



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los
niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús
distrito de Huacho, 2014

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Br. Susy Isabel Soto Sánchez

ASESOR:

Mgtr. Karlo Ginno Quiñones Castillo

SECCIÓN

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Condiciones de Enseñanza Aprendizaje

LIMA- PERU

2018



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lima, siendo las 8:45:00 AM del día 26 de febrero de 2015, a mérito de la R.D. N° 0760-2015-UCV-L-DA-EPG, de fecha 25 de febrero de 2015, se dio inicio a la sustentación de la tesis titulada:

“LOS JUEGOS DIDACTICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL I.E. DIVINO NIÑO JESUS DISTRITO DE HUACHO”

Presentado por:

- **SOTO SANCHEZ SUSY ISABEL**

Ante el jurado evaluador conformado por los docentes:

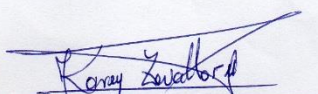
- PRESIDENTE	:	Dr. Angel Salvatierra Melgar
- SECRETARIO	:	Mgrtr. Karen Zevallos Delgado
- VOCAL	:	Mgrtr. Karlo Ginno Quiñones Castillo


Concluida la sustentación, los miembros del jurado dictaminan:

Aprobado por mayoría

Siendo las 9:30:00 AM se dio por concluido el presente acto, firmando los miembros del jurado evaluador.


 Dr. Angel Salvatierra Melgar
 PRESIDENTE


 Mgtr. Karen Zevallos Delgado
 SECRETARIO


 Mgtr. Karlo Ginno Quiñones Castillo
 VOCAL

CAMPUS LIMA NORTE
 Av. Alfredo Mendiola 6232,
 Panamericana Norte, Los Olivos.
 Tel.: (+511) 202 4342
 Fax.: (+511) 202 4343

fb/ucv.peru
 @ucv_peru
 #saliradelante
 ucv.edu.pe

Dedicatoria:

A mis padres Eladio y Isabel por darme la vida y ejemplo de superación.

Agradecimiento

A Dios por darme la salud y bienestar para lograr mis metas.

Agradezco a mis maestros por sus enseñanzas y consejos a lo largo de mi trayectoria como estudiante y por contribuir a mi superación académica.

A la familia Flores, Hjar, Díaz, Espada por sus consejos y apoyo moral, que contribuyeron en mi formación profesional.

Declaración jurada

Yo, Susy Isabel Soto Sánchez, estudiante del Programa de Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI N° 46190683, con la tesis titulada "Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho"

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 auto plagiada; 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), auto plagio (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.

Huacho, 09 de diciembre de 2014

Susy Isabel Soto Sánchez

DNI: 46190683



Presentación

Señor presidente

Señores miembros del jurado calificador:

Presento ante ustedes la tesis titulada “Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho, con el objetivo de Determinar la relación que existe ente juegos didácticos y el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de magister en Educación con mención en psicología del niño.

El documento consta de siete capítulos, a través de los cuales se expone la introducción donde se expone el problema de la investigación, el marco teórico que sustentan la investigación; así como el marco metodológico; los resultados obtenidos; la discusión; las conclusiones a la que se llegó en el presente trabajo; las recomendaciones con lo cual quiero contribuir conocimientos científicos que pueden ser utilizados por los docentes y las futuras investigaciones. Por último presentamos las referencias bibliográficas, que son los libros de los diferentes autores que he consultado para la presente investigación.

Pongo a su consideración el presente trabajo, para su valoración respectiva.

La autora

Índice de contenido

	Pág.
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de autoría	v
Presentación	vi
Índice de contenido	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	
1.1 Realidad problemática	14
1.2 Trabajos previos	16
1.3 Teorías relacionadas al tema	20
1.4 Formulación del problema	39
1.5 Justificación del estudio	40
1.6 Hipótesis	41
1.7 Objetivos	42
II. Método	
2.1. Diseño de investigación	44
2.2. Operacionalización de la variable	47
2.3. Población y muestra	48
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y fiabilidad	49
2.5. Métodos de análisis de datos	52
2.6 Aspectos éticos	52

III. Resultados	
3.1 Resultados descriptivos de la investigación	54
3.2 Prueba de resultados inferenciales	60
IV. Discusión	66
V. Conclusiones	70
VI. Recomendaciones	72
VII. Referencias	74

Anexos

Anexo 1: Artículo científico

Anexo 2: Matriz de consistencia

Anexo 3: Instrumentos

Anexo 4: Validez de instrumentos

Anexo 5: Permiso de la institución donde se aplicó el estudio

Anexo 6: Base de datos

Anexo 7: Prints de resultados

Índice de tablas

	Página
Tabla 1: Matriz de operacionalización de Juego didáctico	47
Tabla 2: Matriz de Operacionalización de aprendizaje significativo	48
Tabla 3: Frecuencia de la población de estudio	48
Tabla 4: Consolidado de la ficha de validación a criterio de juicio de expertos	50
Tabla 5: Nivel de confiabilidad Juegos Didácticos	51
Tabla 6: Nivel de confiabilidad de aprendizaje significativo	52
Tabla 7: Distribución de frecuencias y porcentajes según los juegos didáctico	54
Tabla 8: Distribución de frecuencias y porcentajes según el aprendizaje significativo	55
Tabla 9 Distribución de frecuencias y porcentajes según la dimensión auditivo	56
Tabla 10 Distribución de frecuencias y porcentajes según la dimensión kinestésica	57
Tabla 11 Distribución de frecuencias y porcentajes según la dimensión visual	58
Tabla 12 Distribución de frecuencias y porcentajes según la dimensión Analítico	59
Tabla 13 De correlación Phi entre la variable juegos didácticos y el aprendizaje significativo	60
Tabla 14 De correlación Phi entre las variables juegos didácticos y la dimensión auditiva	61
Tabla 15 De correlación Phi entre la variable juegos didácticos y la dimensión kinestésico	62
Tabla 16 De correlación Phi entre la variables juegos didácticos y la dimensión visual	63

Tabla 17	De correlación Phi entre la variables juegos didácticos y la dimensión analítica	64
----------	--	----

Índice de figuras

	Página
Figura 1: Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según los juegos didácticos	54
Figura 2: Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según el aprendizaje significativo	55
Figura 3: Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según la dimensión auditivo	56
Figura 4: Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según la dimensión kinestésico	57
Figura 5: Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según la dimensión visual	58
Figura 6: Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según la dimensión analítico	59

Resumen

La presente tesis titulada Los Juegos didácticos y de aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho, tiene como objetivo determinar la relación de los juegos didácticos y de aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho.

La investigación se llevó a cabo usando el diseño no experimental, es de tipo descriptivo correlacional. La población fue de 90 estudiantes de 5 años del nivel inicial. El instrumento empleado fue la ficha de observación para medir el aprendizaje significativo en la cual se consignó los resultados de la observación. La ficha técnica fue elaborada por la autora Bazán Jaimes Anali. La información ha sido procesada con la estadística inferencial de correlación de chi –cuadrado, en razón que las variables son nominal y se utilizó una estadística no paramétrico.

En cuanto a los resultados puedo mencionar que existe una relación $r= 0,176$ entre las variable juegos didácticos y la variable aprendizaje significativo. Este grado de correlación indica que la relación entre las variables es positiva y con un nivel de correlación positiva débil. La significancia de $p= 0,095$ muestra que p es mayor a $0,05$ lo que permite señalar que la relación no es significativa por lo tanto se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula, se concluye que: No existe una relación directa entre Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial "Divino Niño Jesús" Distrito de Huacho.

Palabras claves: nivel inicial, juego, aprendizaje, juegos didácticos y aprendizaje significativo

Abstract

The present thesis entitled "The didactic games and significant learning in children of 5 years of the initial level IE Divino Niño Jesús district of Huacho", aims to determine the relationship of didactic games and significant learning in children of 5 years of the initial level IE Divino Niño Jesús district of Huacho.

The research was carried out using the non-experimental design, it is descriptive correlational type. The population was 90 students of 5 years of initial level. The instrument used was the observation form to measure the significant learning in which the results of the observation were recorded. The data sheet was prepared by the author Bazán Jaimes Anali. The information has been processed with the inferential statistics of correlation of chi-square, in that the variables are nominal and a nonparametric statistic was used.

Regarding the results, I can mention that there is a relation $r = 0.176$ between the didactic games variable and the significant learning variable. This degree of correlation indicates that the relationship between the variables is positive and with a weak positive correlation level. The significance of $p = 0.095$ shows that p is greater than 0.05, which indicates that the relationship is not significant, therefore the alternative hypothesis is rejected and the null hypothesis is accepted, it is concluded that: There is no direct relationship between The didactic games and significant learning in children 5 years of the initial level "Divino Niño Jesús" District of Huacho.

Keywords: initial level, game, learning, didactic games and meaningful learning

I. Introducción

1.1 Realidad problemática

En el contexto internacional algunos países vienen utilizando el juego didáctico como una estrategia en diferentes niveles o modalidades educativos, generalmente poco se utiliza pues aún no se conoce sus variadas virtudes. El juego como actividad persigue un fin educativo, se diseña como con reglas que incluyen periodos o estadios pre-reflexivos y también de representación o interiorización abstracta-lógica de las vivencias experimentadas para lograr los objetivos de enseñanza curricular, cuyo logro final es la retención por parte del educando de conocimientos, habilidades y destrezas propiciando de esta manera el progreso de su creatividad. El utilizar esta táctica es con la finalidad de lograr alcanzar el mayor número de objetivos que se dirigen al ejercicio de destrezas en un área determinada. Es esta la razón que se exige la necesidad que se conozca las posibles habilidades que posible lograr a través del juego, en todas y cada una de las áreas a desarrollar en el niño como son el área física relacionada con la emocional, el área del conocimiento relacionada con el lenguaje, el área social relacionada con lo emocional y también debe desarrollar el área académica.

Así mismo es importante que el docente conozca todas las particularidades y especificaciones que debe cumplir un juego para que se considere pedagógico y también debe conocer su tipificación para decidir cuál va a utilizar y cuál es el que más se adecúa al grupo de educandos que lo van a llevar a la práctica. Cuando se conozca la los detalles del juego y sus componente es la oportunidad en que el docente debe preguntarse cómo procesar el juego, que espera lograr con desarrollarlo y como es el proceso para realizarlo, es en este momento cuando empieza a interrogarse cuáles son los materiales que se adecúan para sacarlo adelante.

En nuestro país algunos docentes utilizan los juegos didácticos para ayudar a identificar y estimular las potencialidades inherentes al niño, las mismas que tienen relación con el proceso cognitivo, psicológico, físico y social de los educandos, todo esto con la finalidad de lograr un mejor desarrollo de sus habilidades.

Para lograr adquirir los conocimientos, se debe realizar primero una estimulación a la actividad intelectual relacionada con el tema de aprendizaje pues se conoce que todos y cada uno de los momentos del juego se enlazan con el desarrollo psíquico, físico e intelectual del educando, así como también incentivan al desarrollo de habilidades y la interiorización de conocimientos haciéndolos suyos; de allí que el juego siempre será una herramienta muy importante para que los educandos practiquen sus saberes para adquirir nuevos conocimientos y de esta manera contribuir con su formación.

De allí que el docente no debe darle un valor efectivo a un juego que ha puesto en práctica si lo ejecuta a discreción y sin una intención pedagógica, por lo que se hace necesario que todo docente debe conocer que estos juegos despiertan el interés, motivan y aportan los recursos necesarios para desarrollar la personalidad del educando; son con certeza, una herramienta natural que contribuye para que el educando con toda libertad exprese su personalidad sin límites, son asimismo productivos se tiene en cuenta que contribuyen al aprendizaje, ya que coadyuvan a la adquisición de conocimientos y a la adquisición y mejora de hábitos y de destrezas.

En el contexto local se tiene que en centro Educativo Divino Niño distrito de Huacho los docentes de educación inicial usan los juegos didácticos para lograr el aprendizaje significativo pues se cuenta con un lugar amplio donde los niños tienen acceso a poder distraerse, en áreas verdes donde están los juegos que le permiten desarrollar sus habilidades, las aulas son también grandes y están divididas por sectores donde el niño desarrolla sus potencialidades.

El docente debe entender que todo juego didáctico deber ser considerado como una actividad polifuncional e imprescindible que sirve para promover en el educando manifestaciones como sentimientos, aspiraciones, y también la posibilidad de captar, sentir, y producir emociones. Coadyuva asimismo con el desarrollo de hábitos, organización de habilidades para solucionar situaciones problemáticas, siempre desde el enfoque de aprendizaje. En este sentido, la presente investigación ha estado orientada a determinar la forma en que los juegos

didácticos contribuyen a la mejora del aprendizaje significativo de niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús.

1.2 Trabajos previos

Antecedentes internacionales.

(Mendoza, 2010) *El juego infantil y su influencia en el proceso de socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial del Centro Educativo Barquisimeto, Estado Lara*", estudio realizado para obtener el grado de maestro, tuvo como objetivo demostrar si el juego siendo una actividad de entretenimiento y de distracción social es innata a las personas cuando se encuentran en la etapa de su desarrollo sea de la infancia o de la niñez. Para ello se realizó el estudio recurriendo a un tamaño muestral de 20 niños. Este estudio se fundamentó en la Teoría de Laratos. Los procesos didácticos son útiles por que ayudan a ser efectivo el aprendizaje, debido a que permiten al niño tener contacto inmediato con su medio. Con la teoría en mención el docente utiliza en este estudio los procesos que tiene el método inductivo, los mismos que son usados en esta investigación basada en una percepción intuitiva, en la observación y la percepción, arribando las siguientes conclusiones: en algunas oportunidades el juego o la actividad recreativa no orientada en forma adecuada para los niños y que es tomada para que se disfrute el descanso o el recreo no contribuyen a la formación del niño. De igual manera sucede si el juego se realiza en forma grupal pero permitiendo el desarrollo individual de algunas actividades.

(González, (2011)) La investigación tuvo como objetivo recurrir a los juegos didácticos como una forma de conseguir un buen inicio en la etapa formativa de los niños del C.E.I Bicentenario del Libertador de la población de Punta de Mata. La metodología que se aplicó en este estudio fue realizar un estudio sobre el terreno de los hechos y donde se describa todas las ocurrencias que sucede en el desarrollo del juego. Se contó para ello con una población de 206 niños y niñas siendo la muestra compuesta por 28 estudiantes, hombres y mujeres. Los métodos que se emplearon fueron mixtos (empíricos-teóricos), en esta investigación se trabajó con los datos obtenidos de un cuestionario que se aplicó, de igual modo se

contó con otro método que fue la observación directa, que fue lo que llevó a la realización de la investigación, concluyendo que las actividades lúdicas vienen a ser los instrumentos metodológicos con mayor eficacia para obtener éxito en alcanzar los objetivos que fueron propuestos, en especial podemos decir que una conclusión relevante del estudio fue que la aplicación de actividades lúdicas es una buena estrategia para el desarrollo cognitivo de los y las estudiantes del C.E.I Bicentenario del Libertador.

