



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA Y
TITULACIÓN**

**El Juego como Recurso Didáctico en el proceso de Enseñanza Aprendizaje
de los niños en la I.E. N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril del distrito
de Tarapoto, provincia y región San Martín, 2015**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR:

Leny del Aguila Ruiz

ASESOR:

Mg. Segundo Portocarrero Tello

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

TARAPOTO, PERÚ

2018

PAGINA DEL JURADO

Mg. ANIBAL FERNANDO MENDO GARCÍA
PRESIDENTE

Mg. WILDORO PINCHI DAZA
SECRETARIO

Dr. SEGUNDO PORTOCARRERO TELLO
VOCAL

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi adorada hija Vivian Yoan por su apoyo incondicional y compartir las alegrías y tristezas. A mi princesita Mia Larissa y a mí querido Tomas por su cariño y comprensión.

A mis padres: Fidencio y Antonieta por haberme inculcado los buenos valores y a estudiar esta noble profesión de ser maestra.

A mis queridos hermanos por la unión y el respeto que nos tenemos.

Leny

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la vida y guiarme por el buen camino y darme fuerzas en diferentes tropiezos y seguir caminando, a la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO por abrir las puertas de su centro de estudios y darme la oportunidad de superarme a mí y otros profesionales.

A sus destacados docentes que día tras días nos han inculcado sus sabias enseñanzas significativas que quedaran marcados en nuestra existencia.

A nuestro asesor metodólogo Magister: Segundo Portocarrero Tello. Por su trabajo eficiente que ha permitido terminar este informe de investigación con éxito. A la Directora, docente, padres de familia y niños(a) de la Institución Educativa Inicial N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, provincia y Región de San Martín por haber permitido realizar la entrevista de 24 niños(as) como muestra brindando de esta manera su tiempo para la ejecución del presente informe.

Agradezco a la vida por darme la oportunidad de encontrar nuevos amigos y a si socializarme con cada uno de ellos

El autor

Declarato

ria de autenticidad

Yo, **Leny del Águila Ruíz**, estudiante del Programa de Complementación Académica Magisterial conducente a la Licenciatura la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo identificada con DNI 01061868, con la tesis titulada **“El juego como Recurso Didáctico en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños en la I.E. N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril del distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín, 2015”**

Declaro bajo juramento que:

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 la falta de 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.

Tarapoto, setiembre del 2016

PRESENTACIÓN

Señores Miembros del Jurado:

Pongo a vuestra consideración la tesis: **El juego como Recurso Didáctico en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños en la I.E. N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril del distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín, 2015**

El presente trabajo de investigación se ha realizado dando cumplimiento a lo dispuesto por el Reglamento de Graduación Académica de la UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO con el objeto de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial.

Por tanto, es un aporte que contribuye a la docencia del nivel inicial para reflexionar y emprender cambios y mejoras en nuestra labor pedagógica respecto al uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

La autora

Índice

Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de gráficos	viii
Índice de gráficos	ix
Resumen	x
Abstract	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	13
1.1. Realidad problemática.....	13

1.2.	Trabajos previos.....	17
1.3.	Teorías relacionadas al tema.....	20
1.4.	Formulación del problema.....	33
1.5.	Justificación del estudio.....	33
1.6.	Hipótesis.....	34
1.7.	Objetivos.....	34
II.	MÉTODO.....	36
2.1.	Diseño de investigación.....	36
2.2.	Variables, operacionalización.....	36
2.3.	Población y muestra.....	37
2.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	38
2.5.	Métodos de análisis de datos.....	39
2.6.	Aspectos éticos.....	39
	RESULTADOS	40
IV.	DISCUSIÓN	48
V.	CONCLUSIÓN	51
VI.	RECOMENDACIONES.....	52
VII.	REFERENCIAS	53
	ANEXOS	
•	Matriz de consistencia	57
•	Instrumentos	59
•	Validación de los instrumentos	61
•	Vistas fotográficas	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 01. Puntajes obtenidos respecto al uso del juego como recurso didáctico – I.E. N° 330 – Nueve de Abril - Tarapoto, 2015 ¡Error! Marcador no definido. – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015.....	34
Tabla 03. Uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo del niño – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015.....	36
Tabla 04. Uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor del niño – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015.....	37
Tabla 05. Uso del juego como recurso didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje del niño – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015.....	38
Tabla 06. Cantidad y porcentaje de respuestas de los niños respecto al uso del juego durante el desarrollo de la clase – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015...	39
Tabla 02 Uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo del niño	

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfico 01. Uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo del niño – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015.....	40
Gráfico 2. Uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo del niño – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015.....	42
Gráfico 3. Uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor del niño – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015.....	43
Gráfico 4. Uso del juego como recurso didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje del niño – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015	44
Gráfico 5. Cantidad de respuestas de los niños respecto al uso del juego durante el desarrollo de la clase – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto,	

RESUMEN

El objetivo principal del presente estudio fue caracterizar la importancia y el uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es decir, analizar y describir la percepción de los docentes y niños respecto al juego o las actividades lúdicas que los profesores utilizan durante sus clases para estimular y desarrollar aprendizajes.

Para ello, se realizó un estudio no experimental y se utilizó el diseño descriptivo simple, con una muestra de 10 docentes y 24 niños de dicha institución; los cuales fueron seleccionados de manera no probabilística y por conveniencia; para el recojo de datos se empleó un cuestionario y una encuesta, los cuales fueron validados mediante juicio de expertos; para el análisis se utilizó la media, la desviación estándar, la frecuencia y el porcentaje; y los resultados se presentaron en tablas y gráficas respectivamente.

En efecto, el 50% de los docentes (05) se ubican en el nivel medio respecto al uso del juego, con puntuaciones que oscilan entre 16 y 22 puntos; el 40% de los docentes (04) se ubican en el nivel bajo, con puntajes que fluctúan entre 0 y 15 puntos; mientras que solamente un 10% que equivale a un (01) docente se ubican en el nivel alto, con puntajes comprendidos entre 23 y 30 puntos. O sea, la mayoría de docentes desconocen o no utilizan el juego en su labor pedagógica.

Por tanto, se concluye que el uso del juego como recurso didáctico se ubica **en nivel medio** y está contribuyendo medianamente en el desarrollo integral de los niños de la I.E N° 0330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es decir, no se está aprovechando toda la potencialidad que tiene el juego para estimular el desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotor de los niños, según el 50% de los docentes de dicha Institución Educativa.

Palabras clave. Juego, recurso didáctico, proceso de enseñanza aprendizaje

ABSTRACT

The main objective of this study was to characterize the importance and use of the game as a teaching resource in the process of learning of children in I.E N° 330 of Nueve de Abril district of Tarapoto, province and region San Martín Construction, 2015; that is to say, analyze and describe the perception of teachers and children about the game or play activities that teachers use in their classrooms to stimulate and develop learning.

For this, a non-experimental study was performed and the simple descriptive design was used, with a sample of 10 teachers and 24 children of that institution; which they were not selected probabilistically and convenience; for the gathering of data and a survey questionnaire, which were validated by expert judgment was used; for analyzing the mean, standard deviation, frequency and percentage used; and the tables and graphs results were presented respectively.

Indeed, 50% of teachers (05) are located on the middle level regarding the use of the game, with scores ranging from 16 to 22 points; 40% of teachers (04) are located on the lower level, with scores ranging from 0 to 15 points; while only 10% is equivalent to (01) teachers are located at the highest level, with scores of between 23 and 30 points. That is, most teachers are unaware of or do not use the game in their teaching.

Therefore, it is concluded that the use of the game as a teaching resource is in the middle level and is moderately contributing to the integral development of children I.E N°. 0330 of Nueve de Abril district of Tarapoto, province Construction and san region Martin, 2015; that is to say not taking advantage of all the potential that has the game to stimulate cognitive, affective and psychomotor development of children, according to 50% of teachers in that school.

Keywords. Game, teaching resource, teaching-learning process

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

Uno de los temas más interesantes al que se enfrenta el docente del nivel inicial lo constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión ayudará a desarrollar mejor el trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto. **(Crespillo, E. 2010)**

El juego es considerado como una actividad universal que se ha venido desarrollando a lo largo del tiempo, es común a todas las razas, las épocas y las condiciones de vida de la sociedad. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el mundo han evolucionado simultáneamente con el desarrollo científico y tecnológico. El juego es estimulante y favorecedor de cualidades morales en los niños y en las niñas como son la honradez, el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común, pero sobre todo el juego limpio- sin trampas ni zancadillas, es decir, con todas las cartas sobre la mesa - sin esconder ninguna en la manga- como se acostumbra decir, y la solidaridad con los amigos, con el grupo. El juego, visto de esta manera sirve para canalizar las tensiones, llegando poco a poco a diferenciar qué cosa es juego y qué no lo es.

En ese marco, la educación formal e informal, busca conseguir que el niño, también el adolescente y el adulto lleguen a adquirir la noción del límite entre lo que es juego y lo que no lo es. Si entiende esta diferencia, entonces es capaz de reconocer al juego como parte importante dentro de su trabajo y sólo así puede llegar a considerarse un ciudadano responsable con deberes y derechos en la sociedad a la cual pertenece. El juego, como actividad que se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo - en realidad lo es- y trabajo, es ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea, y al trabajo hay que aplicarle una buena dosis de

esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, es decir, para ejecutarlo, no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta. Se aprovecha la oportunidad que brinda el nuevo diseño curricular al dejar al alumno en libertad para que con su iniciativa y creatividad proponga estrategias acordes con las áreas del currículo escolar. Estas estrategias no son otra cosa que la búsqueda de alternativas coherentes no sólo con el área del conocimiento, sino también, con el medio en el cual está circunscrito el estudiante, sin obviar que éste tiene características que lo hacen diferente de los demás integrantes de su grupo en cada uno de los estadios de su personalidad. Asimismo, se sabe que el juego implica una serie de procesos que contribuyen al desarrollo integral, emocional y social de las personas, no solamente de los niños, sino también de los jóvenes y adultos (Blatner y Blatner, 1997). Jiménez (2003) sostiene que los juegos son actividades amenas que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental, sin embargo, el alumnado las realiza con agrado; no percibe el esfuerzo y sí la distracción. En muchos casos, el juego es un medio para poner a prueba los conocimientos de un individuo, favoreciendo de forma natural la adquisición de un conjunto de destrezas, habilidades y capacidades de gran relevancia para el desarrollo tanto personal como social (Rojas, 2009) **Muñiz, L., Alonso, P. y otros (s/f)**

En efecto, bajo estas precisiones teóricas brevemente descritas, surgen una serie de preocupaciones, confusiones y dificultades de comprensión, claridad y pertinencia en la comunidad docente que atiende el nivel inicial; pues, se sabe que los niños dedican más tiempo a jugar que a otras actividades. Juegan instantáneamente creando sus propios juegos, utilizando diferentes materiales didácticos, recursos de la naturaleza como materiales reciclables como cajitas u otros. Sin embargo, no se aprovecha estas características desde una perspectiva didáctica para estimular el desarrollo de los procesos cognitivos, afectivos y psicomotrices. El aprendizaje escolar tiene sus bases en las habilidades cognitivas, éstas son procesos mentales superiores por medio de las cuales conocemos y entendemos el mundo que nos rodea, procesamos información, elaboramos juicios, tomamos decisiones y comunicamos nuestro conocimiento a los demás. Ello se logra gracias a procesos cognitivos básicos que se desarrollan desde los primeros años de vida.

En ese escenario, el juego aparece como una opción didáctica que no se está utilizando apropiadamente por parte de los docentes, al menos en la Institución Educativa N° 0330. Por estas razones surge la idea de indagar en qué medida o cómo los docentes están utilizando las actividades lúdicas con fines didácticos en sus procesos de enseñanza aprendizaje. No olvidar que el fin didáctico del juego, es dirigir con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños.

