



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

**Conocimiento del juego en estudiantes de 4 años nivel
inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

Br. Eva Nuria Yapó Mamani

ASESOR:

Dr. Heraclio Facundo Raza Torres

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN PEDAGÓGICA Y
TITULACIÓN**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE

PERÚ, 2017

Página del jurado

.....
PRESIDENTA
Mgtr. Elvira Emperatriz León Torres

.....
SECRETARIA
Mgtr. María Soledad Mañaccasa Vásquez

.....
VOCAL
Dr. Heraclio Facundo Raza Torres

Dedicatoria

A Dios, padre todopoderoso, por guiar mi camino, a mi familia por estar siempre apoyándome en el cumplimiento de este reto profesional

Agradecimiento

A mi mami, quien siempre me apoya; a mi papi, que está en el cielo, quien ilumina mis pasos y a todos mis hermanos. Gracias, Dios, padre todopoderoso, por guiar mi camino y por su bendición y permitirme culminar mi tesis.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Eva Nuria Yapó Mamani, estudiante del Programa de Complementación Universitaria y Titulación de la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI 40085791, con la tesis titulada *Conocimiento del juego en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016*; declaro bajo juramento lo siguiente:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada, es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, enero de 2016

Eva Nuria Yapó Mamani

DNI 40085791

Presentación

Señores miembros del jurado:

Pongo a su disposición la tesis titulada *Conocimiento del juego en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016*; en cuyo proceso se cumplió con las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos para optar el título de licenciada en Educación de la Universidad César Vallejo.

Esta tesis tiene como objetivo determinar el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016, ya que es importante conocer el grado de conocimiento del juego de ejercicios, el juego simbólico, el juego de reglas que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial. Esto ayudará a mejorar en los estudiantes el desarrollo psicomotor, cognitivo y afectivo para lograr el desarrollo integral de los niños en el entorno social donde se desenvolverá durante toda su vida.

La información se ha estructurado en seis capítulos teniendo en cuenta el esquema de investigación sugerido por la universidad. En el capítulo I se ha considerado planteamiento del problema. En el capítulo II se elabora el marco teórico. En el capítulo III se consideran las hipótesis y la variable. En el capítulo IV se considera el marco metodológico. En el capítulo V se considera los resultados. En el capítulo VI se considera la discusión. Finalmente, se presentan las conclusiones, las recomendaciones y los anexos de la investigación.

La autora

ÍNDICE

	pág.
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Realidad problemática	2
1.2 Formulación del problema	4
1.3 Justificación	5
1.4 Objetivos	6
II. MARCO REFERENCIAL	7
2.1 Antecedentes	8
2.1 Marco teórico	11
III. VARIABLE	22
3.1 Identificación de la variable	23
3.2 Operacionalización de la variable	24
IV. MARCO METODOLÓGICO	25
4.1 Tipos y diseño de investigación	26
4.2 Población y muestra	26
4.3 Técnicas e Instrumento de recolección de datos	27

4.4 Validación y confiabilidad del instrumento	28
4.6 Métodos de análisis e interpretación de datos	29
V. RESULTADOS	30
VI. DISCUSIÓN	35
CONCLUSIONES	39
RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	43
ANEXOS	47
Anexo 1. Matriz de consistência	48
Anexo 2. Instrumento	49
Anexo 3. Autorización de la institución	50
Anexo 4. Validación de instrumento	51
Anexo 5. Matriz de datos	60

Lista de tablas

	pág.
Tabla 1. Operacionalización de la variable	24
Tabla 2. Población estudiante de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016	26
Tabla 3. Validación de juicio de expertos	28
Tabla 4. Confiabilidad: Conocimiento del juego	28
Tabla 5. Descripción de los niveles de la variable Conocimiento del juego en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016	31
Tabla 6. Descripción de los niveles de la dimensión Juego de ejercicios en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016	32
Tabla 7. Descripción de los niveles de la dimensión Juego simbólico en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016	33
Tabla 8. Descripción de los niveles de la dimensión Juego de reglas en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016	34

Lista de figuras

	pág.
Figura 1. Niveles de la variable Conocimiento del juego	31
Figura 2. Niveles de la dimensión Juego de ejercicios	32
Figura 3. Niveles de la dimensión Juego simbólico	33
Figura 4. Niveles de la dimensión Juego de reglas	34

Resumen

La investigación se titula *Conocimiento del juego en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016*. Esta investigación tuvo como objetivo determinar el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución en mención.

Se empleó el tipo de investigación descriptivo que estudia situaciones que ocurren en condiciones naturales. Para recoger la información se utilizó el instrumento de observación, el cual está conformado por 20 ítems relacionados con la variable Conocimiento del juego. Estos ítems abarcan las siguientes dimensiones: juego de ejercicios, juego simbólico y juego de reglas. La muestra estuvo conformada por 60 niños a quienes se les aplicó la ficha de observación y estos datos obtenidos fueron procesados. Para ello se utilizó el Paquete Estadístico para la Ciencias Sociales (SPSS 23.0).

Como conclusiones de los resultados de la variable Conocimiento del juego se ha obtenido que el 5 % se encuentra en el nivel inicio; el 78,3 %, en el nivel proceso y el 16,7% ha obtenido el nivel logrado. Entonces, se concluye que el nivel de percepción sobre el grado de conocimiento de los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016, tiene una tendencia en proceso.

Palabras claves: juego de ejercicios, juego simbólico y juego de reglas

Abstract

The research titled: Knowledge of the game in the students of 4 years initial level of the educational institution Villas de Ancon, 2016. This research had as objective to determine the degree of knowledge of the game that the students possess of 4 years initial level of the Institution mentioned.

We used the type of descriptive research that studies situations that occur in natural conditions, to collect the information was used the instrument of observation, this research instrument is made up of 20 items related to the variable knowledge of the game, these items span the dimensions Game of exercises, symbolic game and set of rules). The sample consisted of 60 children to whom the observation sheet was applied and the data obtained were processed using the Statistical Package for Social Sciences (SPSS 23.0).

As conclusions of the results of the variable knowledge of the game has reached 5% consider the knowledge of the game is at the beginning level, 78.3% at the process level, and 16.7% has achieved the achievement level. From the obtained results we conclude that: The level of perception about the degree of knowledge of the students of 4 years initial level of the educational institution "Villas de Ancon", 2016, has a tendency in process.

Key words: exercise game, symbolic game and set of rules.

Introducción

El trabajo de esta investigación está orientado a determinar el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

El juego sigue siendo poco utilizado en las instituciones educativas del nivel inicial. Este debe ser aplicado en la enseñanza aprendizaje del estudiante. Además, debe ser considerado como fuente de estrategia metodológica que proyecta el propósito de llegar al conocimiento del estudiante. Precisamente, esta investigación pretende utilizar el conocimiento del juego como herramienta educativa importante y necesaria para el desarrollo integral de los estudiantes. Se puede observar en las diferentes dimensiones que el juego de ejercicios, el simbólico y el de reglas motivan e incentivan al estudiante para que se interese por aprender más de lo habitual. Asimismo, despierta en ellos inquietudes y preguntas y el descubrimiento de otros juegos.

Esta investigación trata de lo importante que es incorporar el conocimiento del juego para lograr desarrollar en el área psicomotor, cognitivo y afectivo. Como se menciona, esta investigación enfatiza y prioriza que es importante en la vida de los niños, ya que, mediante el juego, la docente puede lograr los objetivos que planifica en sus sesiones de clase. Así, puede desarrollar habilidades y capacidades, pero sobre todo permite enriquecer el talento intelectual y aportar más al conocimiento de los niños. De tal manera, que aprendan a ser personas imaginativas, creativas, participativas y cooperativas, pues es importante, en el nivel inicial, desarrollar e incrementar las potencialidades que tiene cada estudiante.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Realidad problemática

Actualmente, se ha observado el juego en los infantes está siendo abandonado. Con el transcurrir de los tiempos, ha sido reemplazado de manera progresiva por la ciencia y la tecnología. Tal es así que la mayoría de los niños y niñas han dejado de disfrutar el juego, el cual es esencial en la naturaleza pues les permite vivir momentos agradables. Con ello se potencia ampliamente diferentes capacidades. Sin embargo, está siendo reemplazado por los juegos virtuales, videojuegos, juegos en celulares, tablet, etc. Ello afecta al niño dentro del seno familiar, pero los padres de familia y docentes no están tomando en cuenta. En la institución educativa se está provocando la pérdida de las habilidades sociales que son muy importantes, sobre todo en el desarrollo de los niños. Además, el juego es considerado como una estrategia didáctica que desarrollan habilidades, destrezas, pensamiento y el lenguaje, lo cual ayuda en la expresión de sus propias ideas de los estudiantes. La educación inicial, especialmente en niños de 4 años, es de suma importancia priorizar el conocimiento del juego, ya que es una actividad lúdica, espontánea y básicamente esencial alegre y divertida. En el estudiante se despierta el interés, el placer y entusiasmo. Además, se sabe que, jugando, el niño explora, se proyecta, desarrolla su creatividad y potencia habilidades y destrezas. Cuando se comunican, se socializan con sus pares y desarrolla en su entorno social un clima agradable que lo rodea.