(Martínez, 2013) *Los juegos tradicionales elementos para incentivar la participación de los alumnos en la clase de Educación Física del 7mo grado del Municipio Arismendi del Estado Nueva Esparta*”, estudio realizado para obtener el grado de maestro, concluyó que pese al valor de estos juegos donde se redime la cultura de los pueblos activa como una herramienta poderosa con la que cuentan los docentes para motivar al niño y el adolescente durante el desarrollo del proceso de enseñanza que realiza el docente y aprendizaje por parte del niño y también en las actividades de participación ciudadana. Se ha observado sin embargo que estos juegos se practican menos cada día, por lo que se realizó una propuesta a los docentes con la finalidad de rescatar e implementar el mismo. Respecto a los trabajos anteriormente realizados, es de resaltar los diversos usos que tiene el juego como instrumento estratégico que permiten no solamente desarrollar en el alumno habilidades y destrezas físico-deportivas sino también permiten el desarrollo y práctica de hábitos que van a crear en el niño un amplio pilar de valores logrando forjar una personalidad acorde con el medio social en que pertenece. Por lo expuesto, se puede afirmar que el juego se utiliza como una perfecta estrategia para el logro de amplitud de habilidades cognoscitivas, de hábitos de estudios, ayuda mutua, integridad en la vida común y asimismo facilita el desarrollo del proceso de enseñanza que realiza el docente y aprendizaje por parte del niño en forma significativa en cada una de las áreas de aprendizaje que conforman la exigencia de cada grado escolar.

(Antillon, 2010) *Las interacciones y el aprendizaje significativo en el preescolar en Chihuahua*”, estudio realizado para obtener el grado de maestro, tuvo como objetivo establecer que interacciones se producen y como repercuten en el

aprendizaje significativo en el niño de educación inicial en Chihuahua. Utilizo como instrumento la ficha de observación. Como conclusiones del estudio si se tiene un panorama del ambiente inicial donde se desarrolló la investigación, observando las relaciones entre los componentes de este ambiente y el aprendizaje significativo se observa que se producen cambios significativos respecto al nivel, así se tiene que si se analiza el tema pedagógico, antes se tenía que el recurso humano de estos centros destinaba el horario que correspondía al consejo técnico a realizar actividades meramente administrativas por lo que se veía con frecuencia que algunas de estas personas solicitaban autorización para evitar su asistencia, llegar fuera de hora o salir antes de la hora, finalmente era el día del consejo técnico. De igual manera señala que se interioriza que una de las mayores dificultades que se encontró que el ambiente laboral las interacciones recíprocas entre el recurso humano no eran de las más saludables, existía un clima de tensión, por lo que es recomendable compartir responsabilidades fomentando un trabajo de colaboración, mejorando el clima laboral pues el personal es el soporte del aprendizaje significativo.

(Cobo, 2011) *Una propuesta para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela san José la Salle, de la ciudad de Guayaquil*, estudio realizado para *obtener el grado de maestro*, tuvo como objetivo conocer la presentación de los contenidos de los docentes. Para recolectar los datos necesarios en su estudio recurrió a la técnica de la encuesta. Llegó a la conclusión que un buen número de docentes recurre a la oralidad para presentar los contenidos, son pocos los que se esmeran en realizar otra forma de explicación, retroalimentan estos contenidos interactuando con los educandos, los que resultan siendo unos simple receptores de la información que se les proporciona, lo cual se refleja en un aprendizaje muy superficial así como también un poco significatividad de los contenidos presentados. La carencia de una intencionalidad pedagógica definida por parte de quienes dirigen la escuela hacia los docentes se demuestra por la carencia de un acompañamiento apropiado a su labor.

Antecedentes nacionales

(Nieto, 2010) *La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa Gotitas de Solidaridad* estudio realizado para obtener el grado de maestro, el estudio se desarrolló usando el diseño no experimental- descriptivo. El estudio tuvo como objetivo establecer los cambios generados por los juegos en la personalidad de los educandos en sus diferentes aspectos; el instrumento que se utilizó fue la ficha de observación. La conclusión a la que llegó es que el juego como diversión y entretenimiento es una actividad espontánea, de recreo y básicamente de diversión, no se impone ni dirige, es un disfrute que el niño realiza con gran regocijo, por lo que se utiliza como táctica pedagógica. Precisa además que se ha podido percibir alteraciones en la personalidad del niño en sus diferentes rasgos, desde cuando el juego es utilizado por el docente como una táctica para motivar el aprendizaje.

(Bazán, 2013) La investigación se llevó a cabo usando el diseño no experimental- descriptivo. Su objetivo fue establecer la forma en que los juegos didácticos contribuyen a fortalecer el aprendizaje de niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo Particular Howard. La muestra fue de 18 estudiantes de 3 años. Para esta investigación, para medir el aprendizaje significativo se empleó la ficha de observación como instrumentó en la cual se consignó los resultados de la observación y llegó a la conclusión que los juegos didácticos al ser utilizados y aprovechados adecuadamente contribuyen positivamente con el adiestramiento de los niños de 3 años del Centro Educativo Particular Howard Gardner- Irrigación Santa Rosa UGEL 09- Huaura, 2013. Así mismo señala que los juegos de memoria es el tipo de juegos que prefieren los niños de 3 años del centro Educativa Particular Howard Gardner – Irrigación Santa Rosa, Ugel 09-Huaura, 2013.

(Lezama, 2011) *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, en los estudiantes del tercer grado de educación primaria, de la institución educativa República federal Socialista de Yugoslavia, de Nuevo Chimbote*, estudio realizado para obtener el grado de maestro en. Universidad ULADECH, estudio que tuvo como objetivo determinar si aplicando juegos didácticos y utilizando material concreto para un enfoque

significativo se logra obtener mejoras en el adiestramiento de los alumnos en la asignatura de matemática. Tal y como está planteado el tema de investigación, esta corresponde a una de tipo explicativa. Para el procesamiento de datos recurrió a la estadística y así interpretar los resultados, en concordancia con los objetivos de la investigación. La conclusión de este estudio es que los juegos didácticos si son aplicados teniendo como base el enfoque significativo y haciendo uso de material concreto, potencia en forma significativa el aprendizaje en la asignatura de Matemática.

1.3 Teoría relacionada al tema

1.3.1 El juego y los juegos didácticos

El Juego

Existe diferentes conceptos sobre juego, al respecto (Piaget, 2010) refiere:

Para Piaget el juego es una actividad cuyo fin es el gusto de la propia actividad. El juego entendido de esta manera contribuye a satisfacer el yo que a estar subordinado a la realidad. Se desenvuelve siguiendo un proceso en forma paralela a las transformaciones que ocurren en las estructuras intelectuales, contribuyendo al mismo tiempo a configurar novedosas armazones mentales. La edificación escalonada de estas armazones que conforman el juego es similar a la edificación del saber, ocurre en forma similar por transformaciones que se dan al asimilar y acomodar el conocimiento. Es preciso señalar que para Piaget todo cambio de actitud se puede convertir en conducta lúdica, en tanto se realice por el solo hecho de entretenerse, poniendo en movimientos sus destrezas y habilidades así como también sus capacidades táctiles, de desplazamiento y dominio del lenguaje. La actividad lúdica hace posible que se formen armazones mentales nuevas por ser una actividad que se realiza por diversión, que contribuye a potenciar habilidades y destrezas.

Así mismo (Garaigordóbil, 2010) afirma:

El juego, es un componente esencial en las tácticas que facilitan el saber, es considerado como una sucesión de actividades divertidas, cortas, agradables, con reglas que permiten fortalecer valores tales como: responsabilidad, respeto, tolerancia grupal así como tolerancia intergrupala, solidaridad, seguridad, promueve el trabajo en equipo propiciando que quienes participan en el juego compartan conocimientos y experiencias, tomen confianza de lo que hacen y eso les permita adquirir conocimientos e una o más áreas del saber propiciando su desarrollo mental y biológico orientado siempre al desarrollo integral del educando, facilitando también al docente que su tarea sea más amena, eficiente y eficaz. (p.49).

El juego es considerado como una actividad de diversión, de recreo que facilita que se desarrollen determinadas habilidades y destrezas. Se atribuye a esta actividad lúdica muchas facultades, su participación ayuda a que se desarrollen estructuras novedosas en el ámbito del conocimiento las mismas que son trascendentes en su desarrollo.

Los Juegos Didácticos.

(Chacón, 2010) El juego didáctico es una táctica que es posible aplicarla en todos los niveles o modalidades del sistema educativo por los que debe transitar el educando. Sin embargo los docentes poco utilizan estos juegos porque desconocen su aplicación y las ventajas que esto ofrecen.

El juego didáctico es el que además de su función recreativa, coadyuva al desarrollo cognoscitivo y a potenciar sus capacidades en todos los niveles. Si la actividad lúdica está orientada hacia un fin educativo, debe estructurarse con reglas, deben estar dirigidos hacia el ejercicio de habilidades en determinada área. De allí que es importante que se conozca las habilidades que es posible potenciar, en todas las áreas de desarrollo del educando, para de esta manera se logre un aprendizaje integral. De igual manera es de suma importancia también que se conozca las especificaciones que necesita cumplir un juego para ser considerado

pedagógico y también conocer su estructura y clasificación para decidir cuál se debe desarrollar y cuál debe ser el más apropiado aplicar. El juego es una herramienta es posible aplicarlo en cualquier grado educativo, sin embargo generalmente el docente lo utiliza pocas veces debido a que no conoce sus múltiples ventajas (p. 64).

Al respecto en la obra Juego pensamiento y lenguaje (Bruner, 1984) resumió:

El juego tiene sus antecedentes que se remontan a la evolución del hombre; con la aparición de la pedagogía, esta lo adopta y encontramos así que este medio se comenzó a utilizar en la época de los grecorromanos es decir en la edad antigua; durante la época del medioevo estuvo olvidada resurgiendo en el siglo XIX., con la aparición de las primeras escuelas para niños conocidas como kindergarten (p.55).

(Bayles, 2010) Precisó que los docentes necesitan tener un sólido conocimiento de los fundamentos, de los valores y propósitos del juego, para poder utilizar el juego que esté acorde con la edad del niño. Acerca este tema es posible afirmar que en la práctica educativa que realizan los docentes actualmente el juego actúa de igual forma, facilita la formación física, los educandos adquieren control de su cuerpo, propiciando además el desarrollo de sus músculos tanto grandes y pequeños. (p.56).

(Bayles, 2010) Los juegos didácticos en la etapa preescolar son de suma importancia para poder tener un mejor aprendizaje cuando se llegue tenga la edad de 3 años. A esta edad los niños al explorar, manipular, escuchar, observar, están aprendiendo para el futuro de su vida, quizá en esta edad el niño no toma de tanta importancia los tema de clase pero sin lugar a duda se le queda las actividades diarias de la escuela es ahí en donde se puede lograr llegar al aprendizaje significativo mediante un juego en donde se le muestra la intención de la clase y que la maestra quiere lograr. Para ello es importante que se definan estrategias pedagógicas que tengan en cuenta las diversas formas de actividades lúdicas que conlleven a un aprendizaje eficiente. (Ortiz, 2011 p. 60)

La fuerza de la motivación que tiene los juegos estimula a los niños a mantenerse activos por su misma naturaleza biológica que se encuentra en pleno desarrollo la misma que está asociada al aprendizaje. El juego permite que los niños desarrollen todo su talento que aprendan a sortear las dificultades que se presenten y también a trabajar en equipo propiciando la solidaridad.

Por su parte (Ortiz, 2011) señaló que:

En la formación de los niños, los juegos didácticos no deben considerarse meras acciones que se desarrollan a discreción, sino que deben constituir actividades que deben concluir con el cumplimiento de un objetivo. No son procedimientos separados aplicables en forma mecánica a toda actividad lúdica, pues es probable que se incurra en la equivocada idea de que este se desarrolla a discreción, sin reglas, pudiéndose generar conflictos en los participantes sin lograr el objetivo esperado. (p.100)

Se debe mencionar lo importante que es que en el juego sea reglado, que las reglas establecidas permitan que el juego se desarrolle sin contratiempos, para que los educandos participen de una manera segura afrontando las situaciones difíciles que se le presenten y también situaciones divertidas. Las situaciones difíciles coadyuvan a forjar su personalidad y las situaciones divertidas permiten exteriorizar su alegría frente a situaciones jocosas que se presenten en el desarrollo de la actividad.

Bases Psicopedagógicas del juego

(Piaget, 2010) Acerca de los juegos recreativos para niños, precisa la existencia de ideas y conceptos que confirman que ellos aprenden con facilidad mediante estas acciones.

Afirma que el conocimiento viene a ser la consecuencia de la interacción entre sujeto y objeto; que es primordial que se integren los juegos recreativos, (p.84).

Con la aplicación de estos juegos recreativos se obtiene en los alumnos que desarrollen sus capacidades de independencia en la toma de decisiones. (Montessori, 2010, pág. 105)

Las ideas de estos dos grandes psicopedagogos, no hacen sino ratificar que por las actividades lúdicas, los niños potencian sus capacidades, sus destrezas y sus habilidades. Todo esto sucede como consecuencia que el niño está en pleno desarrollo biológico y psíquico; aprende todo lo que se le presenta, aprende a defenderse del medio al igual que los animales cuando son cachorros juegan como una forma de entretener pero al mismo tiempo se están preparando para sortear las dificultades que se presente la naturaleza.

Bases Sociológicas del juego

El juego en la infancia no es lo característico de esta edad, el juego representa un componente importante de las actividades que desarrolla el niño en el proceso de desarrollo. En el juego el niño obtiene el mayor autocontrol del que no es capaz. En el transcurso del juego el niño tiende a crear espacios de desarrollo, el niño que practica el juego de una forma didáctica siempre va a estar en mayor ventaja sobre otros de su edad que no practican estos juegos e inclusive va a estar en zonas de desarrollo diario si es que no lo practicara. (Vygotsky, 2010 , p. 90)

Con esta premisa enfocamos que el juego, en forma especial el socio drama, origina zonas de desarrollo mental que potencian su aprendizaje. Precisa que la práctica de Juegos Recreativos coadyuva a que los niños a definan su espacio, con el cual se va a educar asumiendo que ya tiene algunos conocimientos.

