



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa
Inicial Confraternidad Lima - 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORES:

Olarte Figueroa, Dhayira Rosa (orcid.org/0000-0003-3306-015X)

Santana Castillo, Cynthia Victoria (orcid.org/0000-0003-1639-7850)

ASESORA:

Dr. Gamboa Rosas, Karla Fiorela (orcid.org/0000-0001-6056-5327)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**LIMA- PERÚ
2022**

Dedicatoria

Esta investigación, como obra de conocimiento está inspirada y dedicada al ser supremo y todopoderoso que nos mueve en fe.

A nuestras familias y padres, por su comprensión y apoyo incondicional en los momentos donde estuvimos sumergidas en un caos de conocimientos nuevos.

Agradecimiento

Agradecer a Dios por darnos la fuerza, entereza y humildad durante todo este tiempo, a nuestras familias por todo el cariño brindado durante este largo proceso.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen.....	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	3
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1. <i>Tipo y diseño de investigación</i>	10
3.2. <i>Categorización, subcategorización y matriz de categorización</i>	10
3.3. <i>Escenario de estudio</i>	13
3.4. <i>Participantes</i>	13
3.5. <i>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</i>	14
3.6. <i>Procedimientos</i>	14
3.7. <i>Rigor científico</i>	14
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	17
4.2. <i>Discusión</i>	22
V. CONCLUSIONES	24
VI. RECOMENDACIONES	25
REFERENCIAS	26
ANEXOS.....	33

Índice de tablas

Tabla 1. Participantes de la investigación

12

Índice de figuras

Figura 1. Juego funcional	17
Figura 2. Juego de construcción	18
Figura 3. Juego simbólico	19
Figura 4. Juego de reglas	20
Figura 5. Triangulación	21

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo analizar el juego como estrategia didáctica en infantes de la institución educativa Confraternidad Lima – 2022. Se empleó bajo un enfoque cualitativo de tipo básica, de diseño no experimental, se observó una población de 10 infantes de la edad de 3 años de educación inicial a quienes se les aplicó una lista de cotejo para conocer cómo los infantes se desenvuelven de manera autónoma con juegos.

Los resultados fueron analizados, codificados y categorizados; luego fueron declarados a un software cualitativo para la generación de las redes semánticas y la triangulación; se concluyó analizar el juego como estrategia didáctica que es una actividad significativa para el niño que favorece el aprendizaje volviéndose en una estrategia fundamental en la práctica docente.

Palabras clave: juego, estrategia didáctica, infantes

Abstract

The game as didactic strategy is a fundamental procedure where kids show all the skills they have learn and discover new ones and new knowledge.

This research has the objective to analyze the game as didactic stretegy in kid of the institution Confraternidad Lima - 2022. We use the qualitative approach of basic tope, design non experimental, we observed a population of 10 kid of 3 years old from early education, we apply to the a checklist to know how kids develop autonomously with games. The results where analize, coded and categorized; Then we cocluded that analize the game as a learning didactic strategy is meaningful for the kid and stimulate the apprenticeship becoming a fundamental strategy in teaching practice.

Keywords: game, didactic strategy, infants

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente los juegos han tenido un crecimiento favorable para el desarrollo de los infantes, en la educación infantil desde muchos años atrás se vino aplicando los juegos como una forma de estrategias didácticas para el desenvolvimiento, orientación y crecimiento de los infantes.

La Organización de las Naciones Unidas para Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 2020), señala que a mediados de mayo hubo un total de 1,200 000 infantes en todos los niveles y grados de enseñanza, en la faz de la tierra dejaron de asistir a las clases presenciales en todas las instituciones educativas. Por ende, hubo un total de 160 millones que son infantes de América Latina y del Caribe. Esta situación ha conllevado a que el juego siga siendo visto como una herramienta muy eficaz que facilita en el aprendizaje de los infantes, estos ejercicios se desarrollan de una forma sencilla y divertida. Estos juegos didácticos hacen que los niños disfruten de cada momento de diversión con sus compañeros, con materiales concretos de manera lúdica, donde ellos mismos puedan desenvolverse por sí solos.

Por lo tanto, en el Perú el Ministerio Educativo (Minedu, 2019), determina que el juego promueve una conversación de manera independiente y voluntaria, cada integrante tiene sus normas establecidas o son inventadas, es de manera independiente y ocurre en un espacio y duración determinada. También, el juego es una de la manera en la que los niños se expresan y se sienten seguros de mostrarse como son, ya que es una actividad que les permite aprender. En esta situación, el juego despierta en las niñas y niños diversas emociones, les enseña seguir patrones y cumplir las reglas establecidas en los juegos.

A nivel local, se ha observado que en la Institución Educativa “Confraternidad”, los estudiantes tienen poco interés en los juegos didácticos, ya que no logran adaptarse de manera eficaz en su desarrollo porque no aplican una buena estrategia didáctica para la mejora y desarrollo de su crecimiento. Es importante que los estudiantes logren un buen desempeño académico a través del juego, una de las causas son los factores ambientales y familiares que contribuyen en el

problema de conducta del infante ya que se ha observado dificultades de adaptarse en los juegos didácticos en la institución educativa.

Por ende, se sugiere analizar el juego como estrategia didáctica que ayuden en el desarrollo del infante y en el desenvolvimiento del niño. Por lo tanto, hemos considerado utilizar estrategias didácticas a través del juego para que los estudiantes logren expresarse libremente, resolviendo problemas y de esta manera forjar vínculo con los demás.

Por consiguiente, en la siguiente investigación se formula la siguiente interrogante: ¿Cómo analizar el juego como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022? Y por problemas específicos se plantean a los siguientes: a) ¿Cómo analizar el juego funcional como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022? b) ¿Cómo analizar el juego de construcción como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa inicial Confraternidad Lima - 2022? c) ¿Cómo analizar el juego simbólico como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022? d) ¿Cómo analizar el juego de reglas como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022?. De esta manera el objetivo principal de la investigación es: Analizar el juego como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa inicial Confraternidad Lima - 2022. Y por objetivos específicos tenemos: a) Analizar el juego funcional como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022. b) Analizar el juego de construcción como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa inicial Confraternidad Lima - 2022. c) Analizar el juego simbólico como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa inicial Confraternidad Lima - 2022. d) Analizar el juego de reglas como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa inicial Confraternidad Lima - 2022.

Asimismo la presente investigación se justifica de una forma teórica porque permite dar a conocer las dificultades que tienen los infantes para analizar el juego como estrategia didáctica, además de profundizar los planteamientos teóricos para tratar de llegar a explicar y discutir acerca de la información que ya se conoce. Esta investigación es de suma importancia ya que nos brinda la preparación de nuevos conocimientos (Bernal 2010).

II. MARCO TEÓRICO

Para los antecedentes nacionales e internacionales, se hizo una investigación acerca del proyecto de estudio.

En Colombia, se investigó que el juego es un medio de aprendizaje en el cual el niño aprende de una manera lúdica, porque facilita la enseñanza, la participación, el dinamismo y el entretenimiento. Es importante que la docente utilice métodos de enseñanza concretos y accesibles para los estudiantes, se presentan los hallazgos más relevantes para la aplicación de actividades lúdicas. Se concluyó que es importante construir en los infantes las competencias para comprender y usar las herramientas fundamentales para plantear y resolver desafíos en el ámbito personal y profesional (Gonzales & Morales 2020).

En Cuba, se investigó que el juego a la edad preescolar facilita al infante a desarrollar su pensamiento creativo utilizando los materiales que están a su disposición, es importante el juego, ya que desarrolla su creatividad. Los resultados indican que se planea concientizar a todos los miembros educativos que se vinculan con los infantes, a fin de brindar atención y adecuar espacios, que permitan a los niños a mejorar su creatividad y le permita manifestar su imaginación y fantasear a través del juego. En conclusión, es preciso modificar las estrategias aplicadas en las aulas, para incrementar las capacidades de los estudiantes, por lo que se evidenció la falta del sector de juego donde el estudiante examine e incremente su creatividad con las distintas actividades lúdicas dadas en el ambiente de clase (Albornoz 2019).

En Cuba, se investigó que el juego a la edad preescolar facilita al infante a desarrollar su pensamiento creativo utilizando los materiales que están a su disposición, es importante el juego, ya que desarrolla su creatividad. Los resultados indican que se planea concientizar a todos los miembros educativos que se vinculan con los infantes, a fin de brindar atención y adecuar espacios, que permitan a los niños a mejorar su creatividad y le permita manifestar su imaginación y fantasear a través del juego. En conclusión, es preciso modificar las estrategias aplicadas en las aulas, para incrementar las capacidades de los estudiantes, por lo que se evidenció la falta del sector de juego donde el estudiante examine e incremente su creatividad con las distintas actividades lúdicas dadas en el ambiente de clase (Albornoz 2019).

En Colombia, se investigó que el juego es una estrategia pedagógica, cuyo objetivo es promover diferentes aprendizajes, esto le va a permitir al niño indagar y descubrir en su

ambiente de una manera lúdica. Se demostró que el juego es una estrategia pedagógica que favorece los aprendizajes matemáticos. Se logró concluir que los juegos que realizan los niños o niñas de una forma voluntaria y libre con el objetivo de motivarlos de acuerdo a sus conveniencias y se deberá otorgarles las clases de acuerdo a la necesidad que tienen (Arroyave et al., 2020).

En México, se investigó que el juego es una herramienta efectiva para lograr captar la atención del niño durante la jornada de clases, motivarlos y obtener aprendizajes de manera significativa. Los resultados muestran que jugar es primordial para los niños o niñas, porque lo consideran como una estrategia útil a través de la cual se logra la formación integral del niño. Se concluye que el juego está presente en las aulas preescolares, para los educadores es primordial ya que se utiliza como estrategia didáctica para el aprendizaje que se desarrolla en los estudiantes (Canto & Tec 2021).

En Colombia, se investigó sobre cómo buscar los logros en conexión transitoria y socio afectivas, estos infantes son triunfadores en la educación preescolar donde indagan e identifican sus logros en relaciones espaciales, temporales y socio afectivo con el juego de bloques de lego, donde se ha demostrado que un buen porcentaje de los infantes les gusta jugar. Se concluye que en todo el progreso en los 3 Aspectos como Actividades exploratorias, Relación temporal y Socio Afectivo, con su uso en el juego de lego en los infantes de educación inicial fue de manera exitosa con un 75% de éxito muy comprendido y a todo esto la más exitosa fue el socio afectiva, en la que se obtiene buena experiencia, cuyos resultados obtenido demostraron que la actividad socio afectiva ha tenido mayores logros desde un principio, por otro lado para lograr unos resultados de manera exitosa se ha tenido que organizar un plan para tener en claro una idea que se logra en un 87% (Avendaño et al., 2021).

En Costa Rica, se investigó sobre el juego de los niños como una metodología de enseñanza que afianza la práctica diaria, el juego es una formación integral para infantes del nivel preescolar en la cual se ve reflejado en la incorporación de actividades lúdicas. Los resultados mostraron que el juego a nivel de los infantes es esencial ya que permiten desarrollar en el infante la potencialidad y las destrezas. Se concluye que esta investigación, se logró observar que el juego es una planificación de sesiones de aprendizaje como una estrategia de enseñanza, es una actividad pedagógica para desarrollar su imaginación con materiales presentes en su entorno que pueden generar los infantes (Castillo et al., (2020).

En Colombia, se investigó la importancia de la formación ambiental y recreativa hacia

las habilidades cognitivas en los infantes, donde se lleva a cabo revisar, diseñar e implementar el desarrollo de las habilidades cognitivas por medio de una enseñanza ambiental y lúdica en la educación inicial. Los resultados indicaron que existe mejor trabajo con la aplicación del programa, en las habilidades cognitivas y sociales, donde los docentes demostraron sus habilidades para una buena enseñanza en la educación inicial. Asimismo, se permitió comprobar que es posible llevar a cabo lo que se va a fomentar las habilidades cognitivas en los infantes de 3 a 5 años utilizando de manera divertida la lúdica ya que es una herramienta muy pedagógica, sobre todo ver el ambiente donde permitirá brindar un espacio eficaz para que así de esta manera poder lograrlo (Acuña & Quiñones, 2020).

En Argentina, se investigó sobre cómo explicar, mediante los juegos, qué son y cómo se puede construir y para qué sirve en su totalidad, esta experiencia didáctica se está diseñando para llevar a cabo en el salón de clase y de esta manera se está dirigiendo a los infantes preescolares. Los resultados indican que el juego favorece mucho en la creatividad, donde despierta mucho el espíritu recreativo y la curiosidad por lo desconocido, lo cual es uno de los problemas muy importantes al momento de establecer preguntas, donde se logró llevar a cabo resolver el juego en un tiempo determinado para el aprendizaje del infante. Asimismo, se logró plantear los errores que se menciona en el artículo desde el enfoque muy pedagógico, donde fue basado en los pensamientos lúdicos y el buen trabajo en equipo, donde notablemente se pudo establecer el concepto de enseñar, de esta manera la propuesta fue de manera eficaz. (Dinghi, et al., 2020).

En Colombia, se investigó la evaluación de los videojuegos que existen en el medio, de esta manera se pudo diseñar con relación al uso de estrategia didáctica para potenciar la creatividad del infante en la educación preescolar. Atraves del consentimiento informado de los resultados se aplicó un examen del arte donde se va a desarrollar la creatividad de los niños de la edad de inicial, además se recalca que los niños, niñas ya adolescentes exploran de manera más divertida los juegos no solo en los videojuegos o computadoras sino además en los celulares y tablets, teniendo en cuenta convertirse en una de las experiencias más creativas sociales. Se concluyó que en su totalidad los videojuegos se centran más en elaborar conceptos de enseñanza y aprendizaje en diferentes áreas de conocimiento en la educación preescolar. (Acuña et al., 2020).