A nivel internacional, el juego es fundamental para el proceso evolutivo del niño, pues es aquél que promueve y motiva el desarrollo de las estructuras del comportamiento social. Generalmente, proporciona y desarrolla una gran variedad de diversión o entretenimiento en la que ejercita destrezas, habilidades y conocimientos. Ello conlleva reforzar nuestros conocimientos y aprender a relacionarnos en nuestro contexto familiar, material, social y cultural a través del juego. Según Piaget (1959, citado por Hernández,

2013), el juego es parte representativa de la inteligencia del estudiante, permite representar la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de una razón, son aspectos muy esenciales en el desarrollo del niño (p. 35).

A nivel nacional, en las instituciones educativas del nivel inicial realizan juegos interactivos con sus estudiantes, pero no de manera metodológica sino como un recurso de jugar por jugar, manifestándose de esta manera un aprendizaje no significativo que perjudica el desarrollo y proceso cognitivo del niño. Asimismo, la UNICEF (2004) opina el juego es la actividad propia del niño lo cual ayuda a conocer la realidad del mundo que lo rodea. El juego es necesario para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño y niña. Es una actividad natural y ello favorece la educación de los niños (p. 37).

El juego es propio del niño en las actividades que realiza, con ello descubre, a su manera, el mundo que lo rodea. El juego es un medio que permite el crecimiento intelectual y social de la infancia. Es indispensable como actividad natural que tiene el niño; es una necesidad que se requiere satisfacer para favorecer el desarrollo de la educación del niño.

A nivel local, en la institución educativa Villas de Ancón, se ha observado que muchos de los niños no juegan adecuadamente, ni de acuerdo con su edad lo que no beneficia para su desarrollo integral porque juegan por jugar. Hoy en día, se ha apoderado las nuevas tecnologías en nuestro entorno educativo, los padres ya no se interesan para que sus hijos realicen otras actividades como el juego ya que los estudiantes no toman interés. Por ello, se está realizando, en consideración de los docentes de la institución

educativa y estudiantes, poner énfasis en la importancia sobre el conocimiento del juego, para lograr optimizar y priorizar el manejo de la metodología enseñanza- aprendizaje que sean aplicables y faciliten el proceso de aprendizaje integral en los estudiantes.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016?

1.2.2 Problemas específicos

Problema específico 1

¿Cuál es el grado de conocimiento del juego de ejercicios que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016?

Problema específico 2

¿Cuál es el grado de conocimiento del juego simbólico que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016?

Problema específico 3

¿Cuál es el grado de conocimiento del juego de reglas que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016?

1.3 Justificación

1.3.1 Justificación teórica

Esta investigación es relevante ya que se toma en cuenta diversos autores que han investigado o escrito sobre la importancia del juego como recurso metodológico en la enseñanza. Este trabajo tendrá una fundamentación científica que valdrá y servirá para posteriores estudios.

1.3.2 Justificación práctica

El estudio de la investigación permitirá conocer con mayor profundidad, la importancia del juego en el aprendizaje de los estudiantes de esta institución educativa inicial, con la cual se buscará su desarrollo integral.

1.3.3 Justificación metodológica

Se sustenta en una investigación, descriptiva. Los instrumentos, métodos, técnicas y procedimientos, una vez probada su validez y confiabilidad, pueden ser empleados en otros estudios similares. La situación problemática planteada es pertinente y relevante para la institución educativa Villas de Ancón, y nos permitirá brindar mejor oportunidad para poder tener más conocimiento de lo que ya se sabe sobre el juego en los estudiantes.

1.4 Objetivos

Objetivo general

Determinar el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

Objetivo específico 1

Determinar el grado de conocimiento del juego de ejercicios que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

Objetivo específico 2

Determinar el grado de conocimiento del juego simbólico que poseen los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

Objetivo específico 3

Determinar el grado de conocimiento del juego de reglas que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

II. MARCO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes

Antecedentes nacionales

Flores (2014) realizó la investigación *El juego didáctico y el desarrollo integral en los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa de inicial n.º 672-9 de octubre del distrito de Sayán, 2014*. Se desarrolló con el objetivo de determinar la relación entre el juego didáctico y del desarrollo integral en los niños de 3, 4 y 5 años. La muestra estuvo conformada por 51 niños(as), 26 niños(as) de la sección Rosada y 25 niños(as) de la Verde. Es una investigación descriptiva debido a que se describe y caracteriza la dinámica de cada variable de estudio, además se mide el grado de relación de las variables. Los resultados obtenidos fueron que existe una relación moderada entre el juego didáctico y el desarrollo integral en los niños de 3, 4 y 5 años.

Camacho (2012) realizó la investigación sobre *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años en el distrito de San Miguel, 2012*; esta se desarrolló con el objetivo de vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. La muestra estuvo conformada por 16 niñas de 5 años. Se utilizó el diseño descriptivo. Los resultados obtenidos fueron que el 42 % de los estudiantes se ubicó en la aplicación del programa de juegos, lo cual permitió conocer el efecto del programa de juegos cooperativos y el incremento o el uso de las habilidades sociales en el grupo el nivel alto de socialización. Por ello, se llega a concluir que el programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

Arce y Saldaña (2014) realizaron la investigación *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I. E. n.º 252 Niño Jesús, de Trujillo en el año 2013* para ayudar a los educandos a desarrollar su creatividad, teniendo en cuenta su edad, sus actitudes, intereses y motivaciones propias de los niños. Esta investigación es importante y significativa porque servirá a las docentes como guía didáctica bajo las cuales se puedan orientar para desarrollar la creatividad en los niños a través de los juegos de construcción.

Esperamos de quienes tengan acceso de esta investigación, utilicen de mejor forma la propuesta aplicándola, mejorándola o como base para una nueva investigación.

Antecedentes internacionales

Tercero (2015) realizó la investigación *de Juegos didácticos en el desarrollo razonamiento lógico matemático niños de 5 a 6 años del centro infantil Lucia Albán de Romero de la parroquia la ecuatoriana*, con el objetivo de determinar cómo inciden los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en niños de 5 a 6 años. La muestra estuvo conformada por 26 estudiantes encuestados. Es una investigación descriptiva porque permitirá analizar y describir lo hechos observados a través de las actividades, objetos, personas o del fenómeno que puede ser cuantificado. Los resultados obtenidos fueron el 50 %, por lo que se llega a concluir que los juegos didácticos se direccionan directamente en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, porque despierta el interés, la creatividad, la capacidad de concentración en los niños. Además, realizan un esfuerzo y agilidad mental para luego intercambiar los conocimientos.

Orquera (2015) realizó la investigación *Juegos tradicionales del Ecuador en el desarrollo de las nociones temporo-espaciales en los niños(as) de 4 a 5 años de edad en la escuela fiscal*. Se desarrolló con el objetivo de determinar cómo contribuyen los juegos tradicionales del Ecuador en el desarrollo de las nociones temporo-espaciales en los niños(as) de 4 a 5 años. La muestra de estudio fue de 28 estudiantes y 3 docentes en total 31. La presente investigación de tipo exploratoria, realizó análisis previos que contribuyeron para el desarrollo de la misma. Es descriptiva porque se estableció conceptos conforme al problema de la investigación. Se concluyó que los juegos tradicionales del Ecuador brindan un aporte significativo al mejoramiento del desarrollo de las nociones temporo-espaciales, psicomotricidad, integración familiar, fortalecimiento de la identidad cultural, cooperación, autoestima y creatividad, lo que formará así niños y niñas seguros e independientes. Por tanto, es fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales en el proceso enseñanza aprendizaje.

Peñaloza (2016) realizó la investigación *Juegos de movimiento en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de edad en el centro educativo Ism Kids, Quito*. Se desarrolló con el objetivo de determinar cómo ayudan los Juegos de movimiento en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de edad en el centro educativo Ism Kids, Quito. La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes, 5 docentes y 40 padres de familia, en total 85. Es una investigación descriptiva que consiste en llevar la descripción de una situación a través de la evolución en el tiempo. Esta metodología tiene como finalidad el análisis de las cualidades y características de un elemento para realizar el estudio de los datos obtenidos y posteriormente, establecer la relación entre las variables desarrolladas a partir de la formulación de una hipótesis y la realidad. Los resultados obtenidos fueron que el 60 %. Se concluye que Los juegos de movimiento que realizan los

niños y niñas de 4 años son de suma importancia en el proceso de desarrollo corporal, porque permite al niño y niña trabajar en grupos, a observar reglas, a moverse en el espacio y a trabajar en equipo.

2.1 Marco teórico

Definición de la variable Conocimiento del juego

Pieterse (2005) señala que el juego es un instrumento natural que el niño manipula y participa para explorar y descubrir que con el tiempo llegue a apropiarse de lo que le rodea. Esto tiene una importancia prioritaria en el desarrollo de sus habilidades en los niveles del pensamiento, memoria, competencia lingüística, movilidad, coordinación mano-ojo, pie-ojo, la madurez social y emocional (p. 25).