1.2. Trabajos previos

Campos, M., Chacc, E. y Gálvez, P. (2006) en su investigación **“El Juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa en niños y niñas de 7 y 8 años en la escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago - Chile”**; concluye que en el juego los niños se expresan de forma natural, porque eligen una solución adecuada a sus necesidades y posibilidades, eligen una solución saludable, ya que el juego promueve habilidades sociales, ayuda a canalizar, reducir o encauzar conductas agresivas (base para la seguridad del individuo y del ambiente seguro), promueve la participación y ser activo (con la base de la creatividad, colaboración y cooperación: todos los niños quieren jugar), genera valores humanos positivos para la vida y, por tanto, mejora la salud física y emocional. Las actividades lúdicas que realizan niños y niñas en la escuela son predominantemente grupales, mixtas, con pares, con baja estructuración de reglas y con actividad física variable. Además, presentan interacciones verbales y corporales que permiten enriquecer y guiar el juego que se desarrolla, favoreciendo la expresión y la comunicación. Considerar al juego como pasatiempo o distracción, indica que la actividad del juego les permite desarrollar su imaginación, creatividad y les permite conformar su propio espacio lúdico

Wilches, L., Díaz, V., Jarava, M. y otros (2012) La identificación de las causas que influyen en las dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes de la sede educativa José Acevedo y Gómez en el área de matemáticas en básica primaria. Concluyen que para que los niños del colegio les gusten las

matemáticas, se debe trabajar con una metodología muy dinámica e interactiva. El docente del área de matemáticas debe jugar un rol activo en el aprendizaje y comprender la finalidad que los estudiantes aprenden mejor mediante el juego, es decir las clases deben ser creativas, dinámicas, activas, productivas y participativas, muy similares a las de la básica primaria. El aprendizaje es más eficaz cuando los estudiantes demuestran atracción y gusto por el área de las matemáticas, emprendiendo una actividad común valiéndose de verdaderos instrumentos metodológicos para afianzar sus conocimientos. Mediante los datos expuestos se puede notar que los estudiantes ven un poco más difícil los niveles de enseñanza en el proceso de aprendizaje del área de las matemáticas en la secundaria. El aprendizaje de las matemáticas le permite a los estudiantes construir su propio aprendizaje y estimula la formación de nuevos líderes competentes.

Silvana, E., Hurtado, María del Carmen (2012) **“La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una Institución Educativa privada del distrito de San Borja” – Lima Perú**; concluyéndose que la aplicación del programa de actividades de psicomotricidad global ha influido significativamente en el desarrollo de conceptos básicos en los niños de cuatro años de una institución privada del distrito de san Borja. La psicomotricidad es una actividad básica que coadyuva al niño en edades tempranas a estructurar la realidad inmediata a través de la experiencia adquiriendo conceptos básicos matemáticos de una manera espontánea y natural, como es la naturaleza del pensamiento lógico del niño. La psicomotricidad es fuente integradora del conocimiento del niño, pues es el movimiento corporal en el medio que colabora a que el niño relacione los objetos y genere sus propias estructuras mentales. El aprendizaje de conceptos básicos en los niños de cuatro años tiene estrecha relación con la calidad de las experiencias manipulativas y con la relación, interacción, sujeto – objeto y medio ambiente.

Mejía, Y. Griselda, L. (2006) Aplicación de juegos para lograr el aprendizaje significativo del área matemática de los educandos del 3º grado “A” de educación primaria de la I.E. N° 40052 “el peruano del milenio almirante Miguel Grau” – Arequipa; se concluye que los educandos potenciaron su

aprendizaje y aplicaron dicho aprendizaje en su vida cotidiana logrando así un aprendizaje significativo óptimo. Los estudiantes de Educación primaria de la Institución Educativa N° 40052 “Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau muestran bajo desarrollo creativo y no aplican estrategias propias. Los estudiante de Educación primaria de la Institución Educativa N° 40052 “Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau gusta de manipular, transformar y emplear juegos creativos que potencien su razonamiento y faciliten su aprendizaje significativo provocándose en ello una fuente de interacción y diversión con sus aprendizajes.

Rocha, B., Saavedra, F. (2000) “Influencia del juego en el desarrollo de actitudes de los alumnos del 4 grado en la Institución Pública Juan

Jiménez Pimentel” – Tarapoto; concluye que de acuerdo a la evaluación los alumnos del 4° grado prefieren los juegos espontaneas, donde no existen reglas dada a su edad de nueve y 10 años. Según su naturaleza y finalidad, los alumnos del 4° prefieren los juegos de ficción donde se hace uso de la imaginación. En cuanto a reglas, las niñas prefieren juegos de integración tipo de adquisición donde se hace uso de la memoria y de los sentidos. Los alumnos que participan en los juegos experimentales (de integración) presentan las siguientes actitudes que se definen como características de su perfil de influencia positiva: Son espontáneos, se relacionan con sus compañeros y se respetan, participan y evaporan, son responsables con los materiales que usan y obedecen las reglas.

Andrade D., Pierola, R. y Ushiñahua, L. (2001) **El conocimiento y uso de juegos didácticos para el aprendizaje en el área de Lógico Matemática en el primer ciclo de la Institución Educativa José Antonio Ramírez Arévalo.** Concluyen que los docentes investigados conocen teóricamente los diferentes juegos didácticos útiles para la enseñanza de la matemática pero le dan muy poca explicación y utilización durante el año lectivo escolar. Entre los juegos didácticos que prefieren los docentes para generar aprendizaje en el área de lógico matemática del primer ciclo, tenemos: Bingo, patol, casinos, yupana, tiro al blanco, rifa afectiva, rompecabezas, la ruleta, la bodega, el tangrama, etc. Además, existe un gran número de docentes que afirman a ser uso de los juegos didácticos en cualquier fase de la actividad de aprendizaje del área lógico matemática. El empleo del juego didáctico en la enseñanza de la matemática es muy importante porque

ayuda a la práctica de valores como: la cooperación, el respeto, y lo que es más un gran aliado para mejorar la capacidad creativa de los alumnos. Algunos docentes emplean el juego solo como un momento de diversión para los alumnos sin darle el uso conveniente como aliado para el aprendizaje lógico y razonado de la matemática.

Abad, N., Ruiz, K. (2003) **Influencia de los juegos en el aprendizaje del área de matemática de la Institución Educativa Inicial 312 – Morales**; en la que se concluye que la aplicación del pre y pos test como instrumento de observación, evaluación en el presente estudio fue fundamental para seleccionar los tipos de estrategias que nos permitieron aprestar y desarrollar capacidades básicas en los siguientes aspectos: Exploración y orientación en el plano y en el espacio. Relaciones lógicas. Sentido numérico y operativo y medición. Al mismo tiempo, concluyen que la primera estrategia referida a la exploración y orientación en el plano y en el espacio, tuvo un promedio de logro de 71.1% por parte de los niños; el cual significa la gran mayoría realiza movimientos de direccionalidad, lateralidad sobre todo de ubicación en el ámbito espacial. El promedio alcanzado en la segunda estrategia es de 86,3% lo que significa un buen porcentaje de niños (41 de los 48 que es la muestra), están en óptimas condiciones de realizar clasificaciones de objetos de acuerdo a ciertos criterios de apreciación: por su tamaño, por su color, por su forma, por su textura ya que poseen la capacidad de discriminar que es fundamental para realizar estos tipos de actividades en niños propios de su edad.

1.3. Teorías relacionadas al tema

El juego como parte del proceso educativo a través de la historia. El juego ha sido considerado como un recurso educativo explotado por el hombre desde la antigüedad, y aunque en un principio, no fue tenido en cuenta como parte del proceso educativo, gracias a las diferentes aportaciones de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología o la sociología, la educación ha dado un giro aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva. Diferentes estudios han demostrado que el juego incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje. Si hacemos un breve recorrido histórico comprobamos que son muchos los autores

que mencionan el juego como parte importante del desarrollo del niño. Entre los filósofos que abordan este tema está Platón, uno de los primeros que reconoce el valor práctico del juego. Asimismo Aristóteles en varias de sus obras alude al tema del juego como parte del proceso de formación. Hay que hacer una mención especial a diferentes autores, que desde distintas disciplinas relacionadas con el ámbito educativo, han hecho avances importantes relacionados con este tema, a través de sus aportaciones teóricas en el campo de la educación. Juan Amós Comenio en el siglo XVII fue uno de los primeros que trabajó de forma científica un proyecto de integración del juego en la vida educativa. Posteriormente teóricos de la educación como Rousseau (siglo XVIII), Pestalozzi (siglo XVIII) o Dewey (siglo XIX y XX) basaron sus teorías sobre la enseñanza en el aprendizaje activo. Así Rousseau entendía el aprendizaje de los niños llevándose a cabo a través de la libertad y espontaneidad que el juego provee. Pestalozzi considerado el precursor de la pedagogía moderna hizo grandes aportaciones a la educación entre las cuales están sus planteamientos educativos del juego. Dewey propone el juego como recurso o apoyo a determinadas actividades en el aula que no ofrecen grandes resultados. Adentrándonos en el siglo XX nos encontramos con una obra magistral dedicada al estudio del juego *Homo Ludens*, su autor, el holandés Johan Huizinga, desde un punto de vista antropológico concibe el juego como una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo. Entiende el juego como cualidad intrínsecamente motivadora. Su obra está dedicada al estudio del juego como fenómeno cultural, en este sentido afirma: *"... la cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura"*. También en el siglo XX destacan las teorías de psicólogos como Vygotsky o Piaget. El primero considera el juego como una actividad importante para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporaron muchas actividades lúdicas al desarrollo del currículo preescolar y escolar. A partir de estas reflexiones teóricas y puesta en práctica de las mismas, se le atribuye a los juegos un gran beneficio educativo. Piaget desde la psicología cognitiva concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Sus investigaciones aportan mucho a la educación del ser humano y su relación con el juego. En su obra, *La formación del símbolo en el niño*, clasifica las actividades lúdicas en las siguientes categorías: juegos de

ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. Más recientemente comentar la obra del sociólogo francés Roger Caillois *Los juegos y los hombres*, obra que publicó en 1958 y con la que contribuyó al desarrollo de los estudios sobre los juegos, ya que propone una clasificación de los juegos en cuatro categorías: competencia, azar, simulacro y vértigo. Por último mencionar el libro de la profesora Catherine Garvey, *El juego infantil*, en el que señala la importancia que el juego tiene en el aprendizaje, puesto que requiere una actividad verbal, mental y física altamente positiva en el estudiante. Señala además que: el juego es placentero y divertido. Aun cuando no vaya acompañado de regocijo, es evaluado positivamente por parte del jugador”. Sus ideas trasladadas al campo educativo resultan altamente positivas para el proceso de enseñanza aprendizaje. Son muchos los autores que a través de sus obras o de sus teorías han señalado las ventajas que el juego proporciona tanto en el ámbito personal como en el educativo. El recorrido histórico anterior, es sólo una breve muestra de algunos de los autores que han profundizado sobre este tema, ya que sería una lista interminable mencionar a todos ellos. Pero no quiero pasar por alto nombres como Fröebel (*La educación del hombre*), Decroly (*El juego educativo*), Leif y Brunelle (*La verdadera naturaleza del juego*), Elkonin (*Psicología del juego*) Bruner (*Acción, pensamiento y lenguaje*), Ortega (*Jugar y aprender*), ya que con sus reflexiones, y a través de sus obras han conseguido que el juego vaya teniendo la posición que se merece en el campo de la enseñanza **(Ledo Valcárcel, C., 2011)**

Otros autores como **Lev Vygotski**, señalan que Piaget tiene razón en cuanto al juego a que se trata de una representación mental, pero el concepto es limitado al verlo sólo como un proceso cognitivo. Su atención se centra en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto. O sea, en el tránsito de bebé a niño pequeño, permite enfrentarse a la tensión entre sus deseos y la imposibilidad de satisfacerlos inmediatamente. Una idea nueva es que los objetos pierden su poder vinculante. Esto quiere decir que, inicialmente, una puerta cerrada debe abrirse, y un timbre debe tocarse. Jugando se independiza de las restricciones de la situación, ya que el objeto comienza a separarse de la acción. Por ejemplo, un trozo de madera es un caballo. Con la edad, el niño logrará inventar mediante las palabras todas las situaciones imaginarias que quiera. El mundo

imaginario del niño es, además, no arbitrario, está gobernado por una serie de reglas muy estrictas.

