

NOMBRE DEL TRABAJO

**Corregido El juego como estrategia meto  
dológica.docx**

RECUENTO DE PALABRAS

**18221 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**99692 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**92 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**2.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**Dec 1, 2023 11:24 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Dec 1, 2023 11:25 AM GMT-5****● 18% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 1% Base de datos de publicaciones

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 20 palabras)

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



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

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

**Para optar el Grado de Bachiller en Educación**

**PRESENTADO POR:**

1. Basilio Ramos, Luz Miriam.
2. Usuriaga Chamorro, Rosalinda.

**CERRO DE PASCO – PERÚ**

**2023**

## **DEDICATORIA**

Con todo nuestro amor a Dios, que siempre nos acompaña, sobre todo en cada paso difícil que damos siendo nuestra fortaleza y guía.

A nuestros queridos padres por darnos su apoyo incondicional desde el inicio de nuestras carreras.

## 14 AGRADECIMIENTO

A nuestros padres.

Siempre han sido la fuerza impulsora detrás de nuestros sueños y esperanzas, y siempre has estado con nosotros durante los días y las noches más difíciles de nuestros estudios. Han sido nuestros mejores guías en la vida. Hoy, al finalizar nuestra investigación, les dedicamos este logro a ustedes, queridos padres, como una meta más cumplida. Estamos muy orgullosos de haberlos elegido como nuestros padres y de estar a su lado durante este momento tan importante.

Gracias por ser quienes son y por creer en nosotras.

A los docentes de la EESPP “Gamaniel Blanco Murillo”. Por sus sabios consejos y que siempre vino justo cuando no quiero escribir sobre lo que hice hoy. Eres una parte importante de esta historia y tu aporte profesional es importante. Muchas gracias por tus tantas palabras de aliento cuando más lo necesitábamos; estar allí cuando nuestras jornadas laborales se volvieran caóticas. Gracias por la orientación.

## **PRESENTACIÓN**

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

La presente investigación de tipo cualitativa – acción, se elaboró con la intención de determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. Además, el juego como estrategia metodológica tiene una influencia demostrativa en el desarrollo del aprendizaje en diversas etapas de la vida, principalmente en educación inicial, aunque también puede aplicarse en otros niveles educativos e incluso en entornos profesionales para el aprendizaje continuo.

De esta manera el reto de futuros profesional de la educación es aportar nuevos conocimientos a partir de experimentos e investigaciones realizadas durante nuestras prácticas profesionales acorde a los estándares de la calidad educativa. Asimismo,

entendemos que, el juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje significativo se presenta como una alternativa para la enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial.

El objetivo del estudio fue determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. Concluyendo que, el juego como estrategia metodológica influye significativamente para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

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

## **ABSTRACT**

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

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

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

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

Concluding that, and

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

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



## INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA .....	1
HOJA DE JURADO CALIFICADOR .....	ii
DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
PRESENTACIÓN .....	v
INDICE DE CONTENIDOS .....	ix
INDICE DE CUADROS .....	xi
INTRODUCCIÓN .....	xii
CAPITULO I. ....	2
12 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	2
1.1. Planteamiento del problema: .....	2
1.2. Formulación del problema.....	3
1.2.1. Problema general: .....	3
1.2.2. Problemas específicos .....	3
1.3. Justificación de la investigación. ....	4
1.4. Objetivos de la investigación. ....	5
1.4.1. Objetivo general. ....	5
1.4.2. Objetivos específicos. ....	5
CAPÍTULO II.....	7
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	7
2.1. Antecedentes de Estudio. ....	7
2.2. Bases Teóricas de la variable. ....	17
2.3. Definición de términos básicos.....	31
CAPÍTULO III.....	16
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN: .....	16
3.1. Tipo de Investigación.....	16
CAPÍTULO IV .....	48
MARCO PRÁCTICO .....	48
4.1. Sistematización de la información. ....	48

4.2. Evaluación de los resultados.....	40
4.3. Interpretación y evaluación de los resultados.....	40
CONCLUSIONES .....	48
RECOMENDACIONES.....	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: .....	54

## INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 01 Variable el juego como estrategia metodológica antes de aplicar la investigación.	42
Cuadro N° 02 Dimensión Juegos de construcciones de la variable el juego como estrategia metodológica.	44
Dimensión Cuadro N° 03 Juegos lúdicos de la variable el juego como estrategia metodológica.	46
Cuadro N° 04 Dimensión aprendizaje de representaciones de la variable aprendizaje significativo.	48
Cuadro N° 05 Dimensión Aprendizaje de conceptos de la variable aprendizaje significativo.	50
Cuadro N° 06 Dimensión Aprendizaje de proposiciones de la variable aprendizaje significativo.	52
Cuadro N° 07 Dimensión juegos centralizados de la variable el juego como estrategia metodológica	54
Cuadro N° 08 Dimensión Juegos de construcciones de la variable el juego como estrategia metodológica	56
Cuadro N° 09 Dimensión Juegos lúdicos de la variable el juego como estrategia metodológica.	57
Cuadro N° 10 Dimensión aprendizaje de representaciones de la variable aprendizaje significativo.	59
Cuadro N° 11 Dimensión Aprendizaje de conceptos de la variable aprendizaje significativo.	61
Cuadro N° 12 Dimensión Aprendizaje de proposiciones de la variable aprendizaje significativo	63

## INTRODUCCIÓN

**SEÑOR PRESIDENTE DEL JURADO CALIFICADOR**

**SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO CALIFICADOR**

Con mucho respeto nos presentamos ante ustedes para poner en consideración nuestro trabajo de investigación intitulado: El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, cuya finalidad es dar cumplimiento a las normas exigidas por el del Ministerio de Educación y que es amparado a la Ley N° 30512 y su Reglamento DS. N° 010-2017-ED, <sup>15</sup> de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, Resolución Viceministerial N°441-2019-MINEDU, que aprueba los Lineamientos Académicos Generales para las Escuela de Educación Superior Pedagógicas Públicas y Privadas. Asimismo, la Resolución Directoral N° 271-2022-DG/EESPP “GBM”-CP. Reglamento de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gamaniel Blanco Murillo”, en donde procuramos alcanzar la calidad educativa a partir de nuestras experiencias.

El desarrollo del trabajo de investigación ha sido estructurado en concordancia al Reglamento de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “Gamaniel Blanco Murillo” y lo detallamos según el esquema establecido y es de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: Contiene el Planteamiento del Problema que consiste en expresar en forma coherente, precisa y concisa una situación problemática, Formulación del Problema, es la etapa donde se estructura formalmente la idea de investigación, <sup>18</sup> Justificación de la investigación, es el apartado en el cual se exponen todas aquellas razones que nos han motivado a llevar adelante la investigación planteada y los Objetivos de la investigación

muestra el enunciado claro y preciso, donde recogemos la finalidad que se persigue con nuestra investigación, teniendo en cuenta su originalidad, significatividad, pertinencia y viabilidad.

CAPÍTULO II: Abarca el Marco Teórico Conceptual, que consiste en los antecedentes de estudio, que describen cómo comenzó la investigación, su interés en el tema y el desarrollo de su pregunta de estudio, Bases Teóricas de la variable constituyen el fundamento teórico sobre los principales enunciados que fundamentan el problema, definición de términos básicos que consiste en un glosario de los conceptos principales involucrados en las variables de investigación además corresponde a definiciones y comprensión de los eventos de estudio.

CAPÍTULO III: Contiene la metodología de la investigación, que consiste en el método que utilizó para resolver el problema de investigación, asimismo, consiste en el Tipo de Investigación desarrollado, asimismo el Método aplicado en esta investigación, como también la Población y Muestra aplicado en esta investigación, Técnicas e instrumentos de recolección de datos y Análisis de datos.

CAPÍTULO IV: Comprende el Marco Práctico que consiste el Diagnostico del contexto, Sistematización de la información y la evaluación de los resultados.

Culminando con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliografía y Anexos.

Las Autoras.

## **CAPITULO I.**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Planteamiento del problema:**

El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo es una práctica pedagógica que despierta el interés de los niños y niñas de educación inicial, además estas actividades pueden ser diversos como: juegos centralizados, juegos de construcciones y juegos lúdicos, cuya finalidad es facilitar el aprendizaje significativo. Esta estrategia metodológica reconoce el potencial del juego como estrategia metodológica para involucrar, motivarlos y promover un aprendizaje demostrativo y divertido en los niños y niñas de educación inicial.