En México, se investigó sobre cómo diseñar y evaluar, ya que se ha propuesto unas estrategias de aprendizaje para que los niños puedan alcanzar su máxima capacidad en los medios de la enseñanza de manera virtual durante toda la pandemia por el COVID – 19, de esta manera se llevó a cabo el diseñar, implementar y proporcionar buenas estrategias de aprendizaje para los infantes en la cual ellos mismos puedan alcanzar todo su potencial durante la pandemia a través de la enseñanza a distancia. Los resultados obtenidos se llevaron a cabo de manera virtual donde se recopiló las evidencias de los aprendizajes y una autoevaluación, para que los infantes tengan un aprendizaje favorable. Se concluyó a la familia y el juego a distancia para la educación donde se logró ver los efectos desfavorables por la pandemia del COVID - 19 en la cual se puede fortalecer la flexibilidad de todos los estudiantes, donde se ha propuesto realizar interesantes actividades y el compromiso de la familia de manera lúdica para que de esa manera logre mejorar en su aprendizaje (Ramírez, 2021).

En Perú, se investigó cómo determinar la relación de los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años. La cual tiene como propósito de la investigación es dar a conocer los resultados obtenidos, las cuales van a servir como guía para estudios anteriores en la cual proponen incrementar nuevas estrategias de juegos didácticos que intervienen en la estimulación temprana en niños, la cual se realiza un buen trabajo a nivel educativo. Llegando a la conclusión que el juego didáctico como herramienta es fundamental para el niño ya que puede desarrollar diferentes habilidades (Núñez, 2019).

Salinas (2017) manifiesta que el juego viene a ser un concepto muy difícil de poder definir, puede que sea más fácil conocerlo que definirlo, se puede decir que el juego viene ser una actividad espontánea donde los niños pueden experimentar nuevos conocimientos, como también, el niño puede crear y transformar la realidad a través de sus experiencias y habilidades que puedan tener, se indica que el juego es el medio donde el niño se manifiesta y se expresa de manera libre consigo mismo o con las personas que lo rodean. Por lo tanto, si el niño juega podrá aprender, ya que mantiene una comunicación con los demás y a la vez podrá fortalecer el desarrollo de su aprendizaje.

De igual forma, Gómez (2018) lo define al juego como una de las actividades placenteras, libres y espontáneas que ayuda a desarrollar sus diferentes habilidades de los niños, así mismo se dice que el juego no debe ser elaborado ni mucho menos complejo; el juego es una de las cosas más bonitas y más estratégicas que el niño pueda tener para conseguir un buen desarrollo de su aprendizaje. Por ello, se dice que el juego es fundamental para el desarrollo de los estudiantes. Por tal razón, se debe fundamentar y garantizar el acompañamiento del juego mediante la enseñanza de cada educando.

Según Nassr (2017) menciona que la palabra juego se caracteriza por ser y pertenecer a una de las actividades lúdicas, también implica ejercicios de poder desarrollar capacidades en los niños; asimismo, no se está tomando solo como una actividad lúdica sino también como una de las actividades transformadoras que permite al niño un aprendizaje de manera didáctica. Se dice que la acción del juego viene a ser una actividad propia de los infantes, ya que todos ellos van a querer jugar, pues es la forma que los niños pueden lograr distintos conocimientos sobre el mundo que los rodea.

Según Montessori (como se citó Hernández & Cardona 2016) el juego es el método muy fundamental de estrategia de aprendizaje donde los niños demuestran todas sus enseñanzas, ellos despiertan todas sus habilidades y conocimiento mediante los juegos, donde revelan de manera sincera todos sus rendimientos académicos. Por lo tanto, el juego es muy importante para el desarrollo del infante donde les permitirá desenvolverse muy rápido demostrando todo lo aprendido, esto les motivará a poder seguir avanzando de manera divertida teniendo confianza y seguridad de ellos mismos, fortaleciendo su aprendizaje.

Para Vygotsky (como se citó en Castillo, et al 2020) define que el juego es una herramienta de actividad preescolar muy útil dónde es necesario que los docentes tengan la responsabilidad de plantear nuevas estrategias lúdicas para el desarrollo cognitivo de las capacidades de los infantes del aula. Con lo mencionado con la teoría el juego es necesario para que el niño tenga la capacidad de poder desarrollarse de manera cognitiva sin necesidad de ayuda, ellos mismos serán responsables de formar parte de la sociedad y poder adaptarse con su entorno.

Por otro lado, para Piaget (Como se citó en Ruiz 2017) considero que el juego es un proceso de desarrollo de suma importancia para el desarrollo de las actividades lúdicas para el infante, puesto que es la única manera que el niño pueda interactuar con su realidad, estos juegos hacen que el infante demuestre todas sus habilidades que pueden desarrollarse con el fin de alcanzar una meta. De acuerdo con lo mencionado se puede decir que el juego es una herramienta muy fundamental para los infantes donde podrán descubrir sus habilidades y capacidades en las actividades lúdicas, son capaces de demostrar todo aquello con la realidad, desarrollándose de manera autónoma.

Para Piaget (1956), en la teoría del juego se percibió con la destreza y la habilidad para obtener simbología, son las capacidades que se forman en el primer año de los niños y se va desarrollando en los siguientes años. En ese sentido, Piaget planteó que el rol del juego es afianzar la inteligencia del niño, fortaleciendo sus habilidades de los niños en los diferentes campos del aprendizaje en especial y en las destrezas motrices. Asimismo, están divididos en cuatro subcategorías.

Juego Funcional es cuando se repite una y otra vez una serie de acciones que permite que el niño encuentre el gusto y placer en el juego. Ya que el juego funcional de un niño es golpear dos esquemas continuos y oír el sonido que produce. Asimismo, ayuda a los niños a aprender por medio de los sentidos, ayuda a su desarrollo socioemocional y fortalecer sus habilidades motrices. (Piaget como se citó Delval y Kohen 2010). Esta subcategoría tiene como indicadores: Utiliza objetos como herramientas, explora movimientos nuevos con su cuerpo y la autosuperación.

El Juego de Construcción consiste en armar, dibujar, elaborar entre otros y de esta manera los infantes desarrollen sus habilidades. Los beneficios son que ayuda a potenciar su creatividad, facilita el juego compartido, incrementa la capacidad de atender y la concentración. Este tipo de juego les permite a los niños desde edades iniciales afianzar las destrezas motoras, la conectividad, los estímulos sensoriales, sociales y las emociones. (Piaget cómo se citó Montañés et al., 2000). Esta subcategoría tiene como indicadores: Ubicación espacial, nociones matemáticas y Resolver problemas.

El juego simbólico permite a los niños realizar las simulaciones de los objetos y de los personajes que se encuentran sin estar presente en el juego, el beneficio que hace es comprender y asimilar el ambiente del niño en donde puede imaginar y generar su creatividad. Este juego es una actividad mental en la que los niños usan su capacidad mental creando un escenario imaginario como para entretenerse (Piaget, 1962). Esta subcategoría tiene como indicadores: Imaginación, lenguaje expresivo y autonomía..

El juego de reglas se basa en las reglas establecidas que se deben tomar en cuenta para respetarlas, en estos juegos saben lo que tienen que hacer antes de iniciar el juego. Se trata de actividades socialmente transmitidas, es un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer. Al aprender las reglas el jugar se beneficia ampliamente las cuales son: en todo el juego se aprende a ganar y perder, a respetar turnos, normas, opiniones o acciones, pero respetando las reglas establecidas del jugador (Piaget como se citó en Garcia & Zacañino, 1932). Esta subcategoría tiene como indicadores: Reglas del juego, cooperación y autorregulación.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Esta investigación fue realizada de tipo básica porque se utilizó las teorías realizadas cuando van a generar nuevos conocimientos. Como se mencionó anteriormente (Mejía et al., 2018) define que está la investigación básica como modelo de investigación en la que está orientada a entender mejor el objetivo, de tal manera de como se muestra cuyo fin es describir o explicar la verdad. Para encontrar respuestas a preguntas específicas.

Este estudio se cumplió bajo un enfoque cualitativo, que según (Baptista et al., 2018), puesto que permite recopilar los datos de manera numérica, de esta manera, con los resultados establecidos, ejecutar el análisis de la información.

Esta investigación se llevó a cabo en un nivel descriptivo, como menciona (Baptista et al., 2018), con el objetivo de describir todas las situaciones y sucesos para obtener nuevos conocimientos a través de las variables. Por otra parte, el estudio realizado fue de diseño no experimental puesto que no hay ningún uso de variables por parte del investigador. Según (Baptista et al., 2018), refiere No experimental es la que se ejecuta sin utilizar intencionadamente las variables. Se observará a los infantes tal cual está, para que así describir el grado de nivel que se encuentra los infantes en cuanto al juego como estrategia didáctica.

3.2. Categorización, subcategorización y matriz de categorización

Las subcategorías que se analizaron fueron: Juego funcional, Juego de construcción, Juego simbólico y Juego de reglas sobre los jugos como estrategia didáctica de los infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima – 2022.

Las subcategorías del juego funcional son cuando se repite una y otra vez una serie de acciones que permite que el niño encuentre el gusto y placer en el juego. Las subcategorías del juego de construcción consisten en armar, dibujar, elaborar entre otros y que los infantes desarrollen sus habilidades. Las subcategorías del juego

simbólico permiten a los niños realizar las simulaciones de los objetos y de los personajes que se encuentran sin estar presente en el juego, el beneficio que hace comprender y asimilar el ambiente del niño en donde puede imaginar y generar su creatividad. Las subcategorías del juego de reglas se basan en las reglas establecidas que se deben tomar en cuenta para respetarlas, en estos juegos saben lo que tienen que hacer antes de iniciar el juego. Se trata de actividades socialmente transmitidas, es un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer.

Respecto a los indicadores éstas fueron: En las subcategorías del juego funcional: Utiliza objetos como herramientas, Explora movimientos nuevos con su cuerpo y La Autosuperación. En las subcategorías del juego de construcción: Ubicación espacial, Nociones matemáticas y Solución de problema. En las subcategorías del juego simbólico: Imaginación, Lenguaje expresivo y Autonomía. En las subcategorías del juego de reglas: Reglas del juego, Cooperación y Autorregulación

3.3. Escenario de estudio

La escuela pública fue ubicada en el distrito de los Olivos, UGEL 02. Cuenta una infraestructura acomodada para los infantes, esta tiene reglas bien establecidas para el aprendizaje y enseñanza de buena calidad. La zona dónde está ubicada la escuela está alrededor de domicilios. Por lo tanto, cuenta con un patio amplio dónde hay pastos artificiales dónde hay juegos didácticos para los infantes, también cuenta con 8 aulas establecidas, 6 para la enseñanza de los infantes, 1 directiva, 2 auxiliares, 1 escuela de padre.

3.4. Participantes

Esta investigación contó con la participación de 10 niños de la edad de 3 años, 6 de ellos son de género femenino y 4 del género masculino de la Institución Educativa Confraternidad.

TABLA 1. Participantes de la investigación

Nº	NOMBRE Y APELLIDO	EDAD	GENERO
1	CANALES JESUS, Luana Antonella	3 años	Femenino
2	CRUZ GARCIA, Ihan Caleb	3 años	Masculino
3	LOIACONO SANCHEZ, Renzo Nicola	3 años	Masculino
4	MERA GÓMEZ, Neithan Gadiel	3 años	Masculino
5	RAMOS MORALES, Valeryn Ariana	3 años	Femenino
6	RAMOS NAMAY, Amy Kaleisy	3 años	Femenino
7	SALCEDO BALCAZAR, Cielo Abigail	3 años	Femenino
8	SALCEDO BALCAZAR, Khalessy Ashley	3 años	Femenino
9	VARGAS MAURICIO, Liam Antonio	3 años	Masculino
10	VELASQUEZ HUAMAN, Hannah Abigail	3 años	Femenino

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En este estudio, se utilizó la técnica de observación en el formato de lista de cotejo, para recopilar información sobre el tema a discutir. Esta técnica ayuda a recolectar datos e involucra la lógica para un buen análisis bien detallado (Campos & Lule, 2012).

3.6. Procedimientos

Primero se averiguó el total de los diez participantes de la edad de 3 años para luego enviar el oficio de autorización a la institución para hacer uso de sus datos personales en los resultados de la investigación, poder aplicar a la Institución Educativa Inicial Confraternidad y definir tiempo y espacio para la aplicación del instrumento. La observación a los niños duró dos semanas, donde el aula de 3 años fue observada durante cuatro días, todas ellas se dieron de manera presencial. Y realizar dicha observación, con ayuda de la maestra de aula las investigadoras se presentaron con los niños y le comentaron lo que íbamos a realizar. Se tomaron imágenes de cada niño en los momentos realizados en cada juego, en la cual los niños utilizan los juguetes que más le ha llamado la atención y de esta manera desarrollaron diferentes habilidades como: imaginación, creatividad, trabajo en equipo, etc. Las investigadoras sin interrumpir a los niños en los juegos de sectores, se marcó en sus fichas de observación si los niños cumplían o no cumplían con los ítems propuestos: Si el niño realiza se le asigna la valoración “Si” y si el niño no realiza se le asigna la valoración “No” de nuestro instrumento que es la lista de cotejo. Una vez aplicada la ficha de observación con todos los datos obtenidos se procesaron en la aplicación Atlas. Ti ya que se pudo ingresarla información recogida, la misma que se procedió a codificar para analizar y luego poder extraer gráficos e información sobre dichos resultados.

3.7. Rigor científico

Credibilidad

Los estudios cualitativos poseen una condición de credibilidad debido a que se determina la validez y garantía. De esta manera lo registrado por medio de la investigación es de forma exacta lo que ocurre en la conciencia de la persona que

es la fuente de información clave según su experiencia, sentimientos y anécdotas, refleja su sentir y el mismo ha dado la conformidad y ha ratificado el contenido de la entrevista (González-Díaz et al., 2021).

Confirmabilidad

La investigación tiene que ser veraz en el componente subjetivo y objetivo con el fin de que sea confiable el contenido que la compone y esto es verificable al entrevistar a los informantes clave (González-Díaz et al., 2021).