Objetivos de un Juego Didáctico

(García, 2011) En los objetivos de un juego didáctico manifiesto que:

En los juegos didácticos se da una combinación de la observación mediante la visión que perenniza imágenes; la comunicación mediante las directivas verbales que da el docente y la acción que realiza el educando con los juguetes, piezas, estructuras, etc.

Con estos elementos el educador realiza su labor orientando a los educandos; dirigiéndolos en el desarrollo del juego consiguiendo de esta manera que afiancen sus conocimientos ampliando de este modo su experiencia.

Todo juego didáctico en su planificación debe considerar en primer lugar cuales son los objetivos que se esperan lograr; deben además fijarse metas; que cambios de conducta se espera lograr con los educandos. Como objetivos a considerar tenemos:

- Plantear una dificultad la misma que deberá ser resuelta por el educando; esta dificultad debe ser comprensible.
- Propiciar que la dificultad planteada sea solucionada trabajando en equipo
- Fomentar el desarrollo de actitudes y habilidades en el educando.
- Afianzar conocimientos, pues el juego permite que los educandos se familiaricen con términos y conceptos de las asignaturas de su plan de estudios.

Así mismo (Hendrick, 2010) plantea objetivos del juego referido cinco categorías básicas.

1. Fomenta el desarrollo físico.
2. Fomenta el desarrollo intelectual.
3. Promoción del desarrollo social.
4. Fuente de valores emocionales.
5. Desarrollo aspectos creativos de la personalidad infantil (p.49).

(Hendrick, 2010) Sostuvo que en todo juego didáctico se distinguen tres componentes:

Objetivo.- Precisa que se espera lograr con el juego. Así, si se trata del juego “Buscapareja”, lo que se espera lograr es que los educandos

establezcan una correlación de diversos objetos como naranjas, manzanas, palitos de colores, etc., siendo el objetivo que los educandos potencien su habilidad de correlacionar objetos, y por ende se afiance una correlación entre los conocimientos adquiridos y los cambios de conducta.

Acción.- Es el elemento más importante del juego, es la actividad misma en que el educando manifiesta toda su energía, participa en forma activa por lo que es importante que el docente haya dado las instrucciones en forma precisa y se hayan establecidos reglas todo esto con la finalidad que el educando en la medida que se desarrolla el juego vaya adquiriendo conocimientos y afianzando además sus destrezas y habilidades. Es importante también que en esta parte el educando oriente su participación hacia una actividad grupal de trabajo en equipo en donde aporte ideas y las comparta con el resto de participantes, forjando su sentido de responsabilidad, el espíritu de colaboración y la solidaridad con sus compañeros.(p.50).

Reglas.- Son los parámetros que se fijan para el desarrollo del juego. La regla señala la secuencia del juego y como debe realizarse esta secuencia, que actividades se deben realizar y cumplir (p.52).

Los juegos didácticos tienen la particularidad de hacer más dinámicos y divertidas las clases, pues los niños aprenden jugando, indudablemente cada juego utilizado por el profesor para los alumnos tiene un objetivo. La escuela es el lugar perfecto que tiene el niño para realizar su actividad lúdica, pues tiene compañeros con quien compartir esta actividad de allí que el docente debe aprovechar esta actividad para educar e impartir conocimientos.

El docente al realizar su programación debe establecer actividades de complemento para afianzar los conocimientos, encontrándose que el juego es una de las actividades que el docente debe planificar con mayor dedicación y estas actividades lúdicas deben tener un fin o meta de allí la necesidad de que se

plantean objetivos para el desarrollo de estas actividades, entre estos objetivos es posible mencionar:

- Enfocar un problema que deberá estar ligado dentro de las actividades de desarrollo del juego, este problema debe tener una dificultad la misma que sea posible graduarla en base al desarrollo físico y psicológico del niño.
- Permitir la participación del grupo en la solución del problema incentivando y motivando el trabajo en grupo, el trabajo en equipo propiciando el compañerismo y la solidaridad.
- Fortalecer sus destrezas y habilidades las mismas que le van a permitir afrontar más adelante los problemas que se le presenten.
- Instruir, dar y afianzar conocimientos, el juego permite que el estudiante adquiera los conocimientos que previamente haya sido planificados por el docente.
- Estimular la creatividad en el educando, la misma que se verá potenciada al solucionar las dificultades que el juego plantea
- Desarrollar y afianzar las destrezas que posee el educando las mismas que le será útiles en el futuro.

En esta clase de juegos se da la combinación de varios aspectos: el aspecto visual que se pone de manifiesto en el desarrollo del juego, al entrar en contacto el educando con el medio físico agudizando sus sentidos entre ellos el visual; el otro aspecto está dado por el lenguaje verbal que realiza el docente al momento de dar las instrucciones y establecer las reglas que se den cumplir en el juego; y el otro aspecto y más importante es la acción misma del juego desarrollado por el niño en la cual pone expresa sus destrezas y habilidades. Todo juego didáctico se caracteriza por presentar tres elementos (Chacón, 2010, pág. 83),

El objetivo donde se precisa que se espera lograr con el juego. Así, si se trata del juego Busca pareja, lo que se espera lograr es que los educandos establezcan una correlación de diversos objetos como naranjas, manzanas, palitos de colores, etc., siendo el objetivo que los

educandos potencien su habilidad de correlacionar objetos, y por ende se afiance una correlación entre los conocimientos adquiridos y los cambios de conducta.

La acción, que es el elemento más importante del juego, es la actividad misma en que el educando manifiesta toda su energía, participa en forma activa por lo que es importante que el docente haya dado las instrucciones en forma precisa y se hayan establecidos reglas todo esto con la finalidad que el educando en la medida que se desarrolla el juego vaya adquiriendo conocimientos y afianzando además sus destrezas y habilidades. Es importante también que en esta parte el educando oriente su participación hacia una actividad grupal de trabajo en equipo en donde aporte ideas y las comparta con el resto de participantes, forjando su sentido de responsabilidad, el espíritu de colaboración y la solidaridad con sus compañeros.(p.50).

Las reglas que son los parámetros que se fijan para el desarrollo del juego. La regla señala la secuencia del juego y como debe realizarse esta secuencia, que actividades se deben realizar y cumplir (p.52).

Los docentes deben considerar que el juego en la niñez debe concatenarse con en el desarrollo del contenido de las asignaturas; debe tomarse una parte del tiempo del desarrollo de la clase o una actividad dentro de la programación para dar o afianzar conocimientos.

Secuencia didáctica de un juego didáctico

Es la sucesión de diligencias que lleva a cabo el niño en el desarrollo del juego. Estas están orientadas a la solución de un problema planteado con cierto grado de dificultad acorde con la edad física y psicológica del niño. (Ribes, 2012, p. 200)

La secuencia a seguir para desarrollar un juego didáctico es:

- Planificación; es esta etapa el docente prevé los conocimientos a impartir en una determinada asignatura y en estas unidades de aprendizaje se debe consignar que actividades lúdicas se van a desarrollar para afianzar estos conocimientos
- Establecer objetivos; en esta etapa el docente consigna que es cambios de actitud y conducta se va a lograr con el desarrollo de los juegos
- Precisar que actitudes, habilidades y destrezas se van a potenciar con el desarrollo del juego. (García, 2011, pág. 56)

El juego como actividad de desarrollo cognitivo

Respecto a este tema encontramos diversas opiniones de estudiosos en la materia tales como Piaget, Vygotski, Wallon, entre otros quienes han precisado que el juego como actividad desempeña un papel importante para el afianzamiento cognitivo del niño, se aprende jugando es una los postulados a tener en cuenta, el juego permite que el niño adquiera y afiance los conocimientos siempre y cuando haya sido bien planificado por el docente, el juego debe propiciar que el niño adquiera conocimientos sino que también debe propugnar la abstracción y la creatividad (MINEDU, 2012, pág. 92)

Importancia del juego en el marco de la educación escolar

Para comprender la importancia del juego debemos partir de la premisa que no hay diferencias entre el juego y su consecuente aprendizaje; todo juego está ligado a un problema el cual presenta una dificultad en la cual el niño va a poner en práctica sus conocimientos, destrezas y habilidades: El niño por estar en una etapa de su desarrollo biológico y síquico que todo lo capta, tiene en el juego la oportunidad de experimentar sensaciones y cosas nuevas mediante el juego, pues estos están ligados a problemas, cuyas dificultades activan sus habilidades y destrezas al tratar de resolverlos; agudizando también su memoria y su ingenio; todas las experiencias que lleva a cabo en la actividad lúdica van a permitir además modelar su personalidad, forjar su carácter y su liderazgo. (Burgos, 2013, pág. 50)

Importancia del juego en el aprendizaje

El juego como actividad lúdica que realiza el niño es también una fuente inapreciable de aprendizaje, debido a que se está en contacto y se adquiere conocimiento del ambiente, porque cuando juegan los niños no solo experimentan sino que también realizan investigación. El postulado aprender jugando se aplica en esta oportunidad pues está demostrado que este postulado si se cumple. Pero para que esto se cumpla es necesario la participación activa y responsable del docente que debe realizar una planificación profesional y responsable de sus unidades y actividades de aprendizaje, en la cual se encuentren programadas las acciones lúdicas que el niño va realizar para afianzar los conocimientos. Los juegos deben contener dificultades, problemas, para que el niño sea exigido a resolverlos siendo esta la oportunidad de que adquiera conocimientos (MINEDU, 2012, pág. 90),

Clasificación de los juegos didácticos

Existen numerosas clasificaciones del juego y estas se dan teniendo en cuenta su descripción según el enfoque que se tenga en cuenta; así tenemos clasificaciones del juego desde el punto de vista social o cultural, así como también clasificaciones desde el punto de vista de desarrollo o estructura. Si se toma a Ericsson E. como referente el cual considera el grado de socialización que se obtiene con el juego, encontramos que esta sirve para realizar una clasificación de los diversos tipos desde un punto de vista estructuralista. Este autor precisa que el desarrollo de estas actividades lúdicas se da en diferentes escenarios en el niño: en un primer escenario explora las sensaciones que ocurren en su cuerpo; luego se tiene un segundo escenario que está dado por el ambiente que rodea al niño, por su entorno; y luego el último escenario está dado por la influencia del grupo social en el que se encuentra el niño. (Marcelli, 2013, p. 90)

Clasificación basada en la teoría de Piaget

Para Piaget el juego se encuentra en la inteligencia del niño, forma parte de esta y sobre esta premisa plantea una clasificación. Para Piaget el juego tiene una

estructura similar a cualquier acto intelectual, ambos tienen la misma estructura; la diferencia es que mediante el juego el niño logra diversión adquiriendo conocimiento y en el acto intelectual solo se consigue conocimiento.

Juego sensoriomotor

Esta clasificación considera que el juego lo que busca es la diversión, el placer, el entretenimiento; los resultados de esta actividad es lograr el disfrute con conocimiento produciendo sensaciones de dos tipos: primarias y secundarias; lo que conlleva a que explore más, que realice más descubrimientos los mismos que están asociados a la adquisición de conocimientos. (Ribes, 2012, p. 200)

Juego simbólico

Esta clasificación del juego se da porque el niño no se identifica con él; lo realiza como si se tratara de una persona diferente; esta sensación comienza a percibirse a los dos años y continúa hasta los siete años. Cuando aparece a los dos años el juego es muy simple, pero en la medida que transcurre el tiempo se va volviendo más complejo (Ribes, 2012, p. 200)

Juego de reglas

En esta clasificación el juego se caracteriza porque se da en un escenario donde se imponen las reglas, las cuales hay que acatarlas si se participa en él; los participantes de este tipo de juego deben haber alcanzado cierto grado de madurez psicológica por lo se da en niños que están el periodo comprendido entre los siete y los doce años cuando tienen mayor predominio. (Ribes, 2012, p. 200)

Clasificación basada en la experiencia docente

En esta clasificación se tiene en cuenta el dominio que tiene los docentes acerca del desarrollo de los juegos y de la capacidad que tiene estos para desarrollar en el niño capacidades, habilidades y destrezas así como también como para adquirir conocimientos y fortalecer valores. El docente en base a su experiencia debe seleccionar aquellos juegos que permitan cumplir los objetivos y contenidos de la asignatura. (Ortiz, 2010)

Dimensiones de Juegos

Existen varios tipos de juegos y se puede clasificar de diferentes formas, por ejemplo de acuerdo a la cantidad de jugadores que pueden ser de uno o más personas, pueden ser libres o monitoreados, de acuerdo a la cultura, a la edad, a como se orientan las formas, al orden lógico, a las secuencias, correspondencias de imagen. (Yviern, 2010)

Ciertos juegos educativos pueden ayudar mucho, estos son:

Juegos de Memoria: Es un método estimula el cerebro, pueden jugarse a través de un ordenador o a través de fichas. Los niños deben elegir las fichas de un grupo desordenarlos y luego volver armarlo las fichas utilizando la memoria y dejarlo como estaba inicialmente.

Juego funcional: El juego funcional hace referencia a las funciones que puede cumplir el participante en el juego, se puede utilizar en función del grado de desarrollo mental que tiene el niño, éstos pueden ser:

Los juegos de acción, movimiento y manipulación, en estos tipos de juegos los niños interactúan, ponen en práctica sus diferentes habilidades, además desarrollan la motricidad fina y gruesa.

Juegos de ejercicio: Repetir por placer actividades adquiridas, este tipo de juego consiste en la actividad física y ayuda desarrollar agilidad, y la capacidad motora gruesa de los niños. Suele ser individual, aunque a veces se interactúa con personas.

Juego simbólico: Consiste en un tipo de juego de representación, desempeño de roles, recordar algo que no está presente. Ayuda a desarrollar el lenguaje, la imaginación, la creatividad.(Fernández, 2010)

Juego de construcción:

Consiste en crear elementos próximos a la realidad, donde los materiales cobran relevancia. Una de las características es que el niño disfruta apilando, encajando, clasificando los objetos. Para ello se debe tener en cuenta con que piezas o materiales cuento, que es lo que se quiere conseguir o construir y como se va

utilizar esos objetos y fichas. Para ello se tiene en cuenta la evolución conforme del desarrollo cognitivo:

A los 9 meses el niño golpea el suelo con las piezas.

Al año de edad el niño encaja y apila con gran dificultad

A los 2 años de edad el niño construye una torre o un tren.

A los 3 años el niño Construye un puente, encaja rompecabezas, forma torres complejas, juega y arma los play goods.

A los 4 años de edad el niño: escenifica un camino con tráfico va aumentando la complejidad.

A los 5 años de edad el niño: facilita el desarrollo infantil.