El juego es un instrumento natural que el niño usará para explorar y descubrir nuevas experiencias, lo que sumará a sus conocimientos con el pasar del tiempo y dominar el mundo. El juego es importante y fundamental porque permite el desarrollo de habilidades en todos los niveles como las siguientes: la idea, la memoria, la competencia lingüística, la movilidad, la coordinación, mano-ojo, pie-ojo y la madurez social y emocional en el contexto social.

Piaget (1959, citado por Hernández, 2013) señala que el juego en sí es una actividad lúdica que permite moverse de diferentes maneras como lo desea aprende a socializarse, ayuda a desarrollar su creatividad con inspiración propia, y el cual tiene un tiempo determinado, un espacio donde el niño lo define (p. 28).

El juego viene a ser un intenso dinamismo lúdico, con la necesidad de moverse y socializarse en el entorno social donde se desenvuelve. Es una acción creativa donde se descubre y desarrolla las habilidades, destrezas, vitalidad y tiempo, donde el niño buscará definir su lugar y espacio donde se sienta cómodo permitiéndose desenvolverse en las actividades que realiza.

Zapata (1988) manifiesta que el juego infantil es una expresión, un instrumento de conocimiento, componente de socialización, de afectividad, un instrumento esencial y de personalidad. El juego se vuelve un medio para que el niño logre crear su personalidad, relacionarse con los demás y obtener nuevos conocimientos, donde disfrute y cree elementos para la solución de los problemas (p. 45).

Según Vigotsky (1982), el juego es una actividad social por lo que el niño y niña buscarán imitar, reproducir acciones de los adultos (p. 275).

El juego es una actividad inherente y social en los niños y niñas. Ello permite buscar e imitar las acciones del adulto para expresarlas en el entorno social donde se desarrolla, lo cual le permite atesorar experiencias que irán directamente a la mente del niño y esto servirá para prepararlos para la vida.

Moreno (2002) refiere que el juego es prodigio antropológico, necesario para recrearse y tomar en cuenta el estudio del ser humano. También, es duradero en todas las civilizaciones y siempre está identificado con la cultura de los lugares, su historia, lo mágico, lo sagrado, al amor, al arte, la literatura y las costumbres. El juego sirvió para la relación entre los pueblos, facilitando así la comunicación entre los individuos (p. 11).

El juego es un fenómeno antropológico, lo cual es necesario gozar y recordar en la memoria del ser humano. El juego es firme en las civilizaciones y principalmente, fundamental en la cultura de los pueblos, con su historia, con la magia, con el sagrado, con el amor, con el arte, con la literatura, con las tradiciones. El juego sirvió para establecer alianzas en las poblaciones y facilitó la comunicación entre los seres humanos.

Guitar (2010) expresa que el juego se presenta y manifiesta como una actividad natural de los niños y niñas, a quienes les brinda una satisfacción, un placer, alegría y una diversión (p. 7).

El juego es innato en los niñas y niños. Por este motivo, es necesario que se utilice dentro del aula como metodología lúdica dispuesta a generar conocimientos de una manera divertida en la que los infantes la disfruten y sientan placer, satisfacción, diversión y nuevas experiencias dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

El juego como desarrollo integral del niño

Según Calero (1998), el juego es el resultado preciso del desarrollo y crecimiento del niño, lo cual interioriza las fuerzas vitales que actúan durante las acciones internas de estructuración orgánica. El juego está considerado como una actividad estrechamente física (p. 25).

El juego es como un resultado del crecimiento. Vale la declaración de que el juego es el impulso vital que demuestra las acciones internas, que demuestra espontaneidad con

movimientos físicos que están considerados dentro de la evolución del niño y que lo ayudan a su desarrollo integral.

Papalia (1986) refiere que los niños se desarrollan durante el juego, sus músculos se ejercitan, coordinan y alcanzan el dominio de su cuerpo. Además, descubren su mundo, imitan diferentes acciones, resuelven emociones conflictivas y complejas situaciones que se puedan presentar en su vida cotidiana (p. 155).

Los niños cultivan el juego, aprenden a entrenar sus músculos, coordinan y logran el dominio de su cuerpo, descubren e imitan los diferentes roles que observan de los adultos e incluso los sentimientos lo equilibran. Así, se van preparando para las diferentes situaciones de la vida.

Linaza (2002) expresó que el juego es original e importante en el desarrollo social e integral del niño. Mediante el juego, ellos aprenden a interactuar con sus pares, aprenden y se afianzan roles, normas, valores y aprenden a resolver conflictos (p. 30).

El juego cumple un papel importante en el desarrollo social e integral del niño. A través del juego, los niños aprenden a compartir y cooperar con sus pares, aprenden roles, normas, valores, aprenden a solucionar conflictos, lo que les permitirá un desarrollo pleno ante la sociedad que los rodea.

Según la UNICEF (2014), el niño cuando juega y simpatiza con los de su misma edad aprenden a situarse en el lugar del otro, empiezan a entender a los demás. Con ello se siente y manifiesta la amistad y la lealtad. Cuando da indicios de compartir sus juguetes o

juega con los de otro, comienza a evidenciar su capacidad de cooperación. Asimismo, se instruye a respetar reglas (p. 38).

Los niños y niñas cuando juegan suelen tener empatía, el sentido de pertenencia. Es decir, se ponen en lugar del otro cuando juegan, empiezan a comprender que tienen un amigo con quien compartir su juguete, comienzan a interiorizar la capacidad de compartir respetando reglas. Esto reafirma el desarrollo integral del niño.

El juego como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje

Piaget (1959, citado por Hernández, 2013) considera que el juego como recurso didáctico, se desarrolla siguiendo un proceso de evolución de la estructura intelectual. Vale decir que se despega, y, al mismo tiempo, aporta nuevas estructuras mentales en la enseñanza. La construcción continua de las estructuras del juego que el niño realiza, de igual modo se relaciona con la construcción del conocimiento por procesos de asimilación y acomodación. Es necesario considerar que para el autor cualquier comportamiento puede transformarse en juego, cada vez que se ejecuta se emociona de placer por realizarlo, relacionado con el dominio destrezas, capacidades motoras, táctiles, lingüísticas implicadas en la asimilación pura, que conducen para el aprendizaje (p. 24).

El juego didáctico se desarrolla mediante el proceso de la enseñanza-aprendizaje, parecido a la evolución estructural intelectual. Parte de ellas, al mismo tiempo suman a los nuevos conocimientos de estructuras mentales. La edificación del juego didáctico se realiza, mediante la construcción del conocimiento por procesos de asimilación y acomodación. Es decir, el autor considera necesario cualquier habilidad, lo cual puede

transformarse en juego. Todo aquello que se ejecuta con placer va relacionado con el dominio de destrezas, capacidades y habilidades en la asimilación pura.

Calero y Mavilo (2003) consideran al juego como un medio que desarrolla y contribuye a la formación inicial de las capacidades, lo refuerza. El contexto del juego brinda experiencias directas que contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que le rodea. Cuanto más interés ponga el niño en el juego, serán más eficaz y beneficioso en sus aprendizajes. Cuando se desarrolla nociones de juego, se utiliza material estructurado y no estructurado para afianzar sus saberes previos, entre los que podemos nombrar son los juegos de rondas (p. 27).

El juego didáctico es un medio que constituye la enseñanza- aprendizaje y refuerza el desarrollo de actividades lúdicas. Las experiencias directas con el juego didáctico van a contribuir que el niño fortalezca un mejor conocimiento del mundo que lo rodea. Incluso pondrá más interés en la enseñanza-aprendizaje ||| con material estructurado y no estructurado, pues con esto pueden realizar diferentes actividades de juegos de socialización, juegos de memoria, etc.

Decroly (1920) manifiesta que los juegos didácticos desarrollan funciones mentales como la retención, atención, y comprensión de la memoria. Estos pueden ser individuales o colectivos; consisten en manipular materiales sencillos que permiten llegar al conocimiento más abstracto del niño, y su meta principal es el desarrollo de competencias, capacidades y virtudes (p. 23).

En la enseñanza-aprendizaje es importante desarrollar los juegos didácticos que ayudarán en las funciones mentales como la atención, la memoria y el conocimiento. Se pueden aplicar juegos tanto individuales como colectivos; en estos juegos se suele utilizar materiales simples o acordes a la situación del contexto. Ello permite desplegar conocimientos más abstractos mientras que el objetivo principal será el desarrollo de las competencias y capacidades.

Ortega (1992) expresa que el juego infantil contribuye en un escenario de encuentro con los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo. Es un instrumento de aprendizaje de la comunicación. El niño, al jugar, va a interactuar con las otras personas permitiéndole así crear espontaneidad y facilidad en la dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va a instruirse mediante la comunicación, crea lazos con sus pares integrándose a la sociedad para poder fortalecer su lenguaje, pensamientos e ideas. Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que le rodea (p. 20).

El juego didáctico contribuye en la confianza y espontaneidad que va a adquirir el infante y en la enseñanza-aprendizaje que le permite la comunicación. Además, le permite ser coherente con sus compañeros. Cuando el niño juega, aprenderá a comunicarse, a desarrollar los roles habituales que le permitirán crear lazos con los demás e integrarse a la sociedad. Ello va a afianzar su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. Por tanto, el juego es una acción esencial en las personas porque contribuirá en su mundo del descubrir de nuevas acciones.