Al respecto, **para** Winnicott, una de las características más destacables del juego es que es una actividad muy seria para quien lo realiza. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite intrusiones. Habla también de los objetos transicionales, que ayudan a afrontar momentos de ansiedad o relacionados a alguna situación particular. Es un objeto que, como el juego, ayuda a conciliar la realidad con el mundo interno. Según Winnicott, desde el nacimiento el ser humano está ocupado en esta tarea: las respuestas provienen del juego, de la creatividad, de la cultura, que se encuentran en el campo que no es externo ni interno al niño, sino que nace de una relación de confianza entre madre e hijo. Cuando la experiencia del bebé en los primeros meses de vida es tranquilizante, transmitiendo seguridad, y cuando siente en su interior el amor materno, puede comenzar a experimentar la separación y a través del juego tener experiencia de la propia capacidad de crear autónomamente. El juego es interesante porque representa un ejercicio de control sobre la realidad, aunque se trate de un control precario que se debe restablecer continuamente, como hacen al recordarse a sí mismos y a los otros constantemente las reglas del juego. Por su parte, **George Mead**, analiza el juego como una de las condiciones sociales en las que emerge el Ser. El autor se refiere principalmente al juego simbólico y los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona. Jugando, el niño se confronta con otros, identificando semejanzas y diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta, que sería la del personaje con el que se identifica. La asunción de un papel provoca respuestas en sus interlocutores, que le proporcionan el material necesario para redefinir su capacidad de asumir los puntos de vista de los demás. Equivalentemente, **Gregory Bateson**; identifica en el juego una plataforma para el ejercicio de habilidades metas comunicativas.

Todo lo que viene dicho en el contexto “estamos jugando”, asume un significado no literal que consiste en comunicar algo que no existe. Así aprende la meta comunicación que posteriormente usará en otros ámbitos que no son el juego.

En cambio, para Bruner, Jolly y Silva analizan la relación entre el juego y las estrategias de resolución de problemas. Se hicieron estudios con niños de edad preescolar en diferentes contextos para comprobar cuáles eran las situaciones más eficaces desde el punto de vista social y cognitivo presentes en ellos. Concluyeron que las actividades más estructuradas presentan un mayor grado de complejidad cognitiva y pueden ser propuestas a los niños para motivarles a la búsqueda y la investigación de estrategias de resolución de problemas. Sin embargo, las actividades menos estructuradas, como pueda ser una pelea ficticia, requieren habilidades sociales y son más indicadas para desarrollar este aspecto.

Actualmente, los **objetivos de la Educación Básica Regular** son: Formar integralmente al educando en los aspectos físico, afectivo y cognitivo para el logro de su identidad personal y social, ejercer la ciudadanía y desarrollar actividades laborales y económicas que le permitan organizar su proyecto de vida y contribuir al desarrollo del país. Desarrollar capacidades, valores y actitudes que permitan al educando aprender a lo largo de toda su vida. Desarrollar aprendizajes en los campos de las ciencias, las humanidades, la técnica, la cultura, el arte, la educación física y los deportes, así como aquellos que permitan al educando un buen uso y usufructo de las nuevas tecnologías **(LGE N° 28044, Art. 9°)**

La Educación Inicial atiende a niños menores de 6 años y se desarrolla en forma escolarizada y no escolarizada. Promueve prácticas de crianza con participación de la familia y de la comunidad; contribuye al desarrollo integral de los niños, teniendo en cuenta su crecimiento físico, afectivo y cognitivo. El Estado asume sus necesidades de salud y nutrición a través de una acción intersectorial. La Educación Inicial se articula con la Educación Primaria asegurando coherencia pedagógica y curricular, pero conserva su especificidad y autonomía administrativa y de gestión (DCN, 2009)

Además, el II Ciclo de EBR considera el período desde los tres hasta los cinco años. Se estima que en torno a los tres años los niños han alcanzado un desarrollo evolutivo que les permite participar de manera más independiente y activa de una mayor cantidad y variedad de experiencias educativas, integrándose a grupos más grandes o con niños mayores. Se produce un cambio significativo en sus necesidades de aprendizaje, debido a una mayor autonomía en relación a los adultos, capacidad de integrarse con otros y expansión del lenguaje. En esta etapa,

los niños han logrado mayor dominio, control y coordinación sobre sus movimientos y una mayor conciencia acerca de las características y posibilidades de su cuerpo, lo que les permite sentirse más seguros y confiados. El desarrollo de su pensamiento les permite establecer relaciones lógico-matemáticas y desarrollar significativamente y de diversas maneras la capacidad de comunicación; habiendo logrado diferenciarse y avanzar significativamente en la construcción de su identidad, pueden ampliar y diversificar sus relaciones interpersonales. En esta etapa, los niños han logrado mayor dominio, control y coordinación sobre sus movimientos y una mayor conciencia acerca de las características y posibilidades de su cuerpo, lo que les permite sentirse más seguros y confiados. El carácter educativo de este ciclo permite sentar las bases del desarrollo cognitivo y social posterior para prevenir el fracaso escolar; por ello es importante incrementar el acceso a Educación Inicial y compensar las desventajas que presentan los niños de entornos desfavorecidos. En este ciclo se busca que desarrollen capacidades comunicativas, que les permitan afianzar el proceso de adquisición de su propia lengua y de su acercamiento a otras lenguas (materna y una segunda lengua). Así mismo, que desarrollen experiencias afectivas, sociales, culturales y de convivencia que contribuyan a su desarrollo integral, y al logro progresivo de una mayor autonomía personal a fin de aplicar lo aprendido a situaciones de la vida cotidiana (DCN, 2009)

Entonces, en el marco de la educación formal o escolarizada; el juego es una actividad que surge de forma natural en los niños y constituye un modo de relacionarse con el entorno. Es una actividad necesaria para el desarrollo humano. Actividad divertida y placentera que además es un dinamizador del desarrollo y aprendizaje. Dicho de otro modo, el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación. Pues, el juego o la acción de jugar es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es

absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

- Los niños/as son la fundación del mundo futuro.
- Los niños han jugado en todos los tiempos a través de la historia y en todas las culturas. Jugar, junto con las necesidades básicas de nutrición, salud, y educación, es vital para el desarrollo del potencial de los niños.
- Jugar, es comunicación y expresión, combinándola con la acción.
- Jugar produce satisfacción y un sentimiento de realización.
- Jugar, es instintivo, voluntario, y espontáneo.
- Jugar, ayuda a los niños en su desarrollo psíquico, mental, emocional y social.
 - Jugar, significa aprender a vivir, no un mero paso del tiempo.

En efecto, el juego es un instrumento privilegiado para el aprendizaje del niño porque ayuda a mejorar su percepción sensorial, desarrolla su capacidad de relación y estimula su fantasía y creatividad. Entre el juego y el aprendizaje hay una relación estrecha, tanto que jugando aprendemos y aprendemos jugando. Tú ya sabes que el juego no es nada más diversión, descanso o entretenimiento. Por ejemplo, cuando el niño representa personajes, situaciones, puede conocerse más a sí mismo, puede establecer un mejor contacto con los demás, resolver problemas con imaginación. Los juegos con otros, sean éstos niños o adultos, favorecen el desarrollo del lenguaje, ya que durante el juego los niños platican, se expresan. Jugando, van enriqueciendo su vocabulario, su expresión oral y corporal. El juego es también una actividad creadora en la que el niño valoriza el producto de su juego, por ejemplo, hacer un avión con papel doblado, dibujar una flor, construir una máscara. En las actividades creadoras los niños aprenden a pensar, se expresan, desarrollan habilidades, investigan, descubren, se vuelven más independientes.

Además, en cada juego didáctico se destacan algunos elementos, como el **objetivo didáctico** es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar. **Las acciones lúdicas.** Constituyen un

elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman. Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

Desde el punto de vista de **Calero Pérez (2005)**, las principales características del juego son: El juego debe ser siempre libre, porque cuando es por obligación, deja de ser juego. El juego consiste en escapar a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El juego es completamente subjetivo, por lo cual es totalmente independiente del mundo exterior. El juego crea un mundo de fantasía al transformar la realidad externa. El juego se practica debido a la satisfacción que produce; es desinteresado. El juego se da en determinados límites de tiempo y espacio. El juego tiene un orden determinado, y el cambio más pequeño puede anularlo. A través del juego se manifiestan las facultades del niño, al buscar soluciones a las diferentes situaciones que surgen. El encanto del juego aumenta cuando está rodeado de misterio. Es decir cuando los niños hacen de él un secreto, como si fuera de ellos y de nadie más.

La correcta aplicación de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia en la educación es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de las escuelas se prioriza el aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia necesaria a la educación integral y pensante. A pesar de los adelantos en tecnología, tanto escuelas como hogares, siguen optando por una metodología tradicional y por relaciones verticales. La escuela tradicionalista sumerge a los niños en la rigidez escolar, memorización de lo que el profesor les dice, la obediencia ciega, la no criticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, es decir, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vetado o, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo. Frente a esta realidad, la Escuela Nueva es un cambio profundo en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene

como objetivo respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. El niño es el eje de la acción educativa, y el juego el medio más importante para educar.

Chapouille, M. (2007), sostiene que los juegos le permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. Para autores como Vigotsky, jugar, ya sea en forma libre o estructurada, es una fase necesaria que hace de puente entre la fantasía y la realidad y le permite al niño un desarrollo social e intelectual mientras está viviendo una etapa eminentemente lúdica de su desarrollo. Bettelheim, citado por Alsina (2006), por ejemplo, sostiene que: "El mundo lúdico de los niños es tan real e importante para ellos como para el adulto el mundo del trabajo, y, como consecuencia, se debería de conceder la misma dignidad".

En Educación Inicial y los primeros grados de Educación Primaria, a través de estas experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, etc. Cuantos más sentidos ponga en juego el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice. Con el tiempo, estas experiencias y nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, encaje, bloques, latas, maderas, semillas, etc., para finalmente llegar al material gráfico, láminas, loterías, dominó, tarjetas, fichas y hojas de preparación.

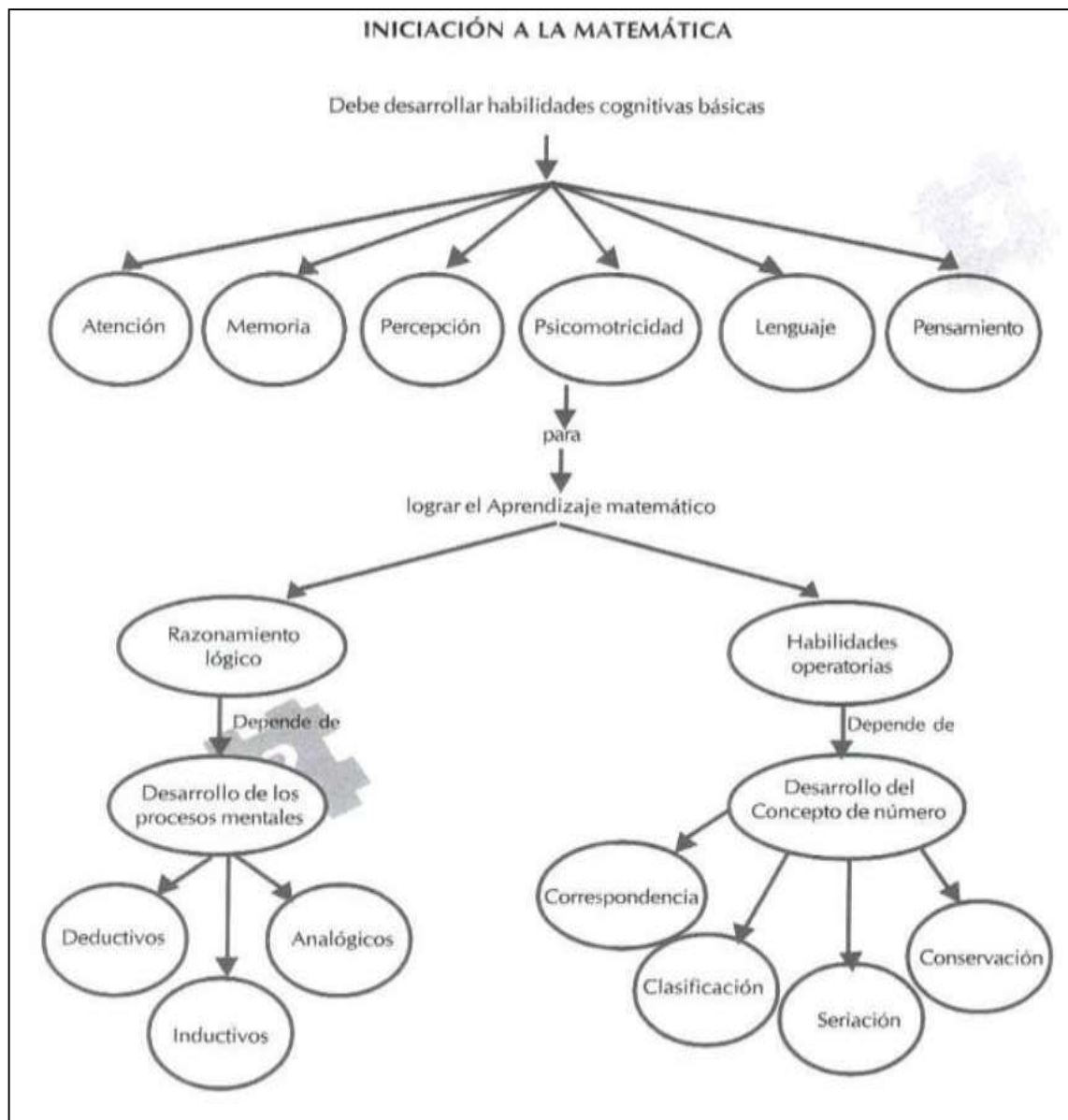
Además, Piaget, citado por Antunes (2005), sostiene que el entendimiento lógico-matemático deriva inicialmente, de las acciones del niño sobre el mundo, cuando, aún en la cuna, explora sus chupones, sus sonajas, y juguetes, para enseguida formarse expectativas sobre cómo se comportan estos objetos en otras circunstancias. Es así que el niño va reconociendo la permanencia del objeto, descubriendo que posee una existencia separada de las acciones específicas del individuo. Al reconocer la permanencia del objeto, el niño se vuelve capaz de reconocer las semejanzas entre objetos, ordenándolos en clases y conjuntos. Más adelante, cerca de los cinco años, deja de contar mecánicamente una serie de números y aplica ese valor, utilizándolo para conjuntos de objetos. Finalmente,