A los 6 años el niño motricidad fina y gruesa

A los 7 años el niño coordinación manos/vista

A los 8 años de edad el niño control muscular.

A los 9 años de edad el niño desarrolla la atención y la concentración.

A los 10 años de edad el niño estimula el esfuerzo y la paciencia para conseguir lo deseado.

A los 11 años de edad el niño facilita el pensamiento abstracto.

A los 12 años de edad el niño los educadores/as ante el juego de construcción.

Aprendizaje

Proviene de la palabra latina, *aprehendere*, cuyo significado es agarrar, coger, apoderarse de algo. En todo proceso de aprendizaje hay dos actores: el niño, que el actor más importante pues hacia él están dirigidas todas las miradas, el otro actor es el docente que es el que se encarga de planificar todas las estrategias para el aprendizaje, asimismo va programar todas las unidades de aprendizaje de las diferentes materias, y en estas unidades deben detallarse las actividades así como también los contenidos los cuales deben estar asociados con actividades lúdicas que permitirán que el niño aprenda jugando. Entonces se tiene que en este esquema de aprendizaje el niño debe asimilar conocimientos, modificando y mejorando su conducta, hábitos, destrezas y habilidades.. (Fernández, Los recursos didácticos. Texto del contexto educación, 2010)

(González, 2011) Define al aprendizaje como un proceso que sucede dentro de la mente del estudiante en el cual se asimila e interiorizan conocimientos modificando su conducta. Al interiorizar estos conocimientos se producen una serie de cambios en la estructura interna del pensamientos lo que la va a permitir discernir mejor y poder afrontar los diferentes retos y problemas que se le presenten en su quehacer diario.(p.20).

El aprendizaje se considera también como un proceso en forma personal para asimilar conocimientos pero también para producirlo y construirlos dentro de una dinámica en la cual las actividades lúdicas desempeñan un rol importante pues les ayuda a estar siempre activos y sobre todo buscando formas grupos de aprendizaje en donde se comparta ideas y conocimientos. (Ortiz, 2010)

Tipos de aprendizaje

Aprendizaje permanente.

(MINEDU, 2012, pág. 10) Por su naturaleza el ser humano es considerado como un permanente estudiante, los conocimientos están en permanente cambio e innovación, lo que lo obliga a una constante y permanente actualización, de un permanente entrenamiento y adiestramiento de lo que en su momento adquirió y desarrolló. Sin embargo esta forma de aprendizaje se va desarrollando por etapas; en un primer momento era un aprendizaje sencillo, elemental que se realizaba a veces de forma inconsciente sin mayor esfuerzo, es un aprendizaje intelectual. Una vez que el estudiante domina esta etapa pasa a una etapa más problemática en la que ya tiene que discernir para adquirir el conocimiento y entonces avanza hacia una aprendizaje sin límites (p. 10).

Aprendizaje aplicado.

El aprendizaje que se adquiere no debe permanecer estático, almacenado en el interior de la persona sino que debe servir para resolver situaciones problemáticas que se le presente en el quehacer diario de allí entonces que en la medida que trata de resolver esta situaciones en base a los conocimientos adquiridos lo que hace es ponerlos en práctica; a esta situación se conoce como aprendizaje aplicado; esta situación permite evaluar su aprendizaje; es la etapa en donde demuestra su logros

y el cumplimiento de los objetivos enunciados por el docente en sus planes de trabajo. El cambio de actitud que demuestran los estudiantes al afrontar los problemas nos permite una evaluación de los logros alcanzados. Una forma también de evaluar la aplicación del aprendizaje es tener en cuenta el medio en que se desarrolla el estudiante y su ambiente social que le crea situaciones a veces adversas a las que él tiene que enfrentar y salir adelante aplicando los conocimientos adquiridos. (Bueno, 2010)

Aprendizaje Significativo

El pedagogo estadounidense Ausubel sostiene que aprender es sinónimo de comprender y esta forma de conocimiento se da cuando el estudiante encuentra significado en los conocimientos aprendidos demostrándolo cuando lo aplica en la práctica. Este pedagogo señala que el docente en la planificación de sus actividades debe considerar lo que se conoce como saberes previos que debe tener el niño y que estos le sirvan como puentes para afianzar los nuevos conocimientos que le imparte el docente. Entonces lo que debe buscar el docente es afianzar conocimientos que el estudiante trae como saber previo y esto le va a permitir lograr sus objetivos de cambio en su conducta mejorando sus habilidades y sus destrezas. (Ortiz, 2010)

Según (Zapata, 2010) manifestó que:

El aprendizaje significativo requiere que previamente el niño tenga conocimientos previos sobre los contenidos que el docente va a desarrollar en clase es decir posea saberes previos que le van a facilitar que el niño introduzca en su estructura cognitiva nuevos conocimientos que contribuyan a un cambio de conducta y de actitud, que entienda que estos nuevos conocimientos le van a ayudar a resolver problemas y dificultades que se le presenten en la vida diaria; es decir el conocimiento no es para guardarlo sino para aplicarlo en resolver problemas y dificultades. (p.45).

(Camarota, 2011) Sostiene que el concepto de Zapata considera al educando como un ente activo que teniendo una información almacenada, adquiere nueva

información procesándola y aplicando en la solución de dificultades. Señala que el aprendizaje no debe limitarse al memorismo, sino que los conocimientos deben descubrirse dentro un proceso sistemático en donde complemente los conocimientos que tiene con la realidad, obteniendo nuevos conocimientos.

(Camarota, 2011) refirió que:

Este aprendizaje es significativo porque los conocimientos que se adquieren se producen de la relación del educando con su medio físico y social en el cual asume nuevos retos cuando actúa con otros miembros del grupo social con los cuales interactúa a través del diálogo o de la conversación y sobre todo el realizar trabajos en grupo e en equipo. Estos conocimientos que adquiere a través de estas relaciones hacen que el alumno encuentre significados a ciertos conceptos o términos que si no los hubiera llevado a la práctica no lo habría logrado encontrar. (p.70).

(Piaget, 2010) Sostiene que en este aprendizaje deben existir conocimientos previos y que cuando el educando se encuentre con nuevos conocimientos, con nuevos conceptos aprenda a valorar los conocimientos que ya posee y que más bien los complemente con los nuevos produciendo una reestructuración de los mismo estableciendo nuevas estructuras mentales.

Señala además que para lograr que el aprendizaje tenga significancia se necesita que el docente al elaborar sus planes de trabajo, y sus contenidos debe establecerse como un objetivo primordial que lo que enseña sea aprovechado por el educando, le sea útil y le permita solucionar dificultades. Si es que este aprendizaje se da a través de actividades lúdicas con mayor razón los conocimientos que imparten deben ayudarle a solucionar los problemas que se le presenten en el desarrollo del juego (p.100).

(Bruner, 1988) Sostiene que el aprendizaje significativo implica que el estudiante se encuentre completamente motivado y esta es labor del docente que debe establecer las tácticas y estrategia al momento de diseñar sus actividades de

aprendizaje, de tal forma que esta motivación incentive al alumno a mantener el interés en los contenidos que contiene los conocimientos que debe adquirir en el aula. (p.50).

(Klenowski, 2011) Manifestó que:

El aprendizaje significativo está relacionado con el conocimiento que adquieren los estudiantes y que les sirve para solucionar dificultades y problemas que se le presenten. El alumno con los conocimientos que adquiere en el aula debe enfrentarse a los problemas y encontrar por sí mismo soluciones siempre con la orientación del docente. (p.102).

(Ausubel, 1983) señaló que:

El aprendizaje significativo es el que se da cuando un estudiante con los conocimientos que ya posee es decir con los saberes previos establece una relación entre estos y los nuevos conocimientos. Señala además que el estudiante no solamente adquiere los conocimientos que le proporciona el docente sino que también los adquiere por descubrimiento de estos en su relación con el medio y más aún cuando participa de los juegos en donde incorpora experiencias que van potenciando sus actitudes y habilidades y estos conocimientos son los que más perduran pues es fruto de su propia experiencia. (p.61).

Considerando lo anteriormente descrito, se puede conceptualizar al aprendizaje significativo como aquel en el cual se considera los saberes previos del alumno; es decir, de lo que conoce y es de la formas cómo el docente cumpliendo su función de mediador le presenta la nueva información, reorganiza sus ideas originando en el estudiante dilemas para asimilar la información; sin embargo estas dificultades o problemas van a coadyuvar en forjar su personalidad, tomando decisiones bien pensadas en la cual un e los conocimientos previos con los nuevos permitiendo que estas decisiones sean las más apropiadas.

Estilos de aprendizaje

(Gillespie, 2012) señaló que:

Son indicadores de como el estudiante responde a los objetivos planteado por el docente, captando y asimilando los conocimientos que este le proporciona y respondiendo en forma certera a las cuestiones problemáticas que este plantea.

Se define como las estrategias o métodos propios que toda persona utiliza para desarrollar la asimilación del conocimiento. Señala los siguientes estilos:

Auditivo: El estudiante con un estilo de aprendizaje auditivo es que capta el conocimiento con solo escuchar al docente, estableciendo resúmenes secuenciales con solo escuchar la clase pudiendo explicar en igual forma a sus compañeros lo escuchado y que se le ha quedado como un conocimiento bien asimilado.

Kinestésico: La representación kinestésico se produce cuando se procesa la información ayudado de gestos y movimientos por parte del docente. Para este tipo de aprendizaje se requiere que quien da la información al momento de exponerlos recurra a gestos y movimientos que mantengan la atención del estudiante.

Visual: Este aprendizaje se da cuando los educandos en la medida que escuchan las exposiciones van relacionando los conocimientos con figuras e imágenes los cuales se van perennizando en su memoria que le permiten recordar con facilidad lo expuesto por el docente

Analítico: el individuo con este predominio está influido en forma clara por la organización de la parte al todo. Capta mejor por el seguimiento de pasos, de secuencias. Son racionales, lógicos, son personas que les gusta anticipar. Asimismo son muy conscientes del tiempo, realizan listas, les gusta hacer anotaciones. Necesitan tranquilidad y quietud para concentrarse. Están atentos a un conjunto de hechos para luego conceptualizar. Procesan la información en forma

lineal. Además presentan destreza en habilidades verbales. Son completamente reflexivos. (pp. 90-92).

Condiciones para el aprendizaje significativo

(García, 2011) Este pedagogo señala que para in aprendizaje significativo se necesita que el contenido del conocimiento que imparte el docente sea lo suficientemente significativo que despierte y motive el interés del estudiante, para que de esta manera elabore estructuras cognitivas acordes con lo que le interesa aprender y consecuentemente lo asimila. (p. 169).

(Herrero, 2010) Siguiendo a Ausubel considera que el aprendizaje sea significativo sea considerado como tal debe cumplir con tres premisas: lo que contiene debe tener significancia potencia; el contenido debe ser claro y preciso, el estudiante debe tener conocimientos previos los mismos que deben relacionarse con los nuevos conocimientos estableciendo nuevas estructuras mentales concatenadas y por último debe existir una actitud favorable por parte del alumno consecuencia de una adecuada motivación por parte del docente que le permite realizar un aprendizaje significativo (p. 180).

1.4 Formulación del problema

Problema general

¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho?

Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje significativo en la dimensión auditiva de los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho?
- ¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje significativo en la dimensión kinestésico en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho?

- ¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje significativo en la dimensión visual en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho?
- ¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje significativo en la dimensión analítico en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho?

1.5 Justificación del estudio

La investigación tiene su sustento en cuatro aspectos fundamentales:

Justificación Teórica:

Las bases teóricas de esta investigación contribuyen a proporcionar información, detallada y fundamentada sobre los juegos didácticos y aprendizaje significativo ya que se compilarán y sistematizarán las bases teóricas acerca de los temas mencionados como aporte para los docentes que deseen incorporar los juegos didácticos para lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Justificación Práctica:

Las justificaciones prácticas de este trabajo de investigación permiten establecer la relación existente ente juegos didácticos y el aprendizaje significativo de los educandos de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho, la cual servirá para los docentes que deseen incorporar en el desarrollo de sus actividades pedagógicas los juegos didácticos para lograr el aprendizaje significativo de los niños los cuales hará más entretenida y dinámica las clases para un mejor aprendizaje de los niños de educación inicial.

Justificación Metodológica:

La aplicación del cuestionario se desarrolló en las aulas de niños de 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús distrito de Huacho, los cuales permitirá brindar resultados que serán procesados con ayuda de la estadística y llegar a conclusiones concretas con referencia al aprendizaje significativo a través del juego

que realizan los niños y hacer un análisis del avance o retroceso en función a las fichas de observación. Permitirá describir Juegos Didácticos y el desarrollo del aprendizaje significativo para la elaboración de conocimientos que permitan incrementar el pensamiento de los niños; también ayudará a la elaboración de un instrumento que permita acopiar datos acerca de las dos variables.

1.6 Hipótesis

Hipótesis general:

Existe una relación directa entre Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho

Hipótesis específicas:

- Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo en la dimensión auditiva en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E "Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.
- Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo en la dimensión kinestésico en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.
- Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo en la dimensión visual en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.
- Los juegos didácticos se relaciona de manera directa con el aprendizaje significativo en la dimensión analítico en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

1.7 Objetivos

Objetivo general.

Determinar la relación que existe ente juegos didácticos y el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

Objetivos específicos

- Identificar la relación entre juegos didácticos y en el aprendizaje significativo en la dimensión auditiva de en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.
- Identificar la relación entre juegos didácticos y aprendizaje significativo en la dimensión kinestésico en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.
- Identificar la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje significativo en la dimensión visual en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.
- Identificar la relación entre juegos didácticos y en el aprendizaje significativo en la dimensión analítico de en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

II. Método

2.1. Diseño de investigación

Método

Es hipotético deductivo debido a que es un proceso originado en afirmaciones de la calidad de hipótesis buscando refutar o falsear estas, para deducir conclusiones las mismas que deben ser confrontadas con los hechos (Bernal, 2006, p. 56).

Enfoque

El enfoque fue cuantitativo, ya que recolecta datos para probar su hipótesis, haciendo uso de la datos numéricos y su respectivo análisis estadístico (Hernández *et al.*, 2010, p. 4).

Tipo de estudio

(Carrasco, 2010) Fue básico. La investigación básica es una efectiva respuesta con fundamento a un problema descubierto. (p.60) Se va a conocer sobre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en niños por medio de la recolección de datos, de modo que se va a profundizar el conocimiento ya existente en la realidad, tomando en cuenta la bibliografía, los antecedentes para llegar a conclusiones.