Chateau (1958) señala que el juego didáctico fomenta el aprendizaje, prepara a los niños en el entorno social donde se encuentra, también contribuye al surgimiento de su personalidad (p. 20).

Es importante mencionar que el juego es un recurso didáctico, es el punto eje del transcurso de la enseñanza - aprendizaje en la clase. El niño aprende jugando rápidamente, ya que le permite tener el interés del niño se aprovechará significativamente para el desarrollo de su aprendizaje. Ello permitirá adquirir habilidades que van a formar su personalidad y se va a sentir identificado consigo mismo y con su identidad cultural.

Dimensiones de la variable

Dimensión 1: Juego de ejercicios

Según Piaget (1959, citado por Hernández, 2013), el juego de ejercicio se da entre los 0 a 2 años de edad y durante el proceso sensoriomotor, son juegos de preparación, repetición, movimientos y experimentación de emociones corporales. Los niños repiten el juego una y otra vez con los materiales, personas. Ellos pueden menear su pie, la cabeza, en repetidas veces para quedar satisfecho del ejercicio que realizan (p. 30).

El juego del ejercicio comienza a partir de 0 a 2 años de edad, durante el progreso sensoriomotor los juegos son de reproducción de movimientos y experimentación de sensaciones físicas. El juego de ejercicios se repite una y otra vez el mismo juego con las personas. Su cuerpo se mueve varias veces seguidas por el mismo placer simple de moverlos, las risas sin la rotura, y durante un período no dejan el mismo material.

Dimensión 2: Juego simbólico

Piaget (1959, citado por Hernández, 2013) señala que el juego simbólico se da entre los 2 a 7 años, es la asimilación de lo real al yo y a sus deseos, para desenvolverse hacia los juegos de construcción y de reglas que señalan el objetivo del símbolo y una socialización del yo (p. 28).

El juego simbólico es la asimilación de lo real; se desarrolla en los juegos de la construcción y las reglas que indican una objetividad y una socialización del niño.

Galego y Vanesa (2006) afirman que, a partir de los dos años, se inicia para el niño una nueva etapa donde se refleja visiblemente sus actividades lúdicas. El juego simbólico contribuye al pensamiento donde el niño se va desprendiendo del egocentrismo dando forma a una realidad satisfactoria de sus necesidades (p. 2).

Cuando el niño tiene dos años, inicia a jugar en actividades propias de su edad. Transformará el juego haciendo representaciones, juego de roles, muñecos, títeres, imitando sonidos, etc., lo cual ayudará a fortalecer sus habilidades y destrezas preparándose para la siguiente etapa, cubriendo sus inquietudes, necesidades propias de su edad y adquiriendo relaciones sociales fundamentales entre sus pares.

Huizinga (1998) señala que el juego simbólico es una forma de relacionar la cultura, de ver el contexto del mundo, en la que el niño tiene que formarse para la vida. A partir de los 2 años, aparecen en el niño la capacidad de buscar y representar una nueva manera de jugar, denominado el juego simbólico (p. 7).

El niño, a los dos años de edad, realiza actividades como representaciones culturales. Traslada de la realidad del contexto que lo envuelve en donde el niño aprende a vivir y a experimentar a otra. Esto se denomina como el juego simbólico en el cual desarrollan capacidades y actitudes.

Dimensión 3: Juego de reglas

Según Piaget (1959, citado por Hernández, 2013), el juego de reglas surge alrededor de los 4 y 5 años de edad, pero de los 7 a 12 años de edad se forman como reglas en el juego del que participa. En los juegos de reglas ya previos se supone unas relaciones sociales y una disciplina por el grupo, se propicia para un mejor pensamiento reflexivo al momento del razonamiento que se realiza (p. 89).

Las reglas de juegos aparecen a partir de los 4 o 5 años de edad, pero a partir de 7 a 12 años comienzan a establecer reglas sujetas al juego del que participa en el contexto. En consenso se dan en el juego las reglas previas a las relaciones sociales y con ello van a mejorar en reaccionar en este período del pensamiento y se van a respetar entre sí, esperando su turno o tomando el tiempo determinado para este juego.

Huizinga (1998) señala que el juego es una actividad o una acción libre que se desenvuelve dentro de algunos fines temporales y espaciales; según el juego, se dan las reglas absolutamente dentro del grupo de participante libremente aceptadas para su resultado en sí mismo y va custodiado de un sentimiento de tensión, alegría y la conciencia, donde el juego se despliega (p. 45).

El juego es completamente un movimiento o libre. Se desarrolla dentro de un tiempo y tiene límites de espacio. Las reglas que libremente son puestas y resueltas dentro de un grupo de participantes es acompañada por la tensión y se siente la felicidad, la conciencia, en el partido desarrollado.

UNICEF (2004) expresa que el juego favorece el desarrollo emocional. Mediante el juego, el niño demuestra sus sentimientos y soluciona conflictos emocionales, lo cual facilita el desarrollo social, aprende a perseverar y jugar con otros niños, y logra respetar las reglas, en el cual aprenderá a colaborar y convivir entre los niños (p. 36).

El juego de reglas permite el desarrollo emocional, ya que ayuda al niño a expresar sus sentimientos, emociones y aprenden a solucionar conflictos. Esto facilita el desarrollo social porque mediante ello, aprenden a perdurar y liderar el respeto sumando el valor adecuado y esmerado que se dan al juego de reglas.

III. VARIABLE

3.1 Identificación de la variable

3.1.1 Definición conceptual de la variable: Conocimiento del juego

Pieterse (2005) señala que el juego es un instrumento natural que el niño trae para explorar y descubrir con el tiempo sujetar todo del contexto que le rodea. Por ello, es importante y fundamental dar énfasis en el desarrollo de habilidades en los niveles del pensamiento, memoria, comunicación, movimientos, coordinación mano-ojo, pie-ojo y la madurez social y emocional resaltando la importancia del conocimiento del juego que se deben ejecutar en los estudiantes (p. 25).

3.1.2 Definición operacional de la variable: Conocimiento del juego

La variable se ha dividido en tres dimensiones y cada dimensión se estableció sus indicadores y ellos tienen 20 ítems que miden la variable de estudio.

3.2 Operacionalización de la variable

Tabla 1

Operacionalización de la variable Conocimiento del juego

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles	Intervalo
Juego de ejercicios	Camina, corre y salta de manera individual. Realiza diversos movimientos corporales de manera grupal. Efectúa diversos movimientos libres con seguridad. Se mueve en forma espontánea. Baila al compás de un instrumento musical. Manipula con cuidado los materiales mientras juega. Disfruta el juego con sus compañeros.	1 – 7		Inicio (7-11) Proceso (12- 16) Logro (17-21)	
Juego simbólico	Imita roles de la mamá y/o papá. Imita sonidos onomatopéyicos según indicaciones de la docente. Expresa emociones del personaje que está imitando. Imita roles laborales de los adultos (profesor, doctor, peluquero). Utiliza los materiales de los sectores del aula para jugar. Participa en escenas de dramatización con sus compañeros. Se expresa verbalmente durante el juego. Se integra con facilidad al juego con sus compañeros.	8 – 15	Inicio (1) Proceso (2) Logro (3)	Inicio (8-11) Proceso (12- 15) Logro (16-19)	Inicio (16-29) Proceso (30- 43) Logro (44-57)
Juego de reglas	Respetar las reglas del juego propuestas por los demás. Espera su turno en el momento que juega. Respetar los límites de espacio y tiempo durante el juego. Se integra al grupo mientras juega. Comparte los materiales lúdicos con sus compañeros.	16 – 20		+	

IV. MARCO METODOLÓGICO

4.1 Tipos y diseño de investigación

El tipo de estudio de investigación es sustantiva descriptiva. El diseño es no experimental porque no se manipula la variable y es transversal en vista de que se trata de un estudio que se realiza en un momento y espacio único, que recolecta información en solo momento sin alterar ni direccionar las variables de estudio. Hernández *et al.* (2010) es la búsqueda específica de propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se estudie (p. 80).

4.2 Población y muestra

Población

En este estudio la población estará conformada por 60 estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

Tabla 2

Población estudiante de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016

Niños
Total 60

Fuente: Nómina de matrícula 2016.

Muestra

La muestra está conformada por 60 estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), en esencia, la muestra presenta un subgrupo de la población. Indiquemos que es un subconjunto de elementos que pertenecen al conjunto definido en sus características (p. 175).

4.3 Técnicas e Instrumento de recolección de datos

La técnica que se utilizó en la presente investigación es la observación y el instrumento es una ficha de observación. El instrumento servirá para conocer el nivel de conocimiento del juego en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

Ficha técnica de la observación sobre Conocimiento del juego

Nombre de escala:	Escala conocimiento del juego
Autora:	Eva Nuria Yapó Mamani
Tipo de instrumento:	Ficha de observación
Forma de administración:	Es aplicada en forma individual, la aplicación lo puede realizar un personal entrenado o una persona con experiencia en aplicación.
Objetivos:	Medir los niveles del conocimiento del juego en los estudiantes.
Finalidad:	Identificar los niveles del conocimiento del juego
Población a aplicar:	Estudiantes de cuatro años nivel inicial
Tiempo de aplicación:	Se aplica en un promedio de una hora.
Evalúa:	Determina el nivel de conocimiento del juego en los estudiantes, tanto de forma general como respecto a las dimensiones.

4.4 Validación y confiabilidad del instrumento

Validez

Se dio por medio de la validación de expertos.

Tabla 3

Validación de juicio de expertos

Validadores	Resultado de aplicabilidad
Mgtr. Julia Isabel Cusihualpa Torres: Metodólogo	Aplicable
Mgtr. Luz Milagros Azañero Tavera: Metodólogo	Aplicable
Dra. Francis Díaz Flores: Temático	Aplicable

Confiabilidad

Para determinar la confiabilidad del instrumento se aplicó, el estadístico Alfa de Cronbach, a los datos de una prueba piloto de 10 estudiantes.

Para Hernández (1998), la confiabilidad se describe al grado en que la aplicación repetida de instrumento de medición al mismo sujeto u objeto, origina iguales resultados (p. 332)

Tabla 4

Confiabilidad: Conocimiento del juego

<i>Estadísticos de fiabilidad</i>	
Alfa de Cronbach	N.º elementos
,848	20

4.5 Procedimiento de recolección de datos

La validación de expertos de la prueba piloto para los estudiantes de 4 años del nivel inicial, quienes validaron tanto la formulación de preguntas como el respectivo puntaje para cada una de ellas.

La aplicación de la prueba piloto (validada) para estudiantes de 4 años del nivel inicial en una institución educativa con características similares al grupo de estudio.

Se aplicó el instrumento con 20 ítems sobre el conocimiento del juego, a los estudiantes de 4 años del nivel inicial, con el objetivo de recolectar datos de la variable. El instrumento presenta una escala de 3 (logro, proceso, inicio).

4.6 Métodos de análisis e interpretación de datos

Una vez finalizada la etapa de recolección de información, se interpretaron los datos utilizando el paquete estadístico SPSS, versión 23. Asimismo, se analizó la variable de estudio haciendo uso de la estadística descriptiva. Finalmente, se procesa los resultados de forma ordenada haciendo uso de tablas y figuras.

V.RESULTADOS

5.1 Presentación de resultados

Variable: Conocimiento del juego

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 5 se puede afirmar que la variable Conocimiento del juego ha alcanzado el 78,3 % en el nivel proceso, el 5 % en el nivel inicio conocimiento del juego y el 16,7 % ha obtenido el nivel logro en el conocimiento del juego. En conclusión, la variable Conocimiento del juego tiene predominancia en el nivel proceso con 78,3% de los datos, lo cual implica que todavía para algunos estudiantes el conocimiento del juego está todavía en proceso de desarrollo y consolidación.

Tabla 5

Descripción de los niveles de la variable Conocimiento del juego en los estudiantes de cuatro años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Válido	En inicio	3	5,0
	En proceso	47	78,3
	Logro previsto	10	16,7
	Total	60	100,0

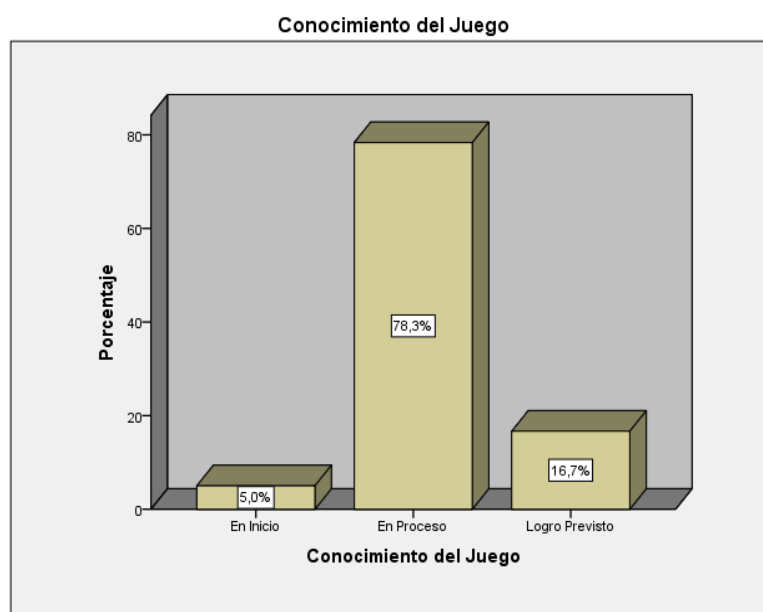


Figura 1. Niveles de la variable Conocimiento del juego

Dimensión: Juego de ejercicios

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 6 se puede afirmar que la dimensión Juego de ejercicios está en el nivel proceso con 66,7 % de los datos, seguido del 25 % que están en el nivel logro. Esto significa que el juego de ejercicios está en proceso de desarrollo.

Tabla 6

Descripción de los niveles de la dimensión Juego de ejercicios en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

Juego de Ejercicios			
Niveles	Frecuencia	Porcentaje	
En inicio	5	8,3	
En proceso	40	66,7	
Válidos	Logro previsto	15	25,0
Total		60	100,0

Fuente: Instrumento del conocimiento del juego

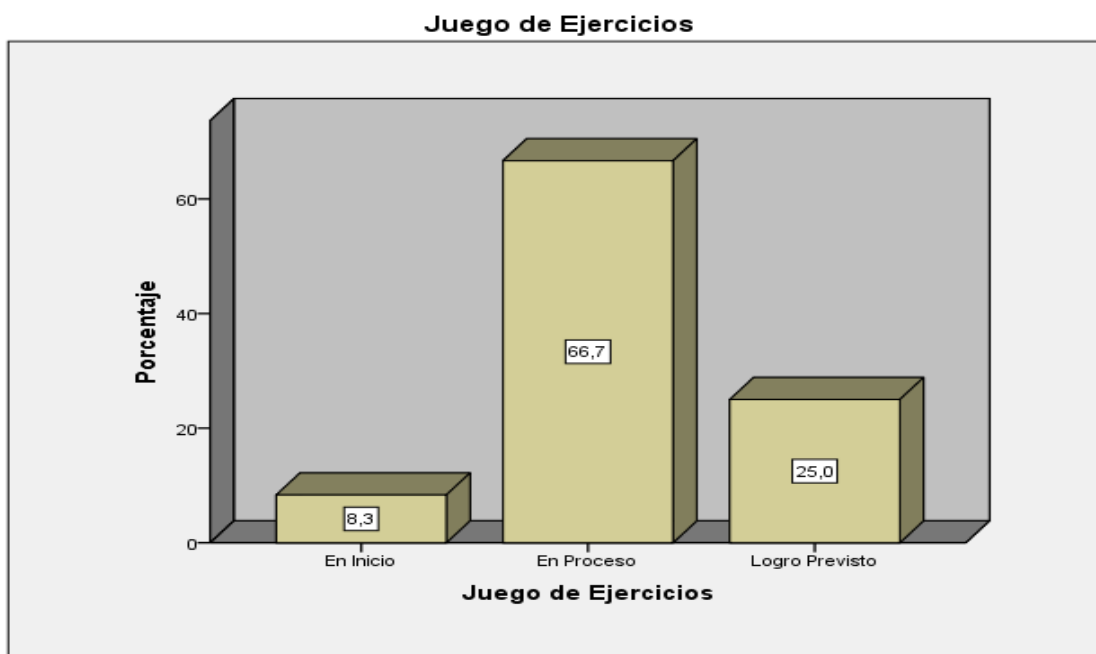


Figura 2. Niveles de la dimensión Juego de ejercicios.

Dimensión: Juego simbólico

En la tabla 7, se observa que la dimensión el juego simbólico avanzadas están en el nivel proceso con el 60 % de los datos, seguido del 35 % que se ubica en el nivel logro. Esto implica que el juego simbólico avanzadas están en proceso de desarrollo.