Sin embargo, durante nuestra estadía de las prácticas profesionales e investigación en la Institución Educativa Inicial “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión, pudimos apreciar dificultades de aprendizaje en los niños y niñas, situación que se manifestaban constantemente, a consecuencia de ello los niños y niñas tenían poco interés por atender las clases, dificultades para desarrollar las actividades en forma individual o grupal, limitaciones para terminar las tareas que se les proponía, restricciones para escuchar las consignas de trabajo y ejecutar las

actividades de enseñanza-aprendizaje, entre otras. Es más, las docentes de aula responsable de la formación de los niños y niñas no promovían aprendizajes significativos, es decir aquellos aprendizajes a través de juego como estrategia metodológica, que se basan en procesos mediante el cual los niños y niñas sean protagonistas de su propio aprendizaje. <sup>9</sup> Es decir, hablamos de un aprendizaje que se da cuando relacionamos información nueva con experiencias vividas y creamos un conocimiento de un sentido propio, puesto que cada uno tiene sus creencias y puntos de vista acerca de una misma cuestión. Esta teoría es una de las bases del constructivismo y fue elaborada por David Ausubel. El psicólogo estadounidense concluyó que importantes patrones de aprendizaje ocurren cuando las personas asocian nueva información con conceptos que ya existen en sus mentes. <sup>9</sup> Hablamos de un aprendizaje activo y constructivo que implica comprender información, no sólo tareas basadas en la memorización de conceptos. Por tanto, es un proceso menos técnico y tiene un significado afectivo y emocional, porque en este caso las personas le dan un significado personal a todo lo que aprenden. Desde esta perspectiva, los estudiantes se responsabilizan de su propio aprendizaje y participan activamente en la construcción de su propio conocimiento. En este sentido, los niños y niñas adquieren habilidades relacionando la nueva información que reciben con conocimientos preexistentes (es decir, con estructuras cognitivas existentes). De la situación antes mencionada se desprende que los niños y niñas de las instituciones educativas mencionadas no siguen las indicaciones del docente para realizar correctamente las actividades, distraen la atención de sus compañeros y en ocasiones esta distracción se convierte en indisciplina, lo que lleva a una mala experiencias académicas. Las actividades de los docentes eran tradicionales y siempre se llevaban a cabo según

10 métodos tradicionales. Se pudo observar que el docente no utiliza estrategias didácticas adecuadas al momento de dirigir la clase. No anima a los niños y niñas a aprender mediante juegos y entretenimiento. No anima a los estudiantes a usar su imaginación, lo que genera diferencias en el aprendizaje entre niños y niñas. Se enfrentan a dificultades por las que no prestan atención a lo que se les enseña en clase.

En esta perspectiva con fines de obtener la Licenciatura en Educación Inicial formulamos el presente proyecto de investigación intitulado: “El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022”.

## 20 1.2. **Formulación del problema**

### 1.2.1. **Problema general:**

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

### 1.2.2. **Problemas específicos**

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

**PE2.** ¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de la I.E.I. “¿Los



Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?

**PE3.** ¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de proposiciones en los niños y niñas de la I.E.I. “¿Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?

### **1.3. Justificación de la investigación.**

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

Metodológicamente con este estudio proponemos estrategias metodológicas motivadora, cuyo fin es desarrollar aprendizajes significativos, según Aubel, (2002), describe un tipo de aprendizaje en el cual los nuevos conocimientos se incorporan y relacionan de manera sustantiva con los conceptos o ideas previamente existentes en la estructura cognitiva del individuo. Este tipo de aprendizaje se diferencia del aprendizaje memorístico o mecánico, en el que la información se adquiere sin una comprensión profunda y no se conecta con el conocimiento previo. En cambio, en el aprendizaje significativo, los nuevos conceptos se relacionan con lo que ya se sabe, lo que facilita su asimilación y comprensión.

El propósito del aprendizaje significativo radica en promover una comprensión profunda y duradera de los conceptos, habilidades y conocimientos que adquieren los estudiantes. Se centra en dotar a los individuos de herramientas cognitivas sólidas que les permiten no solo retener información, sino también entenderla, aplicarla en diferentes contextos y relacionarla con su experiencia

previa y su entorno. Por ejemplo, al fomentar la comprensión profunda, busca que los niños y niñas de educación inicial no solo memoricen información, sino que comprendan los conceptos a un nivel más profundo. Esto implica conectar los nuevos conocimientos con lo que ya saben, relacionarlos con su vida diaria y entender su significado y relevancia.

#### **21** 1.4. Objetivos de la investigación.

##### **1.4.1. Objetivo general.**

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

##### **1.4.2. Objetivos específicos.**

**PE1.** Comprobar la influencia del juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje de representaciones en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

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

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

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

#### 2.1. Antecedentes de Estudio.

<sup>10</sup> En el desarrollo del presente trabajo de investigación se realizó un recorrido por otros proyectos, en donde se encontraron estudios y trabajos de grado con temáticas y metodologías que pueden servir como antecedentes para esta investigación.

##### *A nivel internación.*

Para Berrio & <sup>2</sup>Carreazo, (2016) El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del Hogar Infantil Asociación de padres de familia de pasacaballos Cartagena – Colombia 2016. Cuya formulación del problema fue de la siguiente manera: <sup>11</sup> ¿Cómo analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H. I. C Asociación de padres de familia muestran un desinterés por las actividades académicas?, como también se ha planteado <sup>16</sup> el objetivo general de esta manera: Analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula Jardín a de H. I. C Asociación de padres de familia de pasacaballo muestran un desinterés por las actividades, asimismo, en esta

investigación se ha llegado a las siguientes <sup>1</sup> conclusiones:

- Llevar a cabo esta investigación de grado “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos” fue una idea que surge de la necesidad de ciertos niños y niñas de una institución que de una u otra manera nos abrieron sus puertas para que mitigáramos las debilidades en cuanto a las estrategias o metodología que las docentes de este plantel educativo utilizan para desarrollar o llevar a cabo sus que están desmotivando o están ayudando a que los estudiantes pierdan el interés por estudiar. Es por esto que nos dimos a la tarea de investigar las diferentes variables, miradas, perspectivas que son fundamentales e influyentes en este proceso.
- Por tal razón la finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro objetivo general el cual se refería a Capacitar a los docentes y padres de familia sobre la importancia de implementar el juego, como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. En el H, I, C Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos. Como también suministrar o regalar todos esos conocimientos nuevos adquiridos durante nuestra preparación que para estas docentes servirán de base para su buena labor que realizan desde sus conocimientos y que fortalecieron con todas las actividades que se llevaron a cabo durante este proceso.
- En conclusión, todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica resaltando la importancia de este para el niño. De ahí el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos

didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

- Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.
- El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños tienen necesidad de hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.
- Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y

divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Con este proyecto queremos dar a conocer la importancia del juego para los niños de la institución educativa asociación de pasacaballo queriendo cambiar las rutinas de las clases tornando el ambiente más divertido para ellos.

Según Pillacela, (2018) en su trabajo de investigación intitulado “Estrategias metodológicas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales en el Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Joaquín, periodo lectivo 2017-2018”, ha formulado el problema de la siguiente manera: ¿De qué manera las estrategias metodológicas influye para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales en el Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Joaquín, periodo lectivo 2017-2018”, por otro lado el objetivo planteado es de esta forma: determinar la influencia de las estrategias metodológicas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales en el Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Joaquín, periodo lectivo 2017-2018, llegando a las siguientes conclusiones producto de esta investigación de la siguiente manera:

Entre los principales resultados a modo de conclusiones, en base a los objetivos del estudio, son los siguientes:

- Los estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Joaquín en el 100% manifiestan que los docentes para enseñar Estudios Sociales deben utilizar estrategias metodológicas innovadoras que desechen el memorismo y promuevan aprendizajes significativos.

- Los 30 estudiantes, del objeto de estudio, se preguntan ¿para qué aprender Estudios Sociales? agregan que únicamente se tratan de historias de hechos trascendentales que ya pasaron y tienen dificultades en los procesos de asimilación de las destrezas con criterios de desempeño produciéndose un bajo rendimiento o la no consecución de los aprendizajes mínimos requeridos.
- Los tres docentes de Estudios Sociales del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Joaquín, manifiestan lo desmotivante que es dar clase de esta asignatura porque el aula no cuenta con recursos didácticos suficientes para estimular el aprendizaje.
- Existe falta de actualización docente, concretamente en estrategias didácticas para que el profesor pueda acompañar los procesos de enseñanza-aprendizaje eficientemente.

Según Palacios, (2015) <sup>5</sup> “Las estrategias metodológicas que utilizan las maestras parvularios y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del primer año de Educación General de la Escuela “Dr. José Gabriel Navarro” de la ciudad de Nueva Loja Provincia de Sucumbios Ecuador periodo lectivo 2013-2014”, el problema planteado en esta investigación fue de la siguiente manera: comprobar la influencia de <sup>5</sup> las estrategias metodológicas que utilizan las maestras parvularios y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del primer año de Educación General de la Escuela “Dr. José Gabriel Navarro” de la ciudad de Nueva Loja Provincia de Sucumbios Ecuador periodo lectivo 2013- 2014, asimismo el objetivo planteado fue de la siguiente manera: determinar la influencia de <sup>5</sup> las estrategias metodológicas que utilizan las maestras parvularios y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del primer año de Educación General de la Escuela “Dr. José Gabriel Navarro” de la ciudad de Nueva Loja Provincia de

Sucumbios Ecuador periodo lectivo 2013- 2014.