Diseño

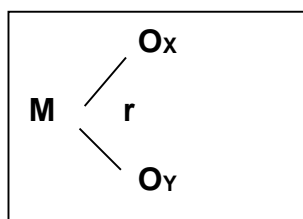
La investigación realizada responde a un tipo descriptivo correlacional, transversal. (Hernández, 2010) señala que el diseño descriptivo busca identificar aspectos resaltantes de individuos, comunidades y grupos, pudiendo realizarse también en fenómenos que sea motivo de estudio. Calculan y evalúan varios aspectos, componentes o dimensiones del individuo, grupo o fenómeno que se investiga. En todo estudio descriptivo se escoge un conjunto de propiedades y se mide cada una de ellas en forma independiente para de esta manera describir lo investigado. (p.205).

(Hernández, 2010) Respecto al diseño correlacional señaló que trabaja con dos o más variables estableciendo sí es que están o no relacionadas para luego

analizar la correlación. El propósito principal y la utilidad de este tipo de estudio es conocer cómo es el comportamiento de un concepto o variable conociendo cómo se comportan otra u otras variables relacionadas. Los estudios correlacional se diferencian de los descriptivos en que los segundos buscan medir los indicadores de las variables en forma exacta. Calculan el grado en que se relacionan dos variables siendo posible utilizando estadísticos de correlación como el chi cuadrado. (p.205- 206).

Además es preciso mencionar que es no experimental porque se manipula variables.

De acuerdo con el autor mencionadas líneas arriba, para este tipo de diseño se relacionaron dos series de datos de un conjunto de sujetos con la intención de establecer la relación y el grado de asociación que existe correspondiente a los aspectos estudiados. El diagrama que representa este diseño es el siguiente:



Donde "M" es la muestra del estudio, los subíndices "x e y" indican las observaciones obtenidas en cada de dos variables distintas (x, y), y por último la "r" indica la posible relación existentes entre variables estudiadas.

M=Muestra (Institución Educativa Divino niño Jesús)

X= Variable 1 (Juego didáctico)

Y= variable 2 (aprendizaje significativo)

r= Coeficiente de correlación, es la posible relación entre las variables estudiadas.

2.2 Variables y operacionalización

Definición conceptual de la variable

Los juegos didácticos

(Chacón, 2010) acerca del juego didáctico señaló:

Es una actividad lúdica que siendo de recreo o entretenimiento coadyuva a potenciar y desarrollar el interés y la motivación en el estudiante que le permita adquirir conocimientos previamente estructurados por el docente. Esta actividad lúdica se planifica teniendo en cuenta los conocimientos que el docente pretende los estudiantes asimilen; es decir se recurre al postulado aprender jugando que es la mejor manera que los conocimientos se perennicen pues en la actividad lúdica el estudiante pone en actividad todos sus sentidos propiciando que no solo adquiera conocimientos como un ente pasivo sino que también cree conocimientos en la medida que participa activamente en el juego. . (p. 64)

Aprendizaje significativo

(Ausubel D. , 1983) señaló que:

Es el tipo de aprendizaje en la que el estudiante establece una relación entre la nueva información con la que ya se encuentra en su interior, y por lo tanto en este procesos realiza un reajuste y reconstrucción de ambas informaciones. En otras palabras, los nuevos conocimientos y experiencias están condicionados a la armazón estructural de los conocimientos previos, y estos conocimientos recién adquiridos, a su vez, reestructuran y modifican los antiguos. Este concepto y esta teoría se enmarcan en lo que se conoce como psicología constructivista (p.61).

Definición operacional

La variable juego didáctico estuvo conformado por las dimensiones juegos de memoria, juego funcional, juego simbólico, juego de construcción con un cuestionario de 6 ítems con escala de respuesta dicotómica.

La variable aprendizaje significativo estuvo conformado por las dimensiones Auditivo, Kinestésico, Visual, Analítico, con un cuestionario de 18 ítems con escala de respuesta dicotómica.

Operacionalización de la variable

Tabla 1

Matriz de Operacionalización de Juego didáctico

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
Juegos de memoria	<ul style="list-style-type: none"> - Rompe cabeza - Adivinanza - Responde preguntas - Arma figura - Pronuncia vocales números 	Consta de 5 ítems(1,2,3,4,5)	Bajo 8 al 18
Juego funcional	- Realiza acciones	Consta de 1 ítems (6)	Medio 19 al 29
Juego simbólico	Imita	Consta de 1 ítems (7)	Alto 30 al 40
Juego de construcción	- Construye cosas	Consta de 1 ítems (8)	

Variable: Aprendizaje significativo

Tabla 2

Matriz de Operacionalización de Aprendizaje significativo

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
Auditivo	- Aprende -Canta	canciones	Consta de 2 ítems (9,10,)
	Kinestésico	- Baila - Coordina sus movimientos	Consta de 2 ítems (11,12,)
Visual		- Describe - Observa	Consta de 2 ítems (13,14)
	Analítico	- Relaciona - Responde preguntas - Aprende -Juega	Consta de 4 ítems (15, 16,17,18)

2.3 Población y muestra

(Tamayo, 2010) La población comprende la totalidad de componentes del tema en estudio en la que cada una de ellos posee una característica que es común a ellas y es la que se estudia dando origen a los datos del estudio (p.114).

En el estudio, la población la componen los 90 estudiantes del nivel Inicial de la Institución Educativa Divino niño Jesús.

Tabla 3

Frecuencia.

Institución Educativa	Nivel	Nº de estudiantes
Divino Niño Jesús	Inicial 5 años	90
Total		90

Fuente: I.E Divino Niño Jesús

La muestra está conformada por 90 niños sobre la que se estudia un fenómeno estadístico. Es aquella en la que es posible determinar la problemática ya que es capaz de generar datos necesarios que permiten identificar las fallas dentro del proceso. La (Tamayo, 2010, p.115).

La muestra lo conformaron los 90 niños, será una muestra censal porque todos los niños que conforman la población serán parte de la muestra.

2.4 Técnica e instrumento de recolección de datos.

Técnicas de recolección de datos.

(Rodríguez, 2010) Las técnicas, son los medios que se emplean para acopiar datos. Estas técnicas pueden ser: la observación, el cuestionario, la entrevista y la encuesta (p. 45)

(Hernández, 2010) La técnica de recolección de datos son vías que permiten al investigador realizar un registro de datos que se pretende medir. (p.205- 206).

La técnicas a utilizar será la guía de observación y el instrumentos el cuestionario.

Ficha técnica

Nombre del Instrumento : Ficha de observación

Elaboración : Bazán Jaimes Anali

Año : 2013

Administración : Individual y colectiva

Tiempo Aplicación : En promedio de 30 minutos.

Significación : Evalúa aprendizaje significativo

Dimensiones que evalúa : auditivo, kinestésico, visual, analítico
 Escala valorativa : Alta, baja

Validez del instrumento

Teniendo en cuenta que en una investigación la consistencia de los resultados es importante ya que los que se obtienen tienen valor para el estudio de tal manera que los datos serán confiables en la medida que el instrumento utilizado sea el correcto. El instrumento antes de ser utilizado debe someterse a un proceso de validación el cual consiste en:

El instrumento debe estructurarse teniendo en cuenta que los objetos de medición de acuerdo al tamaño de la muestra deben ser definidos por criterios de inclusión y exclusión y además los constructos del instrumento deben ser correctamente definidos para poder ser tabulados y interpretados con los medios estadísticos propuestos.

Uno de los procedimientos de validación del instrumento es el denominado juicio de expertos el cual consiste que personas entendidas en técnicas metodológicas y también en el problemas de investigación evalúen los constructos del instrumento y lo califican haciendo las observaciones pertinentes si las hubiera. Habiendo culminado con este proceso, se dice que el instrumento ha sido validado y puede ser aplicado a la muestra que se determinó.

Tabla 4.

Consolidado de la ficha de validación a criterio de juicio de expertos

Expertos	Apellidos y Nombres	Aplicable
Experto1	Dr. Gonzales Castillo, Aurelio Remy	Sí
Experto2	Mg. Changa Huertas Gerardo	Sí
Experto3	Mg. Rocha Palomino Ada Gladis	Sí
Resultados finales		

Fuente: Ficha de Validación de Expertos

La confiabilidad del instrumento

La confiabilidad del instrumento y de los constructos se evaluó teniendo en cuenta el estadístico Alfa de Cronbach, el cual indica si el instrumento utilizado es confiable o no.

Confiabilidad del instrumento: ficha de observación

La encuesta referente a juegos didácticos y aprendizaje significativo se sometió a una evaluación con el Alfa de Cronbach para ver su confiabilidad, se obtuvo un coeficiente alfa de 0.768, lo que permite afirmar que en este caso el instrumento que se empleó tiene un nivel de confiabilidad aceptable.

Tabla 5

Nivel de confiabilidad de Juegos Didácticos

Confiabilidad del instrumento		N	%
Casos	Válidos	90	100.0
	Excluidos(a)	0	.0
	Total	90	100.0
	Nº de elementos	9	100.0
Estadísticos de fiabilidad			
Alpha de Cronbach		0.790	100.0

(a) Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

De acuerdo a los resultados obtenidos con el estadístico el instrumento utilizado para medir los Juegos Didácticos, presenta valores positivos en todos los ítems y asimismo los valores de confiabilidad son altos, lo cual se interpreta afirmando que los ítems miden que se busca con el instrumento, en consecuencia, no se elimina ningún ítem.

Confiabilidad del instrumento: Cuestionario sobre Aprendizaje Significativo

El instrumento fue el cuestionario; para determinar su confiabilidad se sometió al estadístico Alfa de Cronbach, el coeficiente alfa de 0.815 lo que permite afirmar que en este caso el instrumento presenta un coeficiente de fiabilidad aceptable

Tabla 6

Nivel de confiabilidad de Aprendizaje Significativo

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO		N	%
Casos	Válidos	90	100.0
	Excluidos(a)	0	.0
	Total	90	100.0
	Nº de elementos	4	100.0
Estadísticos de fiabilidad			
Alpha de Cronbach		0.728	100.0

(a) Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

De lo que se observa en la tabla, en el instrumento para medir el Aprendizaje Significativo todos los ítems positivos; asimismo el índice de confiabilidad es alto, esto se interpreta sosteniendo que los ítems miden lo mismo que lo que se busca medir con el instrumento, en consecuencia, no es necesario que se elimine algún ítem.

2.5. Método de análisis de datos.

Luego de aplicar la ficha de observación en nuestra investigación, los datos fueron vaciados para elaborar la matriz y luego utilizar el software de estadística SPSS V. 19 que generó las tablas y gráficos que se necesitan para su posterior análisis. De este modo obtuvieron las tablas conteniendo datos estadísticos y los gráficos que explican las mediciones sobre aprendizaje significativo en sus dimensiones: auditivo, kinestésico, visual, analítico.

2.6. Aspectos éticos

El estudio se desarrolló teniendo en cuenta las normas internacionales APA; la información conseguida fue procesada de manera adecuada y sin adulteraciones, asimismo se hizo referencia a los autores con los datos que exigen estas normas; la estadística realizada fue con los instrumentos aplicados a la muestra de estudio, asimismo se mantuvo en reserva a los encuestados.

III.Resultados

3.1 Resultados descriptivos

Variable: Juegos didácticos

Tabla 7

Frecuencias y porcentajes de los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho según los juegos didácticos

-Juego didáctico					
		Frecuencia	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	21	23,3	23,3	23,3
	Alto	69	76,7	76,7	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

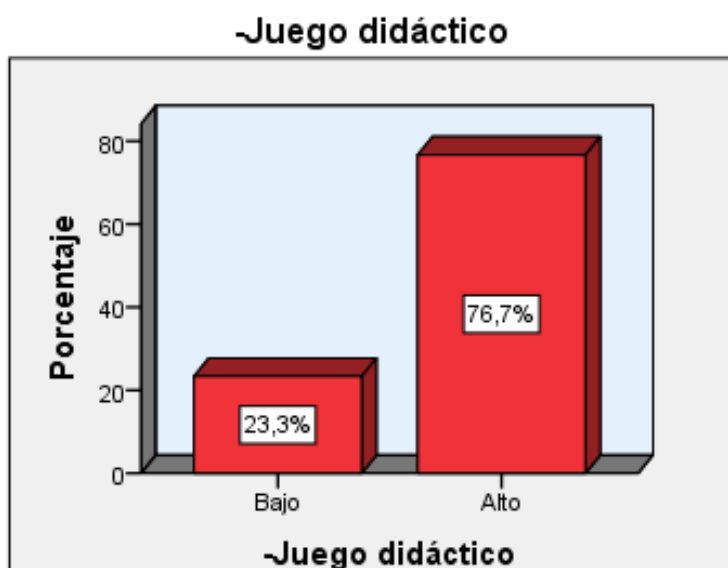


Figura 1. Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según los juegos didácticos

Análisis

De los resultados obtenidos en la tabla 7 y su respectiva figura 1, se observa que el 23,3 % de los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho muestran un nivel bajo en juegos didácticos y el 76,7 % alto.