Triangulación

Se utilizaron teorías base, sustantiva y general para tener una interpretación más pertinente y dar una respuesta más acertada de la investigación a realizar (González-Díaz et al., 2021).

Auditabilidad

Sucede cuando otros autores confiables investigan mi unidad temática pero el análisis y la interpretación que se realiza evidencian originalidad, por lo tanto, aportan en la investigación nuevos conocimientos sobre el tema (González-Díaz et al., 2021).

Transferibilidad

Se da cuando la investigación que se realizó emite resultados y cabe la posibilidad que estos expliquen el comportamiento de comunidades similares (González-Díaz et al., 2021).

Saturación

Es la etapa del proceso de recojo de información, donde esta se torna repetitiva y es por ello que dejan de aparecer nuevos conceptos a partir de las respuestas brindadas por los informantes en la cual que tengan relevancia las preguntas planteadas (Izcara, 2014).

a) Métodos de análisis

En este trabajo se recogió información sobre el programa de Atlas. Ti que es un software especialista en el análisis de datos cualitativos.

Para (Sabariego et al., 2014) describe que Altas. Ti es una herramienta informática que permite analizar el procedimiento analítico para la sistematización y el mejor aprovechamiento y optimización de unos buenos resultados obtenidos. Se elige un enfoque metodológico que tenga un valor adecuado para el desarrollo autónomo para generar el uso del análisis de datos como: la codificación, clasificación, la creación de redes semánticas para la generación teórica y la transformación de resultados parciales en informes de investigación.

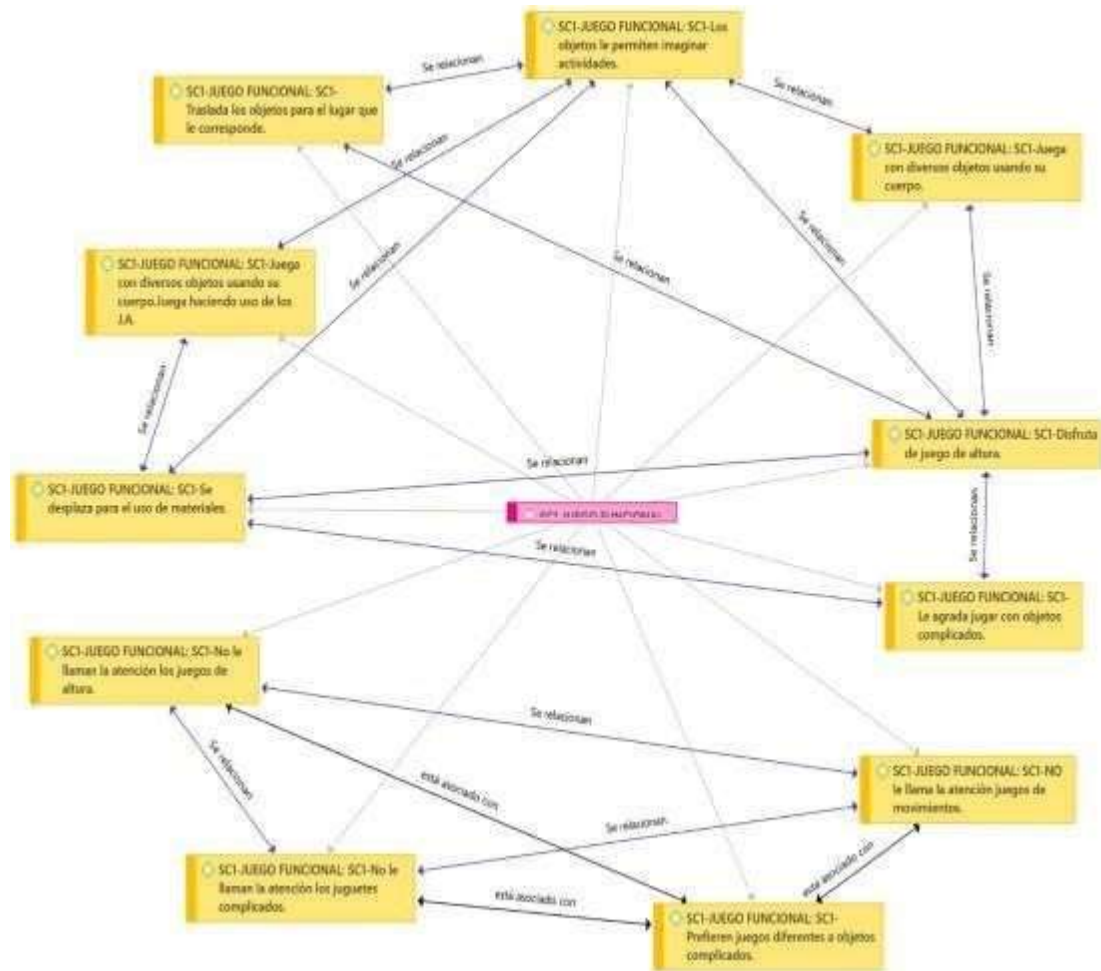
b) Aspectos éticos

Esta investigación tuvo como finalidad el uso responsable, que se obtuvo de los niños que participaron en las observaciones demostrando valor y originalidad durante el desarrollo de la investigación. Así mismo se consideró el uso de la 7ª edición de la Norma APA (2019) con las evidencias de las bibliografías que están relacionados con la investigación. Por otro lado también se considerado el Turnitin con el fin de cumplir con integridad científica cumpliendo los estándares establecidos para una buena investigación, este trabajo siguió los principios éticos tales como la autonomía, donde los niños que participan en la observación son libres de elegir, así como retirarse si no desean participar en la investigación.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

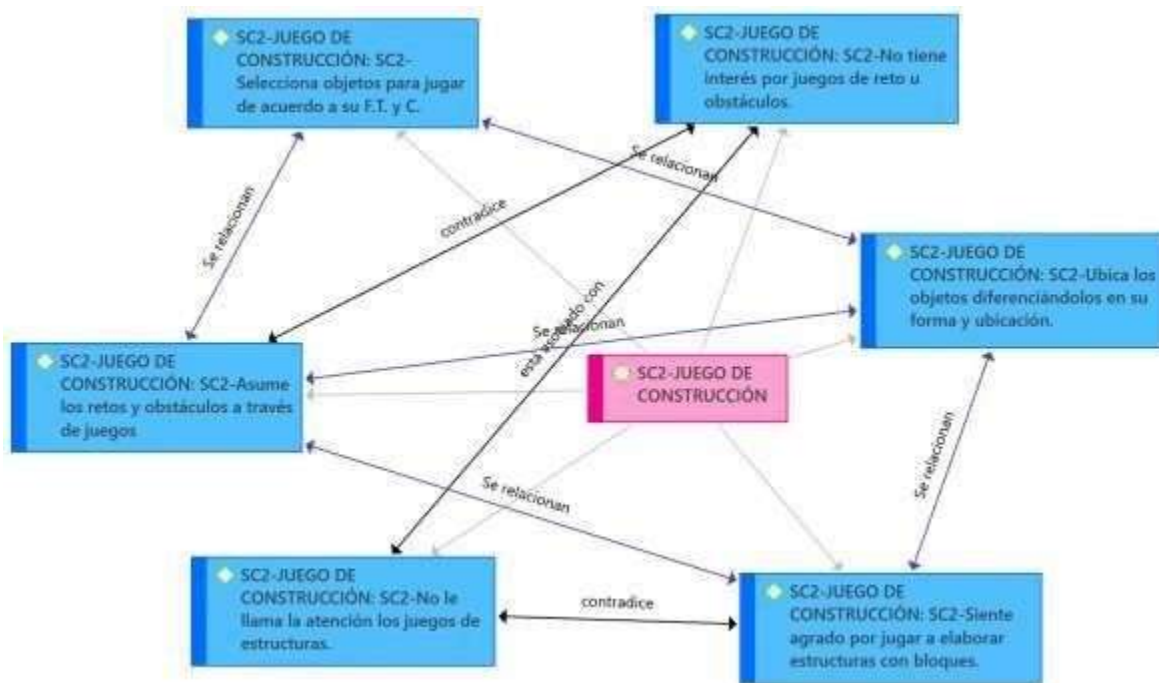
Figura 1. Juego funcional



Interpretación:

Los datos hallados en la subcategoría “juego funcional” en el proceso de análisis de los niños y niñas se observó que las diferentes actividades lúdicas como: jugar con diversos objetos usando su cuerpo, realizar juegos de altura, utilizar objetos complicados para jugar, desplazar objetos y el uso de diferentes objetos para jugar, le permite desarrollar su imaginación, dominio de su cuerpo, mejorar la atención y mantener el orden en el espacio que se desplaza. También se observó algunos niños y niñas que no participaron de estas actividades porque les llamó la atención, no fue de su agrado, tenían temor a la altura, etc.

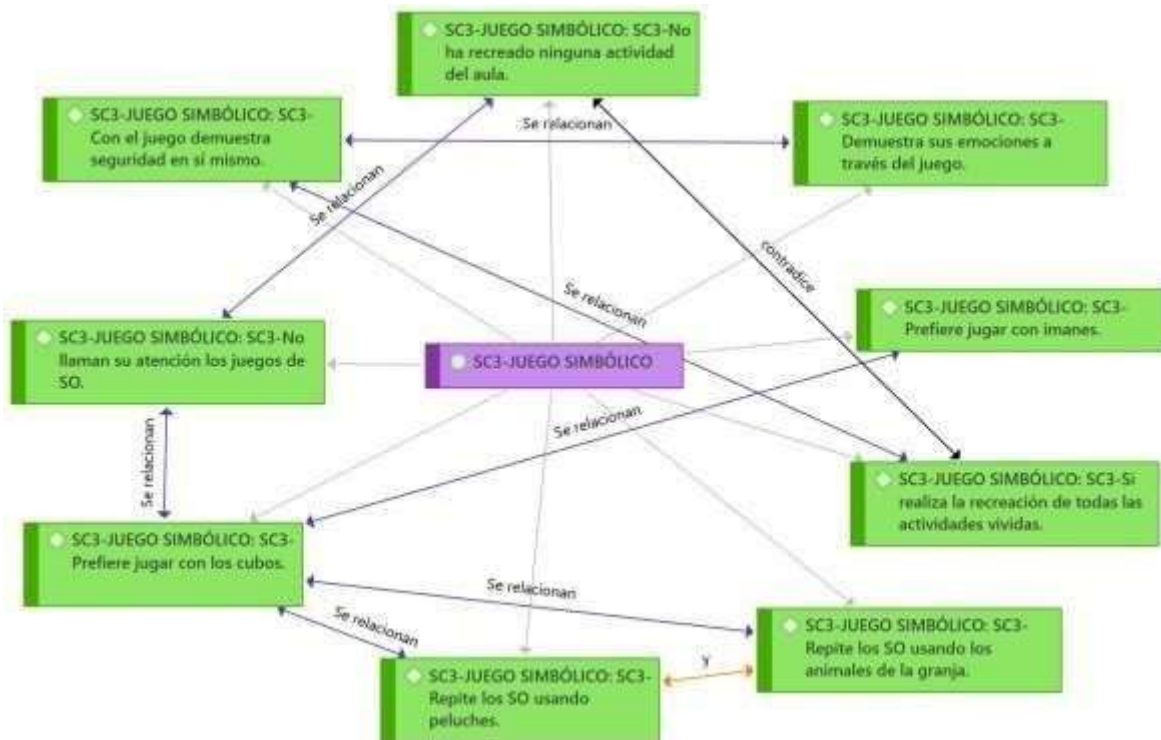
Figura 2. Juego de construcción



Interpretación:

Ante los datos analizados en la subcategoría “juego de construcción” en el proceso de análisis de los niños y niñas se observó que las diferentes actividades lúdicas como: seleccionar objetos para jugar de acuerdo a su Forma, Tamaño y Color; ubicar los objetos diferenciándolos en su forma y ubicación, elaborar estructuras con bloques, asumir los retos y obstáculos a través de juegos son de su agrado y favorecen su imaginación, la motricidad y la creatividad. También se observó en algunos niños y niñas poco interés por los juegos de estructuras y el juego de retos u obstáculos.

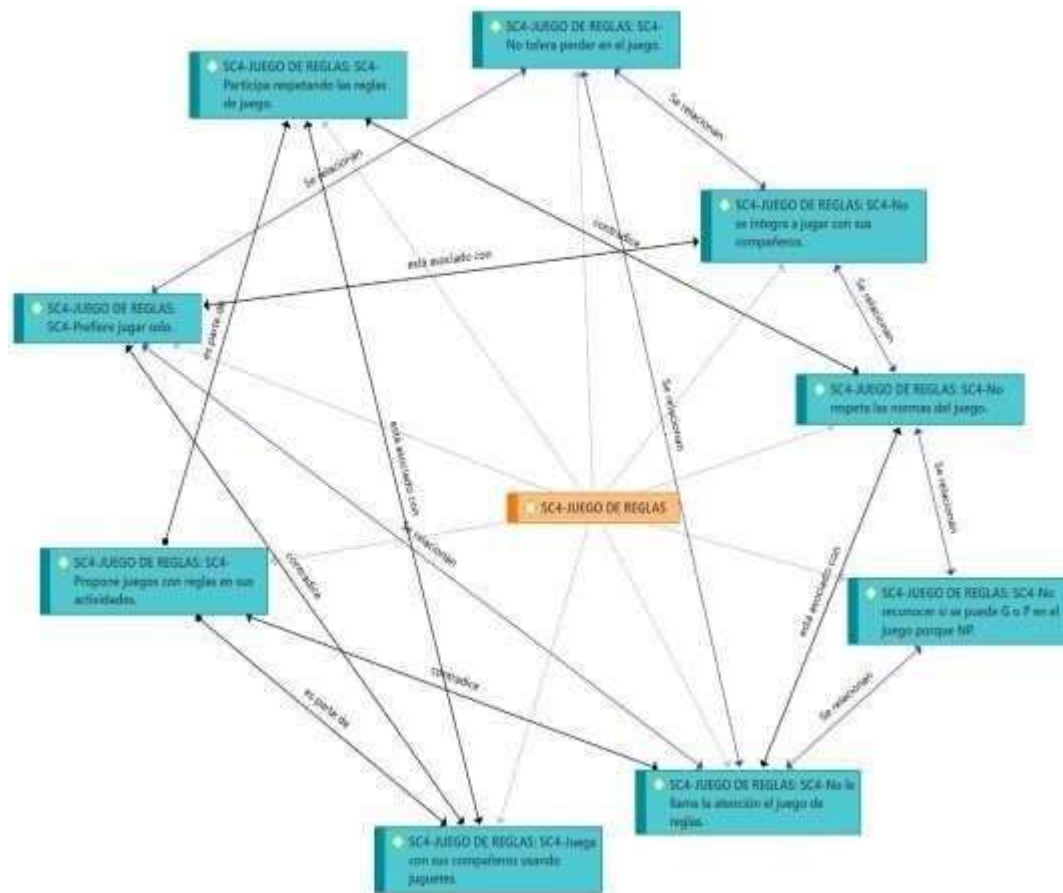
Figura 3. Juego simbólico



Interpretación:

En esta subcategoría en el proceso de análisis de los niños y niñas se observó que las diferentes actividades lúdicas como: jugar con los imanes, jugar con cubos, recrea todas las actividades vividas, repite SO usando peluches y animales de granja a través de juegos demuestra sus emociones y seguridad en sí mismo. También se observó en algunos niños y niñas poco interés recrear actividad del aula.

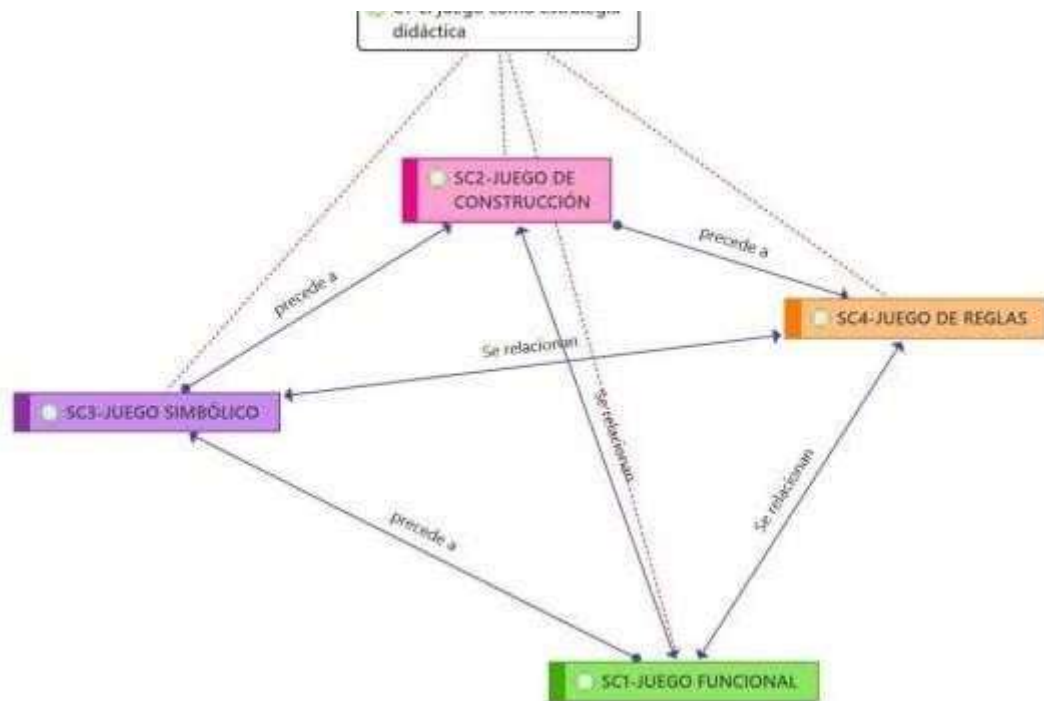
Figura 4. Juego de reglas



Interpretación:

En esta subcategoría en el proceso de análisis de los niños y niñas se observó que las diferentes actividades lúdicas como: propone reglas del juego en sus actividades, prefiere jugar solo y participa respetando las reglas, juega con sus compañeros usando juguetes. También se observó en algunos niños y niñas que no toleran perder en el juego; no se integra a jugar con sus compañeros; no respeta las normas del juego; no reconoce si se puede ganar o perder en el juego porque nunca pierde y no le llama la atención el juego de reglas.

Figura 5. Triangulación



Interpretación:

Los resultados de la triangulación muestran que: nuestra categoría principal es el juego como estrategia didáctica donde el juego es una de las cosas más bonitas y más significativa que el niño pueda tener para conseguir un buen desarrollo de su aprendizaje. Por lo tanto va de la mano con las subcategorías la cual es juego funcional donde ayuda a los niños a aprender por medio de los sentidos, ayuda a su desarrollo socioemocional y fortalecer sus habilidades motrices. Por ello, se menciona al juego de construcción donde les permite a los niños desde edades iniciales afianzar las destrezas motoras, la conectividad, los estímulos sensoriales, sociales y las emociones. Además se encuentra el juego simbólico que es una actividad mental en la que los niños usan su capacidad mental creando un escenario imaginario como para entretenerse. También, está el juego de reglas donde al aprender las reglas se beneficia ampliamente donde todo el juego se aprende a ganar, a perder, a respetar turnos, normas y opiniones o acciones, pero siempre respetando las reglas establecidas del jugador.

4.2. Discusión

Subcategoría 1: Juego funcional

En la presente investigación se encontró que, para el análisis del juego funcional se observó que la gran mayoría de los infantes pudieron trasladar de un lugar a otro los juguetes sin dificultad, ya que les favorece en la motricidad y promueve el desarrollo sensorial. Por lo tanto, estos resultados son similares. (Piaget como se citó Delval y Kohen 2010) quien expresó que es cuando se repite una y otra vez una serie de acciones, permite que el niño encuentre el gusto y placer en el juego. Ya que el juego funcional de un niño es golpear dos esquemas continuos y oír el sonido que produce. Asimismo, ayuda a los niños a aprender por medio de los sentidos, ayuda a su desarrollo socioemocional y fortalecer sus habilidades motrices.

Subcategoría 2: Juego de construcción

En la presente investigación se encontró que, para el análisis del juego de construcción se observó que algunos infantes pudieron realizar diferentes figuras que les ayuda usar su imaginación y su creatividad. (Piaget cómo se citó Montañés et al., 2000) quien expresó que el juego de construcción consiste en armar, dibujar, elaborar entre otros y que los infantes desarrollen sus habilidades. Puesto que este juego les permite a los niños desde edades iniciales afianzar las destrezas motoras, la conectividad, los estímulos sensoriales, sociales y las emociones.

Subcategoría 3: Juego simbólico

En la presente investigación se encontró que, para el análisis del juego simbólico se observó que no todos los infantes pudieron expresar sus emociones y su imaginación a través del juego. Por lo tanto se encontraron autores que respalde los resultados, como: Piaget (1962) permite a los niños realizar las simulaciones de los objetos y de los personajes que se encuentran sin estar presente en el juego, el beneficio que hace es comprender y asimilar el ambiente del niño en donde puede imaginar y generar su creatividad. Asimismo este juego es una actividad mental en

la que los niños usan su capacidad mental creando un escenario imaginario como para entretenerse.

Subcategoría 4: Juego de reglas

En la presente investigación se encontró que, para el análisis del juego de reglas se observó que algunos infantes cumplen las normas establecidas del juego, ya que, les va permitir respetar las reglas de cada juego. Por ello, se encontraron autores que respaldan son similares. (Piaget como se citó en Zacañino, 1932) quien expresó que las actividades socialmente transmitidas, es un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer. Al aprender las reglas el jugarse beneficia ampliamente las cuales son: en todo el juego se aprende a ganar y perder, a respetar turnos, normas, opiniones o acciones, pero respetando las reglas establecidas del jugador.

V. CONCLUSIONES

Primera: En consecuencia, se puede afirmar que el juego es una actividad significativa para el niño que favorece el aprendizaje volviéndose en una estrategia fundamental en la práctica docente.

Segunda: El juego funcional permite que el niño encuentre el gusto y placer por distintos juegos utilizando objetos como herramienta.

Tercera: El juego de construcción proporciona que el niño pueda dibujar, armar y elaborar diferentes estructuras.

Cuarta: El juego simbólico permite al infante utilizar su imaginación recreando actividades, en la que expresa confianza y seguridad mediante la autonomía.

Quinta: El juego de reglas facilita que el niño establezca reglas antes de iniciar el juego.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a las docentes hacer uso de los diferentes juegos para mejorar la atención de los niños.

2. Se recomienda a los padres de familia hacer uso de materiales que permitan al infante fortalecer sus habilidades motrices.

3. Se recomienda a los docentes y los padres de familia implementar diversos materiales concretos que le permita al infante mantener su concentración, su imaginación y su creatividad.

REFERENCIAS

- Acosta, M. (2021). El juego y su incidencia en la formación del niño y la niña como ser social. *actividad física y ciencias/physical activity and science*, 12(2).<https://www.revistas.upel.edu.ve/index.php/actividadfisicayciencias/article/viewFile/9415/5894>
- Acuña P., & Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444–468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Acuña, P., Barragan, J., & Triana, A. (2020). Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial. *Zona Próxima*, 32,55–74. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=141471616&lang=es&site=ehost-live>
- Alarcón, E., Hall, J., Ochoa, P., Piña, D & Zuñiga, U. (2020). *Análisis comparativo del grado de desarrollo de la coordinación motriz en niños y niñas de educación preescolar*. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15(44), 277–283. Recuperado de <https://ccd.ucam.edu/index.php/revista/article/view/1469/492>
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>
- Álvarez, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(2), 97-121. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v46n2/0718-0705-estped-46-02-97.pdf>
- Ardila, D., De Benito, B., Garcia, L., & Zabala, S. (2020). *Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura*. *Formación universitaria*, 13(1), 13-26. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v13n1/0718-5006-formuniv-13-01-13.pdf>

- Arias, L., & Rodriguez, J. (2021). Una mirada a la estrategia didáctica a partir de los componentes estructurantes, en la práctica de enseñanza de una profesora de A look at the didactic strategy from the structuring components , in the teaching practice of a preschool teacher. *Vision*, 15(2).
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=iih&AN=152732756&lang=es&site=eds-live>
- Arroyave, L., Gallego, A., Peláez, O., Rodríguez, L., & Vargas, E. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. Infancias imágenes*, 19(2), 133-142. <file:///C:/Users/G/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982.pdf>
- Avendaño, A., Avendaño, G., Casadiego, A., Casadiego, K., & Cuervo, L. (2021). *Logros de niños y niñas de educación inicial mediante el juego con bloques de Lego (Achievements of Early Childhood Education children through play with Lego blocks)*. *Retos*, 2041(40), 241–249.
<https://doi.org/10.47197/retos.v1i40.78802>
- Bada, W. (2021). Kenebo shipibo-conibo y noción de espacio topológico en niños de 5 años. *Praxis & Saber*, 12(30). <https://doi.org/10.19053/22160159.v12.n30.2021.11940>
- Baptista, M., Fernández, C., & Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Benjamin, W. (2019). *Juguete interactivo odontológico para la enseñanza efectiva de la higiene oral en niños de 3 a 5 años del nivel. 3*, 1–9.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=134365760&lang=es&site=eds-live>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Tercera edición. Recuperado de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Brasó, J., & Torrebadella, X. (2019). El Juego Del Marro Y La Genealogía Pedagógica Y Sociológica Del Poder Disciplinar Del Deporte. *Athenea Digital*, 19(3)(e2364), 1–24.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=sih&AN=139619565&lang=es&site=eds-live>

- Campos, G., & Lule, N.(2012). "LA OBSERVACIÓN, UN MÉTODO PARA EL ESTUDIO DE LA REALIDAD". Recuperado de <https://dialnet.unirioj8a.es/descarga/articulo/3979972.pdf>
- Campos, N., & Leyva, J. (2019). *El cuento como estrategia pedagógica para desarrollar la capacidad de negociación en la solución de conflictos del alumno en edad preescolar*. Revista Palobra," palabra que obra", 19(1), 206-225. Recuperado de <https://revistas.unicartagena.edu.co/index.php/palobra/article/view/2478/2206>
- Castillo, S., & Hernández, B., & Sanchez, J. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. *Revista Educación*, 44(2), 331-347. Recuperado de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00331.pdf>
- Canto, D., & Tec, L. (2021). *El juego como estrategia didáctica en el Jardín de Niños*. Recuperado de <https://antiguo.conisen.mx/Memorias-4to-conisen/Memorias/1250-81-Ponencia-doc-.pdf>
- Cataldo, M., Celedón, N., Nanjarí, R., & Vidal, M.(2021). *El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión*. *Educacional*, 37, 133–156. <https://doi.org/10.29344/07180772.37.2892>
- Cenzano, L., Cigarroa, I., Illanes, L, Matus, C., Monsalves, M., Poblete, F, & Zapata, R. (2022). *Impact of scheduled physical activity on motor performance in preschoolers*. *Retos*, 44(2019), 319–327. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V44I0.91028>
- Collazos, C., Jimenez, J., & Revelo, O. (2019). *Consideraciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje para un primer curso de programación de computadores: una revisión sistemática de la literatura*. *TecnoLógicas*, (22), 83-117. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/3442/344262226008/html/>
- Chambergó, Y., & Chambergó, M. (2019). *Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años*. *UCV-HACER: Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 17-27. <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/ucv-hacer/article/view/537/517>
- De la cruz, G., Ullari M., y Freire, J.(2020). Estrategias didácticas para la enseñanza de inglés

como lengua extranjera (EFL) dirigidas a estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). *Colombian Applied Linguistics Journal*, 22(2), 169-182. <http://www.scielo.org.co/pdf/calj/v22n2/0123-4641-calj-22-02-00169.pdf>

Delgado, A., Soto, A., & Soto, C. (2021). *La dupla devolución regulación y los juegos de aprendizaje en la enseñanza de la química a nivel superior*. Recuperado de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/bio-grafia/article/view/14828/9718>

Dinghi, P., Guzman, N y Monti, D. (2020). Jugando con Dragones: Una experiencia lúdica como introducción a los conceptos filogenéticos en la enseñanza de la biodiversidad. *Revista Eureka*, 13(3),617–627. <https://doi.org/10.25267/Rev>

Durán, E. (2020). La pedagogía para la paz como estrategia para la transformación de imaginarios sociales de violencia en niños y niñas de la región del catatumbo. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=147726362&lang=es&site=eds-live>

Espinosa, F., García, Á y Rodríguez, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos*, 34, 252–257. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/60391/38610>

Franco, A y Sánchez, P. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 45. <https://www.scielo.br/j/ep/a/FzVZGj6wFmvTkGqbxvY38xp/?format=pdf&lang=es>

Gallardo, A y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

García, L., & Zacañino, L. (2008). *EL LUGAR DEL JUEGO REGLADO EN LAS PRÁCTICAS DE CRIANZA*. Recuperado de <https://feeye.uncuyo.edu.ar/web/X-CN-REDUEI/eje4/Zacanino1.pdf>

- González, M & Morales, T. (2020). Unidad didáctica y lúdica para explicar el fenómeno de contaminación del agua. *Zona Próxima*, (32), 41-50. <http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n32/2145-9444-zop-32-41.pdf>
- Guzmán, A., Ruiz, J., & Sánchez, G. (2021). *Estrategias pedagógicas para el aprendizaje de las operaciones matemáticas básicas sin calculadora*. *Ciencia y Educación*, 5(1), 55-74. <file:///C:/Users/socas/Downloads/Dialnet-EstrategiasPedagogicasParaElAprendizajeDeLasOperac-7839934.pdf>
- Higueras, L. J., & Molina, E. (2020). *¿Qué se entiende por juego didáctico?: aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje*. *Profesorado: revista de curriculum y formación del profesorado*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/200781/Higueras%20Rodr%C3%ADguez.pdf?sequence=1>
- Hernández, G. & Cardona, N. (2016). *El Juego; como formador en los nuevos ambientes de aprendizaje [Corporación Universitaria Minuto de Dios]*. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/4679/1/TLPI_CardonaChaverraNatalia2016.pdf
- Ibarra, I. G., Aldo, J., & Murúa, H. (2022). *Competencias psicomotoras en niños a nivel preescolar Pedro Erick Gastelum Acosta * Rigoberto Marín Uribe ***. 24(1), 79–99. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=155476438&lang=es&site=eds-live>
- Londoño, Y., Perez, S., & Valerio, M. (2018). *El Juego Como Estrategia Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje Significativo De Los Niños Y Niñas De 5 a 6 Años Del Grado Preescolar De La Institución Educativa John F. Kennedy*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(9), 78. <http://hdl.handle.net/11634/16190>
- Martin, M., Díaz Larrañaga, N., & Zapatería, M. (2018). *Juego, derechos y ciudadanía: la ludoteca como ámbito de intervención social*. *Question*, 1(58), 040. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/4597/3793>

- Mejia, B., & Principe, G. (2018). Juegos lingüísticos y la habilidad comunicativa de los niños y niñas de cinco años de una institución educativa pública de inicial. *Revista EDUCA UMCH*, (12), 31-46. <https://revistas.umch.edu.pe/EducaUMCH/article/view/81/71>
- Mejia, K., Reyes, C., & Sánchez, H. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Recuperado de <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1480>
- Mendez, M., & Boude, O. (2021). *Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática*. *Espacios*, 42(1), 66-80. <http://www.revistaespacios.com/a21v42n01/a21v42n01p06.pdf>
- Milena, D., Salazar, B., & Central, U. (2021). *Los efectos de los programas pedagógicos curriculares que aplican juegos motrices en el desarrollo de las funciones ejecutivas en etapa preescolar*. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1679/1591>
- Minedu. (2019). *Resolución viceministerial N° 052 - 2019 - MINEDU*. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/298720/RVM_N_052-2019-MINEDU.pdf?v=1552577162
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de Castilla, Piura*. Recuperado de https://pirhua.udpe.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf
- Navarro, R., Oliveira, B., & Rodríguez, J. (2018). *Análisis de las prácticas lúdicas y tradicionales en la zona norte del Camino Central Portugués y su relación con el ámbito educativo (Analysis of game and traditional practices in the north zone of the Central Portuguese Way and their relation to. Retos, 2018(35), 25-30*. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/58857/40394>
- Nelson, H., & Ruiz, C. (2018). La formación ciudadana en niños de edad preescolar: un reto posible. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 0(54), 161-183. Recuperado de <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=132075522&lang=es&site=eds-live>

- Núñez, M. (2019). Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de las I.E. Privada “PKES SCHOOL” - Huaura. 1–240. Recuperado de <https://1library.co/document/ydj852ey-juegos-didacticos-desarrollo-estimulacion-temprana-privada-school-huaura.html>
- Ramirez, G. (2021). La familia y el juego como estrategia de aprendizaje a distancia durante la pandemia del Covid-19 en México: Una propuesta desde la enseñanza universitaria en ciencias de la salud. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(65), 1–21. <https://revistas.um.es/red/article/view/456231/298781>
- Ricce, C., & Ricce, C. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 391-404. Recuperado de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/182/433>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo Educación integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis de bachillerato Universidad de Cantabria]. Repositorio Unican. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Sabariego, M., Sandín, M., & Vilà, R. (2014). *El análisis cualitativo de datos con ATLAS.ti*. REIRE, Revista d’Innovació i Recerca en Educació, 7 (2), 119-133. Recuperado de <https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/reire2014.7.2728/13288>
- Unesco (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. <https://hdl.handle.net/11362/45904>.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de categorización

Categoría	Definición conceptual	Definición operacional	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Escala de medición
El juego como estrategia didáctica	El juego es una pieza fundamental donde forma parte del conocimiento del niño porque de esta manera se puede reproducir la verdad donde a su vez se va desarrollando de manera eficaz y desarrollando por sí mismo (Piaget, 1956).	Esta teoría nos brinda que a través del juego hay categorías que nos va a favorecer en el desarrollo del niño las cuales son el juego funcional, construcción, simbólico y reglas para que así pueda lograr desarrollarse libremente.	Juego funcional	Utiliza objetos como herramientas	2	Dicotómica nominal
				Explora movimientos nuevos con su cuerpo	1	
				La Autosuperación	1	
			Juego de construcción	Ubicación espacial	2	
				Nociones matemáticas	1	
				Solución de problema	1	
			Juego simbólico	Imaginación	1	
				Lenguaje expresivo	2	
				Autonomía	1	
			Juego de reglas	Reglas del juego	1	
				Cooperación	1	
				Autorregulación	2	

ANEXO 2: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO	CATEGORÍAS	DISEÑO METODOLOGICO
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cómo analizar el juego como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022?</p>	<p>Objetivo General Analizar el juego como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa inicial Confraternidad Lima - 2022.</p>	<p>El juego como estrategia didáctica Subcategorías: • Juego funcional • Juego de construcción • Juego simbólico • Juego de reglas</p>	<p>Tipo de investigación • Básica Método y diseño de investigación • Cualitativo • Diseño no experimental</p>
<p>PROBLEMA ESPECIFICO a) ¿Cómo analizar el juego funcional como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022? b) ¿Cómo analizar el juego de construcción como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa inicial Confraternidad Lima - 2022? c) ¿Cómo analizar el juego simbólico como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022? d) ¿Cómo analizar el juego de reglas como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022?</p>	<p>Objetivo Especifico a) Analizar el juego funcional como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022. b) Analizar el juego de construcción como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa inicial Confraternidad Lima - 2022. c) Analizar el juego simbólico como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa inicial Confraternidad Lima - 2022. d) Analizar el juego de reglas como estrategia didáctica en los infantes de la Institución Educativa inicial Confraternidad Lima - 2022.</p>		<p>Escenario y participación Colegio Público Los Olivos -UGEL 02 10 Niños y niñas de género femenino y masculino 3 años</p>

ANEXO 3: Validación de instrumento a través de juicio de expertos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimada Mg. Juana Isabel Sánchez Flores

Presente

Asunto: VALIDACION DE INSTRUMENTOS A TRAVES DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarnos con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Universidad César Vallejo, en la sede Los Olivos, requiere validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré el título Profesional de Bachiller

El título de mi proyecto de investigación es: El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en las variables comprendidas en mi investigación.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Cynthia Santana Castillo
D.N.I: 73106882

Dhayira Rosa Olarte Figueroa
D.N.I: 72003062

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA CATEGORÍA Y SUBCATEGORÍAS

Categoría: El juego como estrategia didáctica

El juego es una pieza fundamental donde forma parte del conocimiento del infante porque de esta manera se puede reproducir la verdad donde a su vez se va desarrollando de manera eficaz y desenvolviendo por sí mismo (Piaget, 1956).

Subcategoría de la categoría:

Subcategoría 1: Juego funcional

Es cuando se repite una y otra vez una serie de acciones que permite que el niño encuentre el gusto y placer en el juego. Ya que el juego funcional de un niño es golpear dos esquemas continuos y oír el sonido que produce. Asimismo, ayuda a los niños a aprender por medio de los sentidos, ayuda a su desarrollo socioemocional y fortalecer sus habilidades motrices.

Subcategoría 2: Juego de construcción

Consiste en armar, dibujar, elaborar entre otros y que los infantes desarrollen sus habilidades. Los beneficios son que ayuda a potenciar su creatividad, facilita el juego compartido, incrementa la capacidad de atender y la concentración. Este tipo de juego les permite a los niños desde edades iniciales afianzar las destrezas motoras, la conectividad, los estímulos sensoriales, sociales y las emocionales.

Subcategoría 3: Juego simbólico

Permite a los niños realizar las simulaciones de los objetos y de los personajes que se encuentran sin estar presente en el juego, el beneficio que hace comprender y asimilar el ambiente del niño en donde puede imaginar y generar su creatividad. Este juego es una actividad mental en la que los niños usan su capacidad mental creando un escenario imaginario como para entretenerse.

Subcategoría 4: Juego de reglas

Se basa en las reglas establecidas que se deben tomar en cuenta para respetarlas, en estos juegos saben lo que tienen que hacer antes de iniciar el juego. Se trata de actividades socialmente transmitidas, es un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer. Al aprender las reglas el jugar se beneficia ampliamente las cuales son: en todo el juego se aprende a ganar y perder, a respetar turnos, normas, opiniones o acciones, pero respetando las reglas establecidas del jugador.

CATEGORÍA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

INSTRUCCIONES: Marque con una **X** la alternativa que usted considera válida de acuerdo al ítem en los casilleros siguientes:

Si	No
-----------	-----------

ÍTEM	PREGUNTA	VALORACIÓN	
		Si	No
1	¿El infante juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón?		
2	¿El infante juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón?		
3	¿El infante juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo?		
4	¿El infante juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica?		
5	¿El infante juega con bloques elaborando estructuras?		
6	¿El infante juega diferenciando los objetos arriba, abajo adelante y atrás?		
7	¿El infante juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color?		
8	¿El infante juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atraviese?		
9	¿El infante juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase?		
10	¿El infante juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos?		
11	¿El infante juega demostrando sus emociones mediante el juego?		
12	¿El infante jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo?		
13	¿El infante juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros?		
14	¿El infante juega conjuntamente con sus compañeros?		
15	¿El infante juega respetando las normas establecidas en el juego?		
16	¿El infante juega aceptando que no siempre se gana en el juego?		

Gracias por su colaboración

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA CATEGORÍA: EL JUEGO COMO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE				
CATEGORÍA A	SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
El juego como estrategia didáctica	Juego funcional	Utiliza objetos como herramientas	Juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón	Dicotómica nominal
			Juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón	
		Explora movimientos nuevos con su cuerpo	Juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo	
	La Autosuperación	Juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica		
	Juego de construcción	Ubicación espacial	Juega con bloques elaborando estructuras	
			Juega diferenciando los objetos arriba,	

			abajo adelante y atrás
		Nociones matemáticas	Juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color
		Solución de problema	Juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atravesase
	Juego Simbólico	Imaginación	Juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase
		Lenguaje expresivo	Juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos
			Juega demostrando sus emociones mediante el juego
		Autonomía	Jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo

	Juego de reglas	Reglas del juego	Juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros
		Cooperación	Juega conjuntamente con sus compañeros
		Autorregulación	Juega respetando las normas establecidas en el juego
			Juega aceptando que no siempre se gana en el juego

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE ANALIZE LA CATEGORÍA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA



DIDÁCTICA

N.º	SUBCATEGORÍAS / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ²		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	SUBCATEGORÍA 1: Juego Funcional	Si	No	Si	No	Si	No	
A	UTILIZA OBJETOS COMO HERRAMIENTAS	X		X		X		
1	Juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón	X		X		X		
2	Juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón	X		X		X		
B	EXPLORA MOVIMIENTOS NUEVOS CON SU CUERPO	X		X		X		
3	Juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo	X		X		X		
C	LA AUTOSUPERACION	X		X		X		
4	Juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica	X		X		X		
	SUBCATEGORÍA 2: Juego de Construcción	Si	No	Si	No	Si	No	
A	UBICACION ESPACIAL	X		X		X		
5	Juega con bloques elaborando estructuras	X		X		X		
6	Juega diferenciando los objetos arriba, abajo adelante y atrás	X		X		X		
B	NOCIONES MATEMATICAS	X		X		X		
7	Juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color	X		X		X		
C	SOLUCION DE PROBLEMAS	X		X		X		

8	Juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atraviere	X		X		X		
	SUBCATEGORÍAS 3: JUEGO SIMBÓLICO	Si	No	Si	No	Si	No	
A	IMAGINACION	X		X		X		
9	Juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase	X		X		X		
B	LENGUAJE EXPRESIVO	X		X		X		
10	Juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos	X		X		X		
11	Juega demostrando sus emociones mediante el juego	X		X		X		
C	AUTONOMIA	X		X		X		
12	Jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo	X		X		X		
	SUBCATEGORÍAS 4: JUEGO DE REGLAS	Si	No	Si	No	Si	No	
A	REGLAS DEL JUEGO	X		X		X		
13	Juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros	X		X		X		
B	COOPERACION	X		X		X		
14	Juega conjuntamente con sus compañeros	X		X		X		
C	AUTORREGULACION	X		X		X		
15	Juega respetando las normas establecidas en el juego	X		X		X		
16	Juega aceptando que no siempre se gana en el juego	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Las actividades están bien relacionadas, si se pueden aplicar

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Juana Isabel Sánchez Flores

DNI: 08812983

Especialidad del validador: MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA

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



27 de junio de 2022

Firma del Experto Informante.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimado Dra. Mayra Russel del Carmen Nazario Urbina

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarnos con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Universidad César Vallejo, en la sede Los Olivos, requiere validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré el título Profesional de Bachiller

El título de mi proyecto de investigación es: El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en las variables comprendidas en mi investigación.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Cynthia Santana Castillo
D.N.I: 73106882

~~Dhavia~~ Rosa Olarte Figueroa
D.N.I: 72003082

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA CATEGORÍA Y SUBCATEGORÍAS

Categoría: El juego como estrategia didáctica

El juego es una pieza fundamental donde forma parte del conocimiento del infante porque de esta manera se puede reproducir la verdad donde a su vez se va desarrollando de manera eficaz y desenvolviendo por sí mismo (Piaget, 1956).

Subcategoría de la categoría:

Subcategoría 1: Juego funcional

Es cuando se repite una y otra vez una serie de acciones que permite que el niño encuentre el gusto y placer en el juego. Ya que el juego funcional de un niño es golpear dos esquemas continuos y oír el sonido que produce. Asimismo, ayuda a los niños a aprender por medio de los sentidos, ayuda a su desarrollo socioemocional y fortalecer sus habilidades motrices.

Subcategoría 2: Juego de construcción

Consiste en armar, dibujar, elaborar entre otros y que los infantes desarrollen sus habilidades. Los beneficios son que ayuda a potenciar su creatividad, facilita el juego compartido, incrementa la capacidad de atender y la concentración. Este tipo de juego les permite a los niños desde edades iniciales afianzar las destrezas motoras, la conectividad, los estímulos sensoriales, sociales y las emocionales.

Subcategoría 3: Juego simbólico

Permite a los niños realizar las simulaciones de los objetos y de los personajes que se encuentran sin estar presente en el juego, el beneficio que hace comprender y asimilar el ambiente del niño en donde puede imaginar y generar su creatividad. Este juego es una actividad mental en la que los niños usan su capacidad mental creando un escenario imaginario como para entretenerse.

Subcategoría 4: Juego de reglas

Se basa en las reglas establecidas que se deben tomar en cuenta para respetarlas, en estos juegos saben lo que tienen que hacer antes de iniciar el juego. Se trata de actividades socialmente transmitidas, es un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer. Al aprender las reglas el jugar se beneficia ampliamente las cuales son: en todo el juego se aprende a ganar y perder, a respetar turnos, normas, opiniones o acciones, pero respetando las reglas establecidas del jugador.

CATEGORÍA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

INSTRUCCIONES: Marque con una **X** la alternativa que usted considera válida de acuerdo al ítem en los casilleros siguientes:

Si	No
-----------	-----------

ÍTEM	PREGUNTA	VALORACIÓN	
		Si	No
1	¿El infante juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón?		
2	¿El infante juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón?		
3	¿El infante juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo?		
4	¿El infante juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica?		
5	¿El infante juega con bloques elaborando estructuras?		
6	¿El infante juega diferenciando los objetos arriba, abajo adelante y atrás?		
7	¿El infante juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color?		
8	¿El infante juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atraviese?		
9	¿El infante juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase?		
10	¿El infante juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos?		
11	¿El infante juega demostrando sus emociones mediante el juego?		
12	¿El infante jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo?		
13	¿El infante juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros?		
14	¿El infante juega conjuntamente con sus compañeros?		
15	¿El infante juega respetando las normas establecidas en el juego?		
16	¿El infante juega aceptando que no siempre se gana en el juego?		

Gracias por su colaboración

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA CATEGORÍA: EL JUEGO COMO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE				
CATEGORÍA A	SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
El juego como estrategia didáctica	Juego funcional	Utiliza objetos como herramientas	Juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón	Dicotómica nominal
			Juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón	
		Explora movimientos nuevos con su cuerpo	Juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo	
		La Autosuperación	Juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica	
	Juego de construcción	Ubicación espacial	Juega con bloques elaborando estructuras	
			Juega diferenciando los objetos arriba,	

			abajo adelante y atrás
		Nociones matemáticas	Juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color
		Solución de problema	Juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atravesase
	Juego Simbólico	Imaginación	Juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase
		Lenguaje expresivo	Juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos
			Juega demostrando sus emociones mediante el juego
		Autonomía	Jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo

	Juego de reglas	Reglas del juego	Juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros
		Cooperación	Juega conjuntamente con sus compañeros
		Autorregulación	Juega respetando las normas establecidas en el juego
			Juega aceptando que no siempre se gana en el juego

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE ANALIZE LA CATEGORÍA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA**



N.º	SUBCATEGORÍAS / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ²		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	SUBCATEGORÍA 1: Juego Funcional	Si	No	Si	No	Si	No	
A	UTILIZA OBJETOS COMO HERRAMIENTAS	X		X		X		
1	Juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón	X		X		X		
2	Juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón	X		X		X		
B	EXPLORA MOVIMIENTOS NUEVOS CON SU CUERPO	X		X		X		
3	Juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo	X		X		X		
C	LA AUTOSUPERACION	X		X		X		
4	Juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica	X		X		X		
	SUBCATEGORÍA 2: Juego de Construcción	Si	No	Si	No	Si	No	
A	UBICACION ESPACIAL	X		X		X		
5	Juega con bloques elaborando estructuras	X		X		X		
6	Juega diferenciando los objetos arriba, abajo adelante y atrás	X		X		X		
B	NOCIONES MATEMATICAS	X		X		X		
7	Juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color	X		X		X		
C	SOLUCION DE PROBLEMAS	X		X		X		

8	Juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atraviere	X		X		X		
	SUBCATEGORÍAS 3: JUEGO SIMBÓLICO	Si	No	Si	No	Si	No	
A	IMAGINACION	X		X		X		
9	Juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase	X		X		X		
B	LENGUAJE EXPRESIVO	X		X		X		
10	Juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos	X		X		X		
11	Juega demostrando sus emociones mediante el juego	X		X		X		
C	AUTONOMIA	X		X		X		
12	Jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo	X		X		X		
	SUBCATEGORÍAS 4: JUEGO DE REGLAS	Si	No	Si	No	Si	No	
A	REGLAS DEL JUEGO	X		X		X		
13	Juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros	X		X		X		
B	COOPERACION	X		X		X		
14	Juega conjuntamente con sus compañeros	X		X		X		
C	AUTORREGULACION	X		X		X		
15	Juega respetando las normas establecidas en el juego	X		X		X		
16	Juega aceptando que no siempre se gana en el juego	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento tiene validez y confiabilidad de constructo ya que sus ítems están en un nivel de congruencia con que se miden las variables. Es aplicable.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Mayra Russel del Carmen Nazario Urbina

DNI: 16883498

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Inicial

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.



Dra. Mayra Russel del Carmen Nazario Urbina

02 de julio de 2022

Firma del Experto Informante.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimado Dr. *Magister Gaitan Rosario Soledad*

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarnos con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Universidad César Vallejo, en la sede Los Olivos, requiere validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré el título Profesional de Bachillerato

El título de mi proyecto de investigación es: El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en las variables comprendidas en mi investigación.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Cynthia Santana Castillo
D.N.I: 73106882

Dhayira Rosa Olarte Figueroa
D.N.I: 72003062

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA CATEGORÍA Y SUBCATEGORÍAS

Categoría: El juego como estrategia didáctica

El juego es una pieza fundamental donde forma parte del conocimiento del infante porque de esta manera se puede reproducir la verdad donde a su vez se va desarrollando de manera eficaz y desenvolviendo por sí mismo (Piaget, 1956).

Subcategoría de la categoría:

Subcategoría 1: Juego funcional

Es cuando se repite una y otra vez una serie de acciones que permite que el niño encuentre el gusto y placer en el juego. Ya que el juego funcional de un niño es golpear dos esquemas continuos y oír el sonido que produce. Asimismo, ayuda a los niños a aprender por medio de los sentidos, ayuda a su desarrollo socioemocional y fortalecer sus habilidades motrices.

Subcategoría 2: Juego de construcción

Consiste en armar, dibujar, elaborar entre otros y que los infantes desarrollen sus habilidades. Los beneficios son que ayuda a potenciar su creatividad, facilita el juego compartido, incrementa la capacidad de atender y la concentración. Este tipo de juego les permite a los niños desde edades iniciales afianzar las destrezas motoras, la conectividad, los estímulos sensoriales, sociales y las emocionales.

Subcategoría 3: Juego simbólico

Permite a los niños realizar las simulaciones de los objetos y de los personajes que se encuentran sin estar presente en el juego, el beneficio que hace comprender y asimilar el ambiente del niño en donde puede imaginar y generar su creatividad. Este juego es una actividad mental en la que los niños usan su capacidad mental creando un escenario imaginario como para entretenerse.

Subcategoría 4: Juego de reglas

Se basa en las reglas establecidas que se deben tomar en cuenta para respetarlas, en estos juegos saben lo que tienen que hacer antes de iniciar el juego. Se trata de actividades socialmente transmitidas, es un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer. Al aprender las reglas el jugar se beneficia ampliamente las cuales son: en todo el juego se aprende a ganar y perder, a respetar turnos, normas, opiniones o acciones, pero respetando las reglas establecidas del jugador.

CATEGORÍA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

INSTRUCCIONES: Marque con una **X** la alternativa que usted considera válida de acuerdo al ítem en los casilleros siguientes:

Si	No
-----------	-----------

ÍTEM	PREGUNTA	VALORACIÓN	
		Si	No
1	¿El infante juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón?		
2	¿El infante juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón?		
3	¿El infante juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo?		
4	¿El infante juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica?		
5	¿El infante juega con bloques elaborando estructuras?		
6	¿El infante juega diferenciando los objetos arriba, abajo adelante y atrás?		
7	¿El infante juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color?		
8	¿El infante juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atraviese?		
9	¿El infante juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase?		
10	¿El infante juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos?		
11	¿El infante juega demostrando sus emociones mediante el juego?		
12	¿El infante jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo?		
13	¿El infante juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros?		
14	¿El infante juega conjuntamente con sus compañeros?		
15	¿El infante juega respetando las normas establecidas en el juego?		
16	¿El infante juega aceptando que no siempre se gana en el juego?		

Gracias por su colaboración

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA CATEGORÍA: EL JUEGO COMO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE				
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
El juego como estrategia didáctica	Juego funcional	Utiliza objetos como herramientas	Juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón	Dicotómica nominal
			Juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón	
		Explora movimientos nuevos con su cuerpo	Juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo	
	La Autosuperación	Juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica		
	Juego de construcción	Ubicación espacial	Juega con bloques elaborando estructuras	

			Juega diferenciando los objetos arriba, abajo adelante y atrás
		Nociones matemáticas	Juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color
		Solución de problema	Juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atraviese
	Juego Simbólico	Imaginación	Juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase
		Lenguaje expresivo	Juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos
			Juega demostrando

			sus emociones mediante el juego
		Autonomía	Jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo
	Juego de reglas	Reglas del juego	Juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros
		Cooperación	Juega conjuntamente con sus compañeros
		Autorregulación	Juega respetando las normas establecidas en el juego
			Juega aceptando que no siempre se gana en el juego

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE ANALIZE LA CATEGORÍA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA**

N.º	SUBCATEGORÍAS / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	SUBCATEGORÍA 1: Juego Funcional							
A	UTILIZA OBJETOS COMO HERRAMIENTAS							
1	Juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón	✓		✓		✓		
2	Juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón	✓		✓		✓		
B	EXPLORA MOVIMIENTOS NUEVOS CON SU CUERPO							
3	Juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo	✓		✓		✓		
C	LA AUTOSUPERACIÓN							
4	Juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica							
	SUBCATEGORÍA 2: Juego de Construcción							
A	UBICACIÓN ESPACIAL							
5	Juega con bloques elaborando estructuras	✓		✓		✓		
6	Juega diferenciando los objetos arriba, abajo adelante y atrás	✓		✓		✓		
B	NOCIONES MATEMÁTICAS							
7	Juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color	✓		✓		✓		

C	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS						
8	Juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atravesase	✓		✓		✓	
	SUBCATEGORÍAS 3: JUEGO SIMBÓLICO	Si	No	Si	No	Si	No
A	IMAGINACIÓN						
9	Juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase	✓		✓		✓	
B	LENGUAJE EXPRESIVO						
10	Juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos	✓		✓		✓	
11	Juega demostrando sus emociones mediante el juego	✓		✓		✓	
C	AUTONOMÍA						
12	Jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo	✓		✓		✓	
	SUBCATEGORÍAS 4: JUEGO DE REGLAS	Si	No	Si	No	Si	No
A	REGLAS DEL JUEGO						
13	Juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros	✓		✓		✓	
B	COOPERACIÓN						
14	Juega conjuntamente con sus compañeros	✓		✓		✓	
C	AUTORREGULACIÓN						
15	Juega respetando las normas establecidas en el juego	✓		✓		✓	

16	Juega aceptando que no siempre se gana en el juego	✓		✓	✓			
----	--	---	--	---	---	--	--	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Magister Palacios Gaítan Rosario Soledad

DNI: 10 193369

Especialidad del validador: DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

- 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 dimen:



 M^{te.} Rosario S. Palacios Gaítan
Firma del Experto Informante.

27 de junio de 2022

CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimada Dr. MATHALY YAZMIN VELASQUEZ DALMA

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarnos con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Universidad César Vallejo, en la sede Los Olivos, requiere validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré el título Profesional de Bachiller

El título de mi proyecto de investigación es: El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en las variables comprendidas en mi investigación.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Cynthia Santana Castillo
D.N.I: 73106882

Dhayira Rosa Olarte Figueroa
D.N.I: 72003062

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA CATEGORÍA Y SUBCATEGORÍAS

Categoría: El juego como estrategia didáctica

El juego es una pieza fundamental donde forma parte del conocimiento del infante porque de esta manera se puede reproducir la verdad donde a su vez se va desarrollando de manera eficaz y desenvolviendo por sí mismo (Piaget, 1956).

Subcategoría de la categoría:

Subcategoría 1: Juego funcional

Es cuando se repite una y otra vez una serie de acciones que permite que el niño encuentre el gusto y placer en el juego. Ya que el juego funcional de un niño es golpear dos esquemas continuos y oír el sonido que produce. Asimismo, ayuda a los niños a aprender por medio de los sentidos, ayuda a su desarrollo socioemocional y fortalecer sus habilidades motrices.

Subcategoría 2: Juego de construcción

Consiste en armar, dibujar, elaborar entre otros y que los infantes desarrollen sus habilidades. Los beneficios son que ayuda a potenciar su creatividad, facilita el juego compartido, incrementa la capacidad de atender y la concentración. Este tipo de juego les permite a los niños desde edades iniciales afianzar las destrezas motoras, la conectividad, los estímulos sensoriales, sociales y las emocionales.

Subcategoría 3: Juego simbólico

Permite a los niños realizar las simulaciones de los objetos y de los personajes que se encuentran sin estar presente en el juego, el beneficio que hace comprender y asimilar el ambiente del niño en donde puede imaginar y generar su creatividad. Este juego es una actividad mental en la que los niños usan su capacidad mental creando un escenario imaginario como para entretenerse.

Subcategoría 4: Juego de reglas

Se basa en las reglas establecidas que se deben tomar en cuenta para respetarlas, en estos juegos saben lo que tienen que hacer antes de iniciar el juego. Se trata de actividades socialmente transmitidas, es un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer. Al aprender las reglas el jugar se beneficia ampliamente las cuales son: en todo el juego se aprende a ganar y perder, a respetar turnos, normas, opiniones o acciones, pero respetando las reglas establecidas del jugador.

CATEGORÍA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

INSTRUCCIONES: Marque con una **X** la alternativa que usted considera válida de acuerdo al ítem en los casilleros siguientes:

		Si	No
ÍTEM	PREGUNTA	VALORACIÓN	
		Si	No
1	¿El infante juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón?		
2	¿El infante juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón?		
3	¿El infante juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo?		
4	¿El infante juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica?		
5	¿El infante juega con bloques elaborando estructuras?		
6	¿El infante juega diferenciando los objetos arriba, abajo adelante y atrás?		
7	¿El infante juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color?		
8	¿El infante juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atraviese?		
9	¿El infante juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase?		
10	¿El infante juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos?		
11	¿El infante juega demostrando sus emociones mediante el juego?		
12	¿El infante jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo?		
13	¿El infante juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros?		
14	¿El infante juega conjuntamente con sus compañeros?		
15	¿El infante juega respetando las normas establecidas en el juego?		
16	¿El infante juega aceptando que no siempre se gana en el juego?		

Gracias por su colaboración

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA CATEGORÍA: EL JUEGO COMO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE				
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
El juego como estrategia didáctica	Juego funcional	Utiliza objetos como herramientas	Juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón	Dicotómica nominal
			Juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón	
		Explora movimientos nuevos con su cuerpo	Juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo	
		La Autosuperación	Juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica	
	Juego de construcción	Ubicación espacial	Juega con bloques elaborando estructuras	
			Juega diferenciando los objetos arriba,	

			abajo adelante y atrás
		Nociones matemáticas	Juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color
		Solución de problema	Juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atravesase
	Juego Simbólico	Imaginación	Juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase
		Lenguaje expresivo	Juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos
			Juega demostrando sus emociones mediante el juego
		Autonomía	Jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo

	Juego de reglas	Reglas del juego	Juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros
		Cooperación	Juega conjuntamente con sus compañeros
		Autorregulación	Juega respetando las normas establecidas en el juego
			Juega aceptando que no siempre se gana en el juego

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE ANALIZE LA CATEGORÍA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

N.º	SUBCATEGORÍAS / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	SUBCATEGORÍA 1: Juego Funcional	Si	No	Si	No	Si	No	
A	UTILIZA OBJETOS COMO HERRAMIENTAS							
1	Juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón	X		X		X		
2	Juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón	X		X		X		
B	EXPLORA MOVIMIENTOS NUEVOS CON SU CUERPO							
3	Juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo	X		X		X		
C	LA AUTOSUPERACIÓN							
4	Juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica	X		X		X		
	SUBCATEGORÍA 2: Juego de Construcción	Si	No	Si	No	Si	No	
A	UBICACIÓN ESPACIAL							
5	Juega con bloques elaborando estructuras	X		X		X		
6	Juega diferenciando los objetos arriba, abajo adelante y atrás	X		X		X		
B	NOCIONES MATEMÁTICAS							
7	Juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color	X		X		X		

C	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS						
8	Juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atraviese	X		X		X	
	SUBCATEGORÍAS 3: JUEGO SIMBÓLICO	Si	No	Si	No	Si	No
A	IMAGINACIÓN						
9	Juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase	X		X		X	
B	LENGUAJE EXPRESIVO						
10	Juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos	X		X		X	
11	Juega demostrando sus emociones mediante el juego	X		X		X	
C	AUTONOMÍA						
12	Jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo	X		X		X	
	SUBCATEGORÍAS 4: JUEGO DE REGLAS	Si	No	Si	No	Si	No
A	REGLAS DEL JUEGO						
13	Juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros	X		X		X	
B	COOPERACIÓN						
14	Juega conjuntamente con sus compañeros	X		X		X	
C	AUTORREGULACIÓN						
15	Juega respetando las normas establecidas en el juego	X		X		X	

16	Juega aceptando que no siempre se gana en el juego	X		X		X		
----	--	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. *Dr. NATHALI YAZMIN VELASQUEZ PALMA*

DNI:

Especialidad del validador: *MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN*

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: 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 dimens



Mg. Nathaly Y. Velasquez Palma

C.P. 0170033992

Firma del Experto Informante.

27 de junio de 2022

ANEXO 3: Lista de Cotejo

CATEGORÍA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

INSTRUCCIONES: Marque con una **X** la alternativa que usted considera válida de acuerdo al ítem en los casilleros siguientes:

Si	No
-----------	-----------

ÍTEM	PREGUNTA	VALORACIÓN	
		Si	No
1	¿El infante juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón?		
2	¿El infante juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón?		
3	¿El infante juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo?		
4	¿El infante juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica?		
5	¿El infante juega con bloques elaborando estructuras?		
6	¿El infante juega diferenciando los objetos arriba, abajo adelante y atrás?		
7	¿El infante juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color?		
8	¿El infante juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atraviese?		
9	¿El infante juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase?		
10	¿El infante juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos?		
11	¿El infante juega demostrando sus emociones mediante el juego?		
12	¿El infante jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo?		
13	¿El infante juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros?		
14	¿El infante juega conjuntamente con sus compañeros?		
15	¿El infante juega respetando las normas establecidas en el juego?		
16	¿El infante juega aceptando que no siempre se gana en el juego?		

Gracias por su colaboración

ALUMNA: VALERYN

ÍTEM	PREGUNTA	VALORACIÓN	
		Si	No
1	¿El infante juega trasladando diversos objetos que encuentre en el salón?	X	
2	¿El infante juega usando diversos objetos de altura que encuentre en el salón?	X	
3	¿El infante juega con materiales que les permite mover todo el cuerpo?	X	
4	¿El infante juega con los objetos complicados poniéndolo a diario en práctica?		X
5	¿El infante juega con bloques elaborando estructuras?	X	
6	¿El infante juega diferenciando los objetos arriba, abajo adelante y atrás?	X	
7	¿El infante juega seleccionando los objetos de acuerdo a su forma, tamaño y color?	X	
8	¿El infante juega con diferentes materiales resolviendo cualquier tipo de reto y obstáculos que se le atravesase?	X	
9	¿El infante juega recreando todas las actividades que hace en el salón de clase?		X
10	¿El infante juega repitiendo diferentes sonidos onomatopéyicos?	X	
11	¿El infante juega demostrando sus emociones mediante el juego?	X	
12	¿El infante jugando expresa confianza y sobre todo seguridad en uno mismo?	X	
13	¿El infante juega inventando reglamentos establecidos para jugar con sus compañeros?		X
14	¿El infante juega conjuntamente con sus compañeros?	X	
15	¿El infante juega respetando las normas establecidas en el juego?	X	
16	¿El infante juega aceptando que no siempre se gana en el juego?		X



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN
LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES**

Datos Generales

Nombre de la Organización:	RUC:
IEI 0025 CONFRATERNIDAD PERUANO MEXICANO	
Nombre del Titular o Representante legal:	
Nombres y Apellidos	DNI:
CARMEN MILAGRITOS CHAUCA CERDAN	09513421

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo ^(*), autorizo [X], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN INFANTES	
Nombre del Programa Académico:	
Autor: Nombres y Apellidos	DNI:
- OLARTE FIGUEROA, DHAYIRA ROSA	-72003062
- SANTANA CASTILLO CYNTHIA	-73106882

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha: Los Olivos, 20 de julio del 2022

Firma:  

(Titular o Representante legal de la Institución)

(**) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal "f" Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.

ANEXO 5: Consentimiento informado

Iham

ANEXO 4. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: El juego como estrategia didáctica en niños de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022.

Mi nombre es Cynthia Victoria Santana Castillo y mi compañera Dheyira Rosa Olate Figueroa, somos leslistas de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad César Vallejo. Dentro de mi proceso formativo estoy desarrollando la presente investigación que tiene como finalidad que las actividades didácticas ayuden al desarrollo del infante y mejorar su desenvolvimiento del niño, logren expresarse libremente, resolver problemas y forjar vínculos con los demás. La investigación está dirigida a estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°025 Confraternidad, consiste en realizar la observación en el aula para los niños. La primera prueba se desarrollará mediante el horario de clase.

Le indico que la participación de su menor hijo en esta investigación no le provocará algún perjuicio, de ninguna manera los valores obtenidos en dichas pruebas ni su participación en la investigación lo afectarán de forma alguna en su integridad personal.

Como madre de mi menor hijo declaro que:

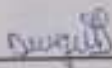
Se me ha explicado y he comprendido la naturaleza y los objetivos de la investigación.

Se me ha aclarado que la participación de mi hijo en la investigación no me ocasionará ningún tipo de gasto. Firmo este documento como prueba de mi aceptación voluntaria habiendo sido antes informado sobre la finalidad del trabajo y que pueda retirarse mi hijo de la investigación cuando yo lo decida.

Apellidos y Nombres del estudiante: *Iham Castillo*

Apellidos y Nombres de la madre: *Dosimet Carolina Toledo*

DNI: *44969399*



Firma de la madre

Lidm

ANEXO 4. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2021.

Me nombre es Cynthia Victoria Barrera Casallo y mi compañera Dheyra Rose Clara Figueroa, somos docentes de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad César Vallejo. Dentro de mi proceso formativo estoy desarrollando la presente investigación que tiene como finalidad que las actividades didácticas ayuden al desarrollo del infante y mejorar su desenvolvimiento del niño, logren expresarse libremente, resolver problemas y forjar vínculos con los demás. La investigación está dirigida a estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°025 Confraternidad, consiste en realizar la observación en el aula para los niños. La primera prueba se desarrollará mediante el horario de clase.

Le indico que la participación de su menor hijo en esta investigación no le provocará algún perjuicio, de ninguna manera los valores obtenidos en dichas pruebas ni su participación en la investigación lo afectarán de forma alguna en su integridad personal.

Como madre de mi menor hijo declaro que:

Se me ha explicado y he comprendido la naturaleza y los objetivos de la investigación.

Se me ha aclarado que la participación de mi hijo en la investigación no me ocasionará ningún tipo de gasto. Firmo este documento como prueba de mi aceptación voluntaria habiendo sido antes informado sobre la finalidad del trabajo y que pueda retirarse mi hijo de la investigación cuando yo lo decida.

Apellidos y Nombres del estudiante:

Diego Antonio Vargas Huarc

Apellidos y Nombres de la madre:

DNI: *92931689*

[Firma manuscrita]

Firma de la madre

Valerym

ANEXO A. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022.

Mi nombre es Cynthia Victoria Santana Castillo y mi compañera Dhayra Rosa Olarte Figueroa, somos tesis de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad César Vallejo. Dentro de mi proceso formativo estoy desarrollando la presente investigación que tiene como finalidad que las actividades didácticas ayuden al desarrollo del infante y mejorar su desenvolvimiento del niño, logren expresarse libremente, resolver problemas y forjar vínculos con los demás. La investigación está dirigida a estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°025 Confraternidad, consiste en realizar la observación en el aula para los niños. La primera prueba se desarrollará mediante el horario de clase.

Le indico que la participación de su menor hijo en esta investigación no le provocará algún perjuicio, de ninguna manera los valores obtenidos en dichas pruebas ni su participación en la investigación lo afectarán de forma alguna en su integridad personal.

Como madre de mi menor hijo declaro que:

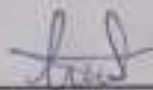
Se me ha explicado y he comprendido la naturaleza y los objetivos de la investigación.

Se me ha aclarado que la participación de mi hijo en la investigación no me ocasionará ningún tipo de gasto. Firmo este documento como prueba de mi aceptación voluntaria habiendo sido antes informado sobre la finalidad del trabajo y que pueda retirarse mi hijo de la investigación cuando yo lo decida.

Apellidos y Nombres del estudiante: Valerym Ramos Morales

Apellidos y Nombres de la madre: Soymón Morales Lopez

DNI: 74384793



Firma de la madre

Ringo

ANEXO 4. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022

Mi nombre es Cynthia Victoria Sánchez Castillo y mi compañera Dheya Rosa Ojeda Figueroa, somos docentes de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad César Vallejo. Dentro de mi proceso formativo estoy desarrollando la presente investigación que tiene como finalidad que las actividades didácticas ayuden al desarrollo del infante y mejorar su desenvolvimiento del niño, logren expresarse libremente, resolver problemas y forjar vínculos con los demás. La investigación está dirigida a estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°025 Confraternidad, consiste en realizar la observación en el aula para los niños. La primera prueba se desarrollará mediante el horario de clase.

Le indico que la participación de su menor hijo en esta investigación no le provocará algún perjuicio, de ninguna manera los valores obtenidos en dichas pruebas ni su participación en la investigación lo afectarán de forma alguna en su integridad personal.

Como madre de mi menor hijo declaro que:

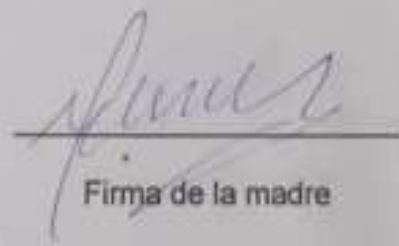
Se me ha explicado y he comprendido la naturaleza y los objetivos de la investigación.

Se me ha aclarado que la participación de mi hijo en la investigación no me ocasionará ningún tipo de gasto. Firmo este documento como prueba de mi aceptación voluntaria habiendo sido antes informado sobre la finalidad del trabajo y que pueda retirarse mi hijo de la investigación cuando yo lo decida.

Apellidos y Nombres del estudiante: Ringo Locacon

Apellidos y Nombres de la madre: Eva Sanchez

DNI:


Firma de la madre

Kharoni

ANEXO 4. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Contralermidad Lima - 2022

Mi nombre es Carmen Victoria Serrano Castillo y mi compañera Dayra Rosa Clara Figueroa, somos tesisistas de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad César Vallejo. Dentro de mi proceso formativo estoy desarrollando la presente investigación que tiene como finalidad que las actividades didácticas ayuden al desarrollo del infante y mejorar su desenvolvimiento de la niña, logren expresarse libremente, resolver problemas y forjar vínculos con los demás. La investigación está dirigida a estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°025 Contralermidad, consiste en realizar la observación en el aula para los niños. La primera prueba se desarrollará mediante el horario de clase.

Le informo que la participación de su menor hija en esta investigación no le provocará algún perjuicio, de ninguna manera los valores obtenidos en dichas pruebas ni su participación en la investigación lo afectarán de forma alguna en su integridad personal.

Como madre de mi menor hija declaro que:

Se me ha explicado y he comprendido la naturaleza y los objetivos de la investigación.

Se me ha aclarado que la participación de mi hija en la investigación no me ocasionará ningún tipo de gasto. Firmo este documento como prueba de mi aceptación voluntaria habiendo sido antes informado sobre la finalidad del trabajo y que pueda retirarse mi hijo de la investigación cuando yo lo decida.

Apellidos y Nombres del estudiante: *Khelensy Salcedo Balcazar*

Apellidos y Nombres de la madre: *Jackeline Balcazar Flores*

DNI: *48018994*



Firma de la madre

Cielo

ANEXO 4. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima – 2022.

Mi nombre es Cynthia Victoria Santana Castillo y mi compañera Dhayira Rosa Olarte Figueroa, somos tesisistas de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad César Vallejo. Dentro de mi proceso formativo estoy desarrollando la presente investigación que tiene como finalidad que las actividades didácticas ayuden al desarrollo del infante y mejorar su desenvolvimiento de la niña, logren expresarse libremente, resolver problemas y forjar vínculos con los demás. La investigación está dirigida a estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°025 Confraternidad, consiste en realizar la observación en el aula para los niños. La primera prueba se desarrollará mediante el horario de clase.

Le indico que la participación de su menor hija en esta investigación no le provocará algún perjuicio, de ninguna manera los valores obtenidos en dichas pruebas ni su participación en la investigación lo afectarán de forma alguna en su integridad personal.

Como madre de mi menor hija declaro que:

Se me ha explicado y he comprendido la naturaleza y los objetivos de la investigación.

Se me ha aclarado que la participación de mi hija en la investigación no me ocasionará ningún tipo de gasto. Firmo este documento como prueba de mi aceptación voluntaria habiendo sido antes informado sobre la finalidad del trabajo y que pueda retirarse mi hijo de la investigación cuando yo lo decida.

Apellidos y Nombres del estudiante: *Cielo Salcedo Balcazar*

Apellidos y Nombres de la madre: *Jackeline Balcazar Flores*

DNI: *48218994*



Firma de la madre

Amy

ANEXO 4. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima – 2022.

Mi nombre es Cynthia Victoria Santana Castillo y mi compañera Dhayra Rosa Olarte Figueroa, somos tesisistas de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad César Vallejo. Dentro de mi proceso formativo estoy desarrollando la presente investigación que tiene como finalidad que las actividades didácticas ayuden al desarrollo del infante y mejorar su desenvolvimiento de la niña, logren expresarse libremente, resolver problemas y forjar vínculos con los demás. La investigación está dirigida a estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°025 Confraternidad, consiste en realizar la observación en el aula para los niños. La primera prueba se desarrollará mediante el horario de clase.

Le indico que la participación de su menor hija en esta investigación no le provocará algún perjuicio, de ninguna manera los valores obtenidos en dichas pruebas ni su participación en la investigación lo afectarán de forma alguna en su integridad personal.

Como madre de mi menor hija declaro que:

Se me ha explicado y he comprendido la naturaleza y los objetivos de la investigación.

Se me ha aclarado que la participación de mi hija en la investigación no me ocasionará ningún tipo de gasto. Firmo este documento como prueba de mi aceptación voluntaria habiendo sido antes informado sobre la finalidad del trabajo y que pueda retirarse mi hijo de la investigación cuando yo lo decida.

Apellidos y Nombres del estudiante: *Amy Ramos Namay*

Apellidos y Nombres de la madre: *Nicole Namay Acevedo*

DNI:



Firma de la madre

Luana

ANEXO A CONSENTAMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: El juego como estrategia didáctica en niños de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022

Mi nombre es Cyntia Victoria Santana Castillo y mi compañera Cheyra Rosa Ojeda Figueroa, como docentes de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad César Vallejo. Dentro de mi proceso formativo estoy desarrollando la presente investigación, que tiene como finalidad que los estudiantes didácticos ayuden al desarrollo del infante y mejorar su desenvolvimiento de la niña, logren expresarse libremente, resolver problemas y forjar vínculos con los demás. La investigación está dirigida a estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°025 Confraternidad, consiste en realizar la observación en el aula para los niños. La primera prueba se desarrollará mediante el horario de clase.

Le indico que la participación de su menor hija en esta investigación no le provocará algún perjuicio, de ninguna manera los valores obtenidos en dichas pruebas ni su participación en la investigación lo afectarán de forma alguna en su integridad personal.

Como madre de mi menor hija declaro que:

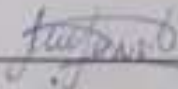
Se me ha explicado y he comprendido la naturaleza y los objetivos de la investigación.

Se me ha aclarado que la participación de mi hija en la investigación no me ocasionará ningún tipo de gasto. Firmo este documento como prueba de mi aceptación voluntaria habiendo sido antes informado sobre la finalidad del trabajo y que pueda retirarse mi hijo de la investigación cuando yo lo decida.

Apellidos y Nombres del estudiante: Luana Antonella Cavales Jesus

Apellidos y Nombres de la madre: Jesus Durcio Ilustre Jimenez

DNI: 42989719



Firma de la madre

Harrah

ANEXO 4. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022.

Mi nombre es Cynthia Victoria Santana Castillo y mi compañera Dhayra Rosa Ojarbe Figueroa, somos tesis de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad César Vallejo. Dentro de mi proceso formativo estoy desarrollando la presente investigación que tiene como finalidad que las actividades didácticas ayuden al desarrollo del infante y mejorar su desenvolvimiento de la niña, logren expresarse libremente, resolver problemas y forjar vínculos con los demás. La investigación está dirigida a estudiantes de nivel inicial de la I.E. N°025 Confraternidad, consiste en realizar la observación en el aula para los niños. La primera prueba se desarrollará mediante el horario de clase.

Le indico que la participación de su menor hija en esta investigación no le provocará algún perjuicio, de ninguna manera los valores obtenidos en dichas pruebas ni su participación en la investigación lo afectarán de forma alguna en su integridad personal.

Como madre de mi menor hija declaro que:

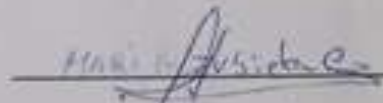
Se me ha explicado y he comprendido la naturaleza y los objetivos de la investigación.

Se me ha aclarado que la participación de mi hija en la investigación no me ocasionará ningún tipo de gasto. Firmo este documento como prueba de mi aceptación voluntaria habiendo sido antes informado sobre la finalidad del trabajo y que pueda retirarse mi hijo de la investigación cuando yo lo decida.

Apellidos y Nombres del estudiante: HARRAH VELASQUEZ HUGO MAN

Apellidos y Nombres de la madre:

DNI: 09940676



Firma de la madre

ANEXO 6: Evidencia de los niños



Valeryn después de jugar con sus compañeros con el juego de bloques de madera, ya no quiso jugar más con el juguete y se dirigió a sacar el rompecabezas que más le agradaba y le llamaba la atención. Empezó a armar el rompecabezas y se puso muy feliz al ver que su rompecabezas tenía las figuras geométricas, los números y las vocales, sin complicaciones, ella estaba concentrada en su juguete para poder lograr su objetivo que es armar su rompecabezas sin ayuda de nadie.



Renzo después de jugar con los cubos de madera con ayuda de sus compañeros, decidieron guardar los cubos en la caja y guardarlo en su lugar. Luego Renzo con ayuda de sus compañeros sacaron los cubos que se enroscan y lo trasladaron hacia la mesa, empezaron a enroscar y a formar diferentes objetos, al final lograron armar una pistola por color. Renzo armó la pistola de color rojo, ya que ese es el color que más le gustaba, él se mostraba muy alegre porque estaba jugando con su pistola. Empezó a jugar con sus compañeros trasladándose por todo el salón jugando así a las pistolas.



Khaleesy después de jugar con su compañera armando la rompecabeza al terminar lo colocó en su lugar, luego sacó el juego de los imantados y empezó a formar diferentes figuras por color y formas. Después elaboraba diferentes objetos como un castillo donde colocaban a los animales, ella escogió el juego porque le llamó mucha atención donde pudo transmitir su felicidad y su alegría al realizar el juego, siempre con tranquilidad sin votar o romper.



Ihan después de jugar armando la rompecabeza, al terminar lo guarda en su lugar, de pronto se dirige a escoger el juego de bloques de madera y empezó armar diferentes estructuras como una casa, un edificio hasta un carro, se sentía muy feliz de poder armar solo sus estructuras.



Liam se acercó al sector de juegos tranquilos y agarró los cubos didácticos, y de esa manera se desenvolvió armando diferentes formas, con ayuda de sus compañeras muy contentas armaron torres, animales y aviones de acuerdo a su imaginación.



Neytan luego de jugar con los bloques de madera al terminar lo colocó en su lugar luego sacó el juego de bloques enroscados y empezó a formar diferentes figuras por color. Luego formó diferentes objetos como un puente de acuerdo a su imaginación, él escogió el juguete que más le agrada y al jugar se mostraba muy feliz.



Hannah al termino de jugar con los imantados lo guardó en su respectivo lugar y agarró la rompecabeza que tiene números, vocales, figuras geométricas y animales que le ha llamado la atención, ella trata de poder armarlo y no rendirse, en esta ocasión a ella se le cayeron las piezas de la rompecabeza, empezó a llorar, no quería jugar y lo guardó en su lugar.



Amy guardó el rompecabezas que estaba jugando con su compañera, al terminar lo colocó en su lugar. Luego se acercó al sector de cocina, agarró los implementos del sector y de esta manera empezó a jugar a la cocina imaginando que ella estaba sirviendo la comida a su compañera, se mostró muy emocionada.



Luana después de jugar en el sector cocina, agarro los imantados de formas, de esta manera empezó armar diferentes figuras de acuerdo a su creatividad, ella al armar se mostraba muy contenta ya que hacia las figuras que ella más le gustaba como una torre y una casa.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, KARLA FIORELA GAMBOA ROSAS, docente de la FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "El juego como estrategia didáctica en infantes de la Institución Educativa Inicial Confraternidad Lima - 2022", cuyos autores son SANTANA CASTILLO CYNTHIA VICTORIA, OLARTE FIGUEROA DHAYIRA ROSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 05 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
KARLA FIORELA GAMBOA ROSAS DNI: 42958721 ORCID: 0000-0001-6056-5327	Firmado electrónicamente por: KGAMBOARO el 08- 12-2022 09:12:13

Código documento Trilce: TRI - 0475007