Tabla 7

Descripción de los niveles de la dimensión Juego simbólico en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

Juego Simbólico		
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	3	5,0
En proceso	36	60,0
Logro previsto	21	35,0
Total	60	100,0

Fuente: Instrumento del conocimiento del juego

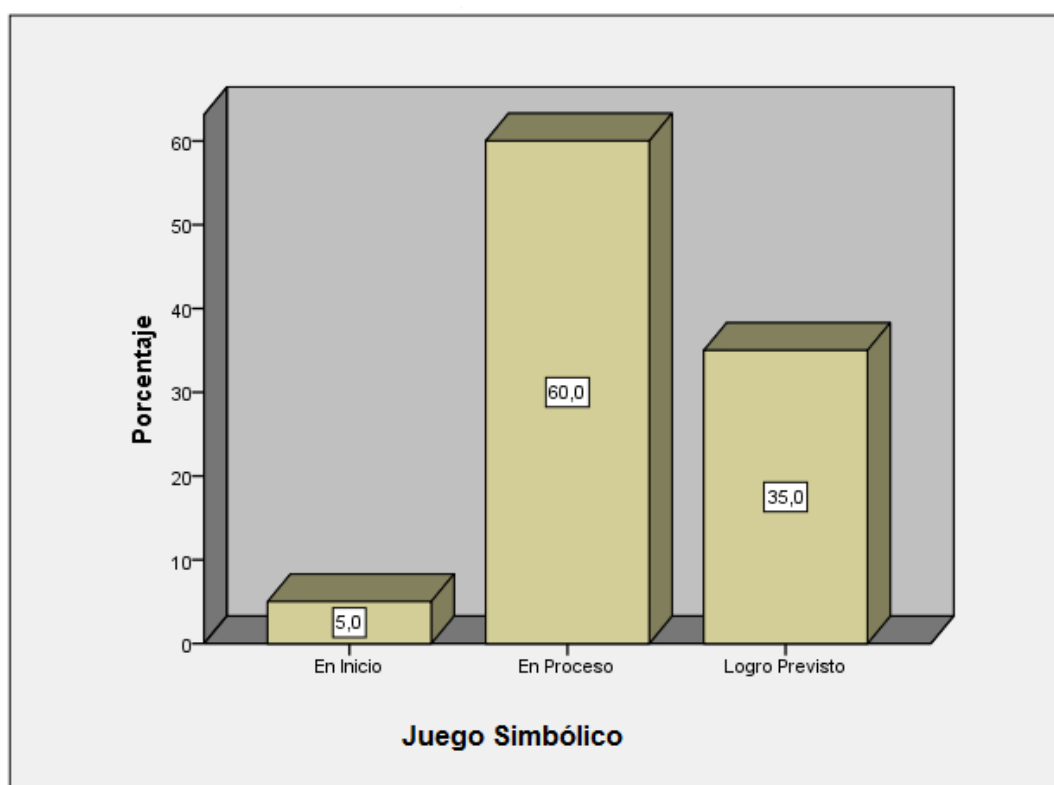


Figura 3. Niveles de la dimensión Juego simbólico

Dimensión: Juego de reglas

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 8 se puede afirmar que el 60 % de los estudiantes tienen en el juego de reglas el nivel proceso, seguido del 5 % que están en el nivel logro. Estos resultados indican que los estudiantes se encuentran en el nivel proceso de juego de reglas, es decir, en proceso de desarrollo.

Tabla 8

Descripción de los niveles de la dimensión Juego de reglas en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

Juego de reglas		
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	En inicio	21 35,0
	En proceso	36 60,0
	Logro previsto	3 5,0
Total		60 100,0

Fuente: Instrumento del conocimiento del juego

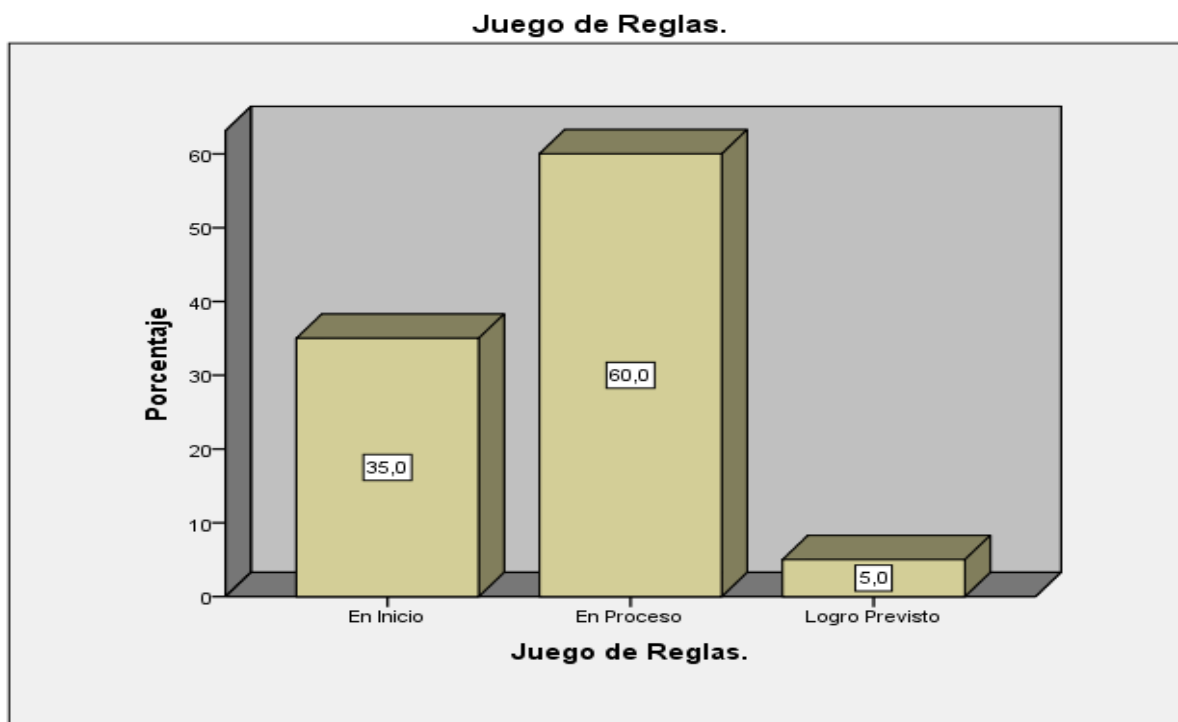


Figura 4. Niveles de la dimensión Juego de reglas.

VI. DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación tienen como fin principal determinar el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016. La investigación se desarrolló con el análisis de tres dimensiones de la variable. Estas son las siguientes: juego de ejercicios, juego simbólico, juego de reglas; para así poder conocer el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de la muestra de estudio y así realizar talleres, actividades, implementación de programas de juego así se beneficien los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Con respecto al objetivo general: Determinar el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016. Los resultados de los datos de la muestra indican que la gran mayoría representada por el 78,3 % presenta un nivel de proceso. En relación al conocimiento del juego el 5 % presenta un nivel en inicio y el 16,7 % presenta un nivel de logro. Estos resultados determinan que el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de cuatro años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón están en proceso.

Asimismo, un resultado similar fue el de Tercero (2016), en su tesis *Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en niños de 5 a 6 años del centro infantil Lucia Albán de Romero de la parroquia La Ecuatoriana*. En su estudio el 50 % de los estudiantes a veces aplican los juegos didácticos. Estos resultados nos indican que los juegos despiertan el interés, lo cual son importantes utilizarlos como estrategia metodológica e indispensable dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo con el primer objetivo específico, identificar el grado de conocimiento del juego de ejercicios que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016. Los resultados de los datos de la muestra, según la percepción de los estudiantes, nos indican que el 66,7 % opinan que está en el nivel proceso. Estos resultados son coherentes con lo que opina Piaget, quien afirma que el Juego de ejercicio es el desarrollo sensoriomotor, son juegos de repetición, entrenamiento, movimientos y experimentación de sensaciones y emociones corporales. Se repiten una y otra vez el mismo juego con los objetos y personas, dando movimientos con un pie, cabeza consecutivamente por el simple placer de repetir, reírse sin parar y no soltar durante un tiempo el mismo objeto (p. 30).

Por su parte, respecto al segundo objetivo específico, el autor que respalda esta investigación es Flores (2014) con su tesis *El juego didáctico y el desarrollo integral en los niños de 3, 4,5 años de la institución educativa de inicial n.º 672-9 de octubre del distrito de Sayán, 2014*. Sus resultados fueron que los estudiantes el 43,8 % se encuentran en un nivel moderado en relación al conocimiento del juego simbólico y en un nivel bajo 26,3 %. Esta tesis es relevante porque en los resultados obtenidos el 60 % presenta un nivel proceso en relación al conocimiento del juego simbólico; mientras que el 35 % presenta un nivel logro y el 5 %, un nivel inicio. Se determinó que el grado de conocimiento del juego simbólico que poseen los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, es regular.

En relación al tercer objetivo específico, Peñaloza (2016) en su tesis *Juegos de movimiento en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de edad en el centro educativo Ism Kids, Quito*, se obtiene como resultado que 63 %, en su mayoría,

muestra que los niños no respetan el juego de reglas al realizar las actividades de movimientos, el 37 % sí respetan el juego de reglas. Esta investigación coincide con mis resultados en cuanto a la dimensión Juego de reglas se obtuvo que la gran mayoría de los estudiantes representada por el 60 % presentan un nivel proceso en relación a los juegos de reglas; el 5% que están en el nivel logro previsto y 35 % en el nivel de inicio. Esto determina que el grado de conocimiento del juego de reglas que poseen los estudiantes de cuatro años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016 es regular.

CONCLUSIONES

Primera:

Respecto de la variable Conocimiento del juego, se ha alcanzado el 78,3 % en el nivel proceso, el 5 % en el nivel inicio el Conocimiento del juego y el 16,7 % ha obtenido el nivel en logro en el Conocimiento del juego. En conclusión, la variable Conocimiento del juego tiene predominancia en el nivel en proceso con 78,3 % de los datos, lo cual implica que todavía para algunos estudiantes el Conocimiento del juego están todavía en proceso de desarrollo y consolidación.