Interpretación

La mayor cantidad de niños asimila conocimientos con desarrollando el juego didáctico

Variable: Aprendizaje significativo

Tabla 8

Frecuencias y porcentajes de los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho según el aprendizaje significativo

-Aprendizaje significativo					
		Frecuencia	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	15	16,7	16,7	16,7
	Alto	75	83,3	83,3	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

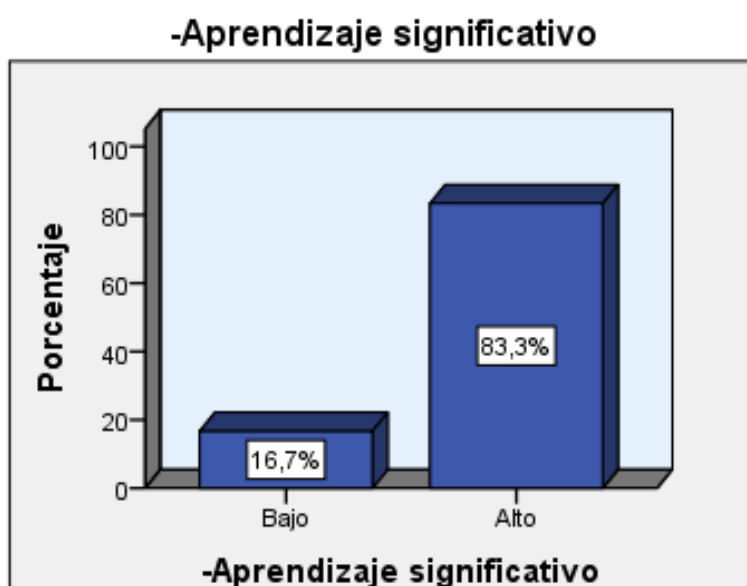


Figura 2. Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según el aprendizaje significativo

Análisis

De los resultados que se observan en la tabla 8 y su respectiva figura 2, se observa que el 16,7 % de los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho muestran un bajo nivel en aprendizaje significativo y el 83,3 % alto

Interpretación

La mayor cantidad de niños asimila conocimientos desarrollando un aprendizaje significativo

Dimensión: auditivo

Tabla 9

Frecuencias y porcentajes de los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho según la dimensión auditivo

-Auditivo					
		Frecuencia	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	42	46,7	46,7	46,7
	Alto	48	53,3	53,3	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

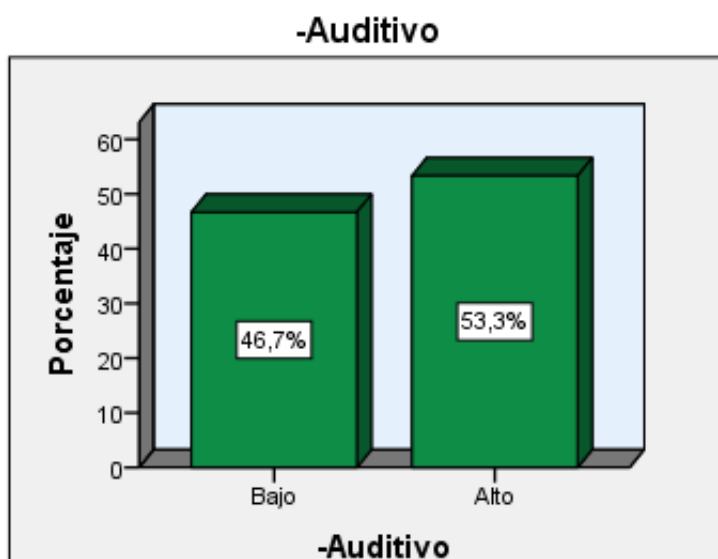


Figura 3. Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según la dimensión auditivo

Análisis

De los resultados obtenidos en la tabla 9 y su respectiva figura 3, se observa que el 46,7 % de los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho muestran un bajo nivel auditivo y el 53,3 % alto

Interpretación

La mayor cantidad de niños asimila conocimientos desarrollando un aprendizaje auditivo

Dimensión: kinestésico

Tabla 10

Frecuencias y porcentajes de los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho según la dimensión kinestésico

-Kinestésico					
		Frecuencia	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	45	50,0	50,0	50,0
	Alto	45	50,0	50,0	100,0
Total		90	100,0	100,0	

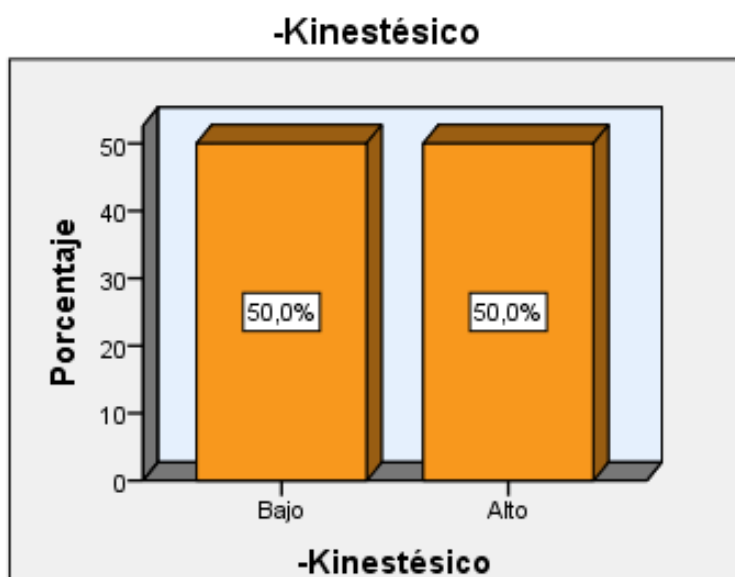


Figura 4. Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según la dimensión kinestésico

Análisis

De los resultados obtenidos en la tabla 10 y su respectiva figura 4, se puede observar que el 50 % de los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho muestran un bajo nivel kinestésico y el 50 % alto

Interpretación

El aprendizaje kinestésico no es significativo en el aprendizaje de los alumnos evaluados

Dimensión: visual

Tabla 11

Frecuencias y porcentajes de los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho según la dimensión visual

-Visual					
		Frecuencia	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	21	23,3	23,3	23,3
	Alto	69	76,7	76,7	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

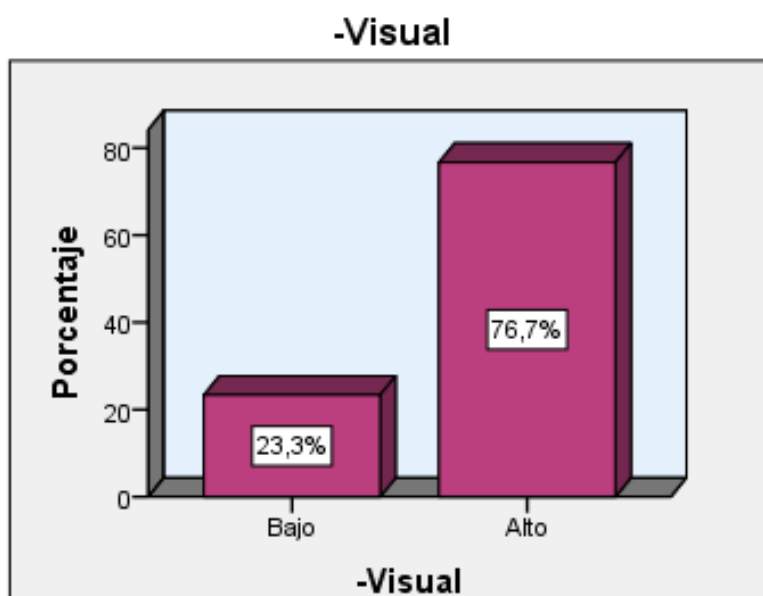


Figura 5. Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según la dimensión visual

Análisis

De los resultados obtenidos en la tabla 11y su respectiva figura 5, se observa que el 23,3% de los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho muestran un bajo nivel visual y el 76,7% alto

Interpretación

La mayor cantidad de niños asimila conocimientos desarrollando un aprendizaje visual

Dimensión: analítica

Tabla 12

Frecuencias y porcentajes de los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho según la dimensión analítico

-Analítico					
		Frecuencia	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	6	6,7	6,7	6,7
	Alto	84	93,3	93,3	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

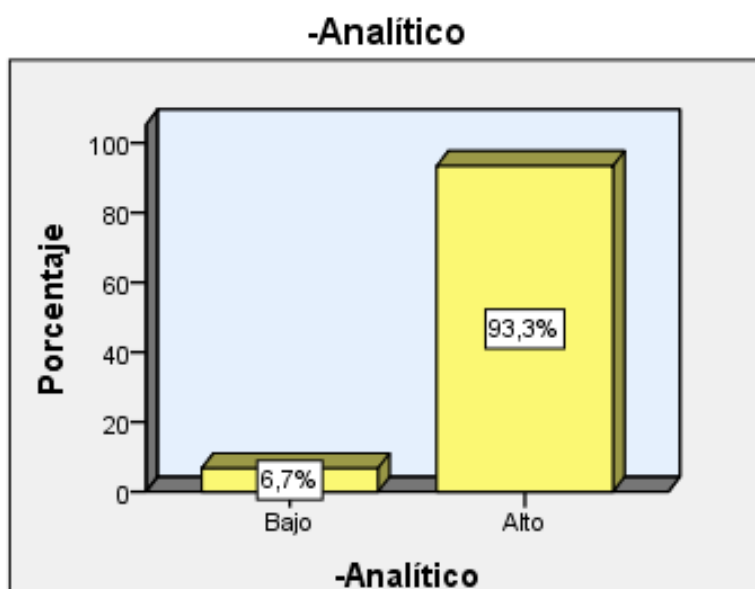


Figura 6. Distribución porcentual de los niños 5 años del nivel inicial según la dimensión analítico

Análisis

De los resultados obtenidos en la tabla 12 y su respectiva figura 6, se observa que el 6,7% de los niños 5 años del nivel inicial "Divino Niño Jesús" Distrito de Huacho muestran un bajo nivel analítico y el 93,3% alto

Interpretación

La mayor cantidad de niños asimila conocimientos desarrollando un aprendizaje analítico

3.2. Análisis inferencial

Hipótesis general

- Ho: No existe una relación directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.
- H1 Existe una relación directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

Tabla 13

De correlación Phi entre la variables juegos didácticos y el aprendizaje significativo

Medidas simétricas			
		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Phi	,176	,095
	V de Cramer	,176	,095
N de casos válidos		90	

Análisis

Los resultados obtenidos con el análisis estadístico Phi nos indican que existe un valor de relación $r = 0,176$ entre la variable juegos didácticos y la variable aprendizaje significativo. Este valor de correlación nos permite afirmar en primer lugar que la relación entre estas variables es positiva pero asimismo el nivel de correlación es débil. La significancia de $p = 0,095$ indica que el coeficiente de correlación es mayor a $0,05$ lo que permite afirmar que la relación entre las variables no es significativa y en consecuencia la hipótesis alterna se rechaza debiendo aceptar la hipótesis nula. La conclusión es que: No existe una relación directa entre las variables Juegos didácticos y la variable Aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

Hipótesis específica 1

Ho: Los juegos didácticos no se relacionan de manera directa con la dimensión auditiva en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho

H1 Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con la dimensión auditiva en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho

Tabla 14

De correlación Phi entre la variables juegos didácticos y la dimensión auditiva

Medidas simétricas			
		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Phi	,432	,000
	V de Cramer	,432	,000
N de casos válidos		90	

Interpretación

Los resultados obtenidos con el análisis estadístico Phi nos indican que existe una relación $r= 0,432$ entre las variable juegos didácticos y la variable dimensión auditiva. Este valor de correlación nos permite afirmar en primer lugar que la relación entre las variables es positiva pero asimismo el nivel de correlación es débil. La significancia de $p= 0,000$ indica que el coeficiente de correlación es menor a $0,05$ lo que permite afirmar que la relación entre las variables es significativa y en consecuencia la hipótesis nula se rechaza debiendo aceptar la hipótesis alterna. La conclusión es que: existe una relación directa entre las variable Juegos didácticos y la variable dimensión auditiva en los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

Hipótesis específica 2

Ho: Los juegos didácticos no se relacionan de manera directa con la dimensión kinestésico en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho

H1: Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con la dimensión kinestésico en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho

Tabla 15

De correlación Phi entre la variables juegos didácticos y la dimensión kinestésico

Medidas simétricas			
		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Phi	,079	,455
	V de Cramer	,079	,455
N de casos válidos		90	

Interpretación

Los resultados obtenidos con el análisis estadístico Phi nos indican que existe una relación $r= 0,79$ entre las variable juegos didácticos y la variable dimensión kinestésico. Este valor de correlación nos permite afirmar en primer lugar que la relación entre las variables es positiva pero asimismo el nivel de correlación es débil. La significancia de $p= 0,455$ indica que el coeficiente de correlación es mayor a $0,05$ lo que permite afirmar que la relación entre las variables no es significativa y en consecuencia la hipótesis alterna se rechaza debiendo aceptar la hipótesis nula. La conclusión es que: no existe una relación directa entre las variable Juegos didácticos y la variable dimensión kinestésico en los niños 5 años del nivel inicial "Divino Niño Jesús" Distrito de Huacho.

Hipótesis específica 3

Ho: Los juegos didácticos no se relacionan de manera directa con la dimensión visual en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

H1: Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con la dimensión visual en los niños de 5 años del nivel inicial de la "Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

Tabla 16

De correlación Phi entre la variables juegos didácticos y la dimensión visual

Medidas simétricas			
		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Phi	,255	,016
	V de Cramer	,255	,016
N de casos válidos		90	

Interpretación

Los resultados obtenidos con el análisis estadístico Phi nos indican que existe una relación $r = 0,255$ entre las variable juegos didácticos y la variable dimensión visual. Este valor de correlación nos permite afirmar en primer lugar que la relación entre las variables es positiva pero asimismo el nivel de correlación es débil. La significancia de $p = 0,016$ indica que el coeficiente de correlación es menor a 0,05 lo que permite afirmar que la relación entre las variables es significativa y en consecuencia la hipótesis alterna se acepta debiendo rechazar la hipótesis nula. La conclusión es que: existe una relación directa entre las variable Juegos didácticos y la variable dimensión visual en los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

Hipótesis específica 4

Ho: Los juegos didácticos no se relacionan de manera directa con la dimensión analítica en los niños de 5 años del nivel inicial de la "Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

H1: Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con la dimensión analítica en los niños de 5 años del nivel inicial de la "Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

Tabla 17

De correlación Phi entre la variables juegos didácticos y la dimensión analítica

Medidas simétricas			
		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Phi	,169	,110
	V de Cramer	,169	,110
N de casos válidos		90	

Interpretación

Los resultados obtenidos con el análisis estadístico Phi nos indican que existe una relación $r = 0,169$ entre las variable juegos didácticos y la variable dimensión analítico. Este valor de correlación nos permite afirmar en primer lugar que la relación entre las variables es positiva pero asimismo el nivel de correlación es débil. La significancia de $p = 0,110$ indica que el coeficiente de correlación es mayor a $0,05$ lo que permite afirmar que la relación entre las variables no es significativa y en consecuencia la hipótesis alterna se rechaza debiendo aceptar la hipótesis nula. La conclusión es que: no existe una relación directa entre las variable Juegos didácticos y la variable dimensión analítica en los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

IV. Discusión

4.1 Discusión

Respecto a la hipótesis general planteada en el estudio se encontró que no hay una relación directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho, resultado que no tiene coincidencia con lo señalado por Garaigordóbil (2010) El juego, es el componente esencial a tener en cuenta cuando se elaboren las estrategias que faciliten el aprendizaje. Al considerarse como una serie de actividades divertidas, cortas, agradables, actividades que están sujetas a reglas que van a permitir fortalecer valores como el respeto, la solidaridad, la responsabilidad, tener confianza en sí mismo, ser seguro en sus actos, practicar el amor al prójimo, fomentar el compañerismo compartiendo conocimientos, ideas, valores, inquietudes, entre otros, permite facilitar esfuerzos para poder internalizar conocimientos de forma significativa. Conocimientos que si bien es cierto son inherentes a una o más áreas del saber, son favorables para el crecimiento en forma sana, de los educandos con el fin único de favorecer un desarrollo completo de este en forma significativa; asimismo permite al docente, hacer que su tarea con los educandos y el compromiso de formación asumido sea más ameno, eficaz y eficiente. (p.49)

Respecto a la hipótesis específica 1 se encontró que los juegos didácticos se relacionan de manera directa con la dimensión auditiva en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho. Con este resultado tiene coincidencia con Chacón (2011) Estos juegos son aquellos que además de tener como función recrear al niño, contribuyen con su desarrollo y además potencian sus diferentes capacidades, sea que esta se de en el nivel afectivo, cognoscitivo, psicomotor, o también en el moral y social. Todo juego que se orienta hacia un objetivo educativo, debe estructurarse como un juego sujeto a reglas el cual debe incluir momentos o espacios de acción prereflexiva y de simbolización, deben estar orientados a el ejercicio y desarrollo de habilidades en una determinada área. De allí entonces que es importante que el docente conozca las destrezas que es posible potenciar a través del desarrollo del juego, en las áreas que se pretende desarrollar en el educando, para de esta forma se logre un aprendizaje integral. De igual manera es importante que el docente conozca en detalle las características que debe reunir un juego para ser considerado como un juego didáctico y asimismo

conocer la clasificación de esto, cual es el objetivo con que se crea, que se espera conseguir con su aplicación y cuál es la secuencia de su desarrollo o los pasos para realizarlo, con la finalidad de que se genere en el educando un aprendizaje efectivo por medio de la diversión. (p. 64).