confrontando dos conjuntos de objetos, el niño puede identificar el número de cada uno, comparar los totales y determinar cuál es el que contiene mayor cantidad. El desarrollo matemático sigue el paso de las acciones sensorio- motrices hacia las operaciones formales concretas, y de la capacidad de cálculo avanza hacia razonamientos lógico experimentales. De esta manera el niño va a ir gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico.

Es así que recae gran importancia sobre el juego debido a que es un medio esencial y debería de ser el primordial, a través del cual transmitir conocimientos con la finalidad de lograr aprendizajes significativos y duraderos, motivando a los niños a aprender, y sobre todo, logrando que aprendan de manera lúdica.

Ahora, las habilidades cognitivas implicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje o en el desarrollo integral del niño. Porque desde edades muy tempranas, los niños exploran su entorno cotidiano, según sus posibilidades de acción, percepción y experimentación. Hasta los dos años, los niños van aprendiendo principalmente a través de la acción y la manipulación. Es a través de la manipulación y el contacto con los objetos de su entorno que el niño irá adquiriendo las primeras nociones matemáticas, entre los dos y cuatro años. Esto principalmente a través de la comparación de los objetos de su entorno, lo cual le permitirá comenzar a ordenar, clasificar y seriar.

Para lograr el aprendizaje matemático, es necesario desarrollar las habilidades cognitivas básicas, siendo estas: la percepción, la atención, la memoria, el lenguaje, la psicomotricidad, y el pensamiento. Asimismo, el aprendizaje matemático depende del desarrollo del razonamiento lógico y del desarrollo de las habilidades operatorias. El razonamiento lógico, a su vez, depende del desarrollo de los procesos mentales deductivos, inductivos y analógicos; y las habilidades operatorias dependen del desarrollo del concepto de número que implica el desarrollo de conceptos como: la correspondencia, la clasificación, la seriación y la conservación.



*Tomado de: CHAVES BELLIDO & HEUDEBERT MERCIER (2010) *Iniciación a la matemática y desarrollo del pensamiento lógico*. Lima: Facultad de Educación PUCP

Es así que, como sostiene Careaga (1995), los procesos cognitivos permiten al hombre organizar e interpretar el mundo, a través de las construcciones mentales que realiza entre su ser y los diversos tipos de acercamientos que tiene con el mundo que lo rodea. Por lo tanto, a continuación se detallará sobre las habilidades cognitivas básicas y la importancia de su desarrollo para el razonamiento lógico y el aprendizaje matemático, que desarrollan y detallan Chaves y Heudebert (2010)

La percepción: Vargas Melgarejo (1994) sostiene que la percepción es la conciencia que se adquiere del ambiente físico y social, a través del uso de los distintos sentidos, del aprendizaje, y de la memoria que permiten la elaboración de juicios a partir del reconocimiento, interpretación y significación de la realidad. Primero, se da un proceso interno, sumamente activo, el de la selección. Durante este proceso, el organismo selecciona internamente lo que le interesa o lo que necesita. Al proceso de selección, le sigue el de la interpretación, el cual permite que el mundo adquiera significado y sentido para las personas. Es decir, permite estructurar el mundo que nos rodea. Entre los elementos más importantes a destacar en el desarrollo perceptivo, según Chaves y Heudebert (2010), están: *la constancia perceptiva* (constancia de forma, tamaño y color), *discriminación visual* (distinguir semejanzas y diferencias), *la direccionalidad* (reconocimiento del espacio en base al cuerpo, que permite desplazamientos a la izquierda, derecha, adelante o atrás), *la percepción de forma, y posición en el espacio y relaciones espaciales* (reconocimiento de que los objetos o estímulos ocupan una determinada posición en el espacio).

La atención: Reátegui, N. (1999) establece que la atención es un proceso discriminativo, responsable de seleccionar información, asimilarla y posteriormente adaptarla según las demandas externas. La atención es selectiva, es decir, se fija en lo que interesa o motiva. De ahí la necesidad de que los maestros preparen sesiones de clase con presentaciones de los contenidos a aprender que sean motivadoras, y que utilicen materiales que capten la atención de los niños.

La memoria: Es la capacidad de almacenar, codificar y evocar información y experiencias del pasado, como: ideas, imágenes, acontecimientos, sentimientos, etc. Influyen en la capacidad de memorización, elementos como: el nivel de atención del niño, la disposición hacia el aprendizaje, el nivel de agradabilidad respecto al tema trabajado, y el nivel de organización del material (cuanto mejor esté organizado un material, se retiene mejor)

El lenguaje: Gómez Flores (2010), sostiene que el lenguaje es la capacidad de los seres humanos de comunicarse, utilizando signos y símbolos adquiridos. Por lo cual, considera que es un fenómeno cultural y social. El lenguaje es vital para el desarrollo del razonamiento lógico y para el aprendizaje matemático, ya que es

fundamental que un niño comprenda las instrucciones orales y escritas para poder resolver los problemas adecuadamente. Además, está muy vinculado a la formación de conceptos, ya que nuestra capacidad de verbalizar nos permite hablar sobre un concepto y describir sus atributos. Sin el lenguaje, no podríamos formar conceptos, y por lo tanto, no tendríamos un sistema conceptual.

La psicomotricidad: Un determinado nivel de desarrollo motriz, unido a un determinado estado psicológico, son necesarios para que los niños puedan concentrarse, acceder al aprendizaje y aprender. Según Berruezo, P. (2000), la psicomotricidad permite integrar en un contexto psicosocial, diferentes tipos de interacciones, como interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y corporales. Asimismo, para conseguir y poder utilizar los medios de expresión gráfica, el niño necesita: ver, recordar y transcribir de izquierda a derecha; y, tener hábitos motores y psicomotrices. Además, a través de la psicomotricidad, los niños desarrollan la noción de espacio, de tiempo y el conocimiento de su esquema corporal, lo cual les permite obtener un grado adecuado de coordinación, ubicación en el tiempo y espacio, y, estabilidad.

El pensamiento: “Proceso de codificación de una información y las operaciones que se realizan con esta información hacia un objetivo determinado” (Chaves y Heudebert, 2010, p. 62). El pensamiento tiene, por lo tanto, estrecha relación con el aprendizaje matemático, ya que es necesario que el niño logre decodificar la información en su cerebro para asimilarla y, acomodarla.

El desarrollo de las habilidades cognitivas mencionadas anteriormente, son necesarias para lograr el aprendizaje matemático, ya que son habilidades básicas con las que debe contar un niño como base para su iniciación a la matemática. Una vez adquiridas dichas habilidades cognitivas, el niño debe desarrollar ciertas nociones básicas y de orden lógico-matemático, que son indispensables en la iniciación de la Matemática y posterior operatoria matemática.

1.4. Formulación del problema

Problema general

¿Cuál es el nivel de uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015?

Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015?
- ¿Cuál es el nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015?
- ¿Cuál es el nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015?

1.5. Justificación del estudio

El presente estudio resulta relevante y se justifica desde la perspectiva social, porque beneficia a la comunidad docente vinculada al nivel inicial; por cuanto, permite conocer las deficiencias y beneficios que trae consigo el juego cuando es utilizado como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual repercutirá en la mejora del desempeño didáctico. Igualmente, tiene relevancia práctica, porque ayuda a resolver un problema de desinformación respecto al uso de juego y las actividades lúdicas en el aprendizaje y formación en las dimensiones cognitivas, afectivas y psicomotrices de los niños.

Equivalentemente, el estudio se nutre de relevancia teórica, en la medida que sus resultados explican el estado de la cuestión de manera objetiva y favorece la comprensión de la importancia que tiene el juego en la formación inicial del estudiante. Por otra parte, un estudio de esta naturaleza, proporciona cierta utilidad metodológica, porque se concretiza en instrumentos que son referencia para emprender estudios similares en otros escenarios. Es decir, para medir la variable, se tuvo que diseñar y validar instrumentos que permiten examinar y conocer los niveles de uso del juego como recurso didáctico.

1.6. Hipótesis

Hipótesis general

El nivel de uso del juego como recurso didáctico es medio y contribuye en el desarrollo integral de los niños de la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015

Hipótesis específicas

- El nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es medio.
- El nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es medio.
- El nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es medio.

1.7. Objetivos

Objetivo general

Describir el nivel de uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015
- Identificar el nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015

- Identificar el nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

La investigación realizada es no experimental a nivel descriptivo; en estos tipos de estudio se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, solamente se observa el fenómeno tal y como se presenta en su contexto natural y social, para después analizarlos. Al respecto, Kerlinger (1979, p. 116) señala que “La investigación no experimental es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones”. De hecho, no hay condiciones o estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural, en su realidad. Por lo tanto, el diseño empleado para esta investigación es el diseño **descriptivo simple**, cuyo esquema es el siguiente:

M _____ **O**

Donde:

M	=	Es la muestra representada por los 10 docentes del nivel inicial y los niños/as de la I.E. N° 330 de Nueve de Abril
O	=	Son las observaciones representadas en los datos recolectados de las diferentes unidades de análisis, correspondiente al uso del juego como recurso didáctico.

2.2. Variables, operacionalización

Variable. Uso del juego como recurso didáctico en el proceso de E/A

Definición conceptual. Garaigordobil, M. (1995) afirma que el juego, es la actividad por excelencia de la infancia, contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño, el juego desempeña un papel importante en el desarrollo intelectual, ya que a través de las variadas actividades lúdicas que realiza el niño a lo largo de la infancia, crea y desarrolla estructuras mentales, que posibilitan una vía de desarrollo del pensamiento abstracto, ensaya conductas más complejas, siendo un estímulo para la atención y la memoria.

Definición operacional. Para conocer el uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje implica medir la frecuencia y el conocimiento que el docente tiene para utilizarlo en el desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotor.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
El juego como recurso didáctico	Desarrollo cognitivo	Uso de juegos para estimular la atención, la memoria, la percepción, el lenguaje y el pensamiento.	Ordinal Alto Medio Bajo
	Desarrollo afectivo	Uso de juegos de roles y juegos de autoestima útiles para el desarrollo social.	
	Desarrollo psicomotor	Uso de juegos de conocimiento personal, motores, sensoriales, de condición física	

Escala de medición. Para medir la variable de estudio, se empleó una escala ordinal; en base a las siguientes categorías y puntuaciones.

