiantes, brindando apoyo adicional a los niños que lo requieran, sin limitar la autonomía ni la creatividad de los demás.

3. Fomentar la motivación intrínseca mediante la elección libre de actividades, permitiendo que los niños decidan roles, materiales o dinámicas, incrementando su participación activa y compromiso con el aprendizaje.

4. Diseñar juegos que promuevan la resolución de problemas y la creatividad, incorporando retos progresivos y situaciones novedosas que obliguen a los niños a aplicar lo aprendido en contextos diferentes.

150 5. Estimular la interacción y colaboración grupal, promoviendo actividades lúdicas en parejas o grupos pequeños, donde se practiquen competencias sociales como la cooperación, la comunicación y el respeto por turnos.

66 6. Capacitar a docentes y familias sobre la importancia del juego educativo, compartiendo estrategias y recursos que permitan reforzar el aprendizaje de manera lúdica dentro y fuera del aula.

4 7. Evaluar y monitorear constantemente el desarrollo integral de los niños mediante el juego, registrando avances en motricidad, cognición, creatividad y habilidades socioemocionales, para ajustar las estrategias didácticas según las necesidades observadas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Alexander, R. (2008). *Hacia una enseñanza dialógica: Repensando la comunicación en el aula* (4.ª ed.). Dialogos.

13 Berk, L. E., & Winsler, A. (1995). *Andamiaje en el aprendizaje infantil: Vygotsky y la educación infantil*. National Association for the Education of Young Children.

60 23 Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Herramientas de la mente: El enfoque vygotkiano en la educación infantil* (2.ª ed.). Pearson.

19 75 Bredekamp, S., & Copple, C. (Eds.). (1997). *Prácticas adecuadas al desarrollo en programas de educación infantil*. National Association for the Education of Young Children.

Brown, S., & Vaughan, C. (2009). *El juego: Cómo da forma al cerebro, abre la imaginación y fortalece el alma*. Avery.

39 Clements, R. (2004). Una investigación sobre el estado del juego al aire libre. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68–80.

Davis, J. M. (2002). *Comprometiendo la mente de los niños: El enfoque por proyectos* (2.ª ed.). Teachers College Press.

Dewey, J. (1938). *Experiencia y educación*. Macmillan.

Elkind, D. (2007). *El poder del juego: Aprender lo que surge naturalmente*. Da Capo Press.

67 Epstein, A. S. (2007). *El docente intencional: Elegir las mejores estrategias para el aprendizaje de los niños*. National Association for the Education of Young Children.

28 Ginsburg, K. R. (2007). *La importancia del juego para promover el desarrollo infantil saludable y mantener vínculos afectivos fuertes*. *Pediatrics*, 119(1), 182–191.

Hedges, H., & Cullen, J. (Eds.). (2005). *Liderando el aprendizaje en la primera infancia*. Open University Press.

Henderson, K., & Peeters, J. (2011). *Marco de aprendizaje de los primeros años de Australia: Principios de práctica*. Departamento de Educación del Gobierno de Australia.

7 Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2008). *Einstein nunca usó tarjetas didácticas: Cómo aprenden realmente nuestros hijos y por qué necesitan jugar más y memorizar menos*. Rodale Books.

Isaacs, S. (1932). *El crecimiento de los niños*. Routledge.

Montessori, M. (1967). *El descubrimiento del niño*. Ballantine Books.

Nordlund, M. (2011). Aprender mediante el juego: Implicaciones curriculares de la pedagogía basada en el juego para los primeros años. *Australian Journal of Early Childhood*, 36(4), 42–50.

77 Piaget, J. (1962). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. Norton.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *La psicología del niño*. Basic Books.

Rieber, R. W. (1994). *Juego y cognición: Aspectos del desarrollo y clínicos*. Plenum Press.

13 Smilansky, S., & Shefatya, L. (1990). *Facilitando el juego: Medio para promover el desarrollo cognitivo, socioemocional y académico en niños pequeños*. Interdisciplinary Curriculum Press.

21 Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.

23 Weisberg, D. S., Hirsh Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Juego guiado: Donde los objetivos curriculares se encuentran con la pedagogía lúdica. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104–112.

158 Wood, E. (2014). Elección libre y juego libre en la educación infantil: Problemáticas del discurso. *International Journal of Early Years Education*, 22(1), 4–18.

# ANEXOS



### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TITULO:** El juego como estrategia didáctica de los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio” Chaupimarca Pasco – 2025.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA.
¿En qué medida el juego como estrategia didáctica contribuye en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco - 2025?	Demostrar en qué medida el juego como estrategia didáctica contribuye en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco - 2025.	El juego como estrategia didáctica contribuye significativamente en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio” Chaupimarca Pasco – 2025.	<b>VARIABLE DE ESTUDIO.</b>  <b>El juego como estrategia didáctica.</b>  Dimensiones: - Desarrollo integral.  - Motivación Intrínseca.  - Constructivismo.	<b>Tipo de Investigación:</b> Cualitativo  <b>Diseño de Investigación:</b> Descriptivo  <b>Población:</b> Estudiantes del nivel inicial de la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio”.  <b>Muestra:</b> Estará compuesto por 21 estudiantes seleccionados a través de un muestreo intencionado.  <b>Técnica:</b> Observación, Entrevista.  <b>Instrumento:</b> Guía de observación, Lista de control.  <b>Método de análisis de datos:</b> Análisis e Interpretación Directa.
PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICAS		
¿En qué medida el desarrollo integral contribuye en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco - 2025?	Demostrar en qué medida el desarrollo integral contribuye en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco - 2025.	El desarrollo integral contribuye significativamente en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio” Chaupimarca Pasco – 2025.		
¿En qué medida la motivación intrínseca contribuye en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco - 2025?	Demostrar en qué la motivación intrínseca contribuye en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco - 2025.	La motivación intrínseca contribuye significativamente en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio” Chaupimarca Pasco – 2025.		
¿En qué medida el constructivismo contribuye en los niños y niñas de 5 años en la	Demostrar en qué el constructivismo contribuye en los niños y niñas de 5 años en la I.E.	El constructivismo contribuye significativamente en los niños y niñas de 5 años en		

1 1

I.E. “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco - 2025?	“Jesús Nazareno de Puchupuquio”, Chaupimarca, Pasco - 2025.	la I.E. “Jesus Nazareno de Puchupuquio” Chaupimarca Pasco – 2025.		
--	---	---	--	--

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

51

4

VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES
<p><b>El juego como estrategia didáctica.</b></p> <p><b>Definición conceptual:</b> El juego como estrategia didáctica se refiere al uso de actividades lúdicas y recreativas con fines pedagógicos, orientadas a promover el aprendizaje de los niños mediante la interacción con su entorno, el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales, y la construcción de conocimientos a través de experiencias activas, participativas y significativas (González, 2018; Rodríguez, 2020).</p> <p><b>Definición operacional:</b> En el contexto de esta investigación, el juego como estrategia didáctica se manifiesta cuando los niños participan activamente en juegos estructurados que favorecen su desarrollo integral, aumentan su motivación</p>	<p>D1 Desarrollo Integral</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El niño participa activamente en juegos que promueven habilidades motoras y cognitivas.</li> <li>2. El niño muestra mejoras en la coordinación motriz a través de actividades lúdicas.</li> <li>3. El niño resuelve problemas de forma creativa mientras juega.</li> <li>4. El niño explora su entorno y utiliza objetos del juego para aprender.</li> <li>5. El niño desarrolla habilidades sociales, como compartir y trabajar en equipo.</li> </ol>
	<p>D2 Motivación Intrínseca</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. El niño participa de manera voluntaria y entusiasta en las actividades lúdicas sin necesidad de motivación externa.</li> <li>7. El niño sigue interesado en el juego a lo largo de la actividad.</li> <li>8. El niño demuestra deseo de aprender a través del juego.</li> <li>9. El niño elige activamente continuar jugando para aprender más.</li> <li>10. El niño disfruta el proceso de aprendizaje mientras juega, buscando prolongar su participación.</li> </ol>
	<p>D3 Constructivismo</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. El niño utiliza lo aprendido previamente para entender nuevas actividades de juego.</li> <li>12. El niño hace preguntas sobre el juego para ampliar su comprensión.</li> </ol>

57

<p>intrínseca y fomentan el aprendizaje basado en el constructivismo, promoviendo así la adquisición de habilidades cognitivas, afectivas, y motoras de manera divertida y significativa.</p>		<ol style="list-style-type: none"><li>13. El niño es capaz de encontrar soluciones por sí mismo durante las actividades lúdicas.</li><li>14. El niño trabaja en grupo para construir un conocimiento colectivo a través del juego.</li><li>15. El niño reflexiona sobre su experiencia en el juego, mostrando capacidad crítica y autónoma.</li></ol>
---	--	---



## INSTRUMENTO 1: GUÍA DE OBSERVACIÓN

**Dirigida a estudiantes de 5 años de la I. E. “Jesús Nazareno de Puchupuyo”**

**Técnica: Observación – Enfoque cualitativo – Diseño de investigación-acción**

5

### Datos generales

- Institución educativa: I. E. “Jesús Nazareno de Puchupuyo”
- Grado y sección: 5 años (nivel preescolar)
- Fecha de aplicación: 05/05/2025
- Observador(a): MONAGO BARRETO, Sarai

SANTOS CARDENAS, Nayeli

### D 1. Participación activa en juegos

Ítems	Indicadores observables	En inicio	En proceso	Logrado esperado	Logro destacado
1	El niño se involucra en actividades físicas y cognitivas				
2	El niño demuestra mayor agilidad en movimientos				
3	El niño muestra soluciones propias en situaciones de juego				
4	El niño manipula y explora objetos de manera autónoma				
5	El niño muestra disposición para colaborar en juegos en grupo				

### Observaciones adicionales:

---



---



---

### D 2. Motivación intrínseca durante el juego

Ítems	Indicadores observables	En inicio	En proceso	Logrado esperado	Logro destacado
6	El niño muestra entusiasmo al elegir el juego				X
7	El niño mantiene el interés hasta el final de la actividad				X
8	El niño pregunta y se involucra en la actividad				X
9	El niño toma la iniciativa para continuar el juego				X
10	El niño expresa satisfacción durante el juego				X

**Observaciones adicionales:**

---



---



---

### D 3. Recursos expresivos

Ítems	Indicadores observables	En inicio	En proceso	Logrado esperado	Logro destacado
11	El niño aplica conceptos previos en el juego				

130

12	El niño demuestra curiosidad y busca más información				
13	El niño resuelve problemas sin ayuda externa				
14	El niño interactúa y colabora con otros en el juego				
15	El niño comparte sus opiniones y reflexiones sobre el juego				

**Observaciones adicionales:**

---

---

---



## INSTRUMENTO 1: LISTA DE CONTROL

Dirigida a docentes y padres de familia

Técnica: Entrevista – Estudio cualitativo

### Datos generales

- Institución educativa: I.E. "Jesús Nazareno de Puchupuyo"
- Participante: Docente / Padre de familia / Director
- Fecha de entrevista: 12/05/2025
- Entrevistador(a): MONAGO BARRETO, Sarai  
SANTOS CARDENAS, Nayeli

Tema 1	¿Cómo observa usted la participación del niño/a en juegos que promueven habilidades motoras y cognitivas?
Tema 2	¿De qué manera el niño/a demuestra mejoras en su coordinación motriz a través de las actividades lúdicas realizadas en clase o en casa?
Tema 3	¿Cómo percibe usted el nivel de entusiasmo y participación voluntaria del niño/a en las actividades lúdicas dentro y fuera del aula?
Tema 4	¿El niño/a sigue mostrando interés por el juego durante toda la actividad, o hay momentos de distracción o desinterés?
Tema 5	¿El niño/a utiliza lo aprendido previamente en los juegos para comprender nuevas actividades o adaptarse a nuevos retos lúdicos?
Tema 6	¿Cómo el niño/a demuestra capacidad para resolver problemas de manera autónoma y creativa mientras juega, y cómo se involucra en el aprendizaje grupal?