Segunda:

Con referencia a la dimensión Juego de ejercicios, está en el nivel proceso con 66,7 % de los datos, seguido del 25 % que están en el nivel logro. Esto significa que el Juego de ejercicios está en proceso de desarrollo.

Tercera:

Con respecto a la dimensión Juego simbólico, está en el nivel proceso con el 60 % de los datos, seguido del 35 % que se ubica en el nivel logro. Esto implica que el juego simbólico avanzadas están en proceso de desarrollo.

Cuarta:

Se puede afirmar que el 60 % de los estudiantes tienen en el juego de reglas el nivel proceso, seguido del 5% que están en el nivel logro. Estos resultados indican que los estudiantes se encuentran en el nivel proceso de juego de reglas, es decir, en proceso de desarrollo.

RECOMENDACIONES

Primera:

Se recomienda al Ministerio de Educación implementar programas de juegos con la finalidad de fortalecer el desarrollo psicomotor de los estudiantes y donde se apliquen las diversas técnicas, ya que son importantes, pues contribuyen al desarrollo de los procesos educativos y mejora del aprendizaje significativo.

Segunda:

Se recomienda a los docentes realizar talleres de juegos de ejercicios para que programen en su sesión de clases, para aplicarlo o ejecutar; lo cual contribuye al desarrollo de destrezas, habilidades de los estudiantes.

Tercera:

Se recomienda a la dirección de la institución educativa, promover el intercambio de experiencias exitosas entre docentes para contribuir al desarrollo de la imaginación, creatividad, afecto, placer e interés en los estudiantes y para el desarrollo de su autonomía, fortaleciendo así la socialización entre pares que contribuirá en el desarrollo integral del estudiante.

Cuarta:

Se encomienda a las docentes del nivel inicial realizar diferentes actividades de juego como, por ejemplo, la gimkana, para fortalecer los juegos de regla y para que los estudiantes aprendan a respetar las normas del mismo, con ello contribuirán a desarrollar su disciplina, el respeto hacia el compañero además de saber esperar su turno.

REFERENCIAS

Arce, D. y Saldaña, A. (2014). *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I. E. n.º 252 Niño Jesús, de Trujillo en el año 2013*. Recuperado <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/1591>

Calero (1998). *El juego como un medio de aprendizaje*. Recuperado de <http://www.cuspide.com/9789701508671/Educacion+Jugando>

Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.

Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1

Chateau (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Kapelusz.

Decroly (1920). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.

Flores, B. (2014). *El juego didáctico y el desarrollo integral en los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial n.º 672-9 de octubre del distrito de Sayán, 2014*. Lima (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima.

Galego y Vanesa (2006). *Juego simbólico*. Buenos Aires. Kapelusz.

Guitar (2010). *Juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.

Hernández, R. (3 de marzo 2013). *Tipos de juegos según Piaget*. Recuperado de <http://ludotecaslies.blogspot.pe/2013/03/tipos-de-juegos-segun-piaget.html>

Huizinga (1998). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

Linaza (2002). *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra Longman.

Moreno (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Madrid: Ediciones Aljibe.

Orquera, E. (2015). *Juegos tradicionales del ecuador en el desarrollo de las nociones temporo-espaciales en los niños(as) de 4 a 5 años de edad en la escuela fiscal*. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/6619/1/T-UCE-0010-1078>

Ortega (1992). *Espacios de juego en la educación infantil. Módulo didáctico 4. Un Proyecto educativo para la escuela infantil basado en el juego*. Junta de Andalucía: Consejería de Educación y Ciencia.

Papalia (1986). *Psicología del desarrollo* (7.^a ed.). Santa Fé de Bogotá: McGraw Hill.

Peñaloza, E. (2016). *La Juegos de movimiento en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de edad en el centro educativo Ism Kids, Quito, en el*

periodo lectivo 2014-2015. Recuperado de
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/6605>

Pieterse (2005). *Jugar y aprender: una guía didáctica para la escolarización de tu hijo en la edad temprana*. Barcelona: Paidós Ibérica S. A.

Tercero, M. (2016). *Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en niños de 5 a 6 años del centro infantil Lucia Albán de Romero de la parroquia la ecuatoriana durante el periodo lectivo 2014-2015*. Recuperado de
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/6620/1/T-UCE-0010-1080>.

UNICEF (2014). *El juego y la importancia en el desarrollo del niño*. Recuperado de
<http://www.unicef.com.co/unicefcolombia/>

Vigotsky (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Cuadernos de pedagogía*, 5.

Zapata (1988). *Aprender jugando en la escuela primaria*. México: Pax.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistência

Título: Conocimiento del juego en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.

Problema	Objetivos	Variable y dimensiones	Método y diseño	Población y muestra	Técnicas e instrumentos
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el grado de conocimiento del juego de ejercicios que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016?</p> <p>¿Cuál es el grado de conocimiento del juego simbólico que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016?</p> <p>¿Cuál es el grado de conocimiento del juego de reglas que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar el grado de conocimiento del juego de ejercicios que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.</p> <p>Determinar el grado de conocimiento del juego simbólico que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.</p> <p>Determinar el grado de conocimiento del juego de reglas que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016.</p>	<p>Variable X1</p> <p>Conocimiento del juego</p> <p>Dimensiones</p> <p>Se realizó tomando en cuenta los tipos de juego según Piaget.</p> <p>Dimensión 1: Juego de ejercicios</p> <p>Dimensión 2: Juego simbólico</p> <p>Dimensión 3: Juego de reglas</p>	<p>Método: Deductivo y cuantitativo</p> <p>Tipo:</p> <p>“La investigación es de tipo sustantivo con un nivel descriptivo, en vista que está orientada al conocimiento de la realidad tal y como se presenta en una situación técnica del juego (Tamayo y Tamayo, p. 35).</p> <p>Diseño</p> <p>La presente investigación tiene un diseño no experimental, es la forma más elemental de investigación a la que puede recurrir un investigador porque busca y recoge información con respecto a una situación previamente determinada (objeto de estudio) según Soto (2014, p. 52).</p> <p>Esquema de Diseño</p> <p>M-----O</p> <p>Donde: M: representa la muestra O: Observación de la variable Conocimiento del juego</p>	<p>Población</p> <p>De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 238), se define la población como el conjunto de todos los casos, personas o cosas que tienen una serie de características comunes y que se constituirán en motivo de investigación. Para la investigación se define una población de 10 estudiantes de la institución educativa Villas de Ancón.</p> <p>Muestra</p> <p>De acuerdo con Hernández <i>et al.</i> (2010, p.240), la muestra se define como un subgrupo de la población. Como pocas veces es posible medir a toda la población, se selecciona una muestra la cual debe ser un fiel reflejo del universo o población.</p> <p>El tipo de muestra que se usó para la aplicación del instrumento fue no probabilística intencional, también conocida como muestreo de conveniencia, puesto que se realizaron las encuestas a grupos de escolares a los cuales se tenía mayor acceso. Los datos obtenidos en el muestreo fueron generalizados a la población de estudio, y estuvo conformada por 10 estudiantes (Hernández <i>et al.</i>, 2003, p. 84).</p>	<p>Técnica</p> <p>Técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación</p> <p>Instrumento</p> <p>A través del instrumento ficha de observación</p>

Anexo 2. Instrumento


FICHA DE OBSERVACIÓN: CONOCIMIENTO DEL JUEGO

ESCALA VALORATIVA:

CÓDIGO	CATEGORÍA
1	N
2	AV
3	S

N.º	Ítem	1	2	3
	Dimensión 1: Juego de ejercicios			
01	Camina, corre y salta de manera individual.			
02	Se desplaza libremente en el espacio donde juega.			
03	Realiza diversos movimientos corporales de manera grupal.			
04	Efectúa diversos movimientos libres con seguridad.			
05	Se mueve en forma espontánea.			
06	Baila al compás de un instrumento musical.			
07	Disfruta el juego con sus compañeros.			
	Dimensión 2: Juego simbólico			
08	Imita roles de la mamá y/o papá.			
09	Imita sonidos onomatopéyicos según indicaciones de la docente.			
10	Expresa emociones del personaje que está imitando.			
11	Imita roles laborales de los adultos (profesor, doctor, peluquero.)			
12	Utiliza los materiales de los sectores del aula para jugar.			
13	Participa en escenas de dramatización con sus compañeros.			
14	Se expresa verbalmente durante el juego.			
15	Se integra con facilidad al juego con sus compañeros.			
	Dimensión 3: Juego de reglas			
16	Respetar las reglas del juego propuestas por los demás.			
17	Espera su turno en el momento que juega.			
18	Respetar los límites de espacio y tiempo durante el juego.			
19	Se integra al grupo mientras juega.			
20	Comparte los materiales lúdicos con sus compañeros.			

Anexo 3. Autorización de la institución



"Año de la consolidación del mar de Grau"

Ancón, 12 de diciembre del 2016.

Carta N° 001 -2016

Señor: Niló Humberto Salvador Vásquez


Director de la institución educativa "Villas de Ancón"

Presente:

Asunto: Autorización para realizar la aplicación de instrumento de investigación.

Por la presente me dirijo a usted para saludarle cordialmente y a la vez comunicarle los siguientes, en cumplimiento al código de ética de investigación del Programa complementación Universitaria CAM de la Universidad César Vallejo es necesario contar con la autorización de la institución educativa para aplicar los instrumentos de recolección de datos de la investigación titulada: Conocimiento del juego en estudiantes de 4 años nivel inicial de la Institución Educativa "Villas de Ancón" ; 2016, los instrumentos que serán aplicados a los estudiantes de 4 años de la institución educativa del nivel inicial.

Hago propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y alta estima personal.



Lic. Nilo SALVADOR VASQUEZ
DNI 09634156



Eva Nuria Yapó Mamani
DNI: 40085791

Av. Marañón s/n Villas de Ancón
M 961051106 RPM 949843482

Anexo 4. Validación de instrumento


CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO: CONOCIMIENTO DEL JUEGO

N°	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Juego de ejercicios							
	Ítem 1: Camina, corre y salta de manera individual	X		X		X		
	Ítem 2: Se desplaza libremente en el espacio donde juega	X		X		X		
	Ítem 3: Realiza diversos movimientos corporales de manera grupal	X		X		X		
	Ítem 4: Efectúa diversos movimientos libres con seguridad	X		X		X		
	Ítem 5: Se mueve en forma espontánea	X		X		X		
	Ítem 6: Baila al compas de un instrumento musical	X		X		X		
	Ítem 7: Disfruta el juego con sus compañeros	X		X		X		
	Dimensión:: Juego Simbólico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Ítem 8: Imita roles de la mamá y/o Papá	X		X		X		
	Ítem 9: Imita sonidos onomatopéyicos según indicaciones de la docente	X		X		X		
	Ítem 10: Expresa emociones del personaje que está imitando	X		X		X		
	Ítem 11: Imita roles laborales de los adultos (profesor, doctor, peluquero)	X		X		X		



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO: CONOCIMIENTO DEL JUEGO

N°	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Juego de ejercicios							
	Ítem 1: Camina, corre y salta de manera individual	X		X		X		
	Ítem 2: Se desplaza libremente en el espacio donde juega	X		X		X		
	Ítem 3: Realiza diversos movimientos corporales de manera grupal	X		X		X		
	Ítem 4: Efectúa diversos movimientos libres con seguridad	X		X		X		
	Ítem 5: Se mueve en forma espontánea	X		X		X		
	Ítem 6: Baila al compas de un instrumento musical	X		X		X		
	Ítem 7: Disfruta el juego con sus compañeros	X		X		X		
	Dimensión:: Juego Simbólico							
	Ítem 8: Imita roles de la mamá y/o Papá	X		X		X		
	Ítem 9: Imita sonidos onomatopéyicos según indicaciones de la docente	X		X		X		
	Ítem 10: Expresa emociones del personaje que está imitando	X		X		X		
	Ítem 11: Imita roles laborales de los adultos (profesor, doctor, peluquero)	X		X		X		
	Ítem 12: Utiliza los materiales de los sectores del aula para jugar	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO: CONOCIMIENTO DEL JUEGO

N°	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Juego de ejercicios							
	Ítem 1: Camina, corre y salta de manera individual	X		X		X		
	Ítem 2: Se desplaza libremente en el espacio donde juega	X		X		X		
	Ítem 3: Realiza diversos movimientos corporales de manera grupal	X		X		X		
	Ítem 4: Efectúa diversos movimientos libres con seguridad	X		X		X		
	Ítem 5: Se mueve en forma espontánea	X		X		X		
	Ítem 6: Baila al compas de un instrumento musical	X		X		X		
	Ítem 7: Disfruta el juego con sus compañeros	X		X		X		
	Dimensión: Juego Simbólico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Ítem 8: Imita roles de la mamá y/o Papá	X		X		X		
	Ítem 9: Imita sonidos onomatopéyicos según indicaciones de la docente	X		X		X		
	Ítem 10: Expresa emociones del personaje que está imitando	X		X		X		
	Ítem 11: Imita roles laborales de los adultos (profesor, doctor, peluquero)	X		X		X		
	Ítem 12: Utiliza los materiales de los sectores del aula para jugar	X		X		X		
	Ítem 13: Participa en escenas de dramatización con sus compañeros	X		X		X		

Ítem 14: Se expresa verbalmente durante el juego	X			X			X	
Ítem 15: Se integra con facilidad al juego con sus compañeros	X			X			X	
Dimensión 3: Juego de reglas.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Ítem 16: Respeta las reglas del juego propuestas por los demás	X			X			X	
Ítem 17: Espera su turno en el momento que juega	X			X			X	
Ítem 18: Respeta los límites de espacio y tiempo durante el juego.	X			X			X	
Ítem 19: Se integra al grupo mientras juega.	X			X			X	
Ítem 20: Comparte los materiales lúdicos con sus compañeros.	X			X			X	

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): Suficiencia
OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) No aplicable ()
APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Francis Díaz Flores
DNI 40675304

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Temático

10 de enero de 2107



FRANCIS DÍAZ FLORES
DOCTORA EN EDUCACIÓN
DNI 40675304

Dra. Francis Díaz Flores

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I.DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO : Mgtr. Julia Cusihualpa Torres
 INSTITUCIÓN DONDE LABORAL : Universidad Particular Cesar Vallejo
 INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN : Conocimiento del juego
 AUTOR: Eva Nuria Yapo Mamani

II.ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.																				X
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																				X
3. ACTUALIZACIÓN	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																				X
4. ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica.																				X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.																				X
6. INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el instrumento.																				X
7. CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos científicos.																				X
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.																				X
9. METODOLOGÍA.	La estrategia responde al propósito de la investigación.																				X
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable.																				X

III.OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable
IV.PROMEDIO DE VALORACIÓN:

95%

FECHA: 10 de enero de 2017

 FIRMA DEL EXPERTO:.....
 

JULIA CUSIHUALPA TORRES
MAGISTER EN EDUCACIÓN
METODÓLOGA

 DNI: 10310075

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I.DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO : Mgtr. Luz Milagros Azañero Távora
 INSTITUCIÓN DONDE LABORAL : Universidad Femenina del Sagrado Corazón
 INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN : Conocimiento del juego
 AUTOR : Eva Nuria Yapo Mamani

II.ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.																				X		
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																					X	
3. ACTUALIZACIÓN	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																					X	
4. ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica.																					X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.																					X	
6. INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el instrumento.																					X	
7. CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos científicos.																					X	
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.																					X	
9. METODOLOGÍA.	La estrategia responde al propósito de la investigación.																					X	
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable.																					X	

III.OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable
IV.PROMEDIO DE VALORACIÓN:

95%

FECHA: 10 de enero de 2017
FIRMA DEL EXPERTO:
DNI: 06806869


Mgtr. LUZ MILAGROS AZAÑERO TÁVARA
 DOCENTE DE POSTGRADO

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I.DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO : Dra. Francis Díaz Flores
 INSTITUCIÓN DONDE LABORAL : Universidad Nacional Mayor de San Marcos
 INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN : Conocimiento del juego
 AUTOR: Eva Nuria Yapo Mamani

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.																				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																				X	
3. ACTUALIZACIÓN	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																				X	
4. ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica.																				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.																				X	
6. INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el instrumento.																				X	
7. CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos científicos.																				X	
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.																				X	
9. METODOLOGÍA.	La estrategia responde al propósito de la investigación.																				X	
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable.																				X	

III.OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable
IV.PROMEDIO DE VALORACIÓN:

95%

FECHA: 10 de enero de 2017

 FIRMA DEL EXPERTO:.....
 DNI: 40675304

FRANCIS DÍAZ FLORES
 DOCTORA EN EDUCACIÓN

DNI: 40675304

Anexo 5. Matriz de datos

	v1	v2	v3	v4	v5	v6	v7	v8	v9	v10	v11	v12	v13	v14	v15	v16	v17	v18	v19	v20
1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2
2	2	2	3	3	3	1	3	2	2	1	2	3	1	2	3	2	1	2	3	3
3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2
4	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	1	3	1	2	1	1	2	2	3	1
5	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	2	2	1	2	3	1
6	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2
7	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2
8	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3
9	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3
10	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3
12	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3
13	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2
14	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2
15	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2
16	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	2	2	2	3	2
17	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2
18	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3
19	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3
21	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3

22	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2
23	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2
24	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2
25	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2
26	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2
27	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2
28	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2
29	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2
30	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2
31	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2
32	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2
33	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
34	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
35	2	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3
36	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
37	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3
38	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3
39	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3
40	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3
41	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3
42	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3
43	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3
44	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
45	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2

46	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3
47	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
48	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2
49	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2
50	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2
51	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	3	2	3	3	2	2	2	3	2
52	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2
53	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2
54	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2
55	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2
56	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2
57	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3
58	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3
59	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	3	3	3	3	3	2	2
60	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2