Respecto a la hipótesis específica 2 se encontró que los juegos didácticos no se relacionan de manera directa con la dimensión kinestésico en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho. Resultado que no tiene coincidencia con Bayles (2010) Los juegos didácticos en la etapa preescolar son de suma importancia para poder tener un mejor aprendizaje cuando se llegue a la edad de 3 años. A esta edad los niños al explorar, manipular, escuchar, observar, están aprendiendo para el futuro de su vida, quizá en esta edad el niño no toma de tanta importancia los tema de clase pero sin lugar a duda se le queda las actividades diarias de la escuela es ahí en donde se puede lograr llegar al aprendizaje significativo mediante un juego en donde se le muestra la intención de la clase y que la maestra quiere lograr. Para ello es de suma importancia que se defina cuáles son las estrategias pedagógicas que deben considerarse, así como también las diversas modalidades de juego y su repercusión en la enseñanza. Otras tácticas de enseñanza que utiliza el docente es la secuencia didáctica específica de un área que es posible planificar de forma independiente con otras áreas del saber para así evitar integraciones forzosas, como ejemplos debemos considerar los juegos matemáticos, las experiencias científicas, las poesías, las narraciones, etc., las cuales deben realizarse en forma simultánea con cada una de las unidades didácticas y/o proyectos. (p. 60)

Con respecto a la hipótesis específica 3, se ha encontrado que Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con la dimensión visual en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho. Resultado que tiene relación con Burgos, Fica, Navarro, Paredes, Rebolledo (2013) No existe mayor diferencia entre aprender y jugar, debido a que cualquier juego que ofrezca nuevas y mayores exigencias al niño o niña, debe ser considerado como una nueva oportunidad de aprendizaje; aún más, es por el juego que el niño adquiere conocimientos, habilidades y destrezas con una gran facilidad porque por su misma

edad están predispuestos en forma especial para para recibir y asimilar lo que les ofrece esta actividad lúdica a la cual dedican todos sus sentidos con placer. Asimismo debemos tener en cuenta que con el juego la memoria, la atención, y el ingenio tienden a agudizarse. En el niño todos estos aprendizajes los obtiene cuando desarrolla el juego, los cuales en un momento posterior pueden transferirse a actividades no lúdicas. Se afirma que la práctica y desarrollo del juego con el desarrollo del niño y su aprendizaje es están íntimamente relacionados, su relación es estrecha, más aún si se tiene en cuenta que en la etapa infantil el juego es de suma importancia para potenciar su desarrollo tanto psíquico como físico. El desarrollo del niño está íntimamente vinculado con el juego, y esto se debe a que aparte de ser una actividad espontánea y natural a la que tanto el niño como la niña le dedica todo el tiempo que sea posible, es a través de él, que se desenvuelve y afianza tanto su personalidad, como sus capacidades intelectuales y psicomotoras, así como sus habilidades sociales. El juego proporciona al niño las experiencias que coadyuvan a vivir en sociedad, a que conozca tanto sus posibilidades como sus limitaciones, y también a crecer y madurar. El desarrollo de cualquier capacidad del niño será más eficaz con la práctica dentro del juego que fuera de él (p.150).

Con respecto a la hipótesis específica 4, se encontró que los juegos didácticos no se relacionan de manera directa con la dimensión analítica en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho. Con este resultado no se corrobora lo que sostiene Ministerio de Educación (2012) El juego es fuente imprescindible para el aprendizaje, porque mediante el juego el niño toma contacto y adquiere conocimiento del ambiente, debido a que con la práctica del juego los niños no solo practican sino que también experimentan e investigan. El niño adquiere conocimientos mientras juega, y esto es porque en esta actividad adquiere nuevas experiencias, es una oportunidad muy buena para cometer aciertos y corregir errores, para poner en práctica sus conocimientos y de esta manera dar solución a problemas. Los niños adquieren la mayor parte del conocimiento y también muchas destrezas en el desarrollo de actividades lúdicas, estas le permiten aprender observando lo que realizan sus demás compañeros y también participando ellos mismos. (p. 90)

V. Conclusiones

- Primera: No existe una relación directa entre Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial "Divino Niño Jesús" Distrito de Huacho. ($r= 0,176$ y $p= 0,095$)
- Segunda: Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con la dimensión auditiva en los niños de 5 años del nivel inicial de la "Divino Niño Jesús Distrito de Huacho ($r= 0,432$ y $p= 0,000$)
- Tercera: Los juegos didácticos no se relacionan de manera directa con la dimensión kinestésico en los niños de 5 años del nivel inicial de la "Divino Niño Jesús Distrito de Huacho ($r= 0,079$ y $p= 0,455$)
- Cuarta: Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con la dimensión visual en los niños de 5 años del nivel inicial de la "Divino Niño Jesús Distrito de Huacho ($r= 0,255$ y $p= 0,016$)
- Quinta: Los juegos didácticos no se relacionan de manera directa con la dimensión analítica en los niños de 5 años del nivel inicial de la "Divino Niño Jesús Distrito de Huacho ($r= 0,169$ y $p= 0,110$)

VI. Recomendaciones

- Primera:** Se sugiere a los docentes de Nivel Inicial realizar juegos didácticos en el desarrollo de sus clases para que los niños logren el aprendizaje significativo.
- Segunda:** Se sugiere a los docentes del Nivel Inicial realizar juegos didácticos relacionados con la audición en el desarrollo de sus clases para que los niños logren un aprendizaje significativo en la dimensión auditiva.
- Tercera:** Se sugiere a los docentes del Nivel Inicial realizar juegos didácticos relacionados con la motricidad en el desarrollo de sus clases para que los niños logren un aprendizaje significativo en la dimensión kinestésica.
- Cuarta:** Se sugiere a los docentes del Nivel Inicial realizar juegos didácticos relacionados con la parte visual en el desarrollo de sus clases para que los niños logren un aprendizaje significativo en la dimensión visual.
- Quinta:** Se sugiere a los docentes del Nivel Inicial realizar juegos didácticos relacionados con la parte analítica en el desarrollo de sus clases para que los niños logren un aprendizaje significativo en la dimensión analítica.

VII. Referencias

- Antillon, M. (2010). *Aprendizaje significativo en el preescolar en chihuahua. Tesis de maestría*, . Universidad Autónoma, México.
- Ausubel, D. (1983). *El aprendizaje significativo*. México: Trilla.
- Bayles, R. (2010). *Importancia y necesidad de los juegos didácticos en la edad preescolar*. Recuperado de [http://www.ilustrados.com/tema/12096/Importancia-necesidad-juegos-didacticos - edad-preescolar.html](http://www.ilustrados.com/tema/12096/Importancia-necesidad-juegos-didacticos-edad-preescolar.html).
- Bazán. (2013). *Los juegos didácticos y aprendizaje de los estudiantes de 3 años del nivel inicial de la institución educativa particular Howard Gardner-Irrigación Santa Rosa, UGEL 09- Huaura, 2013*. huacho-peru: universidad nacional jose fagustino sanchez carion.
- Bruner. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.
- Bruner, J. (1984). *Juego pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Bueno, B. y. (2010). *Psicología de la educación*. Barcelona: Boixareu universitaria.
- Burgos, G. et al (2013). *Juegos Educativos y Materiales manipulativos un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas* . Chile: Universidad de Temuco.
- Camarota A. (2011). *Metodología del estudio eficaz. 2º ed*. Buenos Aires: Bonum.
- Carrasco C. (2010). *Metodología de la investigación científica (2da ed.)* . Lima: San Marcos.
- Chacón I. (2010). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador , Caracas
- Cobo, L. (2011). *Una propuesta para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela san José la Salle. Tesis de maestría*. Universidad de Quito, Ecuador.
- Educación, M. d. (2012). *Ciencia. Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia* . España: Secretaría general técnica.
- Educación, M. d. (2012 p. 90). *Ciencia. Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. España: Secretaría general técnica.
- Fernández. (2010). *Los recursos didácticos. Texto del contexto educación*. . Recuperado de [http://www.slideshare.net/fdoreyeblore-cursos_ didácticos_112613.com.pe](http://www.slideshare.net/fdoreyeblore-cursos_didacticos_112613.com.pe).

- Garaigordóbil, M. (2010). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bilbao: Descleé de Brouwe.
- García, A. y. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Gillespie. (2012). *Principio de Investigación: un enfoque contextualizado al Plan de estudios e Instrucción, en investigación a la práctica*.
- González. (2011). *Los Juegos didácticos como una estrategia para la formación inicial de los niños y niñas del nivel inicial de la .E.I Bicentenario del Libertador de la población de Punta de Mata, Municipio Ezequiel Zamora del Estado Monagas*. Universidad nacionalsimon rodriguez, Venezuela.
- González. (2011). *Juegos didácticos como una estrategia para la formación inicial de los niños y niñas*. Tesis de maestría. Universidad Católica, Chile.
- Hendrick, J. (2010). *Los juegos en los niños, (2da edición)* . Argentina: Apaza.
- Hernández, R. F. (2010). *Metodología de la investigación.(5ta ed.)*. México: McGraw-Hill.
- Herrero. (2010). *Geografía y Educación*. Madrid: Huerga y Fierro.
- J. B. J. (2010). *Psicología de la educación*. Barcelona: Boixareu universitaria.
- Klenowski. (2011). *Desarrollo de portafolios para el aprendizaje y la evaluación. (2 ed.)*. Madrid: Narcea.
- Lezama, D. (2011). *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria*. Universidad ULADECH,Peru
- Marcelli, D. (2013, p. 90). *Psicopatología del niño. 7 ed*. Barcelona: Masson.
- Martínez. (2013). *Los juegos tradicionales elementos para incentivar la participación de los alumnos en la clase de Educación Física del 7mo grado del Municipio Arismendi del Estado Nueva Esparta*. Universidad del oriente nucleo nueva Esparta , Paraguay
- Mendoza. (2010). *El juego infantil y su influencia en el proceso de socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial del Centro Educativo Barquisimeto, Estado Lara*. Universidad Enrique Guzman y Valle.

- MINEDU. (2012). *Ciencia. Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. España : Secretaría general técnica.
- Montessori, M. (2010). *Método de la pedagogía científica*. Madrid: Alianza.
- Nieto, A. (2010). *La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa Gotitas de Solidaridad*. universidad nacional jose fagustino sanchez carrion,peru
- Ortiz. (2010). *Didáctica problematizadora y aprendizaje basado en problemas*. Barranquilla: Litoral.
- Ortiz, A. (2011). *Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje*. Barranquilla: Litoral.
- P,C. (2010). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Piaget, J. (2010). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Ribes, D. (2012). *Técnicos de Educación Infantil*. España : Madrid.
- Rodríguez, M. (2010). *Métodos de investigación*. Madrid: Alianza.
- S, M. (2013). *Los juegos tradicionales elementos para incentivar la participación de los alumnos en la clase de Educación Física del 7mo grado del Municipio Arismendi del Estado Nueva Esparta*.(tesis de maestría).
- Tamayo. (2010). *Proceso de la investigación científica (4 ta ed.)*. México: Limusa.
- Vygotsky, L. (2010 , p. 90). *Pensamiento y Lenguaje (2da ed.)*. Perú: Paidós.
- Yviern. (2010). *Los Juegos y su clasificación: (2da edición)*. Perú: Paidós.
- Zapata. (2010). *Aprender jugando en la escuela primaria. (2 ed)*. México: Pax.

Anexos

Anexo 1
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION



ESCUELA DE POSTGRADO

GUIA DE OBSERVACIÓN

Nombre.....Edad.....

INSTRUCCIONES:

Esta guía de observación se aplicará a los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho; para determinar la relación que existe entre juegos didácticos y el aprendizaje significativo

Indicaciones		Si	No
T I P O S	JUEGOS DIDÁCTICOS		
	A. JUEGOS DE MEMORIA:		
	ROMPECABEZAS		
	1. Arma un rompecabezas con facilidad.		
	ADIVINANZAS		
	2. Aprende una adivinanza.		
	CUENTOS Y RELATOS		
	3. Responde a preguntas después de un cuento leído		
	FIGURAS DE PLASTILINA		
	4. Arma figuras de animales utilizando plastilinas.		
	APRENDER LETRAS Y NUMEROS		
	5. Dice las vocales y cuenta los números hasta el 5.		
	B. JUEGO FUNCIONAL		
	6. Representa acciones.		
C. JUEGO SIMBOLICO			
7. Imita profesiones.			
D. JUEGO DE CONSTRUCCION			
8. Construye una torre con latitas.			
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO			
AUDITIVO			
9. Aprende con facilidad las canciones que se utiliza en clase.			

E S T I L O S	10. Le gusta cantar.		
	KINESTÉSICO		
	11. baila y se mueve con ritmo		
	12. Coordina el movimiento en su cuerpo		
	VISUAL		
	13. Describe imágenes con objetividad.		
	14. Representa lo que observa mediante un dibujo.		
	ANALÍTICO		
15. Responde a preguntas hechos por la maestra.			
16. Relaciona imágenes con palabras			
17. El niño aprende más...			
a. Escuchando	()		
b. Moviéndose	()		
c. Observando	()		
d. Analizando	()		
18. ¿El niño juega para aprender?			