Nivel	
Alto	23 - 30
Medio	16 - 22
Bajo	0 - 15

2.3. Población y muestra

2.3.1. **La población.** Estuvo conformada por 10 docentes del nivel inicial y los niños/as 75 niños de la I.E. N° 330 de Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín.

2.3.2. **Muestra.** Estuvo conformada por los 10 docentes del nivel inicial y 24 niños/as de la I.E. N° 330 de Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín.

2.3.3. **Muestreo.** La muestra fue seleccionada de manera no probabilística y por conveniencia. Para Castro (2003), el muestreo no probabilístico, viene a ser la elección de los miembros para el estudio depende de un criterio específico del investigador, lo que significa que no todos los miembros de la población tienen igualdad de oportunidad de conformarla. La forma de obtener este tipo de muestra es: muestra intencional u opinática y muestra accidentada o sin norma.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

La técnica que se empleó en el presente estudio fue la **encuesta**, con sus respectivos instrumentos organizados en un conjunto de ítems acorde con las dimensiones de la variable de estudio. A través de la encuesta se recabó información sobre el uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de parte de los docentes del nivel inicial.

Los **instrumentos** utilizados para el recojo de información han sido elaborados por la autora a partir de otros referentes, teniendo en cuenta las dimensiones e indicadores de la variable de estudio y se han validados mediante el juicio de expertos; es decir, poseen una confiabilidad y validez.

□ **Cuestionario para conocer el uso del juego como recurso didáctico en el proceso de E/A.** El objetivo del presente instrumento fue recoger las respuestas de los encuestados respecto a al uso del juego como recurso didáctico en la Institución Educativa N° 0330 de Nueve de Abril. Su estructura comprende 10 ítems distribuidos según las dimensiones e indicadores, cada uno de los cuales permite estimar cuatro posibilidades de respuesta. Desde: Siempre (3), A veces (2), Nunca (1) y No sabe (0). Obteniéndose, un puntaje mínimo de **0** y un máximo de **30** puntos.

Variable	Dimensiones	Ítems
-----------------	--------------------	--------------

Uso del juego como recurso didáctico	Desarrollo cognitivo	Del 01 al 05
	Desarrollo afectivo	Del 06 al 07
	Desarrollo psicomotor	Del 08 al 10

Encuesta para conocer el uso del juego como recurso didáctico. El objetivo del presente instrumento fue recoger las opiniones y respuestas de los niños/as respecto al uso del juego en la Institución Educativa N° 330 de Nueve de abril. Su estructura comprende **04 ítems** distribuidos según las dimensiones e indicadores.

2.5. Métodos de análisis de datos

La información recolectada fue ordenada, procesada y analizada mediante el uso de técnicas de presentación de datos, técnicas de análisis de datos y programas o software como el Microsoft Excel.

- Para la presentación de datos numéricos se utilizó las tablas de frecuencias, porcentaje y gráfico de barras.
- Para el análisis de los datos se utilizó la media o promedio y la desviación estándar; así como la interpretación y juicio crítico del investigador para cruzar la información para explicar con objetividad el comportamiento de la variable de estudio.

2.6. Aspectos éticos

Para el desarrollo del presente trabajo, se solicitó la autorización de la Directora de la precitada Institución Educativa; a fin de prevenir y cautelar la confidencialidad de los datos.

III. RESULTADOS

Tabla 01 Puntajes obtenidos respecto al uso del juego como recurso didáctico – I.E. N° 330 – Nueve de Abril - Tarapoto, 2015

N° de docentes	Desarrollo cognitivo	Desarrollo Afectivo	Desarrollo motor	TOTAL
1	13	5	6	24
2	7	4	4	15

3	10	4	4	18
4	8	3	4	15
5	7	3	3	13
6	12	5	4	21
7	5	4	4	13
8	8	6	8	22
9	8	6	6	20
10	14	4	4	22
Media	9	4	5	18
DS	2.94	1.07	1.49	4.06

Fuente. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes del nivel inicial de la I.E. N° 330 de Tarapoto, 2015

En la tabla 1, se aprecia los puntajes obtenidos por los docentes del nivel inicial de la I.E. N° 330 respecto al uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en cada una de las dimensiones; dichos datos se han obtenido de la aplicación de un cuestionario con 10 ítems y puntaje máximo de 30 puntos; observándose que el uso del juego para el desarrollo cognitivo alcanza 09 puntos de media con una desviación estándar de ± 2.94 desviaciones respecto a la media; para el desarrollo afectivo se obtuvo una media de 4 puntos con una desviación estándar de ± 1.02 desviaciones respecto a la media; mientras que para el desarrollo psicomotor se obtuvo una media de 5 puntos con una desviación estándar de ± 1.49 desviaciones respecto a la media. En efecto, de manera general se obtuvo una media de 18 puntos con una desviación estándar de ± 4.06 desviaciones respecto a la media; es decir, las puntuaciones son bastante heterogéneas entre sí; siendo más alta en la dimensión del desarrollo cognitivo.

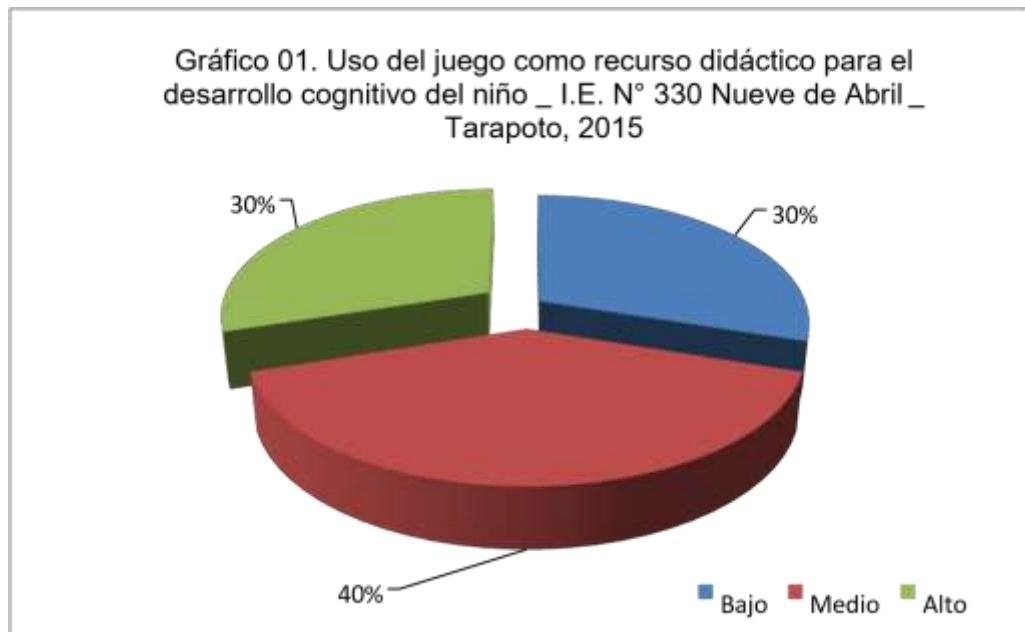
Tabla 02 Uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo del niño – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015

Nivel		Cantidad	Porcentaje
Bajo	0 - 7	3	30%
Medio	8 - 11	4	40%

Alto	12 - 15	3	30%
Total		10	100%

Fuente. Elaboración propia a partir de los datos de la tabla 01

En la tabla 02 y gráfico 01, se presentan la cantidad y porcentaje de docentes distribuidos en base al nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo del niño/a; notándose que el 40% de los docentes (04) alcanza en nivel medio de uso del juego, con puntuaciones que oscilan entre 8 y 11 puntos; un 30% de los docentes (03) se ubican en el nivel alto, con puntajes que fluctúan entre 12 y 15 puntos; mientras que el 30% restante de docentes (03) se ubican en el nivel bajo, con puntajes comprendidos entre 0 y 7 puntos respectivamente; o sea, se deduce que los docentes en su mayoría si utilizan el juego para estimular la atención, la percepción, la memoria, el lenguaje y el pensamiento.



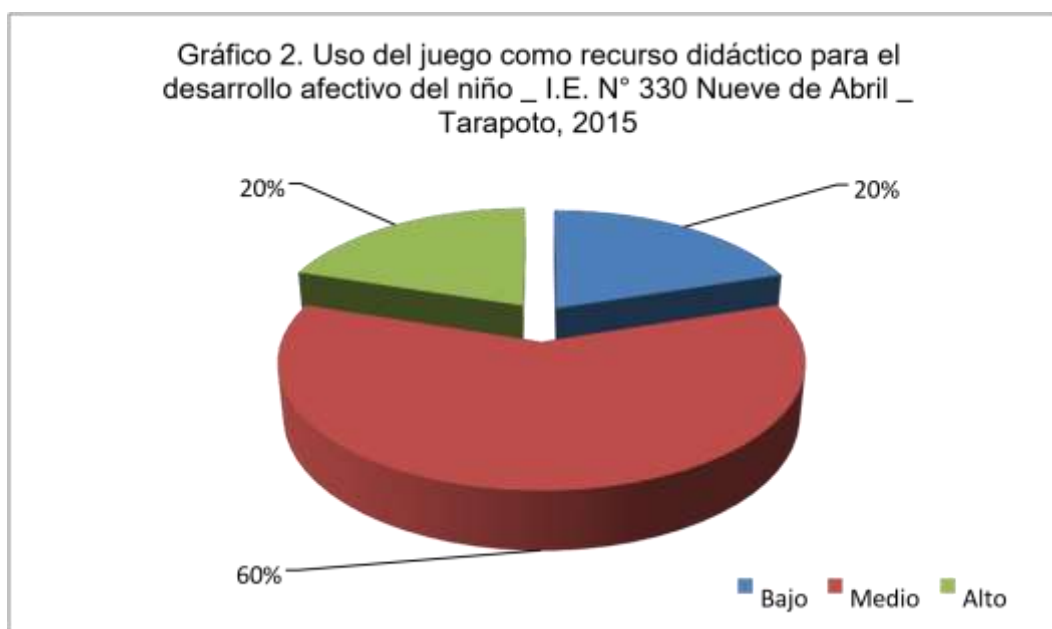
Fuente. Elaboración propia a partir de los datos de la tabla 2

Tabla 03 Uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo del niño – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015

Nivel		Cantidad	Porcentaje
Bajo	0 - 3	2	20%
Medio	4 - 5	6	60%
Alto	6 - 7	2	20%
Total		10	100%

Fuente. Elaboración propia a partir de los datos de la tabla 01

En la tabla 03 y gráfico 02, se presentan la cantidad y porcentaje de docentes distribuidos en base al nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo del niño/a; notándose que el 60% de los docentes (06) alcanza en nivel medio, con puntuaciones que oscilan entre 4 y 5 puntos; un 20% de los docentes (02) se ubican en el nivel alto, con puntajes que fluctúan entre 6 y 7 puntos; mientras que el 20% restante de docentes (02) se ubican en el nivel bajo, con puntajes comprendidos entre 0 y 3 puntos respectivamente; deduciéndose, que los docentes en su mayoría si utilizan el juego en el proceso de enseñanza para estimular la autoestima y desarrollo social de los niños/as.



Fuente. Elaboración propia a partir de los datos de la tabla 3

Tabla 04 Uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor del niño – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015

Nivel		Cantidad	Porcentaje
Bajo	0 - 4	7	70%
Medio	5 - 7	2	20%
Alto	8 - 9	1	10%
Total		10	100%

Fuente. Elaboración propia a partir de los datos de la tabla 01

En la tabla 04 y gráfico 03, se presentan la cantidad y porcentaje de docentes distribuidos en base al nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor del niño/a; notándose que el 70% de los docentes (07) alcanza en nivel bajo, con puntuaciones que oscilan entre 0 y 4 puntos; un 20% de los docentes (02) se ubican en el nivel medio, con puntajes que fluctúan entre 5 y 7 puntos; mientras que el 10% restante de docentes (01) se ubican en el nivel alto, con puntajes comprendidos entre 8 y 9 puntos respectivamente; deduciéndose, que los docentes en su mayoría desconocen o no utilizan el juego en el proceso de enseñanza para estimular el conocimiento de su cuerpo, la lateralidad, dominio espacial y el fortalecimiento de los músculos en general.



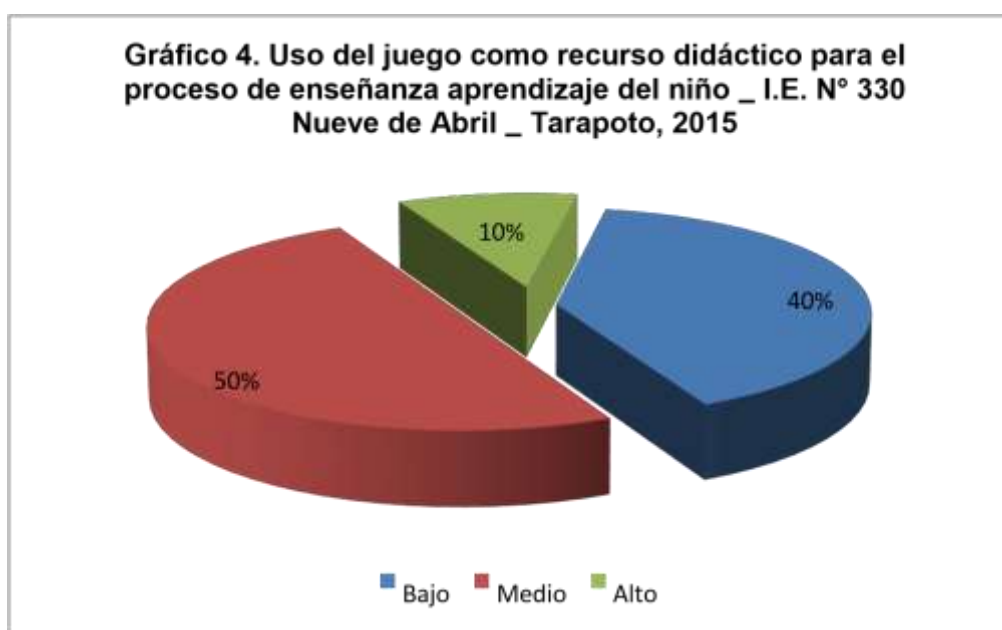
Fuente. Elaboración propia a partir de los datos de la tabla 4

Tabla 05 Uso del juego como recurso didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje del niño – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015

Nivel		Cantidad	Porcentaje
Bajo	0 - 15	4	40%
Medio	16 - 22	5	50%
Alto	23 - 30	1	10%
TOTAL		10	100%

Fuente. Elaboración propia a partir de los datos de la tabla 01

En suma, en la tabla 05 y gráfico 04, se presentan la cantidad y porcentaje de docentes distribuidos en base al nivel de uso del juego como recurso didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje del niño/a; observándose, que el 50% de los docentes (05) se ubican en el nivel medio, con puntuaciones que oscilan entre 16 y 22 puntos; el 40% de los docentes (04) se ubican en el nivel bajo, con puntajes que fluctúan entre 0 y 15 puntos; mientras que solamente un 10% que equivale a un (01) docente se ubican en el nivel alto, con puntajes comprendidos entre 23 y 30 puntos respectivamente; deduciéndose, que la mayoría de docentes desconocen o no utilizan el juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza para estimular el desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotor de los niños/as.



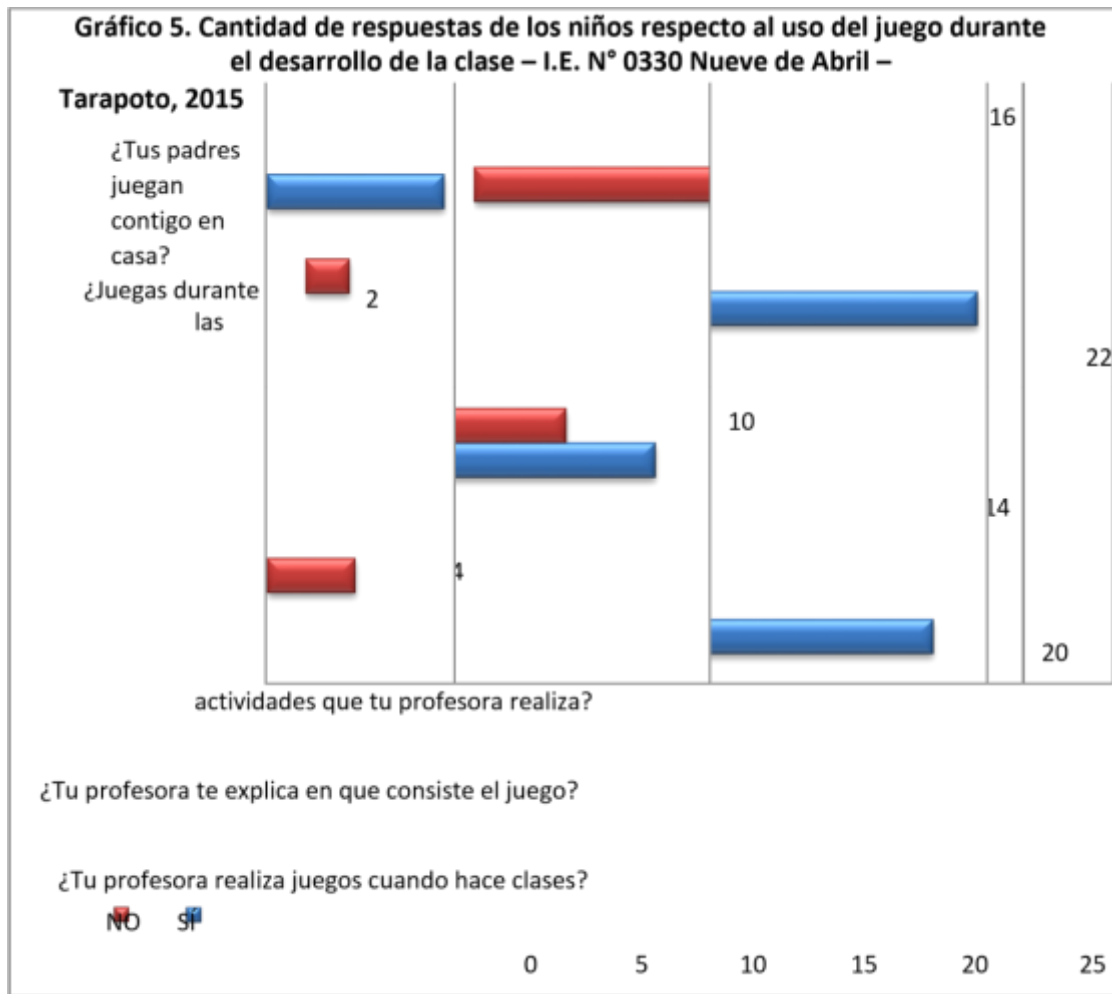
Fuente. Elaboración propia a partir de los datos de la tabla 5 **Tabla 6**

Cantidad y porcentaje de respuestas de los niños respecto al uso del juego durante el desarrollo de la clase – I.E. N° 330 Nueve de Abril – Tarapoto, 2015

Ítems	SÍ		NO		Total	
	n	%	n	%	n	%
¿Tu profesora realiza juegos cuando hace clases?	20	83	4	17	24	100
¿Tu profesora te explica en que consiste el juego?	14	58	10	42	24	100

¿Juegas durante las actividades que tu profesora realiza?	22	92	2	8	24	100
¿Tus padres juegan contigo en casa?	8	33	16	67	24	100
T o t a l	64	67	32	33	96	100

Fuente. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los niños/as de la I.E. N° 330 de Tarapoto.



Fuente. Elaboración propia a partir de los datos de la tabla 6

En la tabla 06 y gráfico 05; se aprecia la cantidad y porcentaje de respuestas de los niños de la I.E. N° 330 de Nueve de Abril, a quienes se les preguntó sobre la frecuencia de uso del juego por parte de su profesora; distinguiéndose, que ante la pregunta: ¿Tu profesora realiza juegos cuando hace clases?; el 83% de los niños (20 niños) manifestaron que la profesora SÍ realiza juegos en el aula y el 17% restante (04 niños) dijeron que la profesora NO realiza dicha acción. Sin embargo, no hay claridad sobre la intencionalidad del juego en los niños.

Igualmente, ante la pregunta: ¿Tu profesora te explica en que consiste el juego?; el 58% de respuestas (14 niños) dijeron que SÍ y la diferencia (10 niños que equivale al 42%) manifestaron que su profesora NO explica las reglas de juego. Esto implica que las docentes dejan a los niños que jueguen libremente y no se propicia un direccionamiento o intencionalidad para estimular las dimensiones cognitivas, afectivas, etc.

Frente a la interrogante: ¿Juegas durante las actividades que tu profesora realiza?; el 92% de respuestas (22 niños) afirmaron que SI y el resto (02 niños que equivale al 8%) señalaron que NO juegan durante las actividades. Estos datos revelan que hay niños/as indiferentes a los juegos de los demás o todavía no han logrado integrarse al grupo.

Por último ante la pregunta: ¿Tus padres juegan contigo en casa?; el 33% de niños (08) dijeron que SÍ y el 67% restante (16 niños) dijeron que NO juegan en casa con sus padres. Esto es preocupante, porque los niños juegan solos y libremente, pero no hay un acompañamiento a sus procesos cognitivos y perceptivos.

En consecuencia, se deduce que las y los docentes del nivel inicial no están aprovechando el juego como recurso didáctico para desarrollar las habilidades y destrezas; al parecer olvidan que el juego es el primer acto creativo del ser humano, comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece entre la realidad exterior, las fantasías y las necesidades donde los deseos que se van adquiriendo se aprenden con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto entre el que enseña y el que aprende. Es importante señalar que la necesidad de jugar es propia de todo niño, pero ha de tenerse en cuenta que no todos ellos juegan de la misma manera, ni a los mismos juegos, ni por las mismas motivaciones demostrando que el juego está determinado por las condiciones materiales de existencia, en un contexto social e histórico concreto, siendo imprescindible considerar lo lúdico en el nivel inicial como el inter juego entre factores individuales y sociales que se condicionan mutuamente en una relación dialéctica en la cual se integran el docente, los alumnos, el conocimiento y el contexto.

IV. DISCUSIÓN

El presente estudio descriptivo en relación al uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los docentes del nivel inicial en la precitada Institución Educativa revelan que la mayoría de docentes (más del 50%) utilizan pero medianamente. Asimismo, los niños manifiestan que sus padres no juegan con ellos en casa; infiriéndose la opinión de considerar al juego como una pérdida de tiempo y que afecta el proceso de enseñanza aprendizaje. Entonces, se puede afirmar que en la I.E N° 330 la estimulación de las dimensiones cognitivas, afectivas y motrices se desarrollan muy lentamente en dicha institución frente a otras escuelas en la que los docentes potencian y aprovechan muy bien las actividades lúdicas para promover aprendizajes, según los datos del cuestionario respondido por las docentes y la encuesta aplicada a los niños de cuatro años.

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido y dentro del cual la docencia pueda conducir al niño progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Por eso varios estudios, concuerdan en afirmar la relevancia del juego en el proceso de aprendizaje; **Campos, M., Chacc, E. y Gálvez, P. (2006)** en su estudio **“El Juego como estrategia pedagógica**, concluye que en el juego los niños se expresan de forma natural, porque eligen una solución adecuada a sus necesidades y posibilidades, eligen una solución saludable, ya que el juego promueve habilidades sociales, ayuda a canalizar, reducir o encauzar conductas agresivas (base para la seguridad del individuo y del ambiente seguro), promueve la participación y ser activo (con la base de la creatividad, colaboración y cooperación: todos los niños quieren jugar), genera valores humanos positivos para la vida y, por tanto, mejora la salud física y emocional. Las actividades lúdicas que realizan niños y niñas en la escuela son predominantemente grupales, mixtas, con pares, con baja estructuración de reglas y con actividad física variable. Además, presentan interacciones verbales y corporales que permiten enriquecer y guiar el juego que se desarrolla, favoreciendo la expresión y la comunicación.

Otras investigaciones como las de Silvana, E., Hurtado, María del Carmen (2012) **“La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos**; concluye que la aplicación del programa de actividades de psicomotricidad global ha influido significativamente en el desarrollo de conceptos básicos en los niños de cuatro años de una institución privada del distrito de san Borja. La psicomotricidad es una actividad básica que coadyuva al niño en edades tempranas a estructurar la realidad inmediata a través de la experiencia adquiriendo conceptos básicos matemáticos de una manera espontánea y natural, como es la naturaleza del pensamiento lógico del niño. La psicomotricidad es fuente integradora del conocimiento del niño, pues es el movimiento corporal en el medio que colabora a que el niño relacione los objetos y genere sus propias estructuras mentales. El aprendizaje de conceptos básicos en los niños de cuatro años tiene estrecha relación con la calidad de las experiencias manipulativas y con la relación, interacción, sujeto – objeto y medio ambiente.

Respecto al desarrollo afectivo; **Rocha, B., Saavedra, F. (2000)** **“Influencia del juego en el desarrollo de actitudes**; concluye que de acuerdo a la evaluación los alumnos prefieren los juegos espontaneas, donde no existen reglas dada a su edad de nueve y 10 años. Según su naturaleza y finalidad, los alumnos del 4° prefieren

los juegos de ficción donde se hace uso de la imaginación. En cuanto a reglas, las niñas prefieren juegos de integración, tipo adquisición donde se hace uso de la memoria y de los sentidos. Los alumnos que participan en los juegos experimentales (de integración) presentan las siguientes actitudes que se definen como características de su perfil de influencia positiva: Son espontáneos, se relacionan con sus compañeros y se respetan, participan y evaporan, son responsables con los materiales que usan y obedecen las reglas.

Abad, N., Ruiz, K. (2003) **Influencia de los juegos en el aprendizaje del área de matemática**, concluyen que el juego debidamente seleccionado favorece la estimulación y desarrollo de capacidades básicas en los siguientes aspectos: Exploración y orientación en el plano y en el espacio. Relaciones lógicas. Sentido numérico y operativo y medición, desarrollo de la direccionalidad, lateralidad sobre todo de ubicación en el ámbito espacial.

En suma, el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje no es una actividad menor o de segundo rango, tampoco constituye una recompensa o un período de descanso respecto de otros trabajos; cuando se cae en el error de concebirlo sólo como una actividad de distracción, de esparcimiento o de liberación de las tensiones producidas por las actividades escolares, la escuela suele desterrar a un espacio y tiempo de segunda categoría y no suelen mantener ninguna relación con los objetivos propiamente escolares. El Nivel Inicial no puede caer en este error, por el contrario, debe integrar la actividad lúdica o la actividad exploratoria en una propuesta que promueva placer, relación y adquisición de conocimientos, los alumnos son sujetos sociales concretos, portadores de una historia e insertos en una cultura determinada, por lo tanto sus valores, sus expectativas, sus costumbres y sus motivaciones se verán reflejadas en sus juegos.

Por otro lado, se sabe que la etapa infantil se caracteriza por el desarrollo intenso de la capacidad de retención mental y reproducción. En esta etapa la memoria es básicamente de carácter involuntario, el niño retiene lo que captó su atención en la actividad y lo que produjo una impresión en él. Estos procesos cognitivos son las bases para el desarrollo de los procesos cognitivos superiores del ser humano: El lenguaje, el pensamiento y la inteligencia. Es por ello la importancia de brindar a los niños estímulos adecuados en calidad y cantidad, en el momento oportuno. Por

eso, en **las actividades y los juegos** que el niño realiza, pone en funcionamiento los procesos básicos de atención, percepción y memoria. Cuando existen dificultades para atender, percibir y recordar es cuando el niño presenta problemas en la adquisición del lenguaje, la lectoescritura y otras materias importantes para la etapa escolar y para su desempeño en general.

Por lo tanto, en base a los resultados estadísticos, se puede afirmar que el juego es un recurso de aprendizaje indispensable. Sin embargo, aún hay muchos docentes que no incluyen el juego dentro de sus actividades como medio de aprendizaje. Es decir, en ocasiones limitan el juego a momentos exclusivos como el recreo. **Chaves y Heudebert (2010)** enfatizan en que una de las ventajas más grandes que brinda el juego es que permite resolver problemas simbólicamente y, al jugar, se dan distintos procesos mentales que el niño va poniendo en práctica. Además, el disfrute que proporciona el juego a los niños es un factor resaltante en cuanto a la motivación y el grado de atención que los niños pueden alcanzar. De ahí la importancia de aprovechar las distintas oportunidades de aprendizaje que surgen durante el juego.

V. CONCLUSIÓN

5.1. El nivel de uso del juego como recurso didáctico es medio y está contribuyendo medianamente en el desarrollo integral de los niños de la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es decir, no se está aprovechando toda la potencialidad que tiene el juego para estimular el desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotor de los niños, según el 50% de los docentes de la referida Institución Educativa.

5.2. El nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es medio según el 40% de las docentes, pues usan el juego de manera parcial en el proceso de enseñanza aprendizaje; por tanto, la estimulación de la atención, percepción, memoria, lenguaje y pensamiento es aceptable o mediana.

5.3. El nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es media según el 60% de las docentes; pues, tampoco se propicia una buena estimulación de la autoestima y el desarrollo social de los niños.

5.4. El nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es bajo según el 70% de las docentes; o sea, tampoco se está aprovechando las actividades lúdicas para estimular el conocimiento de su cuerpo, la lateralidad, dominio espacial y el fortalecimiento de los músculos en general.

VI. RECOMENDACIONES

6.1. A los directivos de la I.E. N° 330 de Nueve de Abril se exhorta a promover espacios de reflexión pedagógica con el equipo de docentes, a fin de compartir estos resultados y retomar acciones que permitan incorporar al juego como un recurso didáctico en todas las sesiones de aprendizaje, sin perder de vista el desarrollo de las habilidades cognitivas, afectivas y destrezas motrices.

6.2. A la docencia del nivel inicial de la I.E. N° 330 y la docencia en general; se recomienda tener en cuenta los resultados del presente estudio y lo posible gestionar una actualización pedagógica respecto a la relevancia del juego como recurso didáctico para estimular las dimensiones cognitiva, afectiva y psicomotora de los niños.

6.3. A las docentes de aula, se recomienda reunirse con sus comités de aula y padres de familia para compartir los resultados del estudio y orientarlos para que apoyen desde sus hogares con la formación integral de sus hijos. Para ello, hay que dotarles de información y charlas que permitan comprender la importancia del juego libre o con intencionalidad pedagógica en el aprendizaje de sus hijos.

VII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Chacon, P. (2001) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?, disponible en: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>.

Crespillo, E. (2010) El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Estudios Pedagógicos. Disponible en: http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

Campos, M., Chacc, E. y Gálvez, P. (2006) en su investigación “El Juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa en niños y niñas de 7 y 8 años en la escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago - Chile”;

Wilches, L., Díaz, V., Jarava, M. y otros (2012) La identificación de las causas que influyen en las dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes de la sede educativa José Acevedo y Gómez en el área de matemáticas en básica primaria.

Ledo Valcárcel, C. (2011) Los juegos, una alternativa en la enseñanza del español como lengua extranjera. Cuadernos de Educación y Desarrollo. Universidad de Ciencias Pedagógicas “Frank País García”, Cuba Facultad Humanidades. Disponible en: <http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>

Ministerio de Educación (2002) Ley General de Educación N° 28044

Ministerio de Educación (2009) Diseño Curricular Nacional
Muñiz, L. y otros (s/f) El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora.

Silvana, E., Hurtado, María del Carmen (2012) “La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos

en los niños de cuatro años de una Institución Educativa privada del distrito de San Borja” – Lima Perú.

Mejía, Y. Griselda, L. (2006) Aplicación de juegos para lograr el aprendizaje significativo del área matemática de los educandos del 3º grado “A” de educación primaria de la I.E. N° 40052 “el peruano del milenio almirante Miguel Grau” – Arequipa.

Rocha, B., Saavedra, F. (2000) “Influencia del juego en el desarrollo de actitudes de los alumnos del 4 grado en la Institución Pública Juan Jiménez Pimentel” – Tarapoto.

Andrade D., Pierola, R. y Ushiñahua, L. (2001) El conocimiento y uso de juegos didácticos para el aprendizaje en el área de Lógico Matemática en el primer ciclo de la Institución Educativa José Antonio Ramírez Arévalo.

Abad, N., Ruiz, K. (2003) Influencia de los juegos en el aprendizaje del área de matemática de la Institución Educativa Inicial 312 – Morales.

Chaves Bellido & Heudebert Mercier (2010) *Iniciación a la matemática y desarrollo del pensamiento lógico*. Lima: Facultad de Educación PUCP

Chapouille, María Virginia (2007) La importancia del juego en el proceso educativo. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación, Año VIII, Vol.*

8, p. 64 – 65.

Calero, M. (2005) *Educación jugando* Lima: Alfaomega.

Vargas, L. (1994) Sobre el concepto de percepción. *Alteridades, Vol. 4 (8)*, pp.47 - 53

Reátegui, N., & Sattler, C., (1999) *Metacognición. Estrategias para la construcción del conocimiento*. (2da. Ed.) Lima: CEDUM.

Gómez, A. (2011) *Expresión y Comunicación*. Málaga: IC Editorial

Berruezo, P. (2000) Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. No. 37, pp.21 – 33.

Garaigordobil, 1990. M. Juego y desarrollo infantil. Madrid.

Garaigordobil, M. 1992. Diseño y evaluación de un programa lúdico de intervención psicoeducativa con niños 6-7 años. País Vasco.

ANEXOS

ANEXO 01. MATRIZ DE CONSISTENCIA

ANEXO 02. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ANEXO 03. CÁLCULO DE CONFIABILIDAD

ANEXO 04. FICHA DE VALIDACIÓN

ANEXO 05. VISTAS FOTOGRÁFICAS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN LA I.E. N° 330 DE LA URBANIZACIÓN NUEVE DE ABRIL DEL DISTRITO DE TARAPOTO, PROVINCIA Y REGIÓN SAN MARTIN, 2015

AUTORA: Prof. Leny del Águila Ruiz

<p>DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA: En el contexto de las dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E. N° 330, de la Urbanización 9 de abril, distrito de Tarapoto; existe un problema real y concreto: Se desconoce con precisión y objetividad, cuánta importancia brindamos al juego como un recurso didáctico para aprender y enseñar a los niños/as del nivel inicial.</p>			
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE DE ESTUDIO E INDICADORES
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cómo y cuál es el nivel de uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martin, 2015?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Caracterizar la importancia y el uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martin, 2015</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El nivel de uso del juego como recurso didáctico es medio y contribuye en el desarrollo integral de los niños de la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martin, 2015</p>	<p>VARIABLE. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -APRENDIZAJE</p> <p>Definición conceptual. Garaigordobil, M. (1995) afirma que el juego, es la actividad por excelencia de la infancia, contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño, el juego desempeña un papel importante en el desarrollo intelectual, ya que a través de</p>

<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es el nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto,</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Describir el nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto,</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS El nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de</p>	<p>las variadas actividades lúdicas que realiza el niño a lo largo de la infancia, crea y desarrolla estructuras mentales, que posibilitan una vía de desarrollo del pensamiento abstracto, ensaya conductas más complejas, siendo un estímulo para la atención y la memoria.</p> <p>Definición operacional. Para conocer el uso del juego como recurso didáctico en el proceso de E-A, implica medir la frecuencia y el conocimiento que el docente tiene para utilizarlo en el desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotor.</p>
--	--	--	--

<p>provincia y región san Martín, 2015?</p> <p>¿Cuál es el nivel de uso de juego como recurso didáctico para el</p>	<p>provincia y región san Martín, 2015</p> <p>Identificar el nivel de uso del juego como recurso didáctico</p>	<p>Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es medio.</p> <p>El nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1279 595 1447 635">Variable</th> <th data-bbox="1447 595 1637 635">Dimensiones</th> <th data-bbox="1637 595 2145 635">Indicadores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1279 635 1447 896">El juego</td> <td data-bbox="1447 635 1637 896">Desarrollo cognitivo</td> <td data-bbox="1637 635 2145 896">Uso de juegos para estimular la atención, la</td> </tr> </tbody> </table>	Variable	Dimensiones	Indicadores	El juego	Desarrollo cognitivo	Uso de juegos para estimular la atención, la
Variable	Dimensiones	Indicadores							
El juego	Desarrollo cognitivo	Uso de juegos para estimular la atención, la							

<p>desarrollo afectivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de</p>	<p>para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de</p>	<p>afectivo de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1279 1046 1447 1121">como recurso</td> <td data-bbox="1447 1046 1637 1121"></td> <td data-bbox="1637 1046 2145 1121">memoria, la percepción, el lenguaje y el pensamiento.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1279 1121 1447 1217"></td> <td data-bbox="1447 1121 1637 1217">Desarrollo afectivo</td> <td data-bbox="1637 1121 2145 1217">Uso de juegos de roles y juegos de autoestima útiles para el desarrollo social.</td> </tr> </table>	como recurso		memoria, la percepción, el lenguaje y el pensamiento.		Desarrollo afectivo	Uso de juegos de roles y juegos de autoestima útiles para el desarrollo social.
como recurso		memoria, la percepción, el lenguaje y el pensamiento.							
	Desarrollo afectivo	Uso de juegos de roles y juegos de autoestima útiles para el desarrollo social.							

<p>Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martin, 2015?</p> <p>¿Cuál es el nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martin, 2015?</p>	<p>Tarapoto, provincia y región san Martin, 2015</p> <p>Identificar el nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martin, 2015</p>	<p>Tarapoto, provincia y región san Martin, 2015; es medio.</p> <p>El nivel de uso de juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martin, 2015; es medio.</p>	<p>didáctico</p> <p>Desarrollo personal, motores, sensoriales, de condición física</p> <p>escala ordinal; en base a las siguientes categorías: Alto, En su momento se establecerá los puntajes correspondientes.</p>	<p>Uso de juegos de conocimiento psicomotor</p> <hr/> <p>E MEDICIÓN. Para medir la variable de estudio, se</p>
DISEÑO DE INVESTIGACIÓN		POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	
<p>Se empleará el diseño descriptivo simple, cuyo esquema es el siguiente:</p> <p style="text-align: center;">M ————— O</p> <p>Donde:</p> <p>Es la muestra representada en los niños y</p> <p>M = docentes de la I.E. N° 330.</p> <p>Son las observaciones representadas en</p> <p>los datos</p> <p>O = recolectados</p> <p>.</p>		<p>Población. Estará conformado por 75 niños/as y 03 docentes del nivel inicial en la I.E. N°330 de nueve de abril, distrito de Tarapoto, provincia y región San Martin.</p> <p>Muestra. Estará conformada por los 24 niños/as y 10 docentes del nivel inicial en la I.E. N°330 de nueve de abril, distrito de Tarapoto, provincia y región San Martin.</p> <p>Criterios de exclusión. Solamente se aplicó a niños que asistieron a clase y tenían disposición de colaborar con sus respuestas. La muestra fue seleccionada de modo no probabilístico e intencional.</p>	<p>Técnicas e instrumentos de recolección de información Para recoger los datos se empleará como técnica la entrevista materializada en los siguientes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario para los estudiantes • Cuestionario para los docentes <p>Técnicas de procesamiento de datos</p> <p>Para el análisis y procesamiento de la información recogida, se empleará técnicas estadísticas de organización y presentación de datos como: Tabla de frecuencias, Porcentajes, Media aritmética, Desviación estándar. Para procesar datos se empleará el Microsoft Excel.</p>	

ANEXO 02

CUESTIONARIO PARA IDENTIFICAR EL USO DEL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

Instrucciones: Estimado/a colega del nivel inicial a continuación te presentamos una serie de preguntas las mismas que te pedimos la respondas con mucha veracidad ya que de ello depende un importante trabajo que vamos a realizar en bien de la educación. **Marque con una (X) su respuesta**

Afirmaciones	Siempre	A veces	Nunca	No sabe
Desarrollo cognitivo				
1. Utiliza usted juegos de construcción para estimular la capacidad de atención				
2. Utiliza usted juegos de manipulación para estimular el desarrollo de la memoria				
3. Utilizas usted juegos sensoriales para estimular la percepción				
4. Utiliza juegos de imaginativos o lingüísticos para estimular el lenguaje				
5. Utiliza usted juegos de descubrimiento u otros para estimular el pensamiento				
Desarrollo afectivo				
6. Utiliza usted juegos de roles o dramatizaciones para estimular su inteligencia emocional				
7. Utiliza usted juegos de autoestima para estimular su seguridad y autonomía				
Desarrollo motor				
8. Utiliza usted juegos para estimular el conocimiento personal				
9. Utilizas usted juegos motores para estimular la lateralidad, dominio espacial, etc.				
10. Utilizas juegos físicos para fortalecer los músculos en general				

Muchas gracias por su colaboración!

ENTREVISTA PARA DETECTAR EL USO DE JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

Instrucciones. Mediante el uso de una estrategia pertinente, formar un grupo focal con los niños, a fin de que conozcamos las apreciaciones de los niños, respecto al uso del juego como recurso en el desarrollo de las clases.

1. ¿Tu profesora realiza juegos cuando hace clases?

2. ¿Tu profesora te explica en que consiste el juego?

3. ¿Juegas durante las actividades que tu profesora realiza?

4. ¿Tus padres juegan contigo en casa?

Muchas gracias!!!

ANEXO 03 CALCULO

DE CONFIABILIDAD

URBANIZACION NUEVE DE ABRIL 07 DE OCTUBRE DE 2015.

OFICIO N° : 001 S.A.

SEÑORA : CHELA PINEDO PINCHI.

DIRECTORA: DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°330

CIUDAD : TARAPOTO

ASUNTO : SOLICITA AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR ENCUESTA.

Por intermedio de la presente me dirijo a su digno despacho.

Para hacer de su conocimiento lo siguiente.

Que teniendo que ejecutar encuesta para la tesis denominada **El juego como Recurso Didáctico en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños en la I.E. N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril del distrito de Tarapoto**, provincia y región San Martín, 2015; para la obtención de mi título profesional en Educación en la Institución Educativa Inicial N°330.

Solicito respetuosamente, la autorización y permiso para poder ingresar y ejecutar la encuesta a los niño (as) de la sección Amor turno Mañana 04 años y docentes de dicha Institución Educativa.

No dudando de su alto espíritu de comprensión y deseando el bien de la niñez me despido de Ud.

ATENTAMENTE.

I.E. N° 330
RECEPCION
Fecha: <u>07/10/15</u>
Hora: <u>9. am</u>
Firma: <u>[Firma]</u>

[Firma]

Leny del Aguila Ruiz

AUTORIZACION PARA EJECUTAR ENCUESTA

09 DE OCTUBRE DEL AÑO 2015

**SRA : LENY DEL AGUILA RUIZ DOCENTE DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA – 330.**

CUIDAD: TARAPOTO

Yo, Chela Pinedo Pinchi con DNI N° 01123910 Directora de la Institución Educativa Inicial N°330 de la Urbanización Nueve de Abril .Autorizo a la profesora Leny del Águila Ruiz identificada con el DNI N° 01061868, a ejecutar la encuesta el día viernes 13 de Octubre del 2015.

Estudiante de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Escuela Académico Profesional de Bachiller y licenciatura en Educación.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para reiterarle a usted los sentimientos de mi especial y consideración y estima

ATENTAMENTE.


GOB. REGIONAL SAN MARTIN
UGEL SAN MARTIN
I.E.I. N°330 - TARAPOTO
.....
Mg. Chela Pinedo Pinchi
DIRECTORA

Chela Pinedo Pinchi

Directora

ANEXO 04

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del experto : **Hipólito Percy Barbarán Mozo**
 Institución donde labora/Cargo : **Docente de Investigación – EPG UCV Tarapoto**
 Instrumento Motivo de Evaluación : **Cuestionario sobre el uso del juego como recurso didáctico**
 Autores del instrumento : **Prof. Leny del Águila Ruiz**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales				x	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permitirán recoger la información objetiva respecto a sus dimensiones e indicadores conceptuales y operacionales.			x		
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico y legal inherente al uso del juego como recurso didáctico				x	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento están organizados en función de las dimensiones y la definición operacional y conceptual de manera que permitan hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				x	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.			x		
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				x	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación.					x
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan se relacionan con los indicadores de cada dimensión del juego como recurso didáctico.				x	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumentos propuestos responden al propósito de la investigación.			x		
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa y nombre del instrumento.			x		
TOTAL					37	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El cuestionario materia de validación, cumple con bastante aceptabilidad los diferentes criterios de evaluación, existe suficiente coherencia respecto a los ítems y las dimensiones de la variable de estudio; por tanto, puede ser aplicada para los fines que fue diseñado.

PROMEDIO DE VALORACIÓN : Bueno (37 puntos)

Tarapoto, julio del 2015



 Dr. Hipólito Percy Barbarán Mozo
 Cppe N° 377054

ANEXO 05

VISTAS FOTOGRÁFICAS

FOTO N°1: Haciendo la entrevista a un niño



FOTO N°2: Haciendo la entrevista a una niña



FOTO N° 3: Jugando a agruparse descubro cantidades



FOTO N°4: Jugando a agruparse descubro cantidades



FOTO N°5: Jugando a agruparme en grupo grande aprendo a contar con los demás



FOTO N°6: Jugando aprendo a agrupar pelotitas según su color





ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, **Segundo Portocarrero Tello**, revisor de la tesis de la estudiante **DEL AGUILA RUIZ LENY**, titulada **El Juego como Recurso Didáctico en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños en la I.E. N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril del distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín, 2015**, constato que la misma tiene un índice de similitud de 24% verificable en el reporte de originalidad del programa *Tumitin*.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el trabajo cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Tarapoto 15 de junio de 2015



Dr. Segundo Portocarrero Tello



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA Y TITULACION

El Juego como Recurso Didáctico en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños en la I.E. N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril del distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín, 2015

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

AUTOR:

Luz del Aguila Ruiz

ASESOR:

Mg. Segundo Portocarrero Tello

LINEA DE INVESTIGACION:

Atención integral del infante, niño y adolescente

TARAPOTO, PERU

2018

Resumen de coincidencias

24 %

Se están viendo fuentes estándar
Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias		
1	desarrollo cognitivo y m...	1 %
2	www.alhaurin.com	1 %
3	bichycarro.blogspot.com	1 %
4	produccion de textos en...	1 %
5	www.gbralfaro.uma.es	1 %



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE
TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL
UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

Yo, **DEL AGUILA RUIZ LENY**, identificado con DNI N° **01061868**, egresado de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL** de la Universidad César Vallejo, autorizo (), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado

"EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN LA I.E. N° 330 DE LA URBANIZACIÓN NUEVE DE ABRIL DEL DISTRITO DE TARAPOTO, PROVINCIA Y REGIÓN SAN MARTÍN, 2015", en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

FIRMA

DNI: 01061868

FECHA: 13 de Julio del 2018

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CAM | DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO

FORMATO DE SOLICITUD

SOLICITA:

el visto bueno de mi tesis

ESCUELA DE EDUCACIÓN

ATENCIÓN:

Nombre del responsable de la oficina

Lenny Del Aguila Ruiz

Nombre y apellido del solicitante

con DNI N.º 01061869

(Número de DNI)

domiciliado (a) en

Ir Libertad N.º 341 - Banda Shilcayo

(Calle / Lote / No. / Urb. / Distrito / Provincia / Región)

ante Ud. con el debido respeto expongo lo siguiente:

Que en mi condición de alumno de la promoción:

2013 - I

(Promoción)

del programa:

Complementación

(Nombre del programa)

Universitaria

identificado con el código de matrícula N.º

(Código de alumno)

de la Escuela de Educación, recorro a su honorable despacho para solicitarle lo siguiente:

(Explique sus requerimientos)

Solicito el visto bueno de mi trabajo

Por lo expuesto, agradeceré ordenar a quien corresponde se me atienda mi petición por ser de justicia.

15 de junio de 2015

del Aguila

(Firma del estudiante)

Documentos que adjunto:

- a.
- b.
- c.
- d.

Cualquier consulta por favor comunicarse conmigo al:

Teléfono:

Correo electrónico:

