



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**ESPECIALIDAD DE POLÍTICAS EDUCATIVAS Y GESTIÓN  
PÚBLICA**

**Juego libre y aprendizaje en niños de 3 años**

**UGEL Coronel Portillo Pucallpa, 2023**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN POLÍTICAS EDUCATIVA Y GESTIÓN PÚBLICA**

**AUTORA:**

Chavez Rengifo, Jannet (orcid.org/0009-0008-6410-610X)

**ASESORA:**

Dra. Cunias Rodriguez, Marita Yannyna (orcid.org/0000-0003-3249-6701)

**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 los niveles

TRUJILLO – PERÚ

2024

### **Dedicatoria**

A mis hijos Anderson David, Ángel Gabriel y Lander Valentino, quienes son los tesoros más preciados de mi vida y la historia más hermosa que el destino jamás haya escrito.

Autora

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por ser mi guía, fortaleza, cuidar mi vida, en todo momento y permitir culminar con éxito la segunda especialidad en políticas educativa y gestión pública.

Agradezco profundamente a los docentes de la Facultad de Educación del Programa de Segunda especialidad, de la Universidad César Vallejo, por sus dedicación y experiencias compartidas.

A la señora, Dra. Marita Yannyna Cunias Rodríguez, al ser designada como docente del curso, por su valioso apoyo, orientación y paciencia y su vasta experiencia en el campo investigativo, de esta manera se pudo culminar con éxito el presente trabajo de investigación.

A la plana directiva de la Institución Educativa Inicial de Yarinacocha, por brindarme en todo momento las facilidades para coordinar con la profesora de aula tercero "A", para recoger información pertinente al estudio.

A los padres de familia, por su apoyo desinteresado, amabilidad, y colaboración, de forma desinteresada.

A los niños, de 3 años "A", mi sincero agradecimiento, por su participación activa.

**Autora**



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN POLÍTICAS EDUCATIVAS Y  
GESTIÓN PÚBLICA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, CUNIAS RODRIGUEZ MARITA YANNYNA, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN POLÍTICAS EDUCATIVAS Y GESTIÓN PÚBLICA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Juego Libre y Aprendizaje en niños de 3 años Ugel Coronel Portillo Pucallpa, 2023", cuyo autor es CHAVEZ RENGIFO JANNET, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11%, 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 el Trabajo Académico II 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.

TRUJILLO, 08 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
CUNIAS RODRIGUEZ MARITA YANNYNA DNI: 44152076 ORCID: 0000-0003-3249-6701	Firmado electrónicamente por: CRODRIGUEZMY el 20-07-2024 16:22:11

Código documento Trilce: TRI - 0804171





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN POLÍTICAS EDUCATIVAS Y  
GESTIÓN PÚBLICA**

### **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, CHAVEZ RENGIFO JANNET estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN POLÍTICAS EDUCATIVAS Y GESTIÓN PÚBLICA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Juego Libre y Aprendizaje en niños de 3 años Ugel Coronel Portillo Pucallpa, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

<b>Nombre y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
JANNET CHAVEZ RENGIFO DNI: 00105740 ORCID: 0009-0008-6410-610X	Firmado electrónicamente por: JCHAVEZR el 08-07- 2024 17:44:03

Código documento Trilce: TRI - 0804169

## ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE .....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT .....	iv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	2
III. MÉTODO... .....	5
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	5
3.2. Variables y operacionalización .....	6
3.3. Población, muestra y muestreo .....	7
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	8
3.5. Procedimientos .....	8
3.6. Métodos de análisis de datos .....	8
3.7. Aspectos éticos .....	8
IV. RESULTADOS .....	10
V.DISCUSIÓN .....	19
VI. CONCLUSIONES .....	21
VII. RECOMENDACIONES.....	22
REFERENCIAS.....	23
ANEXOS .....	25

## RESUMEN

El informe de tesis denominado “Juego libre y aprendizaje en niños de 3 años, tuvo como propósito, determinar el nivel de relación entre las variables. El tipo de investigación utilizada fue descriptiva, con un enfoque cuantitativo. El diseño empleado fue no experimental, tipo correlación y transeccional. El estudio se sustenta en la teoría Psicogenética de Piaget (1995), quien refiere que todo ser humano por naturaleza propia es un ser epistémico, porque es capaz de aprender a partir de dos procesos denominados asimilación y acomodación. Estos movimientos, neuronales se repiten de forma permanente en todos los estadios de desarrollo en el sensoriomotor, preoperacional operaciones concretas y formales. Para recoger los datos se utilizó la técnica de la observación, teniendo como instrumentos, la guía de observación. Después de haber procesado los datos se llega a la conclusión: existe una correlación positiva considerable y altamente significativa entre el juego libre y el aprendizaje. Al obtener como resultado un coeficiente de correlación de 0,682 y un p- valor Sig.= 0.000 < 0.05.

**Palabras clave: Juego, libre, aprendizaje.**

## **ABSTRACT**

The thesis report called “Free play and learning in 3-year-old children” had the purpose of determining the level of relationship between the variables. The type of research used was descriptive, with a quantitative approach. The design used was non-experimental, correlational and transectional. The study is based on Piaget's Psychogenetic theory (1995), who states that every human being by nature is an epistemic being, because it is capable of learning from two processes called assimilation and accommodation. These neural movements are permanently repeated at all stages of development in sensorimotor, preoperational, concrete and formal operations. To collect the data, the observation technique was used, with the observation guide as instruments. After having processed the data, the conclusion is reached: there is a considerable and highly significant positive correlation between free play and learning. As a result, a correlation coefficient of 0.682 and a p-value Sig.= 0.000 < 0.05 were obtained.

**Keywords: Free, play, learning.**

## I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial los sistemas educativos de todos los países están preocupados por hacer que los niños obtengan los mejores aprendizajes desde los primeros años de su escolaridad. Consideran que el aprendizaje infantil a través del juego, es un proceso sumamente valioso que forma la vida futura de cada niño y tiene un impacto profundo en la sociedad actual. Unicef (1989), explica que “el juego es la fuente de desarrollo y de aprendizaje para el niño”.

Sin embargo; para que el niño aprenda de una manera armoniosa se debe utilizar el aspecto lúdico entendiendo que es una actividad consustancial a la vida todo ser en desarrollo, porque concita mucho interés y diversión. En ese sentido, UNICEF (1989), recomienda que “el juego no es sólo un hecho, sino un derecho reconocido por todas las organizaciones nacionales e internacionales que velan en favor de la infancia. (p.125)

De igual manera, la Organización de las Naciones Unidas, insta a los países miembros a “reconocer que el niño tiene todo el derecho al juego y demás acciones principalmente recreativas, y sean exclusivamente para su edad”.

Desde este referente, el juego libre, se convierte en una estrategia valiosa para generar mejores aprendizajes principalmente en la primera infancia.

En el Perú, el Ministerio de Educación, (2009, p.16), considera y recomienda “el uso del juego libre, como un lugar o espacio donde los niños puedan explorar libremente los materiales y elementos de cada ámbito y fomentar su desarrollo a través de la interacción con sus compañeros”.

En la región de Ucayali, en el Proyecto Educativo Regional- al 2034-Ucayali, (p.72), dice, en la Acción Estratégica 1.3, “que los niños tienen derecho a la recreación y al bienestar y a desarrollar mediante actividades socioemocionales”.

El problema subyacente radica, que las docentes no promueven el juego libre, como actividad estimuladora que guía la acción infantil, con la finalidad de desarrollar habilidades para el aprendizaje, este hecho no permite que cada niño juegue de acuerdo a sus intereses y motivaciones y explore todos los materiales existentes en los sectores. Al contrario, ponen en práctica otras actividades triviales, obviando el juego libre, o a veces no lo utilizan por desconocer la secuencia didáctica, recortando de esta manera las potencialidades que tienen los niños. A propósito; Lázaro (2012, p.178) afirma: que, en los países latinoamericanos, los

docentes en su mayoría escasamente utilizan el juego como recurso didáctico para promover aprendizajes; sino lo manejan como una forma de distraer a los niños en cosas intrascendentes.

A propósito, Vygotsky (1999, p. 123), dice, “el juego es una estrategia eficaz para desarrollar habilidades sociales y principalmente para el aprendizaje, porque es el niño quien al interactuar con sus pares los hace de forma divertida y asimila los saberes y cultura de su contexto de forma fácil”.

Asimismo, se plantea la justificación de la investigación: desde el aspecto Práctico, porque permitió conocer la asociación juego libre y aprendizaje. Aspecto metodológico, porque se creó instrumentos que permitió recoger datos y registrar objetivamente la forma cómo utilizan durante el juego en el proceso de aprendizaje. Justificación teórica, permitió corroborar y comparar la teoría en la práctica docente. Estas acciones y resultados que generaron debate pedagógico entre las docentes en las jornadas de interaprendizaje.

Para ello era necesario delimitar el estudio, el trabajo fue ejecutado una institución Educativa Inicial, la unidad muestral estuvo conformado por 60 niños. Dicho estudio se realizó durante el año 2023.

Desde este referente, se formuló el objetivo: Describir la interdependencia entre juego libre y aprendizaje. Los objetivos específicos planteados fueron: a) Describir la asociación entre juego libre y los componentes: social, afectiva y cognitiva en niños.

De acuerdo con esta secuencia de ideas, se plantea la hipótesis del objetivo: Existe una correlación positiva entre el juego libre y el aprendizaje. Una vez más, se consideran los aspectos prácticos: existe una correlación positiva directa entre el juego libre y los aspectos sociales, emocionales y cognitivos.

Desde este orden de ideas, y para poder lograr los objetivos se planteó las hipótesis: Existe asociación positiva entre juego libre y aprendizaje. Asimismo, se consideró las específicas: Existe relación directa positiva entre juego libre y el aspecto social, afectiva y cognitiva.

## **II.- MARCO TEÓRICO**

Al hacer una revisión de los trabajos similares al presente estudio se encontró algunos trabajos relacionados con el estudio.

### **A nivel internacional**

**Cubides, (2020).** Tesis, “Juego de roles y comunicación oral”. Objetivo, demostrar que el juego de roles mejora la habilidad comunicativa oral de los niños. Tipo de investigación fue cualitativa, nivel investigación-acción. La muestra fue de 31 estudiantes, para recoger datos se hizo mediante el diario de campo y las grabaciones. Después de procesar concluye: los juegos de roles son eficaces y óptimos para mejorar la competencia de la oralidad, como la fluidez, eliminar la timidez e inseguridad al expresar sus ideas en todos los escenarios.

**Lorca (2019).** “Juego y aprendizaje en educación inicial”, objetivo, observar cómo se logra los aprendizajes al utilizar una variedad de juegos con presencia de adultos. Para ello, se utilizó un estudio exploratorio. Se recogió datos de la observación con filmaciones en la que interactúan los niños, actividades dialógicas y cognitivas durante la clase. El tipo de investigación cualitativo tipo estudio de casos, En una colectividad de 76 niños. Al final concluye: el juego es una excelente estrategia, para lograr aprendizajes significativos, en niños de educación inicial.

### **A nivel nacional**

**Aranciaga, (2021).** Tesis “El juego de roles y aprendizaje significativo”. Tuvo como objetivo demostrar que el juego de roles mejora el aprendizaje. La investigación fue de carácter experimental, diseño preexperimental. La unidad estuvo constituida por 23 niños. La técnica para recoger datos fue la observación y como instrumento la lista de cotejo. Concluye: en la primera prueba, la mayoría de niños se ubicó en el nivel de proceso (34%). Después de aplicar el experimento y con una nueva medición se obtuvo que la mayoría, se ubicó en el nivel logro destacado (74%).

**Muñoz, (2019).** Realizó un estudio “Juego de roles y manejo de conflictos”. Cuyo propósito fundamental fue manejar los conflictos de manera constructiva. El tipo de investigación fue un proyecto de innovación. Para el diagnóstico se aplicó la técnica del FODA. Para ello utilizó la teoría Cognoscitiva de Piaget (1994). Con una muestra de 34 estudiantes del segundo grado. Concluye: El juego de roles contribuye en el manejo de conflicto de manera constructiva al mostrar los niños empatía, tolerancia y asertividad para manejar conflictos.

**Calvo y Molina (2019).** Realizaron la tesis “Juego de roles y la autonomía en el ciclo”. Tuvo como finalidad utilizar el juego de roles para desarrollar la autonomía de los niños”. La metodología se basó en una revisión bibliográfica. Tipo de

investigación fue cualitativa, nivel estudio de caso. La muestra fue 60 niños del nivel inicial. Concluye: El juego de roles influye significativamente en la autonomía de los niños.

### **A nivel Local**

**Alegría, (2022).** Tesis: juego libre y autonomía. Tuvo como propósito determinar que el juego libre y autonomía del niño. Tipo, de investigación experimental, nivel preexperimental. Diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 25 niños de educación inicial. Con un método hipotético deductivo. Concluye que el juego libre influye positivamente en la autonomía al obtener como resultado un coeficiente ( $Rho= 0.879$ ,  $p\text{-valor}=0.000$ ).

### **Bases teóricas**

Piaget (1995), quien refiere que el ser humano por excelencia es un ser epistémico, que aprende a partir de dos procesos denominados asimilación y acomodación. La asimilación, consiste en incorporar la información a los esquemas cognitivos. Mientras que la acomodación, es la reestructuración del nuevo conocimiento a los esquemas cognitivos. Estos movimientos se repiten de forma permanente en todos los estadios de desarrollo: sensoriomotor, preoperacional operaciones concretas y formales.

### **Mientras Vygotsky, (1995).**

En su teoría sociocultural, explica que todo aprendizaje se desarrolla en interacción con otros, en un contexto social determinado y a través de un proceso intervenido. Todo aprendizaje se produce a través de dos procesos: interpsicológico e intrapsicológico. Asimismo, considera que hay tres componentes en la construcción del conocimiento que sirven como andamiaje durante el aprendizaje: La Z. Real que vendría a ser el conocimiento que tiene el niño y puede de forma independiente realizar una tarea específica, la Z. Próximo, es lo que el niño puede aprender, y tiene las condiciones necesarias, pero que todavía no se concretó. Mientras que Z. potencial (ZP) es el nivel de logro que el niño puede alcanzar si aprende con apoyo. (p. 96)

Juego libre, según el Ministerio de educación (2016 p.15), afirma “es aquella actividad lúdica que se origina de manera espontánea dentro de un marco de libertad, que experimenta el niño y lo realiza en interacción con los demás, lo más

importante es que el niño actúa con una autonomía y soltura que le produce satisfacción y alegría.

Las dimensiones consideradas fueron: Planificación y Organización, (Ministerio de educación (2019, p.26), refiere que, “es la capacidad del niño para estructurar una determinada actividad que lo divierta, y para ello utiliza una serie de materiales que tiene a primera vista, y crea roles para cada niño que interviene en el juego”. Desarrollo del juego, Ministerio de educación (2019, p.26). Dice, es la realización propiamente del juego, en la que los niños se juntan por afinidad y acuerdan o se da la negociación para asumir un determinado rol y para complementar acompañan con materiales, lo cual es placentero para el niño. Mientras que la socialización, representación, metacognición y el Orden, según, el Ministerio de educación (2019, p.26), afirma, es el momento en la que los niños al iniciar el juego interactúan, se comunican, y representan escenas, ordenan sus materiales y asimismo al concluir la actividad guardan los materiales o juguetes, luego cada equipo de trabajo explica en qué consistió su juego, quienes lo integraron y que emociones experimentaron. Mientras que la variable aprendizaje, desde la teoría cognoscitivista, de Piaget, (1995), refiere que el aprendizaje es un proceso interno obtenida de forma constructiva, y se reestructura de forma permanente y que la información es asimilada, procesada y originado por un determinado conflicto cognitivo.

Las dimensiones de la variable aprendizaje, fueron:

El aspecto social, según Bandura (1995, p.98), es un aprendizaje que logra el niño a partir de su contexto social, la cual está muy relacionada con la vida del niño en convivencia con las demás personas, de quienes aprende patrones culturales, y a comunicarse. El aspecto afectivo, (Piaget,1986, p.187), explica que lo afectivo está muy relacionado con la parte cognitiva del niño, y estos tiene mucho que ver con los sentimientos, el control de emociones, el estado de ánimo, que el niño demuestra cuando interactúa con las personas que convive.

La dimensión cognitiva, Eysenck, (1990, p. 234). Tiene que ver con “un área del conocimiento, al demostrar el niño su capacidad de crear, aprender, memorizar, comunicar y muchas veces de transformar el mundo que lo rodea”.

### **III. MÉTODO**

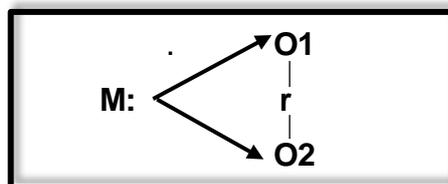
#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

La investigación es de tipo básica, con un enfoque cuantitativo. Según Concytec (2020), dice que los estudios básicos, están orientados a la comprensión de los fenómenos, y sus relaciones que se instauran. Además, se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo. Hernández, (2016), explica: son cuantitativas porque para demostrar la hipótesis y explicar los objetivos planteados, se utilizan los recursos informáticos, la matemática, y la estadística”. (p. 188).

### **El diseño**

Se aplicó un diseño no experimental, nivel correlacional y transeccional. Desde este referente Hernández (2016, p. 93), dice: “los estudios no experimentales, se limitan a observar el comportamiento de la variable, no se realiza manipulación de variable alguna”. Son correlacionales, porque buscan hallar la asociación o interdependencia entre variables, en una determinada muestra. Y son transeccionales, porque los instrumentos para recoger fueron utilizados en un determinado momento.

En consecuencia, se aplicó el siguiente esquema:



**Donde:**

**M** = Muestra.

**O<sub>1</sub>** = Juego libre

**r** = Relación

**O<sub>2</sub>** = Aprendizaje.

## **3.2. Variables y operacionalización**

### **3.2.1. Variable 1: Juego libre**

## **Definición conceptual**

Minedu (2019, p.32). “Es la actividad lúdica que desarrolla el niño como lo contrario al juego organizado y dirigido por iniciativa del propio niño, pues es el propio niño es quien decide qué van a jugar, con quienes, y se ponen de acuerdo para consensuar la normas, los materiales, asigna el rol a cada uno, prevé la culminación y finalmente guarda los materiales. (p.32)

## **Aprendizaje:**

Minedu (2016, p.26). “Es el proceso de asimilación de la información después de un proceso de enseñanza”.

## **3.3. Población, muestra, muestreo Unidad de análisis**

### **3.3.1. Población**

Conformada por 125 niños de 3 años. Ávila, (2018, p. 173) dice: “Es un conjunto de elementos que muestran las mismas propiedades”, de ellos se necesita cierta información.

#### **Selección**

Se realizó de la siguiente manera:

#### **Inclusión:**

- Se incluyó a niños matriculados en la institución educativa.
- Niños o niñas que tengan 3 años.
- Que asistan al jardín los niños de forma permanentemente.

#### **Exclusión**

- Fueron excluidos los niños que tienen más de 3 años.
- Niños que no asisten de forma regular.

### **3.3.2. Muestra**

Fueron 25 niños de 3 años. A propósito, Hurtado, (2016. p.175), afirma que la muestra “Denota una parte de una población que tienen las mismas propiedades o características”.

### **3.3.3. Muestreo**

Para seleccionar la muestra se aplicó la técnica no probabilística. Según Hernández, et. al. (2016, p. 183). Dice que “esta técnica, no se determina

por una fórmula de números sino; que se realiza a conveniencia o interés del investigador.”

#### **3.3.4. Unidad de análisis**

Para el presente estudio se consideró a niños 3 años.

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

#### **Técnicas**

Fue la observación. Velásquez, (1999, p.157), afirma: “forma de recopilar información deseada”.

#### **Instrumentos**

Los instrumentos utilizados para recoger los datos fueron elaborados y validados por expertos en la materia.

##### **a) Guía de observación N° 1**

Esta guía de observación permitió observar con objetividad sobre el juego libre que realizaban los niños en el aula. Estuvo estructurado en tres dimensiones.

##### **Guía de observación N° 2**

Este instrumento permitió registrar de forma objetiva el aprendizaje que realizaban los niños en tres dimensiones.

### **3.5. Procedimiento**

Se utilizó el siguiente orden: Se diseñó los instrumentos para recoger los datos, Se aplicó los instrumentos a los niños de forma presencial, se recogió y procesó los datos, se diseñó las tablas, figuras estadísticas, se realizó la Prueba de normalidad. se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman, para comprobar hipótesis.

### **3.6. Método de análisis de datos.**

Fue la de spearman, sostenido con el sistema SPSS, versión 25, la que permitió establecer la relación lineal o variación entre las variables juego libre y aprendizaje.

### **3.7. Aspectos éticos**

En este aspecto se respetó los principios y derechos de quienes participaron en el estudio:

#### **Consentimiento informado.**

Los participantes involucrados en el proceso del estudio fueron comunicados de forma oportuna sobre los objetivos del estudio.

**Confidencialidad.**

Las respuestas y/o acciones tomadas y emitidas tuvieron fines de investigación únicamente. Se respetó la confidencialidad de cada uno de los participantes y las respuestas fueron anónimas.

**Libre de plagio.**

El contenidos, teóricos, conceptos y métodos presentados en el estudio son propios, debidamente respaldados por citas de otros autores.

#### IV. RESULTADOS

Después de procesar los datos se obtuvo los siguientes:

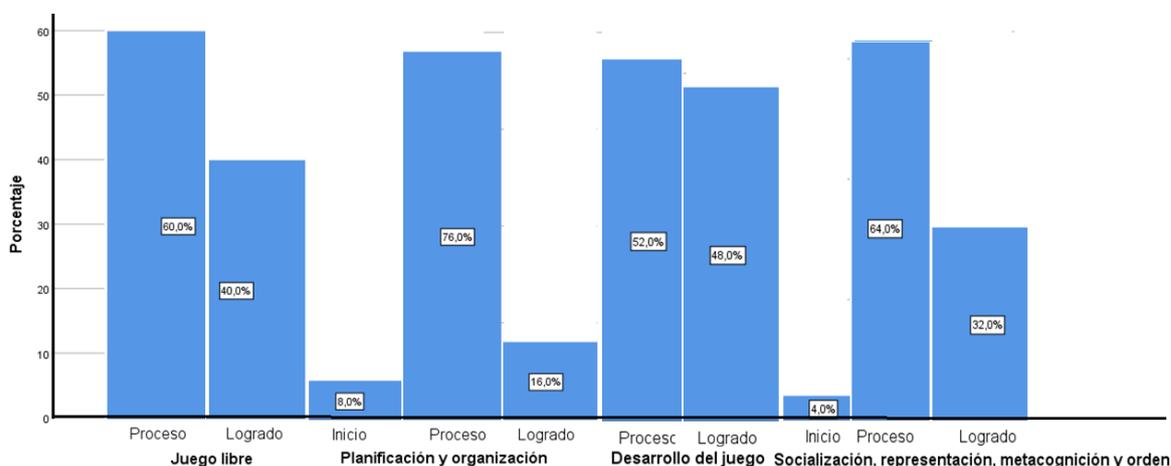
**Tabla 1 Variable Juego libre y dimensiones**

	Juego libre	Planificación y organización		Dimensión, Desarrollo del juego		Socialización, representación, metacognición y orden		
		f <sub>1</sub>	%	f <sub>1</sub>	%	f <sub>1</sub>	%	
Válido								
Inicio	00		2	8,0	13	52,0	1	
Proceso	15						16	
Logrado	10		19	76,0	12	48,0	8	
Total	25	100,0	4	16,0	25	100,0	25	100,0

Fuente: Instrumentos aplicados

**Figura 1**

Resultados: variable Juego libre y dimensiones



Descripción:

Con relación a la variable Juego libre, 60% se encuentran nivel proceso, mientras que, 40% se ubicó como logrado, en inicio ninguno.

Planificación y organización de la variable Juego libre, 76% en proceso, 16% logrado y 8% en inicio.

Desarrollo del juego, 52% de los niños de la muestra se ubicaron en el nivel proceso, mientras que, 48% se ubicó en el nivel logrado.

Descripción: dimensión socialización, representación, metacognición y orden, muestra 64% en proceso, 32% logrado y 4% en inicio.

**Tabla 2**

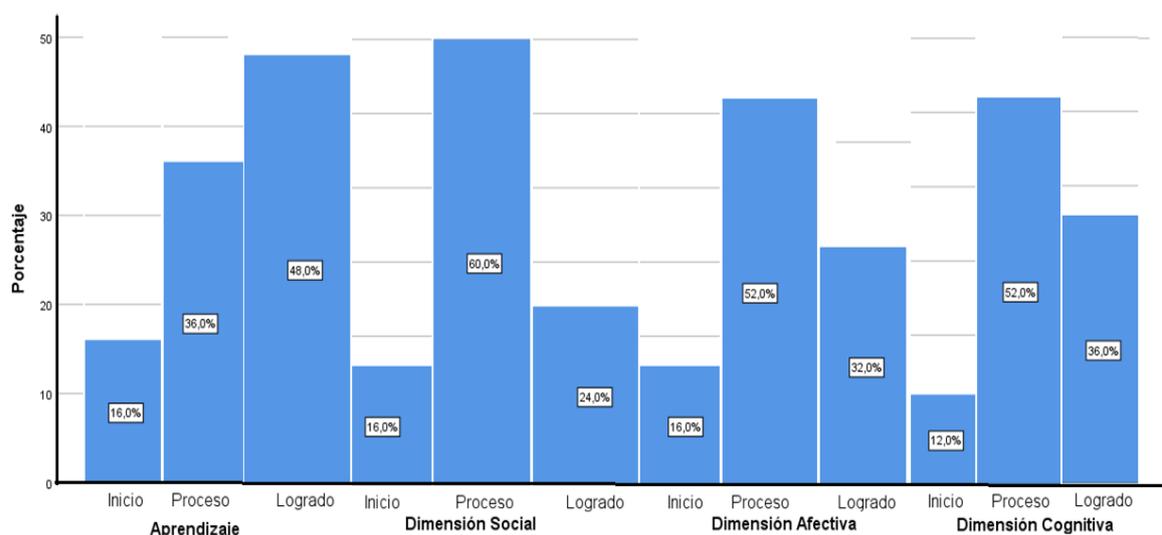
*Resultados: Variable Aprendizaje y dimensiones*

	Aprendizaje		Social		Afectiva		Cognitiva	
	f <sub>1</sub>	%						
Válido								
Inicio	4	16,0	4	16,0	4	16,0	3	12,0
Proceso	9	36,0	15	60,0	13	52,0	13	52,0
Logrado	12	48,0	6	24,0	8	32,0	9	36,0
Total	25	100,0	25	100,0	25	100,0	25	100,0

*Fuente: Instrumentos aplicados.*

**Figura 2**

*Resultados: Aprendizaje y dimensiones*



*Fuente: Tabla 2.*

Descripción: Con relación a la variable Aprendizaje, 48% se ubicaron en el nivel logrado, 36% en proceso y 16% En inicio.

Como se puede apreciar en la dimensión social, el 60% de los niños de la muestra se ubicaron en el nivel proceso, 24% se ubicó en el nivel logrado y 16% se ubicó en el nivel inicio.

Como se puede observar el 52% se ubicaron en el nivel proceso, 32% nivel logrado y 16% en inicio.

dimensión Cognitiva muestra que el 52% de la muestra se ubicaron se ubicó en proceso, 36% nivel logrado y 12%el nivel inicio.

**Tabla 3**

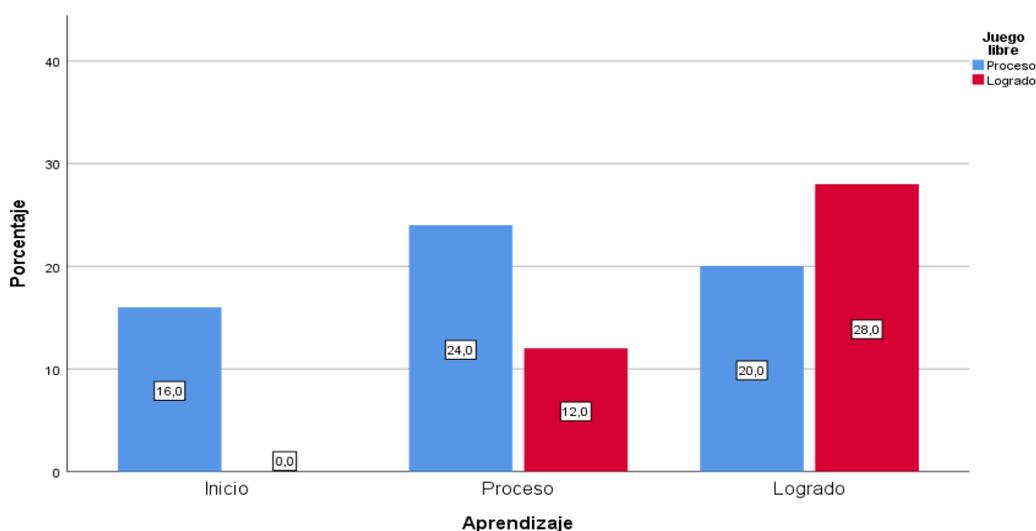
***Distribución cruzada: Juego libre\* Aprendizaje***

			Aprendizaje			Total
			Inicio	Proceso	Logrado	
Juego libre	Proceso	Recuento	4	6	5	15
		% del total	16,0%	24,0%	20,0%	60,0%
	Logrado	Recuento	0	3	7	10
		% del total	0,0%	12,0%	28,0%	40,0%
Total		Recuento	4	9	12	25
		% del total	16,0%	36,0%	48,0%	100,0%

Fuente: Instrumentos aplicados.

**Figura 3**

***Distribución cruzada: Juego libre\* Aprendizaje***



Fuente: Tabla 3.

Descripción: Como podemos ver la mayoría de participantes, representado por el 28%, está en proceso.

**Tabla 4**

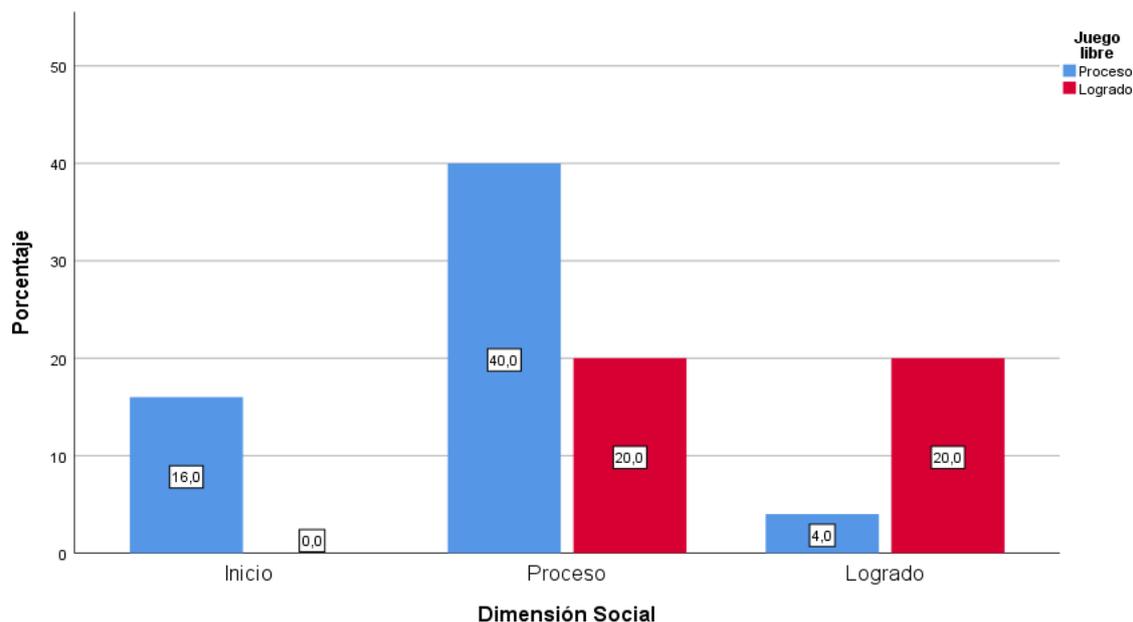
***Distribución cruzada: Juego libre\* Dimensión social***

			Dimensión Social			Total
			Inicio	Proceso	Logrado	
Juego libre	Proceso	Recuento	4	10	1	15
		% del total	16,0%	40,0%	4,0%	60,0%
	Logrado	Recuento	0	5	5	10
		% del total	0,0%	20,0%	20,0%	40,0%
Total		Recuento	4	15	6	25
		% del total	16,0%	60,0%	24,0%	100,0%

Fuente: Instrumentos aplicados.

**Figura 4**

*Distribución cruzada: Juego libre\*Dimensión social*



*Fuente: Tabla 4.*

**Descripción:** Se evidencia que, la mayoría de estudiantes el cual representa el 40%, está en proceso con relación al aspecto social.

**Tabla 5**

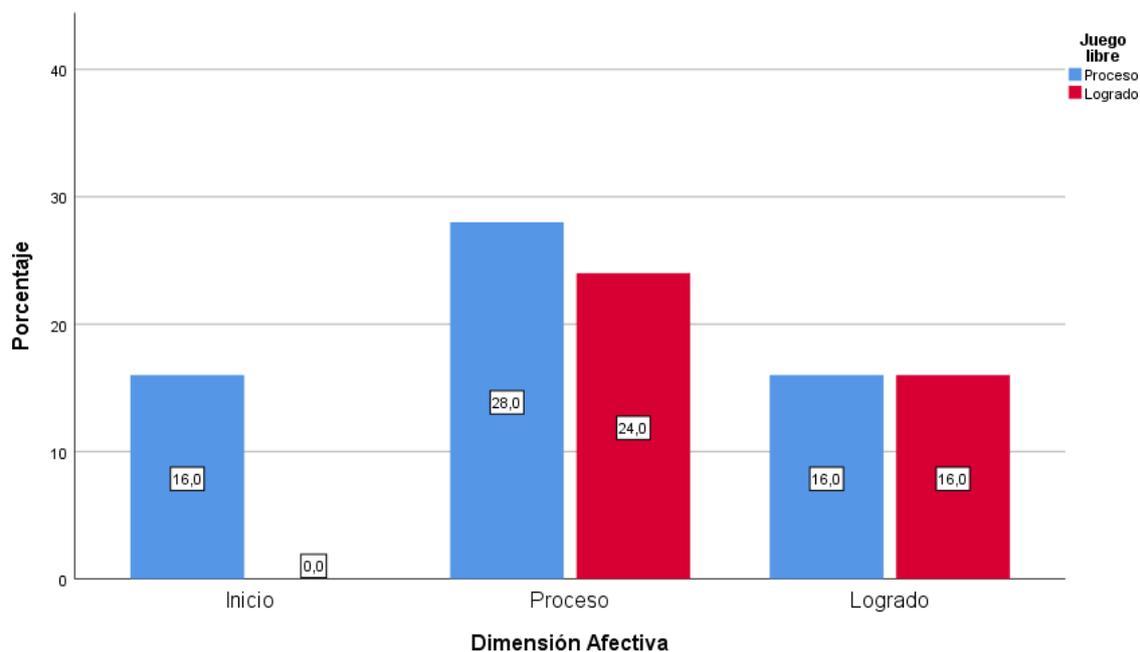
*Distribución cruzada: Juego libre\*Dimensión afectiva*

		Dimensión Afectiva			Total	
		Inicio	Proceso	Logrado		
Juego libre	Proceso	Recuento	4	7	4	15
		% del total	16,0%	28,0%	16,0%	60,0%
	Logrado	Recuento	0	6	4	10
		% del total	0,0%	24,0%	16,0%	40,0%
Total		Recuento	4	13	8	25
		% del total	16,0%	52,0%	32,0%	100,0%

*Fuente: Instrumentos aplicados.*

**Figura 5**

*Distribución cruzada: Juego libre\*Dimensión afectiva*



*Fuente: Tabla 5.*

**Descripción:** Se observa que el 28%, se ubicó en el nivel proceso en cuanto a la dimensión afectiva.

**Tabla 6**

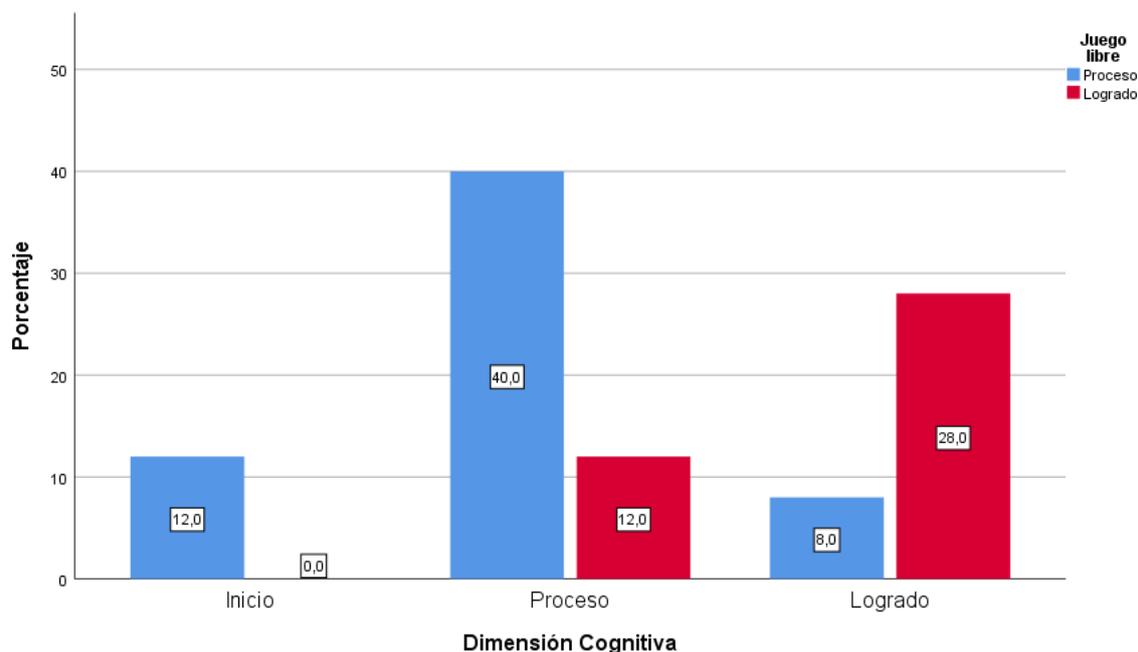
*Distribución cruzada: Juego libre\*Dimensión cognitiva*

		Dimensión Cognitiva				Total
		Inicio	Proceso	Logrado		
Juego libre	Proceso	Recuento	3	10	2	15
		% del total	12,0%	40,0%	8,0%	60,0%
	Logrado	Recuento	0	3	7	10
		% del total	0,0%	12,0%	28,0%	40,0%
Total		Recuento	3	13	9	25
		% del total	12,0%	52,0%	36,0%	100,0%

*Fuente: Instrumentos aplicados.*

Figura 6

Distribución cruzada: Juego libre\*Dimensión cognitiva



Fuente: Tabla 6.

**Descripción:**

El 40%, de participantes, que representa la mayoría está en el nivel proceso, con relación al aprendizaje.

**CONTRASTE DE HIPÓTESIS**

**- Hipótesis general**

**Paso 1:**

H<sub>0</sub>: No existe relación directa y significativa entre variables.

H<sub>i</sub>: Existe relación entre variables.

**Paso 2: Prueba**

Tabla 7

Pruebas de normalidad: Hipótesis general

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego libre	,963	25	,469
Aprendizaje	,856	25	,002

Fuente: Elaboración propia.

**Descripción:**

Juego Libre muestra una distribución normal, Mientras aprendizaje no tiene una distribución normal. Por ello se utilizó el rho de Spearman.

Paso 4: Aplicación de la prueba estadística

**Tabla 8***Pruebas de correlación: Hipótesis general*

			Juego libre	Aprendizaje
Rho de Spearman	Juego libre	Valor	1,000	,682
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Aprendizaje	Valor	,682	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

*Fuente: Elaboración propia.***Paso 5: Toma de decisión**

Se ha obtenido un resultado considerable y altamente significativo. Al haber alcanzado 0.682, y un p- valor Sig.= 0.000.

**- Específica 1**

H<sub>01</sub>: No existe relación entre variable y el aspecto social.

H<sub>11</sub>: Existe relación entre juego libre y la dimensión social.

**Paso 2: Estadística****Tabla 9***Prueba específica 1 Social.*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego libre	,963	25	,469
Dimensión Social	,908	25	,027

*Fuente: Elaboración propia.*

**Descripción:** El Juego libre es a distribución normal, mientras que, la dimensión social no. Entonces se aplicó Rho de Spearman.

**Paso 3: Prueba estadística****Tabla 10***Pruebas de correlación: específica 1*

			Juego libre	Dimensión Social
Rho de Spearman	Juego libre	Valor	1,000	,592
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	25	25
	Dimensión Social	Valor	,592	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	25	25

*Fuente: Elaboración propia.*

### Paso 5: Toma de decisión

Por tanto, existe una correlación positiva moderada y altamente significativo. Al obtener 0.592 y un p-valor de Sig.= 0.000.

#### - Hipótesis específica 2

H<sub>02</sub>: No existe relación entre juego libre y el aspecto afectivo.

H<sub>12</sub>: Existe relación entre variables.

Paso 2: Elección de la prueba estadística

**Tabla 11**

#### *Pruebas de normalidad específica 2*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego libre	,963	25	,469
Dimensión Afectiva	,901	25	,019

**Fuente:** *Elaboración propia.*

**Descripción:** Al verificar que el juego libre es a distribución normal y la dimensión afectiva no, se ajusta a la distribución normal. Para ello se aplicará el Rho de Spearman.

### Paso 4: Prueba estadística

**Tabla 12**

#### *Prueba hipótesis: específica 2*

			Juego libre	Dimensión Afectiva	
Rho de Spearman	de Juego libre	Valor	1,000	,585	
		Sig. (bilateral)	.	,002	
		N	25	25	
		Dimensión Afectiva	Valor	,585	1,000
			Sig. (bilateral)	,002	.
			N	25	25

*Fuente:* *Elaboración propia.*

### Paso 5: Toma de decisión

En consecuencia, existe una correlación considerable y alta significatividad.

Al obtener 0.585 y el valor Sig.= 0.000.

#### - Contraste específico 3

### Paso 1: Formulación de hipótesis

H<sub>03</sub>: No existe relación juego libre y aspecto cognitiva.

H<sub>13</sub>: Existe relación entre la variable y la dimensión 3.

## Paso 2: Elección de la prueba estadística

**Tabla 13**

### ***Pruebas de normalidad: Hipótesis específica 3***

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego libre	,963	25	,469
Dimensión Cognitiva	,920	25	,052

*Fuente: Elaboración propia.*

### **Descripción:**

Entonces la variable Juego libre y dimensión cognitiva es a distribución normal. Por ello se aplicó el rho de spearman.

## Paso 3: Aplicación de la prueba estadística

**Tabla 14**

### ***Pruebas de correlación: Hipótesis específica 3***

		Juego libre	Dimensión Cognitiva
Juego libre	Correlación de Pearson	1	,704
	Sig. (bilateral)		,000
	N	25	25
Dimensión Cognitiva	Correlación de Pearson	,704	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	25	25

*Fuente: Elaboración propia.*

## Paso 5: Toma de decisión

En consecuencia, existe una correlación considerable y alta significatividad.

Al obtener 0.704 y el valor Sig.= 0.000.

## V. DISCUSIÓN

Existe una interdependencia positiva y considerable y altamente significativa entre el juego libre y el aspecto aprendizaje. Al obtener ( $\rho = 0,682$  y una sig. con una significancia de  $(0,000)$ ). Este resultado está en línea con el artículo de Zagaceta (2022), quien concluye que el juego libre tiene una asociación significativa con la autonomía de los niños. Estos hallazgos son consistentes con la teoría psicogenética. De Piaget (19975) Sostiene que “quien refiere que el ser humano por excelencia es un ser epistémico, que aprende a partir de dos procesos denominados asimilación y acomodación. Asimismo, el conocimiento construido por el niño, no se realiza de forma pasiva, esta nueva información obtenida se da porque en los esquemas se produce un conflicto cognitivo, lo cual genera la acomodación de la nueva información.

Existe una asociación positiva considerable entre el juego libre y el aspecto social del aprendizaje al adquirir ( $\rho = 0,592$  y una sig. =  $0,000$ ). Resultado que coincide con el trabajo de Cubides (2020). Quien concluye es su trabajo, que los juegos de roles son eficaces y óptimos para mejorar la competencia de la oralidad, como la fluidez, eliminar la timidez e inseguridad al expresar sus ideas en todos los escenarios estos resultados tienen mucha coincidencia con la propuesta socio cultural de Lev Vygotsky, explica que todo conocimiento se desarrolla en contacto con otros, en un contexto social determinado y a través de un proceso intervenido. Todo aprendizaje se produce a través de dos procesos: interpsicológico e intrapsicológico.

Existe relación positiva considerable juego libre y dimensión afectiva. Al tener ( $\rho = ,585$ , Sig. $0,000$ ). Resultado que coincide con el trabajo de Aranciaga 2022), quien concluye: que al aplicar el juego de roles se mejora sustancialmente el aprendizaje significativo al obtener que la mayoría de niños se ubicó en el nivel logro destacado (74%). Estos resultados coinciden con la teoría Psicogenética de Piaget, dice: el aspecto emocional y afectiva está muy relacionado con las partes cognitivas del niño, las cuales tienen mucho que ver con las emociones, el control emocional y el estado de ánimo que exhibe el niño al interactuar con sus pares o personas de su entorno familiar.

Existe una correlación positiva considerable entre el juego libre y la dimensión cognitiva del aprendizaje ( $r = 0.704$ , y una Sig.=  $0.000$ ). Resultado que coincide

con el trabajo de Aranciaga 2022), quien concluye: que al aplicar el juego de roles se mejora sustancialmente el aprendizaje significativo al obtener que la mayoría de niños se ubicó en el nivel logro destacado (74%). Con relación al aprendizaje significativo. Resultados coinciden con la teoría Psicogenética de Piaget, quien dice que “cuando el niño construye sus aprendizajes no se realiza de forma pasiva, esta nueva información obtenida se da porque en los esquemas se produce un conflicto cognitivo, lo cual genera la acomodación de forma activa de la nueva información adquirida”.

## VI. CONCLUSIONES

Se llega a las siguientes conclusiones:

1. Existe una correlación positiva considerable y altamente significativa entre el juego libre y el aprendizaje. Al obtener como resultado un rho de 0,682 y un p-valor Sig.= 0.000 < 0.05.
2. Existe una correlación positiva considerable y altamente significativa entre el juego libre y el aspecto social. Al obtener como resultado un rho = 0,592 y un p-valor Sig.= 0.000 < 0.05.
3. Existe una relación positiva considerable y altamente significativa entre el juego libre y la dimensión afectiva. Al obtener como resultado un rho = 0.585, y un p-valor Sig.= 0.000< 0.05.
4. Existe una relación positiva considerable y altamente significativa entre el juego libre y la dimensión cognitiva. Al obtener como resultado un rho = 0.704, y un p-valor Sig.= 0.000< 0.05.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Después de exponer las conclusiones, se sugiere las siguientes:

1. A la Gestora de la Institución donde se realizó el estudio, organizar eventos de capacitación dirigido a las docentes con el propósito de sensibilizarlas y puedan utilizar el juego libre como estrategia para fortalecer habilidades de los niños al desarrollar actividades motrices, emocionales, y aprendizaje en un espacio de libertad.
2. A las profesoras de la Institución, considerar en su planificación el juego libre, con estrategia didáctica para que los niños generen interacciones y se socialicen ya aprendan de forma armónica con otros niños.
3. A las docentes, promover la actividad de juegos libres para desarrollar el aspecto comunicativo en los niños, con la finalidad de expresar sus diversas experiencias con fluidez, y aprendan a tomar decisiones oportunas desde los primeros años de su escolaridad y así puedan resolver problemas que se presentan en su vivencias y entorno social.
4. A los docentes, organizar jornadas de manera frecuente con los padres de familia a fin de orientarlos para que promuevan en sus hijos actividades lúdicas y mantenerlos activos y saludables alejados del uso excesivo de los recursos electrónicos.

## REFERENCIAS

- Alegría, S. (2022). El juego libre y el desarrollo de la autonomía de niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 375 “Jesús de Nazaret” del distrito de Manantay, 2022”. Pucallpa.
- Aranciaga, (2021). “El juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial no 167 “El Progreso”, Ambo, Huánuco.
- Ausubel, D. (1993) El desarrollo infantil, los comienzos del desarrollo. Ediciones Paidós. Barcelona.
- Calvo y Molina, (2019). Juego de Roles y la autonomía” en niños del II Ciclo. Lima.
- CONCYTEC (2020). Guía práctica para la formulación y ejecución de proyectos de investigación y desarrollo (i+d)
- Bandura (2015) El aprendizaje social. México. Edit. Trillas.
- Cubillos, D. (2020). La Evaluación Formativa bajo el marco de la enseñanza para la comprensión hacia el fortalecimiento del Pensamiento Numérico, Colombia.
- Dattari, C. (2017). El Método Montessori. Teoría de la educación.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, M. (2016). Metodología de la investigación. México: Interamericana.
- Hurtado, J. (2000). Metodología de la investigación. Ediciones Quirón. Venezuela.
- León, (2014). “El juego de roles y su relación con la autoestima de las niñas y niños de primer grado de educación general básica de la escuela “Lauro Damerval Ayora N°1” de la ciudad de Loja. Ecuador.
- Ministerio de Educación (2009). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Lima
- Ministerio de Educación (2010). La hora del juego libre en los sectores.
- Ministerio de educación (2016). Currículo nacional de educación Básica Regular. Lima.
- MINEDU. (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores Lima.
- Muñoz, C. (2019). El juego de roles como estrategia didáctica para manejar conflictos de manera constructiva. Lima
- Piaget, J. (1995). Seis estudios de Psicología. España: Labor, S.A
- Piaget, J. (1994). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- Piaget, J. (1997). El nacimiento de la inteligencia del niño. Madrid: Aguilar

Tello, (2018). "El juego de roles y el desarrollo de la expresión oral". Perú.

Vásquez, (2015). Aplicación del juego de roles como estrategia pedagógica en el desarrollo de la autonomía de niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 567-B de Nueva Alejandría, del distrito de Irazola, Padre Abad".

UNICEF (2015) Paquete de recursos sobre protección infantil: Cómo planificar, monitorear y evaluar programas de protección infantil, UNICEF, Nueva York

Vygotsky, L. (1999). "El papel del juego en el desarrollo del niño". En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.

# ANEXOS

The screenshot shows a document analysis tool interface. The main document content is as follows:

**FACULTAD DE EDUCACIÓN / PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN / ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Juego Libre y aprendizaje en niños de 3 Años UGEL Coronel Portillo Pucallpa, 2023**

TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN POLÍTICAS EDUCATIVA Y GESTIÓN PÚBLICA

**AUTORA:**  
Chavez Rengifo Jannet (roid.Org./0000-0008-6410-61)

**ASESORA:**  
Dra. Conas Rodríguez, Marita Yammy (org./0000-0003-3248-6701)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
Educación y Calidad Educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**  
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos los niveles

**TRUJILLO – PERÚ**

2024

The sidebar on the right shows a 'Resumen de coincidencias' (Summary of coincidences) table with a total of 11%:

Resumen de coincidencias		
11 %		
Se están usando fuentes estándar		
<a href="#">Ver fuentes en inglés</a>		
Coincidencias		
1	repositorio.una.edu.pe Fuente de Internet	3 % >
2	hd-handle.net Fuente de Internet	2 % >
3	repositorio.ucri.edu.pe Fuente de Internet	2 % >
4	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	2 % >
5	repositorio.ulaibtech.ed... Fuente de Internet	<1 % >
6	repositorio.globethica.net Fuente de Internet	<1 % >
7	centrodeconocimiento... Fuente de Internet	<1 % >
8	Entregado a unceda... Trabajo del estudiante	<1 % >
9	Mario Saucedo Fernán... Publicación	<1 % >
10	repositorio.ulasameri... Fuente de Internet	<1 % >
11	www.gacetasanitaria.org Fuente de Internet	<1 % >

Page 1 of 22 | Número de palabras: 4752 | Versión solo texto del informe | Alta resolución | Actualizado |

## GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA OBSERVAR EL JUEGO LIBRE EN NIÑOS DE 3 AÑOS

Código del niño (a):.....

Fecha:.....

Sección.....

### Indicaciones

Observa minuciosamente durante el proceso pedagógico cuando los niños desarrollan el juego libre y registra las acciones más significativas.

3	Siempre
2	A veces
1	Nunca

Dimensión / ítems		Escala de medición: ordinal		
		N	AV	S
Dimensión: Planificación y organización		1	2	3
1	Expresa con entusiasmo el juego a realizar.			
2	Selecciona quienes participaran en el juego			
3	Toman acuerdos para cumplirlo durante el juego.			
4	Organiza a sus compañeros para iniciar el juego.			
5	Expresa el deseo de cumplir la hora de inicio y termino del juego.			
6	Comunica el sector que van a jugar.			
Dimensión: Desarrollo del juego				
7	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.			
8	Expresa lo que le disgusta durante la actividad.			
9	Toma decisiones firmes al asumir su rol.			
10	Muestra alegría, emociones y sabe controlar.			
Dimensión: Socialización, representación, metacognición y orden				
11	Expresa con fluidez el juego realizado.			
12	Nombra a sus compañeros de juego por su nombre.			
13	Representa gráficamente una escena del juego.			
14	Hace una revisión del proceso de la experiencia lúdica.			
15	Guarda los materiales y juguetes en su lugar.			

## GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA CONOCER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

Código del estudiante: .....

Fecha:.....

Hora:.....

### Indicaciones

Observa minuciosamente durante la actividad de aprendizaje a los niños y registra las acciones más relevantes.

3	Siempre
2	A veces
1	Nunca

Dimensión / ítems		Escala de medición: ordinal		
		N	AV	S
Dimensión: Social		1	2	3
1	Se integra con los demás en hora del juego			
2	2.Busca siempre un compañero para jurar.			
3	Trata de estar siempre en contacto con los demás			
4	Participa con entusiasmo en juegos grupales.			
5	Disfruta de la compañía de otros niños y niñas.			
6	Muestra alegría cuando gana en el juego.			
Dimensión: Afectivo				
7	Se muestra amable con los demás durante el juego			
8	Se muestra empático ante los demás.			
9	Controla sus emociones ante circunstancias adversas.			
10	Muestra una actitud solidaria en las actividades.			
11	Trata resolver problemas entre sus compañeros.			
Dimensión: cognitiva				
12	Conoce los roles que realizan los miembros de su familia.			
13	Nombra objetos conocidos que hay en el aula			
14	Identifica los roles de los personajes			
15	Relaciona objetos por forma, color y tamaño			

### Operacionalización de la variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición: Ordinal		
					N	A V	S
Juego libre	Minedu (2019). Es una actividad lúdica cuyo proceso consiste en utilizar los espacios y materiales del aula para desarrollar oportunidades de juego libre y permitir que los estudiantes interactúen con otros.	Esta variable fue medida con 3 dimensiones y 15 indicadores	Planificación y organización	1. Expresa con entusiasmo el juego a realizar.			
				2. Selecciona quienes participaran en el juego			
				3. Toman acuerdos para cumplirlo durante el juego.			
				4. Organiza a sus compañeros para iniciar el juego.			
				5. Expresa el deseo de cumplir la hora de inicio y término del juego.			
				6. Comunica el sector que van a jugar.			
			Desarrollo del juego	7. Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.			
				8. Expresa lo que le disgusta durante la actividad.			
				9. Toma decisiones firmes al asumir su rol.			
				10. Muestra alegría, emociones y sabe controlar.			
			Socialización, representación, metacognición y orden	11. Expresa con fluidez el juego realizado.			
				12. Nombra a sus compañeros de juego por su nombre.			
				13. Representa gráficamente una escena del juego.			
				14. Hace una revisión del proceso de la experiencia lúdica.			

				15. Guarda los materiales y juguetes en su lugar.			
Aprendizaje	Minedu (2016). Es el proceso de asimilación de la información después de un proceso de enseñanza	Variable que fue medida con tres dimensiones y 15 indicadores	Social	1. Se integra con los demás en la hora del juego			
				2. Busca siempre un compañero para jugar.			
				3. Trata de estar siempre en contacto con los demás			
				4. Participa con entusiasmo en juegos grupales.			
				5. Disfruta de la compañía de otros niños y niñas.			
				6. Muestra alegría cuando gana en el juego.			
			Afectivo	7. Se muestra amable con los demás durante el juego			
				8. Se muestra empático ante los demás.			
				9. Controla sus emociones ante circunstancias adversas.			
				10. Muestra una actitud solidaria en las actividades.			
				11. Trata resolver problemas entre sus compañeros.			
			Cognitiva	12. Conoce los roles que realizan los miembros de su familia.			
				13. Nombra objetos conocidos que hay en el aula			
				14. Identifica los roles de los personajes de un cuento.			
				15. Relaciona objetos por forma, color y tamaño.			

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensión	Indicadores	Metodología
<p><b>Problema General.</b></p> <p>¿Qué grado de relación existe entre el juego libre y el aprendizaje en niños de 3 años de la institución educativa inicial?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre y la dimensión social en niños de 3 años de la institución educativa inicial?</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre y la</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>¿Determinar el grado de relación entre el juego libre y el aprendizaje en niños de 3 años de la institución educativa inicial?</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <p>¿Describir la relación entre el juego libre y la dimensión social en niños de 3 años de la institución educativa inicial?</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar el grado de relación entre el juego libre y el aprendizaje en niños de 3 años de la institución educativa inicial.</p> <p><b>Hipótesis Específicos</b></p> <p><b>Existe</b> relación directa y significativa entre el juego libre y la dimensión social en niños de 3 años de la institución educativa inicial.</p>	<p><b>Variable 1</b></p> <p><b>Juego libre</b></p>	<p><b>Planificación y organización</b></p>	<p>1.Expresa con entusiasmo el juego a realizar.</p> <p>2.Selecciona quienes participaran en el juego</p> <p>3. Toman acuerdos para cumplirlo durante el juego.</p> <p>4.Organiza a sus compañeros para iniciar el juego.</p> <p>5. Expresa el deseo de cumplir la hora de inicio y termino del juego.</p> <p>6.Comunica el sector que van a jugar.</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Descriptiva</p> <p><b>Enfoque:</b></p> <p><b>Cuantitativo</b></p> <p><b>Diseño de investigación:</b></p> <p><b>No experimental</b></p> <p><b>Tipo correlacional</b></p> <p><b>Población:</b></p> <p><b>Conformada por 50 niños y niñas.</b></p> <p><b>Muestra:</b></p> <p><b>25 niños y niñas.</b></p> <p><b>Técnicas e instrumentos:</b></p>
				<p><b>Desarrollo del juego</b></p>	<p>7.Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.</p> <p>8.Expresa lo que le disgusta durante la actividad.</p> <p>9.Toma decisiones firmes al asumir su rol.</p> <p>10.Muestra alegría, emociones y sabe controlar.</p>	
				<p><b>Socialización, representación, metacognición y orden</b></p>	<p>11.Expresa con fluidez el juego realizado.</p> <p>12.Nombra a sus compañeros de juego por su nombre.</p> <p>13.Representa gráficamente una escena del juego.</p>	

<p>dimensión afectiva en niños de 3 años de la institución educativa inicial?</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre y la dimensión cognitiva en niños de 3 años de la institución educativa inicial?</p>	<p>Establecer la relación entre el juego libre y la dimensión afectiva en niños de 3 años de la institución educativa inicial.</p> <p>Describir la relación entre el juego libre y la dimensión cognitiva en niños de 3 años de la institución educativa inicial:</p>	<p>Existe relación directa y significativa entre el juego libre y la dimensión afectiva en niños de 3 años de la institución educativa inicial.</p> <p>Existe relación directa y significativa entre el juego libre y la dimensión cognitiva en niños de 3 años de la institución educativa inicial.</p>	<p><b>Variable 2 aprendizaje</b></p>	<p>14. Hace una revisión del proceso de la experiencia lúdica.</p>	<p><b>Técnica: Observación</b></p> <p><b>Instrumentos</b></p> <p><b>-Guía de observación</b></p> <p><b>Técnicas de procesamiento de datos:</b></p> <p><b>Se utilizó la estadística descriptiva.</b></p> <p><b>El sistema SPSS. 25</b></p> <p><b>Para la comprobación de hipótesis se utilizará rho de Spearman.</b></p>
				<p>15. Guarda los materiales y juguetes en su lugar.</p>	
<p><b>social</b></p>	<p>1. Se integra con los demás en hora del juego</p>				
	<p>2. Busca siempre un compañero para jugar.</p>				
	<p>3. Trata de estar siempre en contacto con los demás</p>				
	<p>4. Participa con entusiasmo en juegos grupales.</p>				
	<p>5. Disfruta de la compañía de otros niños y niñas.</p>				
	<p>6. Muestra alegría cuando gana en el juego.</p>				
<p><b>Afectiva</b></p>	<p>7. Se muestra amable con los demás durante el juego</p>				
	<p>8. Se muestra empático ante los demás.</p>				
	<p>9. Controla sus emociones ante circunstancias adversas.</p>				
	<p>10. Muestra una actitud solidaria en las actividades.</p>				
	<p>11. Conoce el desarrollo de los juegos</p>				
<p><b>Cognitiva</b></p>	<p>12. Nombra objetos conocidos que hay en el aula</p>				
	<p>13. Identifica los roles de los personajes</p>				
	<p>14. Identifica los roles de los personajes.</p>				
	<p>15. Conoce el desarrollo de los juegos</p>				

**VALIDEZ DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION  
JUICIO DE EXPERTO**

**TESIS:**

**JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 AÑOS**

Investigadora: Jannet Chávez Rengifo

**Indicación:** Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del "Juego Libre y aprendizaje en niños de 3 años", que le mostramos, marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

**NOTA:** Para cada ítem se considera la escala de 1 a 3 donde:

<b>1.- Nunca</b>	<b>2.- Casi siempre</b>	<b>3.- Siempre</b>
0	1	2

Dimensión / Ítems		1	2	3
<b>Dimensión: Planificación y organización</b>				
01	Expresa con entusiasmo el juego a realizar.			
02	Selecciona quienes participaran en el juego			
03	Toman acuerdos para cumplirlo durante el juego.			
04	Organiza a sus compañeros para iniciar el juego.			
05	Expresa el deseo de cumplir la hora de inicio y término del juego.			
06	Comunica el sector que van a jugar.			
<b>Dimensión: Desarrollo del juego</b>				
07	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.			
08	Expresa lo que le disgusta durante la actividad.			
09	Toma decisiones firmes al asumir su rol.			
10	Muestra alegría, emociones y sabe controlar.			
<b>Dimensión: Socialización, representación, metacognición y orden</b>				
11	Expresa con fluidez el juego realizado.			
12	Nombra a sus compañeros de juego por su nombre.			
13	Representa gráficamente una escena del juego.			
14	Hace una revisión del proceso de la experiencia lúdica.			
15	Guarda los materiales y juguetes en su lugar.			

**VARIABLE: APRENDIZAJE**

Dimensión / Ítems		1	2	3
		N	A	S
		V		
<b>Dimensión Social</b>				
01	Se integra con los demás en hora del juego			
02	Busca siempre un compañero para jugar.			
03	Trata de estar siempre en contacto con los demás			
04	Participa con entusiasmo en juegos grupales.			
05	Disfruta de la compañía de otros niños y niñas.			
06	Muestra alegría cuando gana en el juego.			
<b>Dimensión Afectiva</b>				
07	Se muestra amable con los demás durante el juego			
08	Se muestra empático ante los demás.			
09	Controla sus emociones ante circunstancias adversas.			
10	Muestra una actitud solidaria en las actividades.			
11	Trata resolver problemas entre sus compañeros.			
<b>Dimensión Cognitiva</b>				
12	Conoce los roles que realizan los miembros de su familia			
13	Nombra objetos conocidos que hay en el aula			
14	Identifica los roles de los personajes			
15	Relaciona objetos por forma, color y tamaño.			

**Recomendaciones:**

.....  
.....

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

*Buena.*

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombre y Apellidos:	Lener Omar Panduro Rengifo	DNI N°	00015939
Dirección domiciliar:	Jr. Coronel Portillo N° 960	Teléfono/Celular:	939135309
Título Profesional:	Licenciada en educación primaria		
Grado Académico:	Doctor		
Mención:	En educación		

  
Dr. Lener Omar Panduro Rengifo  
DNI N° 00015939

Pucallpa 30 de abril 2024

**VALIDEZ DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION  
JUICIO DE EXPERTO**

**TESIS:**

**JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 AÑOS**

**Investigadora: Chávez Rengifo Jannet**

**Indicación:** Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems de la guía de observación sobre "EL JUEGO LIBRE EN NIÑOS DE 5 AÑOS Y EL APRENDIZAJE" que le mostramos, marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

**NOTA:** Para cada ítem se considera la escala de 1 a 5 donde:

<b>1 Nunca</b>	<b>2.- A veces</b>	<b>3.- Siempre</b>
----------------	--------------------	--------------------

**PARTE I: JUEGO LIBRE**

Dimensión / ítems	1	2	3
	N	A	S
01 Expresa con entusiasmo el juego a realizar.			
02 Selecciona quienes participaran en el juego			
03 Toman acuerdos para cumplirlo durante el juego.			
04 Organiza a sus compañeros para iniciar el juego.			
05 Expresa el deseo de cumplir la hora de inicio y termino del juego.			
06 Comunica el sector que van a jugar.			
Dimensión: Desarrollo del juego			
07 Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.			
08 Expresa lo que le disgusta durante la actividad.			
09 Toma decisiones firmes al asumir su rol.			
10 Muestra alegría, emociones y sabe controlar.			
Dimensión: Socialización, representación, metacognición y orden			
11 Expresa con fluidez el juego realizado.			
12 Nombra a sus compañeros de juego por su nombre.			
13 Representa gráficamente una escena del juego.			
14 Hace una revisión del proceso de la experiencia lúdica.			
15 Guarda los materiales y juguetes en su lugar.			

**VARIABLE: APRENDIZAJE**

Dimensión / ítems	1	2	3
	N	A	S
Dimensión: Social			
01 Se integra con los demás en hora del juego			
02 Busca siempre un compañero para jugar.			
03 Trata de estar siempre en contacto con los demás			
04 Participa con entusiasmo en juegos grupales.			
05 Disfruta de la compañía de otros niños y niñas.			
06 Muestra alegría cuando gana en el juego.			
Dimensión: Afectivo			
07 Se muestra amable con los demás durante el juego			
08 Se muestra empático ante los demás.			
09 Controla sus emociones ante circunstancias adversas.			
10 Muestra una actitud solidaria en las actividades.			
11 Trata resolver problemas entre sus compañeros.			
Dimensión cognitiva			
12 Conoce los roles que realizan los miembros de su familia			
13 Nombra objetos conocidos que hay en el aula			
14 Identifica los roles de los personajes			
15 Relaciona objetos por forma, color y tamaño.			

**Recomendaciones:**

.....  
 .....

PROMEDIO DE VALORACIÓN: Buena

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

a) Muy deficiente    b) Deficiente    c) Regular    d) Buena    e) Muy buena

<b>Nombres y Apellidos:</b>	César Augusto Dávila Montalván	<b>DNI N°</b>	00062704
<b>Dirección domiciliaria:</b>	Jr. Moquegua 385	<b>Teléfono/Celular:</b>	949642385
<b>Título Profesional</b>	Licenciado en educación		
<b>Grado Académico:</b>	Mg		
<b>Mención:</b>	Evaluación y acreditación de la calidad de la educación		

  
 Mg. Cesar A. Dávila Montalván  
 DNI N° 00062704

**VALIDEZ DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION  
JUICIO DE EXPERTO**

TESIS:

**JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 AÑOS**

**Investigadora: Chávez Rengifo Jannet**

**Indicación:** Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems de la guía de observación sobre "EL JUEGO LIBRE EN NIÑOS DE 5 AÑOS Y EL APRENDIZAJE" que le mostramos, marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

NOTA: Para cada ítem se considera la escala de 1 a 5 donde:

1 Nunca	2.- A veces	3.- Siempre
---------	-------------	-------------

**PARTE I: JUEGO LIBRE**

Dimensión / ítems		1	2	3
		N	A	S
01	Expresa con entusiasmo el juego a realizar.			
02	Selecciona quienes participaran en el juego			
03	Toman acuerdos para cumplirlo durante el juego.			
04	Organiza a sus compañeros para iniciar el juego.			
05	Expresa el deseo de cumplir la hora de inicio y termino del juego.			
06	Comunica el sector que van a jugar.			
Dimensión: Desarrollo del juego				
07	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.			
08	Expresa lo que le disgusta durante la actividad.			
09	Toma decisiones firmes al asumir su rol.			
10	Muestra alegría, emociones y sabe controlar.			
Dimensión: Socialización, representación, metacognición y orden				
11	Expresa con fluidez el juego realizado.			
12	Nombra a sus compañeros de juego por su nombre.			
13	Representa gráficamente una escena del juego.			
14	Hace una revisión del proceso de la experiencia lúdica.			
15	Guarda los materiales y juguetes en su lugar.			

**Variable 2: autonomía**

Dimensión / ítems		1	2	3
Dimensión: Social				
01	Se integra con los demás en hora del juego			
02	Busca siempre un compañero para jurar.			
03	Trata de estar siempre en contacto con los demás			
04	Participa con entusiasmo en juegos grupales.			
05	Disfruta de la compañía de otros niños y niñas.			
06	Muestra alegría cuando gana en el juego.			
Dimensión: Afectivo				
07	Se muestra amable con los demás durante el juego			
08	Se muestra empático ante los demás.			
09	Controla sus emociones ante circunstancias adversas.			
10	Muestra una actitud solidaria en las actividades.			
11	Trata resolver problemas entre sus compañeros.			
Dimensión: cognitiva				
12	Conoce los roles que realizan los miembros de su familia.			
13	Nombra objetos conocidos que hay en el aula			
14	Identifica los roles de los personajes			
15	Relaciona objetos por forma, color y tamaño.			

**Recomendaciones:**

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

*Buena*

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

a) Muy deficiente    b) Deficiente    c) Regular     Buena    e) Muy buena

Nombres y apellidos	Carlos Alberto López Marrufo	DNI	09886003
Dirección domiciliaria	Jr. Los Naranjos Mz 1 Lt - 8 Yarinacocha	Teléfono/celular	942990373
Título profesional	Licenciado en educación secundaria – Lengua y Literatura		
Grado Académico	Dr. En administración de la educación		
Mención	Administración de la educación.		

*Chávez Rengifo Jannet*  
FIRMA