La conclusión de esta investigación fue de la siguiente manera:

Se concluye que, el Ciclo de Aprendizaje es una metodología para planificar las clases de ciencias que está basada en la teoría de Piaget y el modelo de aprendizaje propuesto por David Kolb (1984). Piaget postuló que los niños y niñas necesitan aprender a través de experiencias concretas, en concordancia a su estadio de desarrollo cognitivo. La transición hacia estadios formales del pensamiento resulta de la modificación de estructuras mentales que se generan en las interacciones con el mundo físico y social.

Por otra parte, se concluye que el Ciclo de Aprendizaje planifica una secuencia de actividades que se inician con una etapa exploratoria, conlleva la manipulación de material concreto, y a continuación prosigue con actividades que facilitan el desarrollo conceptual a partir de las experiencias recogidas por los alumnos durante la exploración. Luego, se desarrollan actividades para aplicar y evaluar la comprensión de esos conceptos.

Según Santander, (2022) en su trabajo de investigación denominado: “Estrategias metodológicas y su efecto en la enseñanza de niñas y niños con necesidades educativas específicas de la Unidad Educativa Mariano Aguilera del Cantón Santo Domingo de los colorados ubicada en la Provincia Santo Domingo de los Tsachilas” cuyo problema formulado fue de la siguiente manera: ¿Cómo las estrategias metodológicas influyen en la enseñan a estudiantes con necesidades específicas en la Unidad Educativa Mariano Aguilera ubicada en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados Parroquia Santo Domingo en el periodo 2021-2022?, asimismo el objetivo general planteado en esta investigación fue de la siguiente manera: Analizar de qué manera



las estrategias metodológicas influyen en la enseñanza a niñas y niños con necesidades específicas de la Unidad Educativa Mariano Aguilera ubicada en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón Santo Domingo de los Colorados, parroquia Santo Domingo en el periodo 2021-2022, mediante un estudio que permita obtener información importante para una correcta toma de decisiones sobre la problemática.

Esta investigación llegó a las siguientes conclusiones:

- Este estudio fue de gran importancia porque permitió adquirir conocimientos sobre las estrategias metodológicas que se implementan en las aulas de clase para la enseñanza de los niños(as) que presentan NEE, lo cual conllevará a una mejor educación para los procesos de aprendizaje.
- Algunos docentes manejan estrategias de enseñanza, pero estas son propias que se utilizan en la educación regular, así mismo, implementar nuevas estrategias metodológicas para los niños con necesidades educativas específicas.
- Por lo tanto, se hace énfasis en que los docentes deben ser capacitados con nuevas estrategias educativas específicas para impartirlas en los salones de clase, así mismo, el uso adecuado de los materiales didácticos y métodos para fortalecer el desarrollo y avance de la enseñanza en los niños con necesidades especiales.
- En la Unidad Educativa mencionada anteriormente, los docentes aplican estrategias básicas en la atención a niños con prioridades, estas son las siguientes; trabajo individual, trabajo grupal, juegos, asignación de tareas, estimulación, fomentación en la lectura entre otras, esto ayuda a los niños a desarrollar cada una de sus habilidades.

- Los docentes carecen de capacitaciones que sean especializadas para la educación a niños(as) con atención prioritaria donde se pueda transmitir los conocimientos sobre los contenidos de educación inclusiva.

#### ***A nivel nacional.***

Según, Puma, (2018) en su investigación <sup>3</sup> El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado de nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao - Cuzco 2018” en problema planteado fue de la siguiente manera: <sup>3</sup> ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica mejora el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018?, asimismo el objetivo general de esta investigación fue de la siguiente manera: <sup>3</sup> Determinar en qué medida el juego como estrategia metodológica mejora el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018. Asimismo, llegó a las siguientes conclusiones: <sup>3</sup>

***Primero:*** Los resultados muestran que el juego como estrategia metodológica permite mejorar significativamente la variable aprendizaje significativo, obteniendo un 16.7 puntos a favor de los resultados del post test, con una significatividad estadística del 5% como se muestra en la tabla N° 13, siendo el tamaño de efecto 2.7 puntos que representa una diferencia grande entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test. Lo cual evidencia la importancia del juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo.

***Segundo:*** Los resultados muestran que el juego como estrategia metodológica permite mejorar significativamente la dimensión resolución de problemas, obteniendo un 10.0 puntos a favor de los resultados del post test, con

una significatividad estadística del 5% como se muestra en la tabla N° 13, siendo el tamaño de efecto 2.7 puntos que representa una diferencia grande entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test.

**Tercero:** Los resultados muestran que el juego como estrategia metodológica permite mejorar significativamente la dimensión habilidades comunicativas, obteniendo un 6.7 puntos a favor de los resultados del post test, con una significatividad estadística del 5% como se muestra en la tabla N° 13, siendo el tamaño de efecto 1.7 puntos que representa una diferencia grande entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test. Donde la implementación del juego como estrategia metodológica incrementa notablemente el aprendizaje significativo en los en los estudiantes.

Según Bances, (2020) en su trabajo de investigación intitulado “Estrategias metodológicas y el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Primaria, Facultad de Educación, Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión Huacho - 2017”, cuyo problema formulado es de la siguiente manera: ¿Qué relación existe entre la estrategias metodológicas y el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Primaria, Facultad de Educación, Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión Huacho – 2017?, asimismo también ha formulado el objetivo general de la siguiente manera: determinar la relación que existe entre estrategias metodológicas y el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Primaria, Facultad de Educación, Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión Huacho – 2017.

La conclusión fue de la siguiente manera:

- <sup>2</sup> Se puede percibir que, los alumnos del ciclo I de la Escuela Profesional de Educación Primaria, de la Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión” de Huacho carecen de una metodología y de técnicas para desarrollar un aprendizaje cooperativo, los estudiantes carecen de habilidades sociales para interactuar en equipos de trabajo y desarrollar mejores relaciones interpersonales, se desconoce acerca de la importancia y significación que tiene el aprender cooperativamente.
- Se diseñó un programa de tácticas y actividades metodológicas inspiradas en el aprendizaje cooperativo para enriquecer la formación de los estudiantes del ciclo I de Educación Primaria, de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión” de la ciudad de Huacho.
- Las estrategias de aprendizaje cooperativo y las sesiones de aprendizaje cooperativo en base a Robert Slavin y Stuart Rutherford respectivamente; contribuyen a mejorar el aprendizaje cooperativo de los estudiantes del ciclo I de la Especialidad de Educación Primaria, de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión” de la ciudad de Huacho.
- Las tácticas de aprendizaje en equipo fomentan en los alumnos actitudes de trabajo cooperativo, así como la autorregulación comportamental en su interrelación intra e intergrupala.

Las estrategias de aprendizaje cooperativo y las sesiones de aprendizaje desarrollan el aprendizaje cooperativo en base a las retribuciones de grupo, el compromiso de cada uno y la equidad de probabilidades de gloria.

#### *A nivel local.*

Según Paucar, <sup>2</sup> (2018), en su investigación intitolado “Estrategias

metodológicas para el fortalecimiento de competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E. N° 34128 Rocco – Yanahuanca”, ha formulado su investigación de la siguiente manera: <sup>8</sup> ¿Cómo analizar los niveles de las Estrategias Metodológicas Para el Fortalecimiento de Competencias del Área de Comunicación en Estudiantes de la I. E. N° 34128 Rocco – Yanahuanca?, asimismo el objetivo general fue planteado de la siguiente manera: <sup>11</sup> Analizar los niveles de las Estrategias Metodológicas Para el Fortalecimiento de Competencias del Área de Comunicación en Estudiantes de la I. E. N° 34128 Rocco – Yanahuanca.

Esta investigación llegó a las siguientes conclusiones: <sup>8</sup>

Después de haber concluido con el trabajo de investigación, presentamos los resultados en esta conclusión:

- Que la aplicación de las estrategias metodológicas fortalece el desarrollo de competencias del área de comunicación en estudiantes de la Institución Educativa N° 34128 de Rocco. Sobre ello en las gráficas notamos un incremento de 5 puntos entre la prueba del pre test y el post test. Por lo que inferimos que los alumnos en un inicio estaban en condiciones bajas, luego de la experiencia pedagógica han mejorado notablemente.
- Los estudiantes que fueron sometidos a prueba, con el uso de estrategias metodológicas, luego de la experiencia pedagógica en talleres de trabajo fortalecen el desarrollo de la competencia de expresión y comprensión oral, incrementando significativamente en sus promedios del post test, en comparación del pre test.
- La aplicación de las estrategias metodológicas de comprensión lectora, basada en experiencias pedagógicas de comprensión lectora despertará en los estudiantes el interés por la lectura propiciando en ellos la integración y

fortalecimiento afectivo, donde notamos que las notas del post test fueron superiores a las notas del pre test. Por lo que los alumnos presentan un alto grado de motivación y satisfacción en el mejoramiento de su capacidad de comprensión lectora.

- La aplicación de las estrategias metodológicas basadas en estrategias metodológicas de producción de textos, con el uso de experiencias pedagógicas de producción de textos fortalecen sus competencias, incrementando el nivel de calidad de producción de textos y por consiguiente en la comunicación del alumnado es positivo. al 84% de confiabilidad.

## **2.2. Bases Teóricas de la variable.**

### *2.1.1. El juego como estrategia metodológica*

El juego como estrategia metodológica es una forma de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando actividades lúdicas y juegos con un propósito educativo o formativo. Esta estrategia se centra en el uso de juegos y dinámicas para facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes en los participantes. La idea detrás del juego como estrategia metodológica es emplear la estructura, la dinámica y la diversión exclusiva al juego para lograr objetivos educativos específicos.

Por otro lado, los juegos involucran a los participantes de manera activa. Pueden experimentar, tomar decisiones, resolver problemas y aplicar conceptos de una manera más interactiva que simplemente escuchando una conferencia o leyendo.

Según Piaget, (1980), El juego como estrategia metodológica ha sido abordado por varios autores y teóricos en el campo de la educación y la pedagogía. Este psicólogo suizo enfatizó la importancia del juego en el

desarrollo cognitivo de los niños. Para Piaget, el juego era una actividad central que permitía a los niños explorar el mundo, desarrollar habilidades sociales y cognitivas, y construir su comprensión del entorno que les rodeaba.

a) *Juegos centralizadores.*

Los juegos centralizadores son actividades lúdicas diseñadas para concentrar la atención de un grupo en particular, crear cohesión y establecer un foco común dentro de un contexto educativo, social o de trabajo en equipo. Estos juegos tienen como objetivo principal unificar a los participantes en torno a una actividad específica, enfocándolos en una meta o tema común. Pueden utilizarse al inicio de una reunión, taller, clase o cualquier evento donde se requiera generar un ambiente colaborativo y centrado.

Según Monje, (1998) Este método se recomienda para locales de 3 años, pero si está en la mitad Esta sala no existe, es decir, empezaron desde los cuatro años, seguidos por los niños en ella. La mayoría de ellos ingresan a instituciones educativas por primera vez, y esto puede usarse

Los primeros meses del año escolar. De hecho, los niños a esta edad son capaces de concentrarse. Aproximadamente 20 minutos o más solo o con otras personas. (juego paralelo). Este mensaje debe tenerse en cuenta al planificar tiempo. Lo que separa el juego concentrado del juego suelto es el enfoque. Hay un eje central que requiere entretenimiento docente

Jugar no por jugar, sino para satisfacerlo y responder al

contenido. Levantado del curso. La situación se ha desarrollado Como una unidad en torno a un tema central (grupo de contenidos).

Estos juegos se diseñan para unificar la atención de los participantes en una tarea o tema específico que sirva como punto de encuentro para el grupo. Aquí algunos juegos centralizadores:

- *Juegos de roles:* Permiten a los niños asumir distintos roles, estimulando su creatividad y habilidades sociales mientras exploran situaciones de la vida real.
- *Juegos de mesa educativos:* Ofrecen oportunidades para el aprendizaje de habilidades matemáticas, lingüísticas o de estrategia de manera lúdica y participativa.
- *Juegos de simulación:* Permiten a los niños representar situaciones o roles específicos, como crear un mercado, una cocina, un hospital de juguete, lo que les brinda experiencia práctica y creativa.
- *Juegos digitales educativos:* Aplicaciones o programas diseñados específicamente para reforzar habilidades cognitivas, matemáticas, lingüísticas o de resolución de problemas.
- *Juegos de movimiento:* Actividades físicas estructuradas que involucran movimiento y ejercicios, contribuyendo al desarrollo motor ya la salud física de los niños.
- *Juegos de estrategia y resolución de problemas:* Rompecabezas, juegos de palabras o juegos que desafíen a los niños a resolver problemas lógicos, matemáticos o de pensamiento crítico.
- *Juegos de expresión artística:* Permiten que los niños exploren y expresen su creatividad a través del arte, la música o el teatro,



estimulando su desarrollo emocional y cognitivo.

- *Juegos cooperativos:* Actividades que fomentan la colaboración y el trabajo en equipo, promoviendo habilidades sociales y emocionales.
- *Juegos adaptados al contexto cultural:* Juegos tradicionales o adaptados que reflejan la cultura local, integrando la identidad cultural en las actividades lúdicas.

b) *Juegos de construcciones.*

Fomentan la habilidad espacial, la resolución de problemas y la coordinación motora fina, ya sea con bloques, rompecabezas o materiales manipulativos.

Los juegos de construcciones son actividades lúdicas que implican la creación y construcción de estructuras, objetos o composiciones mediante el ensamblaje de piezas o elementos diversos. Estos juegos suelen incluir bloques, piezas o materiales que los participantes pueden utilizar para construir algo según su imaginación o siguiendo ciertas reglas. Los juegos de construcciones tienen varios beneficios educativos y de desarrollo para los participantes, especialmente para los niños.

Según Monjón, (2019). Los especialistas en educación crean el entorno y seleccionan experiencias de diversas fuentes e influencias educativas, tratando de fusionarlas en una propuesta coherente que refleje la profunda filosofía de la educación para el ciclo 0-3 años. Para acompañarlos en este camino, sentimos la necesidad de reflexionar constantemente sobre lo que hacemos como educadores, nuestros

consejos y las acciones que los niños toman en respuesta a ellos. Necesitamos teoría para explicar lo que sucede en el aula y guiar nuestros próximos pasos. Necesitamos las herramientas del pensamiento porque las preguntas que nos hacemos son mucho más amplias que nuestras respuestas y siempre son provisionales.

Según Sarlé, (2019), es una actividad encaminada a la obtención de un producto real, cuyo significado viene dado por representaciones externas. Se pueden entrelazar con el juego simbólico, creando escenarios para desarrollar diferentes creaciones, como ciudades, castillos, casas, etc.

c) *Juegos lúdicos.*

Los juegos lúdicos son actividades que se caracterizan por su naturaleza divertida, participativa y placentera, diseñadas con la finalidad de involucrar a los niños en un ambiente de aprendizaje ameno y estimulante. Aunque suelen asociarse con el entretenimiento, su valor trasciende lo puramente recreativo al integrar aspectos educativos, cognitivos, sociales y emocionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos juegos tienen la capacidad de promover el desarrollo integral de los niños al estimular habilidades como la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación, la cooperación, la motricidad fina y gruesa, el pensamiento crítico y la exploración sensorial. Además, facilitan la interiorización de conceptos y conocimientos de manera más efectiva al incorporar el elemento lúdico, permitiendo que los niños se involucren activamente en su

propio aprendizaje.

En el contexto educativo, los juegos lúdicos pueden variar ampliamente, desde juegos de roles y dramatización hasta actividades de construcción, juegos de mesa educativos, actividades sensoriales, juegos de movimiento, expresión artística y juegos de colaboración. Estos juegos son fundamentales en la enseñanza inicial, ya que ofrecen un espacio seguro y estimulante donde los niños pueden explorar, experimentar y aprender de manera significativa. Aquí algunos juegos de roles:

- *Juegos de roles o dramatización:* Permiten a los niños representar roles o situaciones ficticias, fomentando la creatividad, la expresión oral y la comprensión de roles sociales.
- *Juegos de construcción y ensamblaje:* Utilizando bloques, piezas de construcción o materiales reciclados, los niños pueden desarrollar habilidades motrices finas, pensamiento espacial y creatividad.
- *Juegos de mesa educativos:* Rompecabezas, juegos de palabras, juegos de estrategia o de habilidades matemáticas que promueven el pensamiento crítico y el aprendizaje de conceptos de manera lúdica.
- *Juegos de exploración sensorial:* Actividades que involucran materiales sensoriales como arena, agua, pinturas, arcilla, que estimulan los sentidos y fomentan la experimentación.
- *Juegos de movimiento y actividad física:* Actividades al aire libre, circuitos de habilidades, juegos de persecución, que promueven la

coordinación motriz, la salud física y el trabajo en equipo.

*Juegos de resolución de problemas:* Rompecabezas, acertijos, enigmas o actividades que desafíen el pensamiento lógico y la resolución de problemas.

- *Juegos de aprendizaje colaborativo:* Actividades que requieren la colaboración entre los niños para lograr un objetivo común, fomentando el trabajo en equipo, la comunicación y la cooperación.
- *Juegos de expresión artística:* Pintura, música, teatro, danza o manualidades que permiten a los niños expresarse creativamente y explorar diferentes formas de comunicación.
- *Juegos de simbolización y creatividad:* Uso de juguetes simbólicos, como muñecos, para representar situaciones de la vida cotidiana, estimulando la imaginación y el juego simbólico.
- *Juegos adaptados a la cultura local:* Juegos tradicionales o adaptados que reflejan la cultura local, preservando las tradiciones mientras se promueve el aprendizaje y la diversión.

d) *Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel:*

Destaca la importancia de conectar los nuevos conocimientos con la estructura cognitiva previa del estudiante para lograr un aprendizaje significativo. Se enfoca en la relevancia de los conocimientos previos y la relación de los nuevos contenidos con ellos, algo que el juego puede fomentar al permitir la exploración y la conexión con experiencias previas.

e) *Teoría del Constructivismo de Piaget:*

Esta teoría resalta que los niños construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno. Los juegos ofrecen oportunidades para la experimentación, la resolución de problemas y la construcción de conocimiento a través de la exploración y la interacción.

f) *Teoría Sociocultural de Vygotsky:*

Destaca la influencia del entorno social y cultural en el aprendizaje de los niños. El juego se considera una herramienta para el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, ya que fomenta la interacción social, el diálogo y el desarrollo del lenguaje.

g) *Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos (Game-Based Learning):*

Enfocada específicamente en el uso del juego como una herramienta educativa. Se apoya en la idea de que los juegos pueden mejorar la motivación, el compromiso y la retención del conocimiento al sumergir a los estudiantes en experiencias interactivas y divertidas.

h) *Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner:*

Esta teoría propone que los individuos tienen diferentes tipos de inteligencia. Los juegos pueden abordar y desarrollar estas inteligencias de manera variada, permitiendo que los niños exploren y fortalezcan habilidades en áreas como la lógico-matemática, la lingüística, la interpersonal, entre otras.

i) *Teoría del Juego de Bruner:*

Destaca el juego como una actividad que permite a los niños explorar roles, experimentar con reglas y construir conocimientos a

través de la interacción social. Enfatiza el juego simbólico y su importancia en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

j) *Teoría de la Motivación Intrínseca de Deci y Ryan:*

Esta teoría enfatiza la importancia de la motivación interna para el aprendizaje. El juego, al ser intrínsecamente motivador y placentero, puede aumentar la participación activa y el compromiso de los niños en el proceso educativo.

k) *Teoría del Juego Heurístico de Whitebread y James:*

Esta teoría destaca el papel del juego heurístico en el aprendizaje temprano. Sugiere que los juegos de exploración y descubrimiento permiten a los niños aprender de manera autodirigida y experimental.

l) *Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky:*

Según Vygotsky, <sup>19</sup> la zona de desarrollo próximo es el espacio entre lo que los niños pueden hacer por sí mismos y lo que pueden lograr con la ayuda de un adulto o compañero más capaz. El juego colaborativo puede ampliar esta zona, fomentando el aprendizaje con la ayuda de otros.

m) *Teoría de la Autorregulación del Aprendizaje de Zimmerman:*

Esta teoría se centra en la capacidad de los estudiantes para regular su propio aprendizaje. El juego, al permitirles tomar decisiones, enfrentar desafíos y resolver problemas, puede desarrollar habilidades de autorregulación en los niños.

Estas teorías proporcionan fundamentos conceptuales sólidos para respaldar el uso del juego como estrategia metodológica en el

proceso educativo, subrayando cómo el juego puede facilitar un aprendizaje significativo y multidimensional en los niños y niñas de la IEI "Los Santos Apóstoles".

Asimismo, también estas teorías proporcionan perspectivas sólidas y complementarias para sustentar el uso del juego como estrategia educativa en el IEI "Los Santos Apóstoles", resaltando su influencia en el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños y niñas.

#### 2.2.1. Aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo, propuesto por el psicólogo educativo David Ausubel, es un concepto fundamental en la teoría del aprendizaje. Se refiere a un tipo de aprendizaje en el cual los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustancial y lógica con la estructura cognitiva previa del individuo, es decir, con lo que ya sabe y entiende. Aquí tienes algunos puntos clave para abordar el aprendizaje significativo en un informe de tesis:

##### a) Conexión con el conocimiento previo:

Ausubel enfatiza la importancia de conectar los nuevos conceptos con la estructura cognitiva existente del estudiante. Es crucial destacar cómo el juego como estrategia metodológica permite esta conexión, ya que los niños pueden relacionar lo que aprenderán en el juego con sus experiencias anteriores.

##### b) Relevancia y significado:

El aprendizaje significativo se produce cuando el nuevo conocimiento es relevante y tiene sentido para el estudiante. El juego,

al ser una actividad atractiva, relevante y contextualizada, proporciona un terreno fértil para este tipo de aprendizaje.

c) Profundización en la comprensión:

Cuando los nuevos conceptos se conectan de manera significativa con el conocimiento existente, se logra una comprensión más profunda y duradera. En el informe, puedes explorar cómo el juego como estrategia pedagógica favorece esta profundización al permitir que los niños exploren, experimenten y comprendan de manera más completa los temas enseñados.

d) Aplicación práctica del conocimiento:

El aprendizaje significativo facilita la capacidad de aplicar lo aprendido en contextos diversos. Puedes enfocarte en cómo el juego no solo enseña conceptos abstractos, sino que también permite que los niños apliquen esos conocimientos de manera práctica y contextualizada dentro del entorno del juego.

e) Motivación y compromiso:

El aprendizaje significativo se ve favorecido por la motivación intrínseca. Resalta cómo el juego como estrategia metodológica promueve la motivación y el compromiso de los niños, lo que a su vez contribuye a un aprendizaje más profundo y duradero.

f) Aprendizaje de representaciones.

El "aprendizaje de representaciones" se refiere al proceso mediante el cual un sistema automático, como un algoritmo de inteligencia artificial o una red neuronal, aprende a representar los datos de entrada de manera más significativa y útil para facilitar tareas



específicas. Este proceso busca capturar características o patrones relevantes en los datos, transformándolos en una forma que sea más fácil de procesar para tareas posteriores, como clasificación, reconocimiento de patrones o predicción.

En educación y cognición: El aprendizaje de representaciones también puede referirse al proceso en el que los individuos adquieren y organizan el conocimiento en su mente. Se relaciona con la construcción de modelos mentales, esquemas o mapas cognitivos que representan el mundo que les rodea. Este proceso implica la internalización y comprensión de información, la conexión de ideas y la creación de estructuras mentales que facilitan la comprensión y el recuerdo de conceptos.

En una investigación relacionada con el aprendizaje de representaciones, podrías explorar cómo los individuos, ya sea en contextos de aprendizaje automático o en educación humana, adquieren, procesan y utilizan representaciones para comprender, organizar y aplicar información. En el ámbito educativo, podría involucrar cómo los estudiantes desarrollan modelos mentales de conceptos, adaptan representaciones de conocimientos previos para entender nuevos temas o cómo el diseño de métodos de enseñanza puede influir en la adquisición de representaciones más efectivas y significativas.

g) Aprendizaje de conceptos.

El aprendizaje de conceptos es el proceso cognitivo mediante el cual las personas adquieren y comprenden categorías, clases o ideas

abstractas que características comunes en objetos, eventos o situaciones. Este proceso implica identificar similitudes y diferencias entre diferentes instancias de un concepto para poder generalizar y aplicar el conocimiento a nuevas situaciones.

Existen varias estrategias y teorías asociadas con el aprendizaje de conceptos:

**Categorización y clasificación:** Los individuos agrupan elementos similares y los separan de aquellos que son diferentes, creando categorías mentales que representan esos conceptos.

**Teoría de los prototipos:** Sugiere que los conceptos se representan por medio de prototipos, es decir, modelos mentales ideales que poseen las características más representativas de una categoría.

**Teoría de los ejemplares:** Propone que las personas recuerden ejemplos específicos de una categoría y utilizan esos ejemplares para identificar nuevas instancias.

**Aprendizaje basado en reglas:** Los individuos aprenden reglas o principios abstractos que definen una categoría y utilizan estas reglas para clasificar nuevas instancias.

En el ámbito educativo, entender cómo las personas aprenden conceptos es crucial para diseñar estrategias de enseñanza efectivas. Esto incluye identificar cómo los estudiantes organizan y asimilan información, cómo se pueden enseñar conceptos abstractos de manera significativa y cómo se pueden superar las dificultades en el aprendizaje de ciertos conceptos.

En tu investigación sobre el aprendizaje de conceptos, podrías explorar cómo se adquieren, representan y utilizan los conceptos en distintos contextos, ya sea en educación formal, en el desarrollo cognitivo de los niños o en la aplicación de estrategias de aprendizaje en disciplinas específicas.

h) Aprendizaje de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la comprensión y asimilación de relaciones lógicas o conceptuales entre diferentes afirmaciones o ideas. Las proposiciones pueden ser simples o complejas y representan una forma de información que va más allá de la simple categorización de elementos en conceptos.

Por ejemplo, una proposición simple podría ser "El cielo es azul", mientras que una proposición más compleja podría ser "Si estudias mucho, obtendrás buenas calificaciones".

Este tipo de aprendizaje involucra entender cómo las ideas o afirmaciones individuales se relacionan entre sí para formar estructuras de conocimiento más complejas. Implica la capacidad de comprender la lógica, las relaciones causa-efecto, las implicaciones y las conexiones entre las ideas.

En la investigación sobre el aprendizaje de proposiciones, se pueden explorar diferentes enfoques cognitivos y estrategias para facilitar este tipo de aprendizaje. Esto puede incluir la identificación de cómo los individuos construyen y organizan proposiciones en su mente, cómo se procesan y almacenan en la memoria, y cómo se utilizan para resolver problemas o aplicar el conocimiento en contextos

específicos.

Además, en educación, comprender cómo los estudiantes aprenden y utilizan proposiciones puede ser fundamental para el diseño de materiales educativos, estrategias de enseñanza y evaluación que fomenten la comprensión profunda, el razonamiento lógico y la aplicación de conceptos en diferentes áreas del conocimiento.

### **2.3. Definición de términos básicos.**

#### **a) Juego:**

Actividad recreativa y espontánea que implica reglas, interacción y diversión. En el contexto educativo, se emplea como herramienta para el aprendizaje, permitiendo la exploración, la experimentación y el desarrollo de habilidades.

#### **b) Estrategia Metodológica:**

Enfoque o método utilizado sistemáticamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje para alcanzar objetivos educativos. En este caso, se refiere al empleo intencionado del juego como herramienta pedagógica.

#### **c) Aprendizaje Significativo:**

Proceso mediante el cual el estudiante conecta nuevos conocimientos con su estructura cognitiva previa, dándoles sentido y relevancia personal. Implica la comprensión profunda y duradera de la información.

#### **d) Desarrollo Cognitivo:**

Proceso gradual en el que los niños adquieren habilidades mentales, como el pensamiento, la memoria, la resolución de problemas y la comprensión del mundo que les rodea.

**e) Desarrollo Socioemocional:**

Área del crecimiento que abarca el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y relacionales, como la empatía, el autocontrol, las habilidades sociales y la autoestima.

**f) Motivación Intrínseca:**

Impulso interno que lleva a una persona a realizar una actividad por el placer, la satisfacción personal o el interés que genera, sin necesidad de recompensas externas.

**g) Habilidades Sociales:**

Conjunto de capacidades que permiten a los individuos interactuar, comunicarse y relacionarse eficazmente con los demás, incluyendo habilidades de comunicación, trabajo en equipo y resolución de conflictos.

**h) Aprendizaje Lúdico:**

Proceso educativo que integra el juego como componente principal para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades, promoviendo la participación activa y el disfrute en el proceso de aprendizaje.

**i) Desarrollo Holístico:**

Enfoque educativo que busca el crecimiento integral de los niños atendiendo a todos los aspectos de su desarrollo: físico, cognitivo, emocional, social y moral, considerando al individuo como un todo interconectado.

**j) IEI (Institución Educativa Inicial):**

Centro educativo diseñado para niños en las primeras etapas de educación formal, que suele abarcar desde la primera infancia hasta los primeros años de educación primaria.

**k) Aprendizaje Colaborativo:**

Método de enseñanza que fomenta la interacción entre los estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo, la cooperación y el intercambio de ideas para alcanzar metas educativas comunes.

**l) Creatividad:**

Capacidad para generar ideas originales, innovadoras y únicas, así como la habilidad para abordar problemas desde perspectivas diversas y encontrar soluciones novedosas.

**m) Evaluación Formativa:**

Proceso continuo de recolección de información durante el proceso educativo para identificar el progreso de los estudiantes, detectar áreas de mejora y ajustar estrategias pedagógicas en tiempo real.

**n) Inclusión Educativa:**

Enfoque que promueve la igualdad de oportunidades en la educación, asegurando la participación y el acceso de todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, género, etnia o situación social.

Estas definiciones ayudarán a establecer un marco conceptual sólido y claro en tu informe de tesis sobre el juego como estrategia metodológica en la IEI "Los Santos Apóstoles".

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN:

#### 3.1. Tipo de Investigación.

Corresponde a cualitativa acción, Es decir, se evalúa a través de guía de observación y complementando con entrevistas, para ello lo hemos relacionado las dos variables. El impacto de estas variables se observó cuando se manipuló los resultados deseados. Según el nivel de profundización en el objeto de estudio, según Orellana & Huamán, (1999), este enfoque permite obtener información a partir de la actuación de los niños y niñas que estuvieron como experimento en la investigación, además, se ha tenido en cuenta el diseño no experimental en su nivel descriptivo, estableciendo el fenómeno o situación que se logró deducir, las características y los procesos que componen, buscó no solo el ¿qué? sino el ¿por qué? de los sucesos. Se presenta el siguiente diseño:

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

**Donde:**

*GE = Grupo*

*x = Experimento*

*O1 = Observación de entrada.*

*O2. = Observación de salida.*

### 3.2. Método.

El trabajo de investigación "El juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apósteles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022", permite examinar y percibir en profundidad los niveles de logro mediante la interacción activa entre el juego como estrategia metodológica y los niños y niñas, en consecuencia este informe se desarrolló con el método inductivo y deductivo que se enmarca dentro de la investigación cualitativa, según Maanen (1983), el método cualitativo puede ser visto como un término que cubre una serie de métodos y técnicas con valor interpretativo que pretende describir, analizar, descodificar, traducir y sintetizar el significado, de hechos que se suscitan de manera natural.

### 3.3. Población y muestra.

**3.3.1. Población.** La población estuvo conformada todos los Niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apósteles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

**3.3.2. Muestra.** Estuvo conformado por 12 niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. "Los Santos Apósteles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

<sup>4</sup> *Observación:* Pardinás, (2005). La observación es el acto de observar, contemplar, en el sentido del investigador, es experiencia, es la etapa de la atención en sentido amplio, es experimento, es el proceso de subjetivizar conductas a unas cosas o condiciones que son manipuladas de acuerdo a ciertas Principios para hacer observaciones. Por observación se entiende también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y el conjunto de fenómenos. Se realizaron visitas



permanentes para aplicar esta herramienta de acuerdo al cronograma previsto en el proyecto de tesis, para poder absorber nuevos conocimientos. A través de la observación directa, puedo observar el problema de cerca, recopilar información y guardarla para su posterior análisis.

*La entrevista:* Rodríguez, (1998). La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial.

*Encuesta:* (Richard, 2006), Es una herramienta de investigación que consiste en recopilar datos del cuestionario para obtener información precisa de las habilidades motrices fina en los niños y niñas de 5 años.

*Análisis documentario:* (Castillo, 2004).<sup>4</sup> Implica la selección de ideas relevantes desde el punto de vista de la información mediante un instrumento para representar su contenido mediante un conjunto de operaciones centradas en la presentación del documento y su contenido seguir una regla de una manera diferente a su forma original, con el propósito de hacer su eventual independencia y definiéndola.

Dentro de los instrumentos<sup>4</sup> se tuvo en cuenta lo siguiente:

*Guía de observación.* El instrumento se basa en una lista de indicadores elaborados en forma de enunciados o preguntas que orientan el trabajo de observación en clase, destacando aspectos relevantes del proceso de observación.

*Cuestionarios.* Se trata de un instrumento de investigación que fue aplicado en esta investigación, que estuvo compuesto por 6 preguntas coherentemente redactadas y ordenadas según el plan de investigación, cuyos resultados me han proporcionado información de primer orden sobre estas consultas.

### **3.5. Análisis de datos.**

*Acceso al campo.* “Se entiende como una cuestión donde el investigador va consintiendo perennemente a la información esencial”

*Procedimientos informales.* Para estar en relación con los agentes pedagógicos se hizo la aclaración al director de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, para desarrollar el trabajo de investigación durante las práctica pre profesional y algunas veces en tiempos disponibles fuera del horario de trabajo, esto de alguna forma benefició el inicio y se desarrolló la investigación. Asimismo, se creó ambiente agradable en las aulas donde nos tocó realizar nuestras sesiones de clase, y la activo participación de los niños y niñas, de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

*Procedimientos formales.* Se pidió autorización a la máxima autoridad de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, a través del Oficio N° 001-2022-E-XS-EESPP “GBM”-CP, de fecha 12 de abril para el progreso del proyecto de investigación, asimismo también consecuentemente se presentó el oficio N° 002-2022-E-XS-EESPP “GBM”-CP, solicitando permiso para ejecutar la lista de cotejo y encuesta a los niños y niñas que fueron parte de la investigación, todo se desarrolló con exactitud y que nos permitieron concluir la investigación sin ninguna dificultad.

*Selección de informantes.* Se seleccionó a 12 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “San Pedro” de Pillao - Daniel Alcides Carrión - Pasco 2022.

Otra de las consignas es la experiencia que me asignaron en la 12 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “San Pedro” de Pillao - Daniel Alcides Carrión - Pasco 2022, que nos permitió familiarizar para conseguir información real y de primera.

El trabajo de investigación fue aplicado en forma progresivo, durante las

sesiones de clases, de ahí podemos deducir que, el juego como estrategia metodológica influyó en el aprendizaje significativo.

Como también se tomó en cuenta las recomendaciones de algunos docentes y directora de la I.E.I. “Los Santos Apóstoles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022., resaltando a esta investigación como una nueva metodología de enseñanza - aprendizaje a través de del juego en los niños y niñas de 5 años.

## **CAPÍTULO IV**

### **MARCO PRÁCTICO**

#### **4.1. Sistematización de la información.**

La sistematización de la información en la investigación “El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022”, implicó la organización y análisis detallado de los datos recopilados durante la investigación. A continuación, explicaremos de cómo se llevó a cabo este proceso:

En primer lugar, hemos seleccionado la información a través de los instrumentos de investigación entre ellos: la guía de observación, lista de cotejo y encuesta de opinión a los protagonistas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, estas informaciones se llevaron a cabo durante las sesiones de clases, permitiendo a los niños y niñas demostrar sus habilidades a través de los juegos.

La guía de observación estuvo centrada en las variables y en las dimensiones de esta investigación.

Con respecto a la validación de información se ha considerado escala de Likert, porque es un método de investigación que utiliza un nivel de calificación para conocer el nivel de logro de los niños y niñas sobre determinados temas. Esto fue creada en 1932 por el psicólogo americano Rensis Likert, en donde la escala pretende no limitar las respuestas a “sí” o “no”.

#### **4.2. Evaluación de los resultados.**

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

#### **4.3. Interpretación y evaluación de los resultados**

La interpretación y evaluación de resultados en una investigación son etapas críticas que implican analizar y dar sentido a los datos recopilados durante el estudio. Porque se procesan los datos recolectados utilizando herramientas estadísticas, técnicas de análisis cualitativo o cuantitativo según el tipo de investigación. Este análisis busca identificar patrones, tendencias o relaciones entre variables.

Teniendo en cuenta estas actividades, se ha logrado con éxito el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años, incidiendo aún más y de manera permanente la motivación por realizar sus actividades cotidianas, el interactuar con sus compañeros de aula, dejaron los recelos, se mostraron interesados por aprender jugando.

**a) Aplicación de los resultados.**

La aplicación de los resultados del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, se refiere a que los niños y niñas aprenden jugando y se ponen en práctica los hallazgos y conclusiones obtenidas a partir de este estudio. Esta fase es crucial, ya que se ha dado un sentido práctico y de utilidad a los descubrimientos obtenidos en la investigación.

Consideramos como una herramienta enriquecedora que otorga al estudio profundo, complejo y que categoriza la consistencia de los hallazgos, por eso esta aplicación permite la recolección de datos que se ajustan a nuestro estudio, optamos por emplear la guía de observación, donde se visualizó el desenvolvimiento de los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. A continuación, procederemos a interpretar los aspectos referentes a la investigación en la que utilizamos de manera articulada.

Los resultados de la investigación “El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022”, es pertinente y útil para abordar el problema de aprendizaje significativo a través de juego de esta manera mejorar una situación en el mundo real. Además, se busca que los hallazgos tengan un impacto positivo.

A continuación, se identificará los problemas antes de aplicar “El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel

Alcides Carrión – Pasco 2022”.

**Variable el juego como estrategia metodológica antes de aplicar la investigación.**

**Cuadro N° 01.**

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

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

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

### **Interpretación de los datos.**

Al observar el cuadro N° 01 concerniente a la guía de observación de la dimensión juegos centralizados de la variable el juego como estrategia metodológica en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. Los resultados fueron de la siguiente manera:

**Concerniente al Ítem N° 1.** Identifica los nombres de los objetos con facilidad, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 7 niños y niñas obtuvieron como resultado “No se observa” según la escala de calificación, de la

guía de observación, mientras que 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 1 niño obtuvo como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 2.** Se involucra en el juego de supermercado y desarrolla los roles que desempeña las personas, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 9 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 3.** Se involucra en el juego de la familia y asume los roles que se desempeña, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 10 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 1 niño obtuvo como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 1 niño obtuvo como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.



## Cuadro N° 02.

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

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

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

### Interpretación de los datos

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

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

“Logrado” según la escala de calificación de la guía de observación.

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

**Concerniente al Ítem N° 3.** Construye laberinto con materiales reciclados, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 5 niños y niñas obtuvieron como resultado “No se observa” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Inicio”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado” según la escala de calificación de la guía de observación.

### Cuadro N° 03.

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

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

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

### Interpretación de los datos

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

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

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

**Concerniente al Ítem N° 2.** Soplando el globo desde el punto de partida deben llegar a la meta, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 9 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

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

## Variable Aprendizaje significativo antes de aplicar la investigación.

### Cuadro N° 04.

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

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

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

### Interpretación de los datos

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

**Concerniente al Ítem N° 1.** Relaciona los objetos con la naturaleza con las palabras, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 8 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 0 niños y niñas obtuvieron como resultado

*“Logrado”* según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 2.** Relaciona el árbol con la silla de madera, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 5 niños y niñas obtuvieron como resultado *“No se observa”* según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 3 niños y niñas obtuvieron como resultado *“En Inicio”*, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado *“En Proceso”*, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 2 niños y niñas obtuvieron como resultado *“Logrado”* según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 3.** Relaciona las palabras gato con la pelota, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 9 niños y niñas obtuvieron como resultado *“No se observa”* según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 2 niños y niñas obtuvieron como resultado *“En Inicio”*, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado *“En Proceso”*, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 0 niños y niñas obtuvieron como resultado *“Logrado”* según la escala de calificación de la guía de observación.

### Cuadro N° 05.

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

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

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

### Interpretación de los datos

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

**Concerniente al Ítem N° 1.** Describe las virtudes negativos y positivos de su compañero, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 7 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 4 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 0 niños y niñas obtuvieron como resultado

“Logrado” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 2.** Describe los días en que su compañero disfruta jugando con la pelota, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 5 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 4 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 3.** Describe el presente, el pasado y el futuro, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 8 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.



## Cuadro N° 06.

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

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

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

### Interpretación de los datos

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

**Concerniente al Ítem N° 1.** Uniendo letras forman palabras, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 9 niños y niñas obtuvieron como resultado “No se observa” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Inicio”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “En Proceso”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 2.** Identifica el significado de las palabras, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 10 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 1 niño obtuvo como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 3.** Identifica el significado de las palabras, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 10 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

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

**Cuadro N° 07.**

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

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

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

### **Interpretación de los datos.**

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

**Concerniente al Ítem N° 1.** Identifica los nombres de los objetos con facilidad, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En*

*Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niño obtuvo como resultado *“En Proceso”*, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 10 niño obtuvo como resultado *“Logrado”* según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 2.** Se involucra en el juego de supermercado y desarrolla los roles que desempeña las personas, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado *“No se observa”* según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado *“En Inicio”*, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado *“En Proceso”*, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 10 niños y niñas obtuvieron como resultado *“Logrado”* según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 3.** Se involucra en el juego de la familia y asume los roles que se desempeña, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado *“No se observa”* según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado *“En Inicio”*, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado *“En Proceso”*, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 9 niño obtuvo como resultado *“Logrado”* según la escala de calificación de la guía de observación.

### Cuadro N° 08.

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

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

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

### Interpretación de los datos

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

**Concerniente al Ítem N° 1.** Construye castillo con maderas y tarros de leche, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 10 niño obtuvo como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 2.** Construye gusano con conos de papel higiénico, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 11 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 3.** Construye laberinto con materiales reciclados, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 12 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Cuadro N° 09.**

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

Ítem	Juegos lúdicos	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Saltan a un solo ritmo con ambos pies al mismo tiempo en los aros.	0	0	0	12	12

2	Soplando el globo desde el punto de partida deben llegar a la meta.	0	0	3	9	12
3	En 5 vasos con agua coloca una pelota de plástico, luego soplando debe llegara hasta el último vaso, sin derramar el agua.	0	0	2	10	12

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

### **Interpretación de los datos**

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

**Concerniente al Ítem N° 1.** Saltan a un solo ritmo con ambos pies al mismo tiempo en los aros, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 12 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 2.** Soplando el globo desde el punto de partida deben llegar a la meta, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo

también 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 9 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 3.** En 5 vasos con agua coloca una pelota de plástico, luego soplando debe llegara hasta el último vaso, sin derramar el agua, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 10 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Variable Aprendizaje significativo después de haber aplicado la investigación.**

**Cuadro N° 10.**

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

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

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



## **Interpretación de los datos**

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

**Concerniente al Ítem N° 1.** Relaciona los objetos con la naturaleza con las palabras, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 10 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 2.** Relaciona el árbol con la silla de madera, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 11 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 3.** Relaciona las palabras gato con la pelota, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de

observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 9 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Cuadro N° 11.**

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

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

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

**Interpretación de los datos**

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

**Concerniente al Ítem N° 1.** Describe las virtudes negativos y positivos de su compañero, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas

obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 1 niño obtuvo como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 11 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 2.** Describe los días en que su compañero disfruta jugando con la pelota, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 9 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 3.** Describe el presente, el pasado y el futuro, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 12 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

## Cuadro N° 12.

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

Ítem	Aprendizaje de conceptos.	No se observa	En Inicio	En Proceso	Logrado	Total
1	Uniando letras forman palabras.	0	0	3	9	12
2	Identifica el significado de las palabras.	0	0	2	10	12
3	Relaciona las palabras para entender el significado.	0	0	4	8	12

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

### Interpretación de los datos

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

**Concerniente al Ítem N° 1.** Uniando letras forman palabras, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 3 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 9 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 2.** Identifica el significado de las palabras, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 10 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

**Concerniente al Ítem N° 3.** Identifica el significado de las palabras, de un total de 12 niños y niñas, se pudo observar que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*No se observa*” según la escala de calificación, de la guía de observación, mientras que 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Inicio*”, según la escala de calificación de la guía de observación, asimismo también 4 niños y niñas obtuvieron como resultado “*En Proceso*”, según escala de calificación de la guía de observación, por otro lado 8 niños y niñas obtuvieron como resultado “*Logrado*” según la escala de calificación de la guía de observación.

## CONCLUSIONES

Llevar a cabo la investigación El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, fue una idea que surge de la necesidad de los niños y niñas durante nuestras experiencias de la prácticas pre profesionales, de una u otra manera nos abrieron las puertas para que mitigáramos las debilidades en cuanto a estrategias mitológicas que atizaban los docentes

1. Por tal razón se ha determinado la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollar del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. En consecuencia, el juego como estrategia metodológica influye significativamente para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.
2. Desde el punto de vista praxis, se ha determinado la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. En tal sentido, el juego como

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

3. Se ha determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. De modo que, el juego como estrategia metodológica influye significativamente para el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.
4. Asimismo, se ha determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje de proposiciones en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022. De manera que, el juego como estrategia metodológica influye significativamente para el desarrollo del aprendizaje de proposiciones en los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.

<sup>1</sup> Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en El juego como estrategia metodológica de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los niños y niñas de la I.E.I. “Los Santos Apósteles” del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022, se les

va enseñando que aprender es fácil y divertido pudiendo <sup>13</sup> generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.



## **RECOMENDACIONES**

Expuesto las conclusiones también extendemos las siguientes recomendaciones, para aquellos que estudiarán esta investigación:

1. Se recomienda la continuidad de la aplicación del juego como estrategia metodológica en el IEI "Los Santos Apóstoles" es decisivo para consolidar los logros alcanzados hasta la fecha. Se sugiere establecer un plan estratégico que garantice la integración permanente de actividades lúdicas en el currículo escolar. Esto podría incluir la designación de un equipo responsable de coordinar y monitorear la implementación efectiva del enfoque lúdico en todas las áreas educativas.
2. Es fundamental establecer mecanismos de evaluación continua que permitan medir el impacto del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas. Se recomienda recopilar datos cualitativos y cuantitativos periódicamente para analizar el progreso, identificar áreas de mejora y adaptar las estrategias lúdicas según las necesidades y preferencias de los estudiantes.
3. Se propone brindar oportunidades regulares de capacitación y apoyo continuo al personal docente para fortalecer su comprensión y habilidades en la

implementación efectiva del juego como estrategia educativa. Esto puede incluir talleres, seminarios o sesiones prácticas que aborden nuevas metodologías y recursos pedagógicos centrados en el juego.

4. Fomentar la participación de los padres en el proceso educativo mediante sesiones informativas, talleres o actividades conjuntas que resalten el valor del juego en el desarrollo de sus hijos. Además, se podría crear un espacio de interacción donde los padres puedan compartir sus experiencias y aprender cómo apoyar el aprendizaje a través del juego en el hogar.
5. Se sugiere la creación y recopilación de recursos didácticos basados en juegos que enriquecen las experiencias de aprendizaje de los niños y niñas. Estos recursos pueden variar en función de las áreas temáticas y ser diseñados de manera inclusiva, considerando las diversas habilidades y estilos de aprendizaje presentes en el aula.
6. Se recomienda a los docentes de educación inicial usar el juego como estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de educación inicial, porque la enseñanza-aprendizaje a través del juego es un enfoque educativo que utiliza actividades lúdicas y juegos como herramientas principales para facilitar el aprendizaje. Este método reconoce que el juego es una forma natural en la que los niños exploran el mundo, desarrollan habilidades y adquieren conocimientos.
7. Finalmente, se recomienda promover y compartir los resultados positivos obtenidos mediante la implementación del juego como estrategia metodológica. Esto podría realizarse a través de eventos escolares, publicaciones en medios locales o la presentación en conferencias educativas para inspirar a otras instituciones a adoptar este enfoque en sus prácticas educativas.



## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

- Arevalo Berrio, M., & Carreazo Torres, Y. (2016). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de padres de familia de pasacaballos Cartagena – Colombia 2016.*
- Aubel, D. (2002). Aprendizaje Significativo.*
- Bances, J. G. (2020). Estrategias metodológicas y el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Primaria, Facultad de Educación, Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión Huacho - 2017.*
- Castillo, L. (2004). Análisis documentario. Bibliotecomia, 2(Tema 5), 1 - 15. Retrieved 2021, from <https://www.uv.es/macas/T5.pdf>*
- Monje, H. E. (1998). JUEGOS INOCENTES JUEGOS TERRIBLES. BUENOS AIRES: EUDEBA.*
- Monjón, A. G. (2019). El juego de construcción. Lima Perú.*
- Palacios, M. M. (2015). Las estrategias metodológicas que utilizan las maestras parvularios y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del primer año de Educación General de la Escuela "Dr. José Gabriel Navarro" de la ciudad de Nueva Loja Provincia de Sucumbios.*
- Paucar, Z. G. (2018). Estrategias metodológicas para el fortalecimiento de competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E. N° 34128 Rocco – Yanahuanca.*
- Piaget, J. (1980). El juego como estrategia metodológica.*
- Pillacela, L. I. (2018). "Estrategias metodológicas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales en el Quinto Año de Educación*

*General Básica de la Unidad Educativa San Joaquín, periodo lectivo 2017-2018”.*

*Puma, m. T. (2018). El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado de nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao - Cuzco 2018.*

*Santander, B. (2022). Estrategias metodológicas y su efecto en la enseñanza de niñas y niños con necesidades educativas específicas de la Unidad Educativa Mariano Aguilera del Cantón Santo Domingo de los colorados ubicada en la Provincia Santo Domingo de los Tsachilas.*

*Sarlé, R. R. (2019). JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO. argentina: Ricardo Rosas Díaz y Patricia Sarlé.*

# **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

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

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?	Determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	El juego como estrategia metodológica influye significativamente para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	<b>VARIABLE DE ESTUDIO 1</b> El juego como estrategia metodológica <ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos centralizadores</li> <li>Juegos de construcciones</li> <li>Juegos lúdicos.</li> </ul>	<b>Tipo de investigación.</b> Cualitativa Acción  <b>Diseño de investigación.</b>  GE 01 x O2	<b>Población.</b> Niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.
<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b> ¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los niños y niñas de la I.E.I. "¿Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b> El juego como estrategia metodológica influye significativamente para el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	<b>VARIABLE DE ESTUDIO 2</b> Desarrollar el aprendizaje significativo <ul style="list-style-type: none"> <li>Aprendizaje de representaciones.</li> <li>Aprendizaje de conceptos.</li> <li>Aprendizaje de proposiciones.</li> </ul>	<b>Donde:</b> GE = Grupo x = Experimento O1 = Observación de entrada. O2 = Observación de salida.	<b>Muestra.</b> 12 niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.
¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de la I.E.I. "¿Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?	Determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	El juego como estrategia metodológica influye significativamente para el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	<b>VARIABLE INTERVINIENTE</b> I.E.I. "San Pedro" de Pillao - Daniel Alcides Carrión - Pasco 2022.		<b>Técnicas e instrumentos de evaluación.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entrevista.</li> <li>Encuesta.</li> <li>Cuestionario.</li> <li>Observación.</li> </ul>
¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de proposiciones en los niños y niñas de la I.E.I. "¿Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022?	Determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje de proposiciones en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.	El juego como estrategia metodológica influye significativamente para el desarrollo del aprendizaje de proposiciones en los niños y niñas de la I.E.I. "Los Santos Apóstoles" del Distrito de Tapuc, Provincia Daniel Alcides Carrión – Pasco 2022.			

## ● 18% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 1% Base de datos de publicaciones

### FUENTES PRINCIPALES

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

1	<b>docplayer.es</b> Internet	4%
2	<b>hdl.handle.net</b> Internet	2%
3	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	2%
4	<b>apirepositorio.unh.edu.pe</b> Internet	2%
5	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Internet	1%
6	<b>repositorio.unemi.edu.ec</b> Internet	1%
7	<b>dspace.ups.edu.ec</b> Internet	1%
8	<b>repositorio.undac.edu.pe</b> Internet	1%
9	<b>formainfancia.com</b> Internet	<1%



10	<b>repository.usta.edu.co</b> Internet	<1%
11	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet	<1%
12	<b>repositorio.upt.edu.pe</b> Internet	<1%
13	<b>enso.edu.co</b> Internet	<1%
14	<b>repositorio.utn.edu.ec</b> Internet	<1%
15	<b>cdn.gob.pe</b> Internet	<1%
16	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Internet	<1%
17	<b>repository.libertadores.edu.co</b> Internet	<1%
18	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%
19	<b>es.slideshare.net</b> Internet	<1%
20	<b>repositorio.unamad.edu.pe</b> Internet	<1%
21	<b>repositorio.uap.edu.pe</b> Internet	<1%

22	<b>repositorio.uncp.edu.pe</b> Internet	<1%
23	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Internet	<1%
24	<b>teoriaonline.com</b> Internet	<1%