ANEXO 2
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE JUEGOS DIDACTICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: JUEGOS DE MEMORIA:							
1	Arma un rompecabezas con facilidad.	✓		✓		✓		
2	Aprende una adivinanza.	✓		✓		✓		
3	Responde a preguntas después de un cuento leído	✓		✓		✓		
4	Arma figuras de animales utilizando plastilinas.	✓		✓		✓		
5	Dice las vocales y cuenta los números hasta el 5.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: JUEGO FUNCIONAL	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Representa acciones.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: JUEGO SIMBOLICO	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Limita profesiones	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: JUEGO DE CONSTRUCCION	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Constuye una torre con latitas.	✓		✓		✓		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: AUDITIVO							
9	Aprende con facilidad las canciones que se utiliza en clase.	✓		✓		✓		
10	Le gusta cantar	✓		✓		✓		
11	baila y se mueve con ritmo	✓		✓		✓		
12	Coordina el movimiento en su cuerpo	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: VISUAL	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Describe imágenes con objetividad.	✓		✓		✓		
14	Representa lo que observa mediante un dibujo.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: ANALÍTICO	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Responde a preguntas hechos por la maestra.	✓		✓		✓		
16	Relaciona imágenes con palabras	✓		✓		✓		
17	Como aprende más el niño	✓		✓		✓		
18	El niño juega para aprender	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** **Aplicable después de corregir** **No aplicable**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: González Castillo, Aurelio Remy DNI: 17928957

Especialidad del validador: Docente en Escuela Cívica

26 de setiembre del 2014



Firma del Experto Informante.
Especialidad

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: AUDITIVO							
9	Aprende con facilidad las canciones que se utiliza en clase.	✓		✓		✓		
10	Le gusta cantar	✓		✓		✓		
11	baila y se mueve con ritmo	✓		✓		✓		
12	Coordina el movimiento en su cuerpo	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: VISUAL	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Describe imágenes con objetividad.	✓		✓		✓		
14	Representa lo que observa mediante un dibujo.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: ANALÍTICO	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Responde a preguntas hechos por la maestra.	✓		✓		✓		
16	Relaciona imágenes con palabras	✓		✓		✓		
17	Como aprende más el niño	✓		✓		✓		
18	El niño juega para aprender	✓		✓		✓		

Observaciones (presisar si hay suficiencia): *hay suficiencia al formular los ítems*

Opinión de aplicabilidad: Aplicable aplicable despues de corregir No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: *Guardo Changa Huerto* DNI: *1.56.17.1.56...*

Especialidad del validador *Sociólogo. Magister en Educación Superior e Investigación Científica*

2.6 de setiembre del 2014



Mg. Guardo Changa Huerto.

Firma del Experto Informante.
Especialidad

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE JUEGOS DIDACTICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: JUEGOS DE MEMORIA:							
1	Arma un rompecabezas con facilidad.	✓		✓		✓		
2	Aprende una adivinanza.	✓		✓		✓		
3	Responde a preguntas después de un cuento leído	✓		✓		✓		
4	Arma figuras de animales utilizando plastilinas.	✓		✓		✓		
5	Dice las vocales y cuenta los números hasta el 5.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: JUEGO FUNCIONAL	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Representa acciones.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: JUEGO SIMBOLICO	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Imita profesiones	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: JUEGO DE CONSTRUCCION	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Constuye una torre con latitas.	✓		✓		✓		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: AUDITIVO								
9	Aprende con facilidad las canciones que se utiliza en clase.	✓		✓		✓		
10	Le gusta cantar	✓		✓		✓		
11	baila y se mueve con ritmo	✓		✓		✓		
12	Coordina el movimiento en su cuerpo	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: VISUAL								
13	Describe imágenes con objetividad.	✓		✓		✓		
14	Representa lo que observa mediante un dibujo.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: ANALÍTICO								
15	Responde a preguntas hechos por la maestra.	✓		✓		✓		
16	Relaciona imágenes con palabras	✓		✓		✓		
17	Como aprende más el niño	✓		✓		✓		
18	El niño juega para aprender	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/Mg: Rocha Palomino Ada Giodis DNI: 41328189

Especialidad del validador: Lic. en educación Inicial, Magister en educación Temprana y Gestión Paso al talento

22 de setiembre del 2014

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.
Especialidad

ADA G. ROCHA PALOMINO
ACOMPANIANTE TECNICO
UT - HUACHO

ANEXO 03
MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: "Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho"						
AUTORA: SUSY ISABEL SOTO SANCHEZ						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p>Problema general:</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje significativo en la dimensión auditiva de los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho?</p> <p>¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje significativo en la dimensión kinestésico en los niños de 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho?</p> <p>¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje significativo en la dimensión visual en los niños de 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho?</p> <p>¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje</p>	<p>Objetivo general.</p> <p>Determinar la relación que existe ente juegos didácticos y el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.</p> <p>Objetivos específicos.</p> <p>Identificar la relación entre juegos didácticos y en el aprendizaje significativo en la dimensión auditiva de en los niños de 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.</p> <p>Identificar la relación entre juegos didácticos y aprendizaje significativo en la dimensión kinestésico en los niños de 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.</p> <p>Identificar la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje significativo en la dimensión visual en los niños de 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.</p> <p>Identificar la relación entre juegos didácticos y en el aprendizaje</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe una relación directa entre Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial "Divino Niño Jesús" Distrito de Huacho.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo en la dimensión auditiva en los niños de 5 años del nivel inicial de la "Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.</p> <p>Los juegos didácticos se relaciona de manera directa con el aprendizaje significativo en la dimensión kinestésico en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho</p> <p>Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo en la dimensión visual en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.</p>	Variable 1 : JUEGOS DIDÁCTICOS			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Juegos de memoria	Rompe cabeza Adivinanza Responde preguntas Arma figura Pronuncia vocales números	Consta de 5 ítems(1,2,3,4, 5)	Alto medio Bajo
			juego funcional	Realiza acciones	Consta de 1 ítems (6)	Alto medio Bajo
			Juego simbólico	Imita	Consta de 1 ítems (7)	Alto medio Bajo
			Juego de construcción	Construye cosas	Consta de 1 ítems (8)	Alto medio Bajo

significativo en la dimensión analítico en los niños de 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho?	significativo en la dimensión analítico de en los niños de 5 años del nivel inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.	Los juegos didácticos se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo en la dimensión analítico en los niños de 5 años del nivel inicial de la Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.	Variable 2: Aprendizaje Significativo			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Auditivo	Aprende canciones Canta	Consta de 2 ítems (9,10)	Alto medio Bajo
			Kinestésico	Se mueve Coordina sus movimientos	Consta de 2 ítems (11,12)	Alto medio Bajo
			Visual	Describe observa	Consta de 2 ítems (13,14)	Alto medio Bajo
			Analítico	Relaciona Responde preguntas Aprende Juega	Consta de 4 ítems (15,16,17,18)	Alto medio Bajo

ANEXO 04
BASE DE DATOS

Base de datos de la variable juegos didácticos

	1	2	3	4	5	6	7
1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	1	1	1	0	0
3	0	0	1	1	1	0	0
4	0	0	1	1	1	1	0
5	1	1	1	1	1	1	1
6	0	0	1	1	1	0	1
7	1	1	1	1	1	1	1
8	1	0	1	1	1	0	0
9	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1
12	1	0	0	1	1	0	0
13	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	0	0
15	1	1	1	1	1	1	1
16	1	0	1	1	1	0	0
17	0	0	1	1	1	1	0
18	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1
20	1	0	0	1	1	0	0
21	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1
23	1	0	0	1	1	1	0
24	1	1	1	1	1	1	1
25	0	0	0	1	1	0	0
26	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1
29	1	0	1	1	1	0	0
30	1	1	1	1	1	1	1
31	1	1	1	1	1	1	1
32	0	0	1	1	1	0	0
33	0	0	1	1	1	0	0
34	0	0	1	1	1	1	0
35	1	1	1	1	1	1	1
36	0	0	1	1	1	0	1
37	1	1	1	1	1	1	1
38	1	0	1	1	1	0	0
39	1	1	1	1	1	1	1

40	1	1	1	1	1	1	1
41	1	1	1	1	1	1	1
42	1	0	0	1	1	0	0
43	1	1	1	1	1	1	1
44	1	1	1	1	1	0	0
45	1	1	1	1	1	1	1
46	1	0	1	1	1	0	0
47	0	0	1	1	1		0
48	1	1	1	1	1	1	1
49	1	1	1	1	1	1	1
50	1	0	0	1	1	0	0
51	1	1	1	1	1	1	1
52	1	1	1	1	1	1	1
53	1	0	0	1	1	1	0
54	1	1	1	1	1	1	1
55	0	0	0	1	1	0	0
56	1	1	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	1	1	1
59	1	0	1	1	1	0	0
60	1	1	1	1	1	1	1
61	1	1	1	1	1	1	1
62	0	0	1	1	1	0	0
63	0	0	1	1	1	0	0
64	0	0	1	1	1	1	0
65	1	1	1	1	1	1	1
66	0	0	1	1	1	0	1
67	1	1	1	1	1	1	1
68	1	0	1	1	1	0	0
69	1	1	1	1	1	1	1
70	1	1	1	1	1	1	1
71	1	1	1	1	1	1	1
72	1	0	0	1	1	0	0
73	1	1	1	1	1	1	1
74	1	1	1	1	1	0	0
75	1	1	1	1	1	1	1
76	1	0	1	1	1	0	0
77	0	0	1	1	1	1	0
78	1	1	1	1	1	1	1
79	1	1	1	1	1	1	1
80	1	0	0	1	1	0	0

81	1	1	1	1	1	1	1
82	1	1	1	1	1	1	1
83	1	0	0	1	1	1	0
84	1	1	1	1	1	1	1
85	0	0	0	1	1	0	0
86	1	1	1	1	1	1	1
87	1	1	1	1	1	1	1
88	1	1	1	1	1	1	1
89	1	0	1	1	1	0	0
90	1	1	1	1	1	1	1

41	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
42	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1
45	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
46	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0
47	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
52	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
53	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
59	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
61	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
62	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0
63	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1
64	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1
65	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
66	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
68	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
72	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
74	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1
75	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
76	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0
77	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1
78	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
81	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
82	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1

Prueba Kr 20 de confiabilidad del instrumento de la variable juegos didácticos

1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	1	1	1	0	0	1
3	0	0	1	1	1	0	0	1
4	0	0	1	1	1	1	0	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1
6	0	0	1	1	1	0	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	0	1	1	1	0	0	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	0	0	1	1	0	0	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	0	0	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	0	1	1	1	0	0	1
17	0	0	1	1	1	1	0	0
18	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	0	0	1	1	0	0	1

rc	15	11	18	20	20	12	11	18	
ri	5	9	2	0	0	8	9	2	
p	0,75	0,55	0,9	1	1	0,6	0,55	0,9	6,25
q	0,25	0,45	0,1	0	0	0,4	0,45	0,1	
(pq)	0,19	0,25	0,09	0	0	0,24	0,25	0,09	1,1

$$KR-20 = 1.14 \times 6,25 - 1,14 = 0,817 \times 1.14 = \mathbf{0.923}$$

6,25

Prueba Kr 20 de confiabilidad del instrumento de aprendizaje significativo

1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
2	0	1	0	0	1	1	1	1	0
3	0	0	1	1	0	1	0	1	1
4	0	0	0	0	0	1	0	1	1
5	0	0	0	0	1	1	1	1	1
6	1	1	0	0	0	0	1	1	0
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	0	1	0	1	1	1	1	1	0
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	0	0	1	1	1	1	0
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	0	1	0	0	1	1	0	1	1
15	1	1	0	0	1	1	0	1	1
16	0	0	0	0	0	1	1	1	0
17	1	0	0	0	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1

rc	12	14	9	10	16	19	16	20	15	
ri	8	6	11	10	4	1	4	0	5	
p	0,6	0,7	0,45	0,5	0,8	0,95	0,8	1	0,75	6,55
q	0,4	0,3	0,55	0,5	0,2	0,05	0,2	0	0,25	
(pq)	0,24	0,21	0,25	0,25	0,16	0,05	0,16	0	0,19	1,5

$$\text{KR- 20} = 1.12 \times 6,55 - 1,5 = 0,770 \times 1.12 = \mathbf{0.863}$$

6,25



RESOLUCION DE VICERRECTORADO ACADEMICO N° 0011-2016-UCV-VA

Lima, 31 de marzo de 2016

ANEXO 1

**ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE LOS
TRABAJOS ACADÉMICOS DE LA UCV**

Yo, Melgar Begazo Arturo Eduardo docente de la Escuela de Posgrado de la UCV tomando conocimiento de la tesis titulada "Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014" de la estudiante **Soto Sánchez Susy Isabel**; y habiendo sido capacitado e instruido en el uso de la herramienta Turnitin, he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud de 11% verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 23 febrero de 2019



Arturo Eduardo Melgar Begazo

DNI: 29308486


Resumen de coincidencias

11 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias	
1	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante 5 %
2	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante 2 %
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet 2 %
4	docplayer.es Fuente de Internet 1 %
5	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante 1 %
6	repositorio.uladech.ed... Fuente de Internet <1 %
7	repositorio.unbg.edu.pe Fuente de Internet <1 %
8	www.buenastareas.com Fuente de Internet <1 %



Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial LE Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:
Br. Susy Isabel Soto Sánchez

ASESOR:
Mgtr. Karlo Gimno Quiñones Castillo

SPECIÓN
Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Condiciones de Enseñanza Aprendizaje

PERI - 2018

Página: 1 de 63 Número de palabras: 14377 Text-only Report High Resolution Activado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Soto SANCHEZ SUSY ISABEL
D.N.I. : 46190683
Domicilio : CALLE JUAN VELASCO 785 - HUACHO - HUAYLAY
Teléfono : Fijo : Móvil : 993728989
E-mail : susy_soty@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :
Escuela :
Carrera :
Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : MAESTRA
Mención : MAESTRA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Soto SANCHEZ SUSY ISABEL

Título de la tesis:

Las estrategias didácticas y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial S. E. Divino Niño Jesús Distrito de Huacho, 2014

Año de publicación : 2018

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma : 

Fecha : 23-02-19



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

SUSY ISABEL GOTO SANCHEZ

INFORME TITULADO:

LOS JUEGOS DIDACTICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL I.E DIVINO
NIÑO SESUS DISTRITO DE HUACHO, 2014

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

MAESTRIA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA

SUSTENTADO EN FECHA: 26 DE FEBRERO 2015

NOTA O MENCIÓN: APROBADO POR MAYORIA



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN