



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA Y
TITULACIÓN

**El juego libre en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa
inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. Katia Gómez Domínguez

ASESORA

Mgtr. María Soledad Mañaccasa Vásquez

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención al niño, infante y adolescente

LIMA, PERÚ

2017

Página del jurado

.....
Presidente

.....
Secretario

.....
Mgtr. María Soledad Mañaccasa Vásquez
Vocal

A mi hacedor, quien me dio el existir
para poder encomendarme al servicio y
vocación de ser maestra y formadora de
vidas y almas.

Agradecimiento

A mi esposo, por su ayuda, comprensión y apoyo en la realización de este estudio.

A mis hijos, por ser mi luz e inspiradores de cada día mejor.

A mi asesora, Mgtr. María Soledad Mañaccasa Vásquez, por su paciencia y motivación para seguir adelante a pesar de todos los conflictos que se presentaron en mi vida.

Declaración de autenticidad

Yo, Katia Gómez Domínguez, estudiante del Programa Complementación Universitaria y Titulación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI n.º 40873261, con la tesis titulada *El juego libre en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016*; declaro bajo juramento:

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

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

Los Olivos, noviembre de 2016

Katia Gómez Domínguez
DNI 40873261

Presentación

Señores miembros del jurado:

Presento la tesis titulada *El juego libre en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016*, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para optar el título de licenciada en Educación.

Esta tesis tiene como objetivo describir el componente predominante del juego libre, ya que es necesario conocer el componente que ayuda al niño en su aprendizaje significativo, así como también es importante saber qué componente se debe reforzar con mayor continuidad para que logre todas las competencias y capacidades de su nivel.

La información se ha estructurado en seis capítulos teniendo en cuenta el esquema de investigación sugerido por la universidad. En el capítulo I se ha considerado la introducción de la investigación. En el capítulo II se registra el marco referencial. En el capítulo III se considera la variable. En el capítulo IV se establece el marco metodológico. En el capítulo V se formulan los resultados y, finalmente, en el capítulo VI se registran la discusión, las conclusiones, las recomendaciones y los anexos de la investigación.

La autora

Índice

	Página
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de autenticidad	v
Presentación	vi
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1 Realidad problemática	16
1.2 Formulación del problema	17
1.2.1 Problema general	17
1.2.2 Problemas específicos	17
1.3 Justificación	18
1.3.1 Justificación teórica	18
1.3.2 Justificación práctica	18
1.3.3 Justificación metodológica	19
1.4 Objetivos	19
1.4.1 Objetivo general	19
1.4.2 Objetivos específicos	19
II. MARCO REFERENCIAL	20
2.1 Antecedentes	21
2.1.1 Antecedentes nacionales	21
2.1.2 Antecedentes internacionales	22
2.2 Marco teórico	24
2.2.1 Definición de la variable el juego libre	24
2.2.2 Competencias que desarrolla el niño con el juego libre	28

2.2.3 Beneficios del juego libre en la formación integral del niño	31
2.2.4 Dimensiones de la variable	35
III. VARIABLE	40
3.1 Identificación de la variable	41
3.2 Descripción de la variable	41
3.2.1 Definición conceptual	41
3.2.2 Definición operacional	41
3.3 Operacionalización de la variable	42
IV. MARCO METODOLÓGICO	43
4.1 Tipos y diseño de investigación	44
4.2 Población y muestra	44
4.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	45
4.4 Validez y confiabilidad del instrumento	46
4.5 Procedimientos de recolección de datos	47
4.6 Métodos de análisis e interpretación de datos	47
V. RESULTADOS	48
5.1. Presentación de resultados	49
VI. DISCUSIÓN	54
Conclusiones	57
Recomendaciones	59
Referencias	60
Apéndice	62

Lista de tablas

	Página
Tabla 1. Operacionalización de variable	42
Tabla 2. Validación de juicios de expertos	46
Tabla 3. Confiabilidad del instrumento	46
Tabla 4. Descripción de los niveles de la variable juego libre	49
Tabla 5. Descripción de la dimensión creativo	50
Tabla 6. Descripción de la dimensión motora	51
Tabla 7. Descripción de la dimensión cognitivo	52
Tabla 8. Descripción de la dimensión social	53

Lista de figuras

	Página
Figura 1. Niveles de la variable juego libre	49
Figura 2. Niveles de la dimensión creativo	50
Figura 3. Niveles de la dimensión motora	51
Figura 4. Niveles de la dimensión cognitivo	52
Figura 5. Niveles de la dimensión social	53

Resumen

La presente investigación titulada *El juego libre en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016* se ha desarrollado con el objetivo de describir el nivel de dominio del juego libre en los niños y niñas de 4 años.

La investigación es de tipo descriptivo-explicativo. Se realizó con una población conformada por 30 estudiantes, de la cual se tomó a toda la población para el estudio presente dándose un censo. Se aplicó una ficha de observación compuesto por 15 ítems.

Luego de la recolección y procesamiento de datos se llegó a la siguiente conclusión: el 65 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio, el 30% está en el nivel de proceso y tan solo el 5%, en el nivel de logro en cuanto al dominio del juego libre. Esto significa que la mayoría de estudiantes realizan el juego libre como un momento de recreación y esparcimiento y no como el desarrollo de capacidades y competencias en las áreas curriculares.

Palabras clave: juego libre, cognitivo, motor, creativo y social.

Abstract

The present research entitled *The free play on children of 4 years of the initial educational institution El mundo de los niños felices, Breña, 2016* has been developed with the aim of describing the level of dominance of free play in boys and girls Of 4 years.

The research is descriptive-explanatory. It was carried out with a population made up of 30 students, from which the entire population was taken for the present study, taking a census. An observation sheet composed of 15 items was applied.

After data collection and processing, the following conclusion was reached: 65% of 4-year-old boys and girls have a start level, 30% are at the process level and only 5% at the level of achievement in terms of the domain of free play. This means that most students play free play as a time of recreation and recreation and not as the development of skills and competencies in the curriculum areas.

Key words: free play, cognitive, motor, creative and social.

Introducción

El presente estudio tiene como propósito describir el componente predominante del juego libre en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016.

Dicha investigación tiene el enfoque cuantitativo, diseño descriptivo y transversal. Se trabajó con una población y muestra de 30 niños y niñas de 4 años. La técnica utilizada fue la observación, para lo cual se aplicó una ficha de observación de 18 ítems. La validez del instrumento se realizó mediante el juicio de expertos.

Para establecer la confiabilidad del instrumento se aplicó una prueba piloto a 10 niños y niñas de 4 años, los cuales han tenido las mismas características de la muestra de estudio. Asimismo, se aplicó el Alfa de Cronbach, obteniéndose 0.912 para la variable, con lo cual se demostró que el instrumento es confiable.

El presente estudio consta de seis capítulos: el capítulo I trata del problema de investigación, que comprende la formulación del problema general y los problemas específicos. Además, se ha considerado la justificación y el objetivo, tanto general como específico de la investigación.

En el capítulo II, se establecen los antecedentes, tanto nacionales como internacionales, cuyos estudios tienen relación con la investigación; también se suma el marco teórico para dar sustento a la investigación y la definición de términos. Por otro lado, en el capítulo III se considera la variable de investigación, dándose las definiciones conceptual y operacional.

El capítulo IV comprende el aspecto metodológico de la investigación, donde se especifican el tipo y el diseño de la investigación, el método, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validación y confiabilidad y el método de análisis de datos.

En el capítulo V, se analiza e interpreta los datos recogidos procesándose la información y organizando los resultados de las pruebas estadísticas. Así también, en el capítulo VI se presenta la discusión de la variable en base a sus dimensiones, de la cual se determinó las conclusiones y sugerencias finales. Finalmente, se consideran las referencias y los anexos.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Realidad problemática

Los niños, al asistir a una guardería o a una institución educativa, empiezan a evolucionar o acrecentar sus conocimientos a través de diversas acciones lúdicas o aprendizajes por medio del juego.

En el ámbito internacional se han elaborado programaciones curriculares del nivel inicial con una metodología holística o trascendental cuyo objetivo es formar niños capaces de opinar, mantener relaciones cordiales con sus compañeros, saludar, despedirse y desenvolverse independientemente. Todo esto con el propósito de formar un niño o una niña con soltura, responsabilidad y buenas habilidades sociales. ¿Pero este engranaje educativo con visión lúdica se da en todos los colegios? Pues la respuesta es sencilla: no, ya que las escuelas de inicial tan solo se dedican a implantar sistemas educativos a base de juegos, pero no bajo una visión de aprendizaje sino más bien bajo una visión de entretenimiento y diversión sin objetivos a desarrollar.

A nivel nacional, las escuelas que atienden a niños de 3, 4 o 5 años son colegios que llevan al niño hacia un aprendizaje cognitivo y no a un aprendizaje significativo de nivel lúdico. Cada vez se forman más escuelas de inicial con el fin de lucrar a través de ella para ofrecer un cartel de contenidos y no un cartel de capacidades ni el crecimiento en valores. Es lamentable observar que el sistema educativo peruano tan solo se dedica a adiestrar niños bancarios y no a enseñar mediante la evolución de competencias con resultados de formación personal para la vida.

En el nivel institucional, los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, no gozan cuando realizan juegos con fondo de

aprendizaje, ya que ellos están acostumbrados a realizar acciones lúdicas sin saber por qué o para qué lo realizan. Los docentes se están acostumbrando a *jugar por jugar* con los niños y no lo llevan hacia un proceso de enseñanza que ayudará al niño en el propósito de *aprender a aprender*. Es por ello que se realiza esta investigación para saber cuál es el componente que predomina en el juego libre entre los niños y, de esta manera, mejorar su aprendizaje en todas las dimensiones.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es el nivel del juego libre en el aprendizaje en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016?

1.2.2 Problemas específicos

Problema específico 1

¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente creativo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016?

Problema específico 2

¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente motor en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016?

Problema específico 3

¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente cognitivo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016?

Problema específico 4

¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente social en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016?

1.3 Justificación, relevancia y pertinencia

1.3.1 Justificación teórica

Se realizará el análisis de varias teorías las cuales sustentarán el marco teórico, ya que se construye en base a aportes de investigadores y estudiosos de la variable. Este estudio tiene el propósito de aportar científicamente, en base a teorías de investigaciones similares, el desarrollo de fundamentos científicos, confiables y pertinentes.

1.3.2 Justificación práctica

Está orientado a reorganizar o replantear los programas curriculares donde se imparte el juego como enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de 4 años. Tendrá otro matiz al aplicar el juego en las diversas actividades curriculares de inicial, ya que no solo se verá como un espacio de entretenimiento, sino como un ambiente de aprendizaje lúdico que ayudará en la formación integral del infante. Acorde a los resultados de este estudio se podrá aportar nuevas ideas o volver a planificar la enseñanza por parte de los docentes asistiendo hacia un aprendizaje significativo en todas sus dimensiones.

1.3.3 Justificación metodológica

Para aplicar el instrumento, el cual será una ficha de observación, se validará y luego se establecerá la confiabilidad para ser utilizado en la muestra de estudio. Mediante la ficha de observación se evaluará a la población y esos resultados servirán para replantear los procesos de enseñanza- aprendizaje mediante el juego en el nivel inicial.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Describir el nivel del juego libre en el aprendizaje en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016.

1.4.2 Objetivos específicos

Objetivo específico 1

Describir el nivel del juego libre en el componente creativo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016.

Objetivo específico 2

Describir el nivel del juego libre en el componente motor en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016.

Objetivo específico 3

Describir el nivel del juego libre en el componente cognitivo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016.

Objetivo específico 4

Describir el nivel del juego libre en el componente social en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016.

II. MARCO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes nacionales

Rivas (2014), mediante su tesis *El juego libre como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años en la institución particular Los angelitos de Jesús, San Juan de Lurigancho*, tuvo como objetivo describir el juego libre como un componente que ayuda a desarrollar habilidades sociales. La muestra de estudio estuvo compuesta por 25 niños y niñas de 4 años de edad. En el marco metodológico, la investigación es descriptiva, transversal, cuantitativa y básica. Se aplicó una ficha de observación. Los resultados indicaron que el 42% de niños está en un nivel de proceso en cuanto la variable juego libre; el 29% está en el nivel de inicio en cuanto a la dimensión componente social en el juego; el 39% está en un nivel de proceso en cuanto al componente motor, y el 45% está en un nivel de proceso en cuanto a las habilidades sociales. En conclusión, se determinó que existe relación entre el juego libre como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años. Se determinó que a través del juego se puede establecer lazos de interacción positiva entre los niños y niñas.

Villalobos (2014), en su tesis *El juego como estrategia pedagógica en niños de 4 y 5 años del nivel inicial en la institución educativa Mis pequeños pasitos, San Martín de Porres*, tuvo como objetivo describir el componente del juego que predomina en la estrategia pedagógica en los niños de inicial. El diseño fue descriptivo con corte transversal. La muestra estuvo formada por 50 estudiantes del nivel inicial, respectivamente para 4 y 5 años. El instrumento utilizado fue la ficha de observación. Los resultados determinaron que el 78% de alumnos está en un nivel de proceso en cuanto al juego de salón y, las demás dimensiones como el juego dirigido y juego libre se

encuentran en un nivel de inicio. En cuanto a la variable, el 52% utiliza el juego como estrategia pedagógica en los niños de inicial. La conclusión a la que se llegó es que el juego utilizado como recurso pedagógico ayuda a que el niño aprenda significativamente y desarrolle un proceso integral en su ser. En otras palabras, el juego es un recurso y herramienta que ayuda al docente a motivar a los niños a su nuevo aprendizaje.

Cáceres (2012), en su tesis *El juego como estrategia pedagógica y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial Le Maitane, Lince, 2012*, tuvo como objetivo determinar si existe relación entre el juego como estrategia pedagógica con la creatividad en los niños y niñas de 4 años. La investigación fue descriptivo correlacional. Se aplicaron como instrumento las fichas de observación para medir ambas variables de estudio. Se usó la prueba de normalidad Shapiro-Wilk para ambas variables, llegándose a establecer pruebas no paramétricas. El resultado de la hipótesis general, según el Rho de Spearman 0,611 es una correlación positiva, y de las hipótesis específicas, según el Rho de Spearman 0,561 también es una correlación positiva. En la parte descriptiva se concluye que existe el nivel alto de aprestamiento con el 79%; el nivel medio con el 24% y, el nivel bajo con el 7%. Se llegó a la conclusión de que el juego como estrategia pedagógica en los niños y niñas de 4 años es aceptable en la institución educativa para un mejor desarrollo de su aprendizaje.

2.1.2 Antecedentes internacionales

Solís (2012), en su tesis *El juego cooperativo como estrategia para disminuir la agresividad en niños de inicial*, cuyo objetivo general fue desarrollar juegos cooperativos como estrategia educativa que permita la mejora de las relaciones interpersonales entre ellos. El estudio estuvo dado por una muestra de 25 niños de inicial, con diseño

experimental. Entre sus conclusiones precisó que el ser humano por naturaleza es agresivo, pero a través del tiempo llega a manejar sus emociones. Es ahí que los juegos cooperativos ayudan al niño a evadir y eliminar poco a poco la agresividad, ya que estos juegos tienen como objetivo entrelazar lazos de compañerismo, unión, solidaridad y tolerancia entre unos a otros. Se logró la dimensión comunicativa, ya que los niños disfrutaban plenamente las actividades y, con el paso del tiempo, comenzaron a integrarse y a prestar atención desde un principio para realizar el trabajo encomendado.

Salinas (2012), en su tesis *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil, Universidad Nacional de Colombia*, tuvo como objetivo describir el nivel de juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Esta investigación es descriptiva y cuantitativa. Se realizó con una muestra de 170 niños del nivel inicial y se aplicó una ficha de observación para medir la variable. Los resultados manifestaron que el 65% de estudiantes está en un nivel de proceso en cuanto al juego como estrategia didáctica, el 52% se ubica en un nivel bajo en el juego cognitivo, el 69%, en un nivel bajo en el juego creativo y, el 58% se desenvuelve en un nivel bajo en cuanto al juego motor. Se llegó a la conclusión de que el juego como estrategia didáctica está en un nivel bajo o de inicio. Esto determina que el docente debe utilizar el juego como un recurso de enseñanza para el desarrollo de la formación integral del niño abarcando todas las dimensiones de su vida.

Torrejón (2011), en su tesis *Los juegos cooperativos y el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la institución inicial La Buena Madre, Michoacán, México*, tuvo como objetivo determinar las cualidades de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la institución inicial La Buena Madre. Este estudio se realizó con una población de 340 niños. Los resultados manifestaron que

existe un nivel regular de uso de juegos cooperativos del 59%, y el desarrollo social está en un nivel regular de 61%. Entre las conclusiones se afirma que el desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional del niño mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje. Las maestras no consideran al juego como estrategia ni como técnica, ya que este se convierte en una actividad netamente lúdica, mas no como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Se observa la presencia de niños tímidos, no participativos, cohibidos; demostrando actitudes de no socialización. El desconocimiento de las maestras sobre la aplicación de los juegos cooperativos hace que se dificulte las relaciones entre compañeros, aumentando el egocentrismo y la agresividad.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Definición de la variable el juego libre

Cada institución tiene un sistema metodológico que conlleva al niño a aprender diversas materias, pero estas pueden ser obtenidas para un corto o largo plazo dependiendo de la metodología que se emplee. Según el Ministerio de Educación ([Minedu] 2010):

El juego libre es un recurso que estimula al niño y ayuda al docente a desarrollar eficientemente las áreas curriculares, es decir, se tiene que encauzar y orientar los diversos juegos hacia el desarrollo y obtención de competencias y capacidades en el niño. Esto ayudará a que su crecimiento personal y cognitivo se procese con un estilo de aprendizaje significativo.

(p. 46).

Desde hace años atrás, las personas visualizaban el juego como un momento de esparcimiento que tan solo ayudaba a la familia para tener a sus hijos ocupados y sin

molestarlos, pero no se daban cuenta que esos tipos de juego encerraban no solo un momento de ocio o alegría, sino también que se ha convertido en parte de la formación del niño, ya que se impartían muchos valores o aprendizajes que marcaban su personalidad. Al respecto, Lescano (2011) aseveró:

El juego libre es una acción propia y específica de todo individuo, ya jugar es imprescindible en la vida del infante debido a que es la única forma de comprender y establecerse en el contexto social. El juego libre es un momento de disfrute y descubrimiento de nuevas cosas por parte del niño. (p. 69).

El niño al nacer se enlaza con el juego a través de su cuerpo, sus manos, sus pies, su cabello, es decir, se inicia a jugar con los miembros de su cuerpo descubriendo así sus movimientos y sensaciones propios de su ser. Al ir creciendo se va involucrando en otros tipos de juego con sus pares que lo llevarán a un aprendizaje de interacción social y, a la vez, a comprender y enfrentarse mejor al mundo que lo rodea.

El Minedu (2010) señaló: “El juego libre es una acción autónoma y natural que surge del universo interno del infante y le es grato realizarlo, ya que él mismo lo inventó” (p. 48). Se entiende que todo niño, desde el vientre de la madre, realiza movimientos que lo ayuda a comunicarse con su madre o seres que lo esperan con amor. A partir de allí los niños van encontrando sentido y entretenimiento en el juego y haciéndolo suyo cada vez más. El juego es un mundo de diversión para el niño, pues a todos les agrada jugar, pero es necesario que la familia y los docentes le muestren que cada juego tiene un objetivo de crecimiento y madurez acorde a su edad, solo así verá al juego, no solo como un momento de relajo, sino también como un momento de aprendizaje lúdico.

Torrejón (2011) señaló:

El juego libre hace que el niño cree, invente y aprenda a través de diversos materiales, es decir, forma su propio mundo, se responsabiliza y compromete con ello. A través del juego libre, el niño aprende a valorar sus acciones, resolver conflictos y ser crítico en esos momentos de interacción. De igual manera, el juego libre ayuda al niño a involucrarse con los demás obteniendo paciencia, tolerancia o hasta agresividad si el juego no es bien encauzado hacia el aprendizaje. (p. 7).

A través del juego, también se forman valores y ética, ya que es la edad para actuar con tolerancia y paciencia con sus pares, así como el equilibrio en sus emociones para resolver cualquier conflicto que se genere en el juego. Este juego libre debe ser tomado en cuenta en todas las áreas del currículo para fomentar un desenvolvimiento abierto y social entre todos los miembros que lo rodean. Salas (2012) definió:

El juego libre es una actividad propia del niño que lo lleva a forjar un mundo en el cual le gustaría estar involucrado, es decir, forma un sentimiento de querer “actuar de otra manera”, muy distinta a la que tiene. El juego libre hace que se imagine personajes irreales o reales en un mundo fantástico llevándolo a volar su imaginación en todos los ámbitos de la vida. (p. 47).

El juego muestra lo que desea el niño, el mundo que le gustaría vivir y quién le gustaría ser. Es en esos instantes que el docente tiene que guiar al niño hacia un juego libre o simbólico positivo en el cual no se haga daño y no haga daño a nadie con su conducta. Es

necesario acompañar al niño en estos juegos irreales para poder manifestarle que eso solo podrá ocurrir en su mente y no en el mundo real. Por ejemplo, el querer volar como *Superman*, el trepar muros como el hombre araña, el convertirse en una bruja para hacer maldades a sus semejantes, etc.

Velásquez (2012) manifestó:

El juego libre es una fontana o manantial de alegría y júbilo para el niño, ya que esas acciones son las que más le agrada ejecutar y a la vez es una necesidad imperiosa que nace espontáneamente de su ser interior. Por medio de esta actividad, el niño aprende y es la manera más lúdica y original de obtener nuevos aprendizajes ya que lo ayuda a insertarse al mundo social y familiar sin problema alguno. (p. 89).

El juego, durante años, ha llevado al niño a involucrarse consigo mismo, pero también lo ha ayudado a sumergirse en la sociedad, ya que la relación entre pares permite que pueda ser mejor cada día y sepa cómo resolver conflictos o manejar sus emociones. A través del juego libre, el estudiante empieza a elegir sus amistades y a darse cuenta de lo bueno y lo malo. Es el docente quien debe motivar a que todos los cursos se den bajo este sistema y así el aprendizaje será más motivador y a largo plazo.

Paz (2011) precisó:

El juego libre es una acción armoniosa y divertida que lleva al niño a evolucionar su inteligencia, creatividad, afectividad y su socialización. Los juegos ayudan no solo a desarrollar capacidades en el niño, sino que involucra su vida futura, ya que este medio lo ayuda a conocerse a sí

mismo, a conocer a los demás y a poseer resolución de conflictos. La formación de valores también se da por medio del juego si este se encamina de buena manera. (p. 55).

El juego libre lo ayuda a desarrollar su creatividad, su imaginación, de igual manera acrecienta sus valores y en algunos casos se puede caer en el reforzamiento de algunas debilidades que debe desechar de su vida. Por ejemplo, si un niño juega a los policías y ladrones, se refuerza el valor de la honestidad, justicia y respeto a la vida, pero este aprendizaje surgirá si los padres de familia o docentes lo llevan a la reflexión en todos sus ámbitos, de lo contrario será visto por el niño como un juego de gánster o asesinatos. La escuela es el hogar donde se debe ayudar al niño a que estos juegos libres se conviertan en escenas enriquecedoras para la vida de todo ser humano.

2.2.2 Competencias que desarrolla el niño con el juego libre

Se ha manifestado que el juego libre es una actividad lúdica que agrada al niño ejecutarla, pero debe ser también una actividad de aprendizaje lúdico, ya que encierra muchos elementos o factores que ayudan al crecimiento personal y emocional del educando. Mora (2002) afirmó:

El juego impulsa ciertas competencias que ayudan al desarrollo del infante. Esas competencias son: formativa, afectiva y psicoterapéutica, ya que son el soporte para que el niño se integre al mundo con facilidad y a la vez asumiendo reglas y normas. (p. 1).

Desde décadas se tenía la idea errónea de que el juego era solo un pasatiempo y que era un obstáculo para el aprendizaje del niño ya que era tomado como un elemento

distractor en sus vidas. Pero a través de diversos estudios se ha concluido que el juego no solo entretiene al niño, sino que permite aprendizajes que lo ayudan en su crecimiento como persona. Esas competencias serán las que fomenten un desarrollo integral por medio de la afectividad, lo cognitivo y lo psicológico. Al respecto, Mora (2002) aseveró:

La competencia formativa alude al desarrollo del intelecto, a adquirir nuevos conocimientos y a la adaptación de estos con su desenvolvimiento con la sociedad. La socialización es una competencia que se atribuye en esta función, ya que es necesario adaptarse con los demás acrecentando las habilidades sociales. (p. 40).

El juego lleva al estudiante hacia nuevos aprendizajes, ya que el manipular o tocar diversos elementos lo llevan a conocer y aprender. Para que el aprendizaje sea de calidad se necesita estimularlo por medio de juegos libres, porque es lo que le agrada al estudiante, y por medio de estos juegos se llegará más rápido a lograr metas de aprendizaje significativo.

Torrejón (2011) indicó: “La competencia afectiva desarrolla la imaginación, creatividad, el análisis y la síntesis. Asimismo, el juego mantiene la unión, compañerismo y confraternidad del grupo de juego” (p. 38). Efectivamente, la mayoría de familias acostumbran a sobreproteger a sus hijos y esa sobreprotección lleva a que los niños transmitan juegos conflictivos que no siembra la unión, ni el compañerismo, sino más bien rencillas y peleas. Si estas situaciones se dan de manera continua, entonces se estará formando niños o jóvenes egoístas y agresivos que solo velarán por su bienestar personal sin importarles los demás. Por ello, la escuela debe ser el centro de unión entre todos enlazando juegos que los involucre en un contexto pacífico.

Mora (2002) manifestó:

La competencia afectiva lleva al niño a reconocer sus emociones y diferenciar entre lo bueno y lo malo acorde a su edad ya que aún le falta poseer un nivel alto de concientización y raciocinio de ello. En este campo el niño se desahoga ya que forma situaciones imaginarias que le gustaría vivir o le agradaría destruir, es decir, de esa manera evaden la ansiedad de su interior. (p. 43).

De igual manera, el juego libre hace que el niño transmita sentimientos o emociones, es decir, si el niño vive en un estado de violencia o agresividad entonces el niño transmitirá ello en sus juegos. Pero si el niño vive un mundo de afectividad familiar, entonces sus juegos serán armoniosos y pacíficos. Cada juego es el desahogo de su ser interior y lo que le gustaría construir y destruir de su mundo.

Mora (2002) afirmó:

La competencia psicoterapéutica es aquella en que el niño manifiesta y expresa el mundo real que le gustaría vivir. Es cuando el infante va desarrollando un equilibrio emocional de manera intrínseca y extrínseca haciendo que sus acciones sean racionales y positivas con los demás. Si sus acciones son adecuadas entonces tendrá palabras, mensajes y pensamientos correctos acorde con su equilibrio emocional alcanzado. (p. 52).

El niño, a través del juego, plasma al mundo lo que observa y percibe de su mundo irreal o imaginario. El juego libre lo lleva a conocerse a sí mismo y a la vez a que las

personas de su alrededor lo conozcan cada vez más en cuanto a sus sentimientos y emociones. Por ejemplo, el jugar a ser un pistolero o asesino demuestra que posee un nivel de agresividad en su ser que debería ser ayudado por su familia y escuela. Al mismo tiempo, si juega al doctor o veterinario demuestra que tiene el don del servicio hacia los demás sobre todo a los animales, siendo este un valor positivo para su vida.

2.2.3 Beneficios del juego libre en la formación integral del niño

Siempre se busca que el niño por medio del sistema educativo encuentre un camino que lo lleve a fortalecer y desarrollar competencias que lo convertirán en jóvenes o adultos integrales capaces de ser agentes transformadores de una sociedad devastada de antivalores.

Malajovich (2008) sostuvo:

El juego libre debe ser visto como una estrategia educativa que potencializa al docente a poder ayudar al niño a desarrollar competencias que serán productivas en su vida adulta. Mediante el juego se adquiere comportamientos sociales que si no son encaminados por el docente se tornarán en conductas negativas. (p. 8).

El juego libre ayuda al niño en su formación personal, pero eso dependerá mucho del apoyo o acompañamiento que el docente o la familia realice con él. Por ejemplo, si un niño juega a los superhéroes y se dedica tan solo a golpear y mostrar agresividad verbal o física a sus enemigos, se está formando como agresivo, y que en su vida futura tan solo actuará agrediendo a aquel que se le cruce o se oponga a sus ideas. Pero en cambio, si un niño juega el mismo juego, pero con el afán de capturar a los enemigos para llevarlos a la

cárcel o ponerlos en manos de la justicia para que los sancionen acorde a los delitos realizados, se estará dando una óptica distinta implantándose el valor de la justicia, equidad y solidaridad por el otro. Por ello es importante el juego libre, ya que por medio de este se adquieren comportamientos sociales en el niño.

Torrejón (2011) destacó:

Es necesario que los juegos se den en las escuelas, pero no con un objetivo de “*pasar el tiempo*” sino con la meta de desarrollar competencias en el niño. Si el docente realiza sus sesiones de clase con juegos, entonces el interés y la motivación del niño se despertará. Al mismo tiempo debe crearse un ambiente o un aula que promueva interés para aprender con figuras o motivaciones lúdicas, solo así se desarrollará una enseñanza participativa e interesante. (p. 69).

El maestro está acostumbrado a brindar un servicio bancario en que el niño solo escucha y el docente solo habla o trasmite conocimientos. El juego es una estrategia metodológica que refuerza el aprendizaje y motiva al estudiante a que nazca interés por aprender. Es imprescindible que el estudiante sienta entusiasmo por aprender y eso se logrará si se proporciona un ambiente lúdico con espacios que contengan material interactivo y que sea una sesión activa e innovadora a través de juegos.

Salazar (2013) afirmó:

El juego es una herramienta que ayuda a la maduración interna del niño y, a la vez, a la asimilación de un aprendizaje significativo. El juego libre otorga

al niño a vivir en orden, libertad y creación de sucesos o acciones que lo llevarán a un nivel alto cognitivo y emocionalmente. (p. 10).

Cada juego libre aporta una enseñanza y debe ser llevada hacia la maduración cognitiva y emocional. En otras palabras, el juego proporciona en el individuo orden, opinión, decisión, libertad y, a la vez, mucha creatividad que va sembrando seguridad, autonomía y responsabilidad. Es importante crear un lenguaje y una enseñanza lúdica para que el niño sienta placer al aprender.

Martínez (2011) afirmó:

El niño crece en madurez y conocimiento mediante el juego libre. Muchos se convierten en héroes porque transforman el mundo creativamente; otros se convierten en inventores y otros mantienen nuevas amistades a partir de amigos imaginarios afianzando el valor de la amistad. Es el juego libre el que ayuda a estimular valores y actitudes que serán claves para su vida madura. (p. 19).

El juego libre ayuda a incrementar la creatividad en los niños, ya que en cada juego nace una manera distinta de visualizar el mundo. En otras palabras, todo su ser intrínseco se ve reflejada por medio de los juegos libres que realizan. Por ejemplo, las niñas al ser doctoras o enfermeras se visualizan con esa profesión, en cambio los niños al jugar a los bomberos o policías están sumergiéndose a un mundo en el cual le agradaría transformar la sociedad.

Torrejón (2011) manifestó:

Mediante el juego libre, el niño no se da cuenta que va aprendiendo nuevas cosas o nuevas informaciones. La acción de jugar lo lleva a manifestar comportamientos afectivos, cognitivos, sociales, psicológicos que facilitan el desarrollo de su vida porque aprende a actuar respetándose y respetando a los demás, ya que al enlazar vínculos de amistad lo lleva a ser más paciente y empático con el otro, aunque a su corta edad aún no se da cuenta de ello. (p. 112).

El docente debe armonizar sus clases con el juego libre, ya que esa actividad desarrolla en el estudiante vivencias que poco a poco sabrá diferenciar entre lo real y lo irreal, formándose un nivel maduro de conciencia que lo ayudará a desarrollar su autonomía, atención y concentración, así como también la iniciativa en sus acciones diarias y la evolución de sus sentimientos o emociones. En conclusión, el juego libre llevará al niño a descubrir su lado intrínseco y extrínseco en su vida, y a la vez ayudará al docente a realizar sus clases más amenas y entretenidas captando la atención y entusiasmo del niño.

2.2.4 Dimensiones de la variable

Dimensión: creativo

El Minedu (2010) aseveró:

El jugar es una actividad innata del niño y, por ende, muy creativa, ya que manifiesta su sentir, su pensar y hasta su deseo por medio de acciones que en el fondo lo llevará a ser un individuo autónomo y con grandes capacidades de resolución de conflictos. El juego creativo lleva a inventar y

crear historias que están en su interior o historias que han observado en su vida y lo realizan por imitación. (p. 154).

El juego libre lleva al niño a interiorizar su mundo creativo lleno de imaginación y misterio. Desarrolla la creatividad en todas sus magnitudes, siendo la fluidez y la flexibilidad las que más se presentan. La creatividad lleva al niño a crear juegos imaginarios que salen de su interior formando así historias con mensajes positivos y valores o historias con antivalores que deben ser corregidos por los docentes o padres de familia para que en un futuro no sean un obstáculo en su desenvolvimiento personal y social.

Paredes (2012) manifestó:

Mediante el juego se despierta la imaginación y la creatividad de los niños ya que despiertan a un mundo irreal y por medio de este mundo de fantasía puede distinguir lo real de lo no real. El juego vislumbra el pensamiento e ideas innovadoras y originales implantando en su cerebro una creatividad llena de expresión y de autonomía. (p. 25).

El juego libre lleva al niño a inventar elementos u objetos que serán instrumentos de diversión para ellos. El cerebro va desarrollando sinapsis que ayudarán a que juegue con creatividad imaginando personajes, objetos, situaciones y hechos que tendrán sentido para él. Cuando el niño imagina va creando en su pensamiento nuevas esferas o nuevos mundos que lo llevará a un aprendizaje más motivador y placentero. En conclusión, la creatividad se desarrolla cuando el pensamiento es fluido con ideas originales.

Dimensión: Motora

El Minedu (2010) manifestó:

A través del juego libre el niño adquirirá un dominio corporal con una adecuada coordinación motriz, es decir, el juego le ayuda a desarrollar la capacidad sensorio motor en los niños. Es a través de los movimientos que el infante expresa sentimientos y emociones que desarrollan su manifestación emocional o afectiva. (p. 157).

El juego hace que los niños realicen diversos movimientos corporales que llevará a un desarrollo psicomotriz plasmando en su ser una autoestima elevada, una seguridad persistente y confianza en sí mismo. Cada juego tiene un movimiento peculiar ya sea rápido, lento o a prisa que serán propicios para el desarrollo de los niños en su sistema sensorio motor.

Paredes (2012) afirmó:

El juego hace que el niño desarrolle movimientos adecuados, ya que lo lleva a realizar ejercicios con todo el cuerpo, la cabeza, manos, piernas, pies y a la vez esos movimientos tienen que ser coordinados y flexibles. Cada juego tiene diferentes capacidades motrices que lleva al niño a adquirir una maduración rápida en su psicomotricidad, (p. 29).

El movimiento de la psicomotricidad gruesa y de la psicomotricidad fina hace que el niño se desenvuelva mejor y esto lo adquirirá con mayor fluidez en los juegos libres. Es por ello que las escuelas tienen que incluir en todas sus sesiones la aplicación de estos juegos libres ya que permite la evolución mental en el cerebro de los niños.

Dimensión: Cognitiva

El Minedu (2010) afirmó:

El desarrollo cognitivo no solo se obtiene al aprender conocimientos, sino que el juego es una manera de aprender nuevos saberes, ya que al tocar o manipular diversos objetos lleva al niño a tener una experiencia cognitiva y significativa que le será duradera para toda la vida. (p. 159).

El juego libre es un tipo de aprendizaje, ya que por medio de esta actividad el niño adquiere normas, reglas y nuevos saberes o conocimientos en forma lúdica para perdurar a largo plazo.

Salazar (2013) afirmó:

El juego libre estimula al niño a aprender cognitivamente, ya que mediante el juego se desprenden ideas, decisiones, planes, manifiestan soluciones, etc. Asimismo estimula la atención y concentración, retención y desarrollo auditivo, visual y táctil. Es con el juego que el niño logra hacerse del nuevo conocimiento. (p. 69).

Los docentes desean que sus estudiantes aprendan diariamente y que ese aprendizaje quede plasmado en su cerebro, pero cómo se va a lograr eso si tan solo brindan separatas para estimular el aprendizaje. La mayoría de ellos tan solo viven plasmando enseñanzas tradicionales u obsoletas que no despiertan el ánimo de aprender de los estudiantes. Es decir, se está viviendo una etapa de crisis educacional cuyo resultado genera ciudadanos conformistas que no encuentran sentido a los estudios, ni en su vida personal.

Dimensión: Social

El Minedu (2010) estableció:

El interactuar con el otro de manera asertiva es una de las capacidades que desarrolla el juego, ya que este estimula un acercamiento afectivo respetando las características, sentimientos y necesidades de las personas de su entorno. El interactuar socialmente es necesario para convivir y es el juego libre que facilita esta socialización. (p. 112).

El juego es el momento de interacción e integración entre los estudiantes, es decir, es el instante en que el niño mantiene una integración con los demás aprendiendo sus gustos, pensamientos, manera de ser y manera de actuar. A partir de estos juegos libres empieza el respeto al otro, la tolerancia y hasta la empatía, ya que no se puede vivir como una isla, sino que se necesita del otro en todo momento o circunstancia.

Salazar (2013) afirmó:

El juego es el medio de interacción con los demás, es decir, los niños empiezan a entablar lazos de comunicación y socialización con las personas de su alrededor. A través del juego, el niño va a aprender a ser solidario, a pedir disculpas, a saludar, a compartir, a ser respetuoso, pero así mismo también puede aprender a ser egoísta, rebelde o hasta violento. En el juego se debe establecer normas o acuerdos para que se realice un juego honesto, comunicativo y cooperativo. (p. 24).

El aprendizaje es una acción que lleva al niño a obtener nuevos conocimientos que lo ayudarán a desenvolverse en su día a día y obtener a la vez otros conocimientos que le

servirán de base para su maduración personal. El sistema educativo piensa que tan solo arremetiendo conocimientos o conceptos va a llevar al niño a alcanzar metas o productos de calidad sin darse cuenta que eso no es suficiente para obtener personas con ética y responsabilidad social en valores. Es mediante el juego libre que el niño da origen a un nuevo mundo para dejar de lado el que vive por un momento y hacer de su nuevo mundo un espacio de aprendizaje y creatividad.

III. VARIABLE

3.1 Identificación de variable:

Variable: el juego libre

Dimensiones:

Creativo

Motora

Cognitivo

Social

3.2 Descripción de variables

3.2.1 Definición conceptual de la variable Juego libre

Según el Minedu (2010):

El juego libre es un recurso que estimula al niño y ayuda al docente a desarrollar eficientemente las áreas curriculares, es decir, se tiene que encauzar y orientar los diversos juegos hacia el desarrollo y obtención de competencias y capacidades en el niño. Esto ayudará a que su crecimiento personal y cognitivo se procese con un estilo de aprendizaje significativo. (p. 46).

3.2.2 Definición operacional de Juego libre

La variable juego libre está conformado por cuatro dimensiones. La primera dimensión *creativa* está conformada por 3 ítems, la segunda dimensión *motora*, integrada por 3 ítems, la tercera dimensión *cognitiva*, tiene 6 ítems y la cuarta dimensión *social*, conformada por 3 ítems.

3.3 Operacionalización de la variable

Tabla 1:

Operacionalización de la variable

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala Valorativa	Niveles	Intervalos
Creativo	Fantasía	1, 2, 3		Inicio (0 - 2)	
	Originalidad			Proceso (3 -4)	
Motora	Conocimiento corporal motor	4, 5, 6		Logro (5 - 6)	Inicio (0 - 10)
					Proceso (11 - 20)
	Se orienta en el espacio			Logro (21- 30)	
			A veces (1)		
Cognitivo	Explora y manipula	7, 8, 9, 10, 11, 12		Inicio (0 - 4)	
	Dominio del lenguaje			Proceso (5 - 8)	
				Logro (9 - 12)	
			Nunca (0)		
Social	Interacción con otros	13, 14, 15		Inicio (0 - 2)	
	Comunicación			Proceso (3 -4)	
				Logro (5 - 6)	

IV. MARCO METODOLÓGICO

4.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de estudio

Esta investigación es sustantiva descriptiva, ya que está orientada al conocimiento de la realidad, tal y como se presenta en una situación de espacio y tiempo.

Diseño de investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el diseño de investigación se considera “no experimental porque la investigación se realiza sin manipular deliberadamente las variables, es decir, se trata de estudios en los que no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables” (p. 152).

Es transversal en vista que se trata de un estudio que se realiza en un tiempo y espacio únicos.

4.2 Población y muestra

Población

Está constituida por 30 niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña.

Muestra

La muestra está conformada por la misma cantidad de la población de estudio, es decir, 30 niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña.

4.3 Técnicas e instrumento de recolección de datos

La técnica que se utilizó en la presente investigación es la observación y el instrumento es la ficha de observación. El instrumento servirá para conocer el nivel del juego libre en niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña.

Ficha de observación sobre juego libre

Nombre de escala : Escala de conocimiento del juego libre

Autor : Luciana Lazcano Torres

Adaptado : Katia Gómez Domínguez

Tipo de instrumento : Ficha de observación

Forma de administración : Es aplicada en forma individual, la aplicación lo puede realizar un personal entrenado o una persona con experiencia en aplicación.

Objetivos : Medir el componente predominante del aprendizaje durante el juego libre en niños y niñas de 4 años.

Tiempo de aplicación : Se aplica en un promedio de 45 minutos.

Estructura : La guía consta de 15 ítems y cada ítem está estructurado con escalas: 1) Nunca 2) A veces y 3) Siempre. Asimismo, la escala está conformada por 4 dimensiones: social (3 ítems), creativa (3 ítems), cognitiva (6 ítems) y motora (3 ítems).

4.4 Validación y confiabilidad del instrumento

Validez

En la presente investigación se ha considerado la validez por medio de la técnica de opinión de expertos y como instrumento el informe de juicio de expertos, aplicado y desarrollado por dos metodólogos y un docente temático en educación para validar el instrumento.

Tabla 2

Validación de juicio de expertos

N.º	EXPERTO	ESPECIALIDAD
Experto 1	Dra. Francis Díaz Flores	Temático
Experto 2	Mgtr. Luz Milagros Azañero Távara	Metodólogo
Experto 3	Mgtr. Julia Cusihualpa Torres	Metodólogo

Confiabilidad

Para el efecto se ha procedido con la técnica de Alfa de Cronbach a partir de los datos obtenidos, que a continuación se detallan:

Tabla 3

Confiabilidad: juego libre

Alpha de Cronbach	n.º de elementos
0,807	15

4.5 Procedimiento de recolección de datos

La validación de expertos de la prueba piloto para los niños y niñas de 4 años de edad, quienes validaron tanto la formulación de preguntas como el respectivo puntaje para cada una de ellas.

La aplicación de la prueba piloto (validada) para niños y niñas de 4 años de edad, en una institución educativa con características similares al grupo de estudio.

Se aplicó la ficha de observación para determinar el componente predominante en el juego libre de los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña.

El instrumento es una ficha de observación con 15 ítems y está distribuido en 4 dimensiones donde se presenta una escala de 3 (siempre, a veces, nunca). La aplicación del instrumento tuvo una duración de 45 minutos aproximadamente por cada estudiante.

4.6 Métodos de análisis e interpretación de datos

Concluida la etapa de recolección de información, se interpretaron los datos utilizando el paquete estadístico SPSS, versión 22. Asimismo, se analizó la variable de estudio haciendo uso de la estadística descriptiva. Finalmente, los resultados se presentaron de forma ordenada haciendo uso de tablas y figuras.

V. RESULTADOS

5.1 Presentación de resultados

Variable: Juego libre

A la luz de los resultados de la variable juego libre se puede evidenciar en la tabla 4 que el 65 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio, el 30% está en el nivel de proceso y tan solo el 5%, en el nivel de logro. Esto significa que la mayoría de los estudiantes realizan el juego libre como un momento de recreación y esparcimiento y no como el desarrollo de capacidades y competencias para el aprendizaje.

Tabla 4

Distribución de frecuencias sobre la variable juego libre en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	26	65
	PROCESO	13	30
	LOGRO	1	5
	Total	40	100

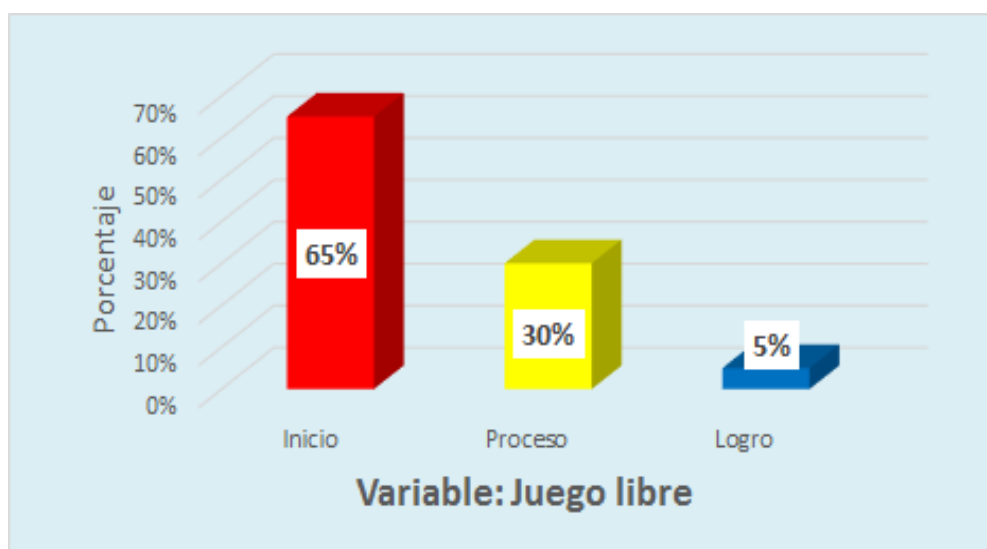


Figura 1: Niveles de porcentajes de la variable juego libre

Dimensión: Creativo

En los resultados de la dimensión creatividad en el juego libre se puede evidenciar en la tabla 5 que el 65 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio, el 25% está en proceso y tan solo el 10% se encuentra en el nivel de logro en cuanto a su actuar creativo. Esto significa que a la mayoría de los estudiantes les cuesta manifestar su sentir, su pensar y hasta lo que desea creciendo con dificultades para la resolución de problemas.

Tabla 5

Distribución de frecuencias sobre la dimensión creativo en el juego libre en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	26	65
	PROCESO	13	33
	LOGRO	1	2
	Total	40	100

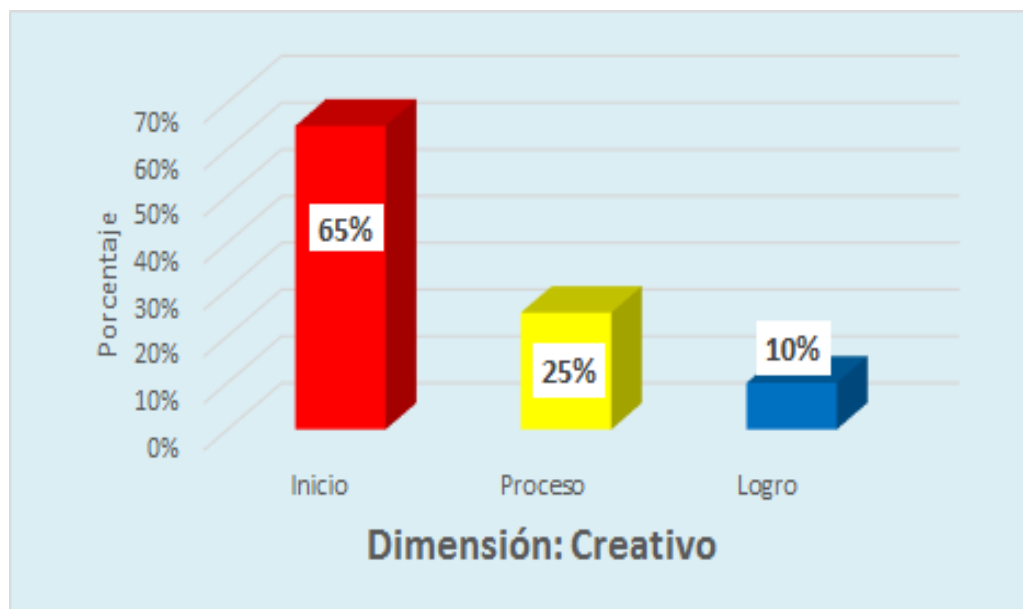


Figura 2: Niveles de porcentajes de la dimensión creativo en el juego libre

Dimensión: Motora

En los resultados de la dimensión motora en el juego libre se puede evidenciar en la tabla 6 que el 70 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio y el 30% está en proceso. Esto significa que la mayoría de los niños no han desarrollado la motricidad, lo que significa un obstáculo para la enseñanza aprendizaje de la escritura.

Tabla 6

Distribución de frecuencias sobre la dimensión motora en el juego libre en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	28	70
	PROCESO	12	30
	Total	40	100

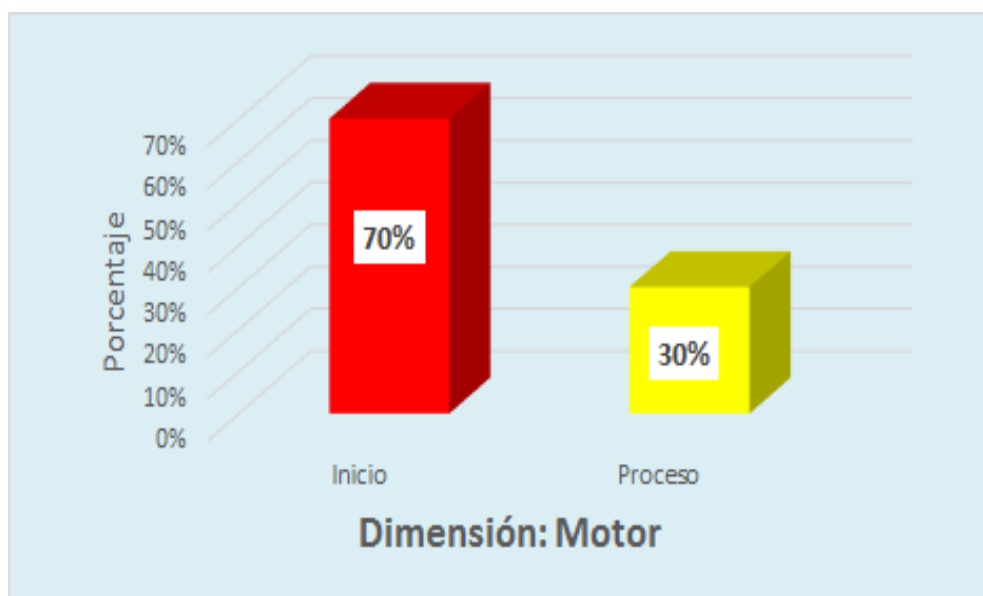


Figura 3: Niveles de porcentajes de la dimensión motora en el juego libre

Dimensión: Cognitivo

En los resultados de la dimensión cognitiva en el juego libre se puede evidenciar en la tabla 7 que el 50 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio, el 45% está en proceso y tan solo el 5% se encuentra en el nivel de logro. Esto significa que la mitad de los estudiantes aún no acumulan nuevos saberes al tocar o manipular diversos objetos.

Tabla 7

Distribución de frecuencias sobre la dimensión cognitiva en el juego libre en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	20	50
	PROCESO	18	45
	LOGRO	2	5
	Total	40	100

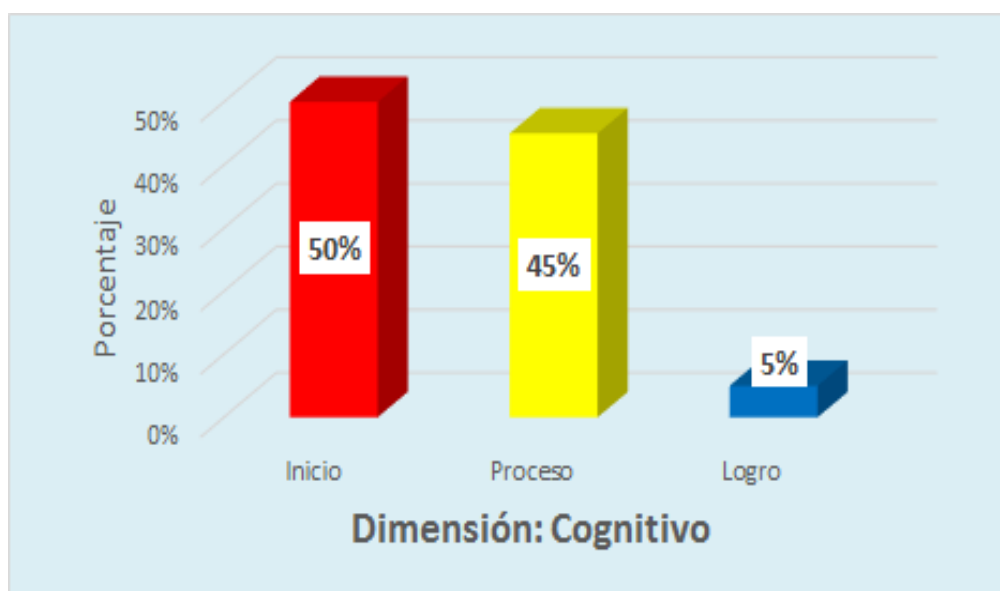


Figura 4: Niveles de porcentajes de la dimensión cognitiva en el juego libre

Dimensión: Social

En los resultados de la dimensión social del juego libre se puede evidenciar en la tabla 8 que el 75 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio en la dimensión social y el 25% están en el nivel de proceso. Esto significa que la mayoría de los estudiantes deben desarrollar la capacidad de interactuar con los demás, es decir, propiciar y estimular un acercamiento afectivo respetando las características, sentimientos y necesidades de las personas de su entorno.

Tabla 8

Distribución de frecuencias sobre la dimensión social en el juego libre en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	30	75
	PROCESO	10	25
	Total	40	100

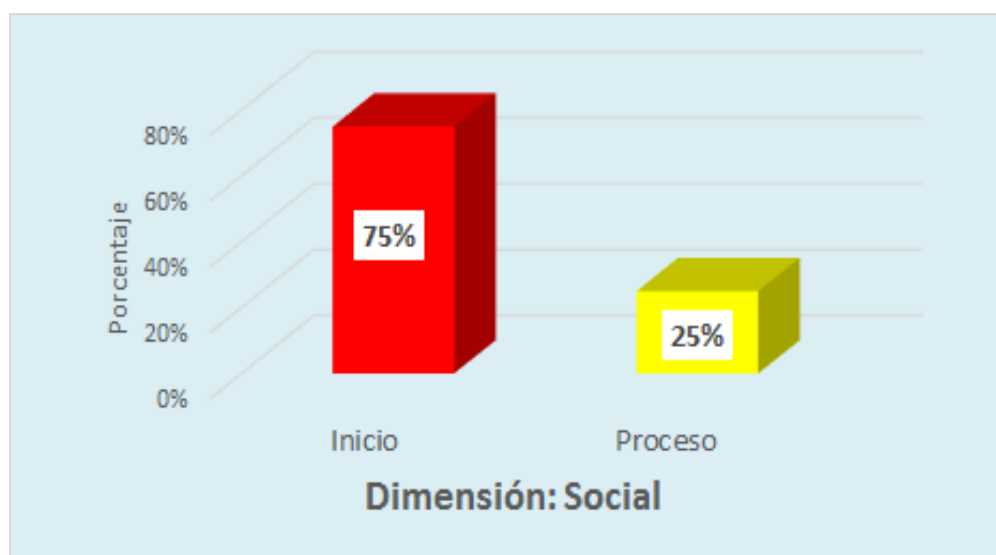


Figura 5: Niveles de porcentajes de la dimensión social en el juego libre

VI. DISCUSIÓN

Discusiones

Los resultados de esta investigación tienen como fin principal describir el nivel de dominio del juego libre en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016. Este estudio se basó en cuatro dimensiones: social, creativo, cognitivo y motor.

Con respecto al objetivo general: describir el nivel de dominio del juego libre en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, los resultados indican que en cuanto a la variable juego libre se puede evidenciar que el 65% de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio, el 30% está en el nivel de proceso y tan solo el 5%, en el nivel de logro. Esto significa que la mayoría de los estudiantes realizan el juego libre como un momento de recreación y esparcimiento y no como el desarrollo de capacidades y competencias en las áreas curriculares.

En cuanto al primer objetivo específico, un antecedente que respalda es la investigación de Salinas (2012), cuyos resultados manifiestan que el 69% de los estudiantes está en un nivel bajo en el juego creativo. Dicho estudio se asemeja al presente trabajo, ya que los resultados de la dimensión creatividad en el juego libre indican que el 65 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio, el 25% está en proceso, y tan solo el 10% se encuentra en el nivel de logro en cuanto a su actuar creativo. Esto significa que a la mayoría de los estudiantes les cuesta manifestar su sentir, su pensar y hasta lo que desea creciendo con dificultades para la resolución de problemas.

En cuanto al segundo objetivo específico, el estudio de Rivas (2014) señaló que el 39% está en un nivel de proceso en cuanto al componente motor. Ese resultado respalda

este trabajo, ya que respecto a la dimensión motora en el juego libre se puede evidenciar que el 70 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio y el 30% está en proceso. Esto significa que la mayoría de los niños no han desarrollado la motricidad, siendo este un obstáculo para la enseñanza-aprendizaje de la escritura.

En cuanto al tercer objetivo específico, Salinas (2012) determinó en su investigación que el 52% está en un nivel bajo en el juego cognitivo. Este resultado coincide con el presente trabajo, ya que el 50% de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio, el 45% está en proceso y tan solo el 5% se encuentra en el nivel de logro de la dimensión cognitiva. Esto significa que la mitad de los estudiantes aún no acumulan nuevos saberes al tocar o manipular diversos objetos.

En cuanto al cuarto objetivo específico, Torrejón (2011) manifestó en sus resultados que existe un nivel regular de uso de juegos cooperativos del 59% y el desarrollo social está en un nivel regular de 61% mostrándose niños tímidos, cohibidos y miedosos para dar una opinión o idea. Este resultado coincide con este estudio ya que el 75 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio en la dimensión social y el 25% está en el nivel de proceso. Esto significa que la mayoría de los estudiantes deben desarrollar la capacidad de interactuar con los demás, es decir, propiciar y estimular un acercamiento afectivo que respete las características, sentimientos y necesidades de las personas de su entorno.

Conclusiones

Primera: Respecto a la variable juego libre se puede evidenciar que el 65 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio, el 30% está en el nivel de proceso y tan solo el 5%, en el nivel de logro. Esto significa que la mayoría de los estudiantes ven el juego libre como un momento de recreación y esparcimiento y no como el desarrollo de capacidades y competencias en las áreas curriculares.

Segunda: En cuanto a la dimensión social del juego libre se puede evidenciar que el 75 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio en la dimensión social y el 25% está en el nivel de proceso. Esto significa que la mayoría de los estudiantes deben desarrollar la capacidad de interactuar con los demás, es decir, propiciar y estimular un acercamiento afectivo que respete las características, sentimientos y necesidades de las personas de su entorno.

Tercera: Respecto a la dimensión creativa en el juego libre se puede evidenciar que el 65 % de niños y niñas de 4 años poseen un nivel de inicio, el 25% está en proceso y tan solo el 10% se encuentra en el nivel de logro en cuanto a su actuar creativo. Esto significa que a la mayoría de los estudiantes les cuesta manifestar su sentir, su pensar y hasta lo que desean, lo que permite crecer con dificultades para la resolución de problemas.

Cuarta: En cuanto a la dimensión cognitiva en el juego libre se puede evidenciar que el 50 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio, el 45% está en proceso y tan solo el 5% se encuentra en el nivel de logro. Esto significa que la mitad de los estudiantes aún no acumulan nuevos saberes al tocar o manipular diversos objetos.

Quinta: Respecto a la dimensión motora en el juego libre se puede evidenciar que el 70 % de niños y niñas de 4 años posee un nivel de inicio y el 30% está en proceso. Esto significa que la mayoría de los niños no han desarrollado la motricidad, lo que se convierte en un obstáculo para la enseñanza-aprendizaje de la escritura.

Recomendaciones

Primera: Realizar capacitaciones a los docentes para que reconozcan que el juego libre no es un simple entretenimiento o una dinámica para un momento determinado, sino que lo vean como un sistema lúdico educativo en el cual se puede captar o aprender nuevos saberes que llevarán al niño a desarrollar sus capacidades y competencias.

Segunda: Establecer en todas las áreas curriculares la aplicación del juego libre con la manipulación de objetos que ayuden a captar el nuevo aprendizaje de manera más rápida y eficaz.

Tercera: Realizar charlas de orientación a los padres de familia para que ejecuten con sus hijos la variedad de juegos interactivos y educativos, ya que el momento de jugar también se convierte en el espacio para aprender y hacer que todo se vuelva conocimiento a largo plazo.

Cuarta: Establecer concursos de creatividad en los estudiantes, ya que promoverá el desarrollo de su imaginación con ideas y opiniones de innovación, así como convertirlo en un líder por su ingenio y creatividad.

Quinta: Trabajar de manera constante las normas y los acuerdos de convivencia para que los estudiantes socialicen en armonía y acaben con el egocentrismo propios de su edad.

Referencias

- Cáceres, J. (2012). *El juego como estrategia pedagógica y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial Le Maitane, Lince, 2012* (Tesis de maestría). Universidad Nacional Federico Villarreal.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6.^a ed.) México: McGraw-Gill.
- Lescano, Y. (2011). *El juego: Teorías y reflexiones*. México: Trillas.
- Malajovich, I. (2008). *Introducción a Piaget, pensamiento, aprendizaje y enseñanza*. Madrid: Fondo Educativo Interamericano, S.A.
- Martínez, J. (2011). *Aprendizaje a través del juego*. Madrid: Ediciones Aljibe.
- Ministerio de Educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores*. Lima, Perú: San Marcos.
- Mora, A. (2002) *El juego en el aprendizaje de la escritura: fundamento de las estrategias lúdicas*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=lJkPieUggSgC&pg=PA12&dq=el+juego+y+el+aprendizaje&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20juego%20y%20el%20aprendizaje&f=false
- Paredes, P. (2012). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Paz, A. (2011). *Evaluación y problema de aprendizaje*. Colombia: Ediciones Litoral.

- Rivas, N. (2014). *El juego libre como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años en la institución particular Los angelitos de Jesús, San Juan de Lurigancho* (Tesis de licenciatura). Universidad Enrique Guzmán y Valle.
- Salas, A. (2012). *El juego libre: ¿Entretenimiento o aprendizaje?* Madrid: Fondo Educativo Interamericano, S.A.
- Salazar, R. (2013). *Nuevas estrategias didácticas desarrolladas en educación inicial*. Lima, Perú: Ed. Edigraber.
- Salinas, M. (2012). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia.
- Solís, S. (2012). *El juego cooperativo como estrategia para disminuir la agresividad en niños de inicial* (Tesis de licenciatura). Universidad Autónoma de Bolivia.
- Torrejón, E. (2011). *Juego libre y desarrollo de habilidades sociales*. México: Paidós.
- Torrejón, E. (2011). *Los juegos cooperativos y el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la institución inicial La Buena Madre, Michoacán, México* (Tesis de maestría). Universidad La Salle. México.
- Velásquez, P. (2012). *Juego libre y juego de roles*. Lima, Perú: Nuevo Milenio.
- Villalobos, C. (2014). *El juego como estrategia pedagógica en niños de 4 y 5 años del nivel inicial en la institución educativa Mis pequeños pasitos, San Martín de Porres* (Tesis de maestría). Universidad Nacional Federico Villarreal.

APÉNDICE

Confiabilidad de la prueba piloto

*Untitled1 [DataSet0] - IBM SPSS Statistics Data Editor

File Edit View Data Transform Analyze Direct Marketing Graphs Utilities Add-ons Window Help

Visible: 15 of 15 Variables

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014	VAR00015
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
3	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
4	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1
6	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
9	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
10	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
11	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															

Data View Variable View

IBM SPSS Statistics Processor is ready

16:51 18/01/2017

Scale: ALL VARIABLES


Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	11	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	11	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,807	15

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 2
--	---	---

Yo, Fernando Eli Ledesma Pérez, docente de la Facultad de Educación e idiomas y Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo Filial Lima Norte, revisor(a) de la tesis titulada "El juego libre en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial El mundo de los niños felices, Breña, 2016" del (de la) estudiante, Katia Gómez Domínguez constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, verificado por su asesor Mg. María Soledad Mañaccasa Vásquez

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó 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.

Los Olivos, 17 de octubre de 2018



.....
 Fernando Eli Ledesma Pérez

DNI 43287157

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIONES UNIVERSITARIAS Y TITULACIONES

El Juego libro es un libro y libro de libros de la institución educativa inicial El mundo de los niños Mirón, Areña, 2018

TEMAS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIAL.

ACTIVIDAD

Dr. Rosa Césari Domínguez

ACADEMIA

Módulo [Estrategias de Aprendizaje](#)

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Investigación de calidad, cultura y calidad educativa

LEMA, PERÚ

2017

Resumen de coincidencias

15 %

Se están viendo fuentes similares

[Ver fuentes en inglés \(beta\)](#)

Coincidencias

- 1 **www.escuela.com**
Fuentes de Internet 3 % >
- 2 **repositorio.una.edu.pe**
Fuentes de Internet 2 % >
- 3 **pe.escuela.com**
Fuentes de Internet 2 % >
- 4 **Entregado a Universidad**
Trabajo de estudiantes 1 % >
- 5 **desarrollado.com**
Fuentes de Internet 1 % >
- 6 **libros.una.edu.pe**
Fuentes de Internet 1 % >
- 7 **repositorio.una.edu.pe**
Fuentes de Internet <1 % >
- 8 **repositorio**
Fuentes de Internet <1 % >



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA
MAGISTERIAL

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

GOMEZ DOMINGUEZ, KATIA

INFORME TITULADO:

EL JUEGO LIBRE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EL MUNDO DE LAS NIÑAS
FELICES, BREÑA 2016

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

SUSTENTADO EN FECHA: 25 DE ABRIL 2017

NOTA O MENCIÓN: 16

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

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

GÓMEZ DOMÍNGUEZ, KATIA
D.N.I. : 40.873.261
Domicilio : Jr. NAPO # 915 Dpto 102
Teléfono : Fijo : Móvil : 964889970
E-mail : katigada@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : EDUCACIÓN E IDIOMA
Escuela : EDUCACIÓN INICIAL
Carrera : EDUCACIÓN INICIAL
Título : LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Tesis de Post Grado

Maestría

Grado :

Mención :

Doctorado

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

GÓMEZ DOMÍNGUEZ, KATIA

Título de la tesis:

EL JUEGO LIBRE EN LOS NIÑOS y NIÑAS DE
4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EL MUNDO DE
LOS NIÑOS FELICES, BREÑA - 2016

Año de publicación : 2017

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

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha :

17/10/2018