

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACION INICIAL



**Uso de los juegos en niños de cinco años de la Institución
Educativa Inicial N°663-Barranca, 2022**

**Tesis para Optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Huayanay Espinoza, Elena

Asesor

Villanque Alegre, Boris Vladimir

Código ORCID: 0000-0002-6989

Chimbote-Perú

2023

Índice General

Índice General	i
Índice de Tablas	ii
Índice de Figuras	iii
Palabras Clave.....	iv
CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD	v
Título	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Introducción	1
Metodología	21
Resultados	25
Análisis y Discusión	30
Conclusiones	33
Recomendaciones	34
Referencias Bibliográficas	35
Anexos	40

Índice de Tablas

Tabla 1, Población muestral del estudio	21
Tabla 2, Validación por juicio de expertos: guía de observación “Uso de juegos”..	23
Tabla 3, Confiabilidad Alfa de Cronbach	23
Tabla 4, Estadístico usado en el estudio.	24
Tabla 5, El nivel de uso de los juegos didácticos en los infantes de cinco años.....	25
Tabla 6, El uso del juego motor en los infantes de cinco años	26
Tabla 7, La frecuencia del juego social de los infantes de cinco años.....	27
Tabla 8, La frecuencia del uso juegos Cognitivos de los infantes de cinco años.	28
Tabla 9, La frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años.	29

Índice de Figuras

Figura 1: El nivel de uso de los juegos didácticos en los infantes de cinco años.....	25
Figura 2: El uso del juego motor en los infantes de cinco años.	26
Figura 3: El nivel juego social de los infantes de cinco años.	27
Figura 4: La frecuencia del uso juegos Cognitivos de los infantes de cinco años. ..	28
Figura 5: La frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años.....	29

Palabras Clave

Tema	Los juegos
Especialidad	Educación Inicial

Keywords

Theme	The games
Specialty	Initial education

Línea de Investigación

Líneas de investigación	Teoría y método educativo
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencia de la educación
Disciplina	Educación general (incluye capacidades pedagogía)

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado “Uso de los juegos en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663-Barranca, 2022” del (a) estudiante **Elena Huayanay Espinoza** identificado(a) con Código N° **1717100148**, se ha verificado un porcentaje de similitud del 19%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 5 de Junio de 2023



NOTA:

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

Título

Uso de los juegos en niños de cinco años de la Institución
Educativa Inicial N°663-Barranca, 2022

Use of games in five-year-old children of the Initial Educational
Institution No. 663-Barranca, 2022

Resumen

El propósito del presente estudio fue determinar la frecuencia de uso de los juegos en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663 -Barranca, 2022. La investigación fue de tipo básico, con un diseño no experimental, descriptivo simple de corte transaccional. Se tomó como población muestral a 87 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663 -Barranca, 2022. Como técnicas de recojo de información se utilizó la observación y como instrumento la guía de observación, además se utilizó el software Excel y/o SPSS en versión 27 para el procesamiento de datos, para luego se representó e interpretó los resultados en tablas y figuras estadísticas. Entre los resultados se evidencia que el 09,20% de infantes observados se ubican el nivel bajo en el uso de los juegos, mientras que el 68,97% en nivel medio y 21,85% en nivel alto.

Abstract

The purpose of this study was to determine the frequency of use of games in five-year-old children of the Initial Educational Institution No. 663 -Barranca, 2022. The research was of a basic type, with a non-experimental design, simple descriptive cut. transactional. The sample population was taken as 87 five-year-old children from the Initial Educational Institution No. 663 -Barranca, 2022. Observation was used as information collection techniques and the observation guide was used as an instrument, as well as Excel and/or software. o SPSS version 27 for data processing, to then represent and interpret the results in statistical tables and figures. Among the results it is evident that 09.20% of observed infants are located at a low level in the use of games, while 68.97% at a medium level and 21.85% at a high level.

Introducción

En el estudio se consideró como antecedentes las siguientes investigaciones:

En Lima, Común y Reategui (2020) investigaron una tesis que tuvo como propósito principal determinar la relación existente entre el juego y la creatividad en los niños de 05 años de la IEI.Nº423 Virgen María, 2019. El diseño fue descriptivo, correlacional, no experimental. La población estuvo conformada por noventa (90) y la muestra por treinta (30) niños y niñas. En el estudio se llegó a los siguientes resultados: muestran que, el 86.7% de los niños y niñas observados siempre participan en el juego, el 10.0% casi siempre y el 3.3% a veces. De acuerdo con los resultados de la prueba de hipótesis general, el valor de $Rho=0,618^*$ y el $p\text{-valor}= 0.000$, lo cual establece que hay una correlación positiva moderada, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad.

Delgado (2020), en una investigación realizada en el Jardín Infantil Cristóbal Colón de Monterrey, se señala que la actividad lúdica es una forma de desarrollar el conocimiento numérico y la resolución de problemas. Diseño preexperimental, 24 niños y metodología cuantitativa se muestra. En cuanto al conteo y la correspondencia uno a uno, se llegó a una conclusión positiva. Al realizar la prueba inicial, el 33.3% se colocó en sobresaliente. El 78% de los alumnos lograron un nivel sobresaliente en la prueba final; Esto indica que la actividad lúdica ayuda a los alumnos a aprender matemáticas en el marco de resolución de problemas.

Escobar (2020), en la investigación, presenta métodos lúdicos innovadores para fomentar el pensamiento lógico matemático en los niños de Ecuador; Describe estrategias de juego fascinantes en Symbaloo. El enfoque es de carácter cualitativo y cuantitativo, es descriptivo. Una muestra de 37 alumnos. Se llevó a cabo una prueba diagnóstica. Se descubrió que el 73% de los alumnos no había adquirido los conocimientos necesarios para desarrollar un enfoque de resolución de problemas. Por lo tanto, los educadores deben comprometerse a emplear responsablemente las técnicas lúdicas para fomentar el razonamiento matemático.

García (2022) la investigación propone métodos lúdicos innovadores para mejorar las habilidades resolutivas de muchos niños del nivel inicial de Piura. Se emplea un método de investigación cuantitativa y descriptiva en el primer paso; en el segundo, se emplea un diseño transversal no experimental. Con tres educadores, la población cuenta con 27 niños y niñas: 13 niños de 5 años, 7 niños de 4 años y 3 años. Se utilizaron encuestas para cada edad. La competencia investigada es alcanzada por el 71% de los alumnos de 3 años, mientras que el 57% de los alumnos de 4 años está en “proceso”; el 31% de los alumnos de 5 años alcanza el nivel esperado. Se descubrió que los educadores no utilizan.

Meza (2020) para que los niños de 4 años del nivel Inicial aprendan matemáticas en Casma, ha estudiado el uso del juego. Estudio transversal, no experimental y descriptivo básico. Para evaluar el aprendizaje de las matemáticas, una muestra de setenta niños de cuatro años. Se encuentra que el 44,3% de los niños tienen habilidades matemáticas; en el nivel inicial, el 31,6% tiene dificultades para aprender matemáticas; por lo tanto, se propone la implementación de actividades lúdicas.

Delgado (2021) el propósito de la investigación fue crear actividades de juego que fomenten la resolución de problemas en el aprendizaje matemático en los alumnos de cinco años del distrito de Monsefú. Propositiva, investigación cuantitativa y descriptiva, diseño no experimental. 201 alumnos no probabilísticos forman una muestra. Con el fin de recopilar los datos, se utilizó la técnica del KR-20 para su confiabilidad; arrojó un valor de 0,99. Entre los resultados indica que el 59% de los participantes desarrollaron la habilidad resolutiva de problemas en forma, localización y movimiento, y el 49% resolvieron problemas de cantidad.

Farfán (2028) investigó una tesis que tuvo como propósito copilar estudios sobre el juego cooperativo en el nivel inicial. En ello llegó a la conclusión: Debido a su naturaleza, los juegos cooperativos permiten que los alumnos mejoren, profundicen o eliminen conductas disruptivas o prosociales, según sea el caso; así, logran mejores sustanciales para su desarrollo social tanto en la infancia como en la adolescencia.

También en Piura, Cotrina (2021) estudio una tesis que tuvo como finalidad

de describir el uso de los juegos didácticos en los infantes de 3 y 4 añitos en una entidad educativa de N°1381, Piura, de año 2019. El estudio fue básico con descriptivo de enfoque cuantitativo, no experimental y transaccional. La población muestral fue 21 prescolares de tres y cuatro añitos. La observación fue la técnica usada y la lista de cotejo fue el instrumento. Entre los resultados afirmando que el 49,71% realizan el juego denominado didáctico, mientras que el 50,29% practican otros tipos de jugar o simplemente no juegan, por lo tanto, llegando a la conclusión que la mayoría de los infantes no realizan los juegos didácticos.

Como en Huacho, Loayza y Salvatierra (2021) estudio una tesis que tuvo como propósito evidenciar como incide el juego en el lenguaje de los infantes de tres añitos de la entidad denominado N°086, Huacho, 2020. El estudio fue básico, no experimental y transaccional. La población muestral fue 100 infantes. En los resultados afirmaron que el 70,00% respetan las reglas del juego, el 10,00% casi siempre, el 12,00% a veces, el 5,00% casi nunca y el 3,00% nunca. Entonces se llega a concluir que la mayoría de los infantes respetan las reglas.

Además, Londoño, Pérez & Valerio (2018) investigaron una investigación que tuvo como propósito principal aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Jhon F. Kennedy. Tiene un enfoque cualitativo, descriptivo. La población y muestra está conformada por veinticinco (25) niños y niñas de cinco (5) años. El estudio llegó a los siguientes resultados: el 79% de los estudiantes indicó que pocas veces la docente aplica juegos en su metodología de enseñanza el 11% que la maestra NO aplica juegos en el salón y el 10% que la maestra si realiza juegos en clase. Se pudo confirmar que el juego es una de las herramientas más importante en el aprendizaje de los niños y por tal razón se llevó a cabo exitosamente ya que los niños y niñas están más motivados a aprender, puesto que con la implementación del juego como estrategias de enseñanza y aprendizaje se logra despertar su interés.

Mientras que, Flores (2018) estudio una tesis que tuvo como finalidad de

establecer una relación entre el juego didáctico y la socialización en los infantes de tres añitos de la entidad educativa N°650, Huaura. El estudio fue básico en el tipo, correlacional, descriptivo de enfoque cuantitativo. La población fue 180 escolares mientras que la muestra 30 infantes. Entre los resultados indica que el 50% en medio, 40,0% se ubican en alto y 10,0% en bajo de los juegos didácticos; mientras que en los jugos de dramatización el 46,90% en alto el 40.6% en medio y el 12.5% en bajo; además 50.0% en alto el 37.5% en medio y el 12.5% en bajo del juego de construcción. Llegando a la conclusión que la mayoría de los infantes sí practican los juegos.

Finalmente, en Pichanaki, Huillaro (2018) estudio una tesis que tuvo como finalidad de evidenciar la relación del juego con la didáctica en los infantes de la entidad educativa N°2140 de Pichanaki. El estudio fue básico, no experimental, descriptivo correlacional y transaccional. Se trabajó con una muestra de 42 y una población de 100 infantes. La técnica fue la observación y el instrumento fue una lista de cotejo. Entre las conclusiones el 40,50% mediamente participan en el juego, el 35,70% se ubican en baja y el 23,80% en elevado, por lo tanto, se llega a concluir que los preescolares si participan ubicándose en nivel medio la mayoría y algunos en bajo.

El estudio tuvo como fundamentación científica a los siguientes planteamientos:

Las definiciones del juego, se puede definir el juego como una actividad libre, divertido, no hay obligación exhortación, es espontaneo al respecto, Álvarez (2001) la definición del juego es también conocida como “actividad peculiar” ya que el ser humano a lo largo del tiempo va pasando por diversas etapas que van cambiando momentos de su vida, es decir, el juego que realiza tanto el adulto como el niño tiene una total diferencia ya que el infante al realizar esta actividad tiende a conllevar su propia evolución y por el lado del adulto rápidamente uno se da cuenta de cuando está realizando algún juego. Por otro lado, desde los primeros años que tiene el infante cumple un rol importante dentro de ello ya que gracias a esto existe un desenvolvimiento adecuado en cuanto al aprendizaje que va a permitir que el infante tenga la capacidad lúdica para desarrollar alguna actividad. Básicamente cada una de

la particularidad que posee el infante significa que cada acción que empiece a hacer o experiencia de por sí, será mediante un juego ya que de esta forma es como va a desarrollar capacidades de diferentes aprendizajes en su beneficio. Además, tanto el aprendizaje como el esfuerzo tienen una relación muy cercana ya que de esta manera es como se forma la experiencia vivencial teniendo en cuenta que también existen puntos esenciales en relación al juego en sus diversos tipos, es decir, el juego hace referencia a las satisfacciones básicas que tiene el infante para aprender más mediante diversas acciones. Sin embargo, para saber despertar esta motivación al infante de poder desarrollar estos tipos de actividades es necesario que conlleve una vivencia placentera por la cual también lo realizará de forma eficaz.

El juego en los aprendizajes, al respecto existe muchas definiciones, en relación al estudio de la psicología, según el autor Piaget (1995) define al juego: Dentro del proceso evolutivo este tiende a requerir un factor y este es la actividad fundamental ocasionando de alguna forma cada comportamiento como parte de la estructura que lo conlleva. Principalmente se caracteriza por alcanzar mucho más de lo imaginado ya sea sobrepasando el espacio por lo que el juego tiende a ser una actividad de forma lúdica en la que se lleva a cabo por todas las etapas de la vida del ser humano.

Sin embargo, en el patrón psicológico también tiene relación dentro de la educación del infante ya que el juego cumplirá un rol importante como el de satisfacer diversas necesidades. Por consecuencia esta va a permitir que el niño (a) tenga la capacidad de poder desenvolverse en cuanto a cada uno de sus conocimientos, destrezas y diversas habilidades que son esenciales en la etapa preescolar (Jiménez, 2008).

Por su parte, UNICEF (2006) informa que los infantes a través de la Declaración de los Derechos del Niño también tienen el derecho al juego ya que este reconocimiento también posee en parte relación desde el 30 de noviembre de 1959 con la ONU. Es necesario tener en cuenta que cada una de las autoridades hagan de todo para que los niños (as) puedan disfrutar de lo que le corresponde ya que cada uno de ellos tiene básicamente el derecho de gozar de los diversos juegos que estén a su disposición.

Según Zuberman (2 000) considera que el juego cumple un rol importante teniendo en cuenta que conlleva una relación cercana tanto con la antropología y partes de la psicología ya que esto es importante para la relación interpersonal que conlleva el infante, el crecimiento y sobre todo la calidad de vida que requiere. Es decir, se denomina de manera positiva como un fin. Sin embargo, cuando el juego tiende a ser denominado como parte de un fin, básicamente se inclina a la enseñanza como la forma en la que puede tratarlo como un medio y además como parte de diversos tratados en los que tiene la capacidad de desarrollarse. Por estas razones mencionadas con anterioridad, el autor afirma que el juego es netamente un método ya que tienen características muy importantes como aprender diversas etapas o ser una herramienta en la que va a permitir que el infante adquiera más conocimientos de una forma lúdica. (Zuberman, 2 000)

Por otro lado, según Cadena (2 003) sostiene que muchas veces el infante tiende a ser denominado como parte de un campeón a futuro y esto puede ser debido a dos causas como: la primera está relacionada con la genética de la familia ya que durante el embarazo básicamente la madre posee una adecuada alimentación para el futuro de su heredero. Sin embargo, también existe otro tipo de causa como el haber trabajado en ello desde muy pequeños ya que así a lo largo del tiempo conlleva un trabajo seguido que irán mejorando cada día más en cada etapa de sus vidas. Asimismo, el deporte conocido como la natación tiene un papel importante dentro de esta problemática ya que básicamente se le denomina como el primer ejercicio adecuado que debe tener el infante, teniendo en cuenta que es debido a que cuando el infante empiece de alguna forma a mantener el líquido amniótico va a perder por lo mismo su capacidad natatoria ya que gracias a esto experimenta su primer tipo de dificultad como el miedo. Por esta razón, se reconoce que un recién nacido después de haber pasado un día entero con vida, tiene la capacidad de nadar (Cadena, 2 003). El infante cuando cumple 6 meses también se debe tener en cuenta que tendrá la capacidad tanto de pararse como de estar sentado por un lapso de tiempo. Este ejercicio que conlleva el infante también es conocido como la “tonicidad de la estructura muscular”. Además, cuando a lo largo del tiempo también va adquiriendo estas habilidades esenciales como hablar, andar y masticar debido a que principalmente por el crecimiento que tendrá de

manera adecuada mielinización y el crecimiento de masa encefálica para que se desarrolle de forma positiva. Otro factor importante que también surge en ello es el juego espontáneo ya que básicamente se da a los 2 años y es denominada como un trabajo individual y vital porque va a reducirse de alguna manera en el ámbito familiar. (Cadena, 2 003). Cuando el infante empieza a jugar primero trabaja la capacidad de poder ser espontáneo y sobre todo de desenvolverse adecuadamente en cuanto el desarrollo de la inteligencia. Sin embargo, cuando el infante cumple los 3 años de edad se da cada una de sus diversas acciones de una forma netamente voluntaria ya que en esta etapa es cuando va a trabajar la actividad motriz, teniendo como consecuencia de que el repita la acción hasta poder hacerlo por sí mismo y sin tener ningún tipo de dificultad. Más allá de esto y con el pasar de los años el infante adquiere la combinación compleja que le permitirá contribuir de diversas formas el desarrollo de su sistema psicomotor.

Desde un concepto sociológico, el juego hace referencia a lo siguiente:

En cuanto al libro del autor Huizinga (1 938) también llamado “Homo Ludens” sostiene lo siguiente: El juego básicamente hace referencia a su realización en un lapso de tiempo ya que también desarrollará estas acciones de manera voluntaria teniendo de la misma forma diferentes límites que se encuentran ya establecidos y que de esta forma es como se plantean de manera adecuada diferentes objetivos de sí mismo. (Huizinga, 1 938). En cuanto al juego educacional, el autor Freire (1 989) hace referencia a esto como la diferencia muy lejana que tiene tanto el animal como un ser vivo irracional con el infante que es denominado como ser humano. Por esta razón, se da por entendido que al infante nunca se le debe tratar como un animal de circo sino como la persona que es.

Por esta razón, el juego no simplemente es un pasatiempo, sino que también va a contribuir de manera positiva en el aprendizaje central que sostiene ya que además se tiene en cuenta las siguientes características que va a ir demostrando el infante como: tendrá la capacidad de poder crear con ayuda del juego una secuencia de posibles respuestas que se le presentan en cada etapa de su vida y al igual que obtenga un conocimiento innato por cada emoción que pueda demostrar. Cabe resaltar, que

cuando el infante llegue a la etapa de la adultez se sabe que va a poder también trabajar de manera beneficiosa el razonamiento y el descubrimiento en cuanto a la relación que existe en la vida de la persona y el juego presentado. (Freire, 1989)

El juego en la historia, al respecto se detalla lo siguiente:

Durante las épocas de años anteriores, principalmente el juego era definido de acuerdo al conjunto de costumbres, ideologías o influencia que existía en ese tiempo ya que de esta forma es como no se puede terminar cual es el origen que conlleva y solo es definida como una acción que proviene naturalmente del hombre. Es decir, es originado desde muchos años atrás o del mismo origen del ser humano.

Sin embargo, el significado del juego básicamente ha ido cambiando mediante van pasando los años de forma prácticamente innumerable. Por esta razón, es importante tener en cuenta la etimología que posee este término ya que de esta manera es como se da el conocimiento de tanto de la importancia y sus dos contextos que se da, teniendo como resultado una adecuada contribución en cuanto a su definición establecida.

Según el Diccionario Español de la Real Academia (RAE, 2006) principalmente indica que la etimología de la palabra juego es proveniente del latín “iocus” y hace referencia a un conjunto de acciones en pasatiempos de forma que puedan recrearse. Es decir, se da principalmente para satisfacer una necesidad básica y de forma espontánea que da a conocer el infante.

Si se ve desde un vocablo, básicamente el término jugar va a ser derivado del latín “iocari” ya que va a hacer referencia a la acción en la que tiene como propósito que el infante pueda ser parte del juego demostrando acciones como divertirse, relajarse y entre otras emociones que va demostrando el infante en este lapso de tiempo. Por lo tanto, el juego posee de diversas definiciones de acuerdo a la época establecida.

Sin embargo, cabe recalcar que el juego era definido de distintas maneras de acuerdo a las culturas que podrían presentarse, como: Principalmente los hebreos mencionaban que el juego se relacionaba con acciones como sonreír o básicamente

tomarse todo a la broma. A comparación de los griegos ya que ellos sostenían que el juego se daba de forma espontánea en el infante y que actualmente era denominada como una niñería. Finalmente, los romanos también tenían una forma diferente de pensar ya que para ellos el juego hacía referencia a una fiesta o alegría.

Cabe mencionar que cuando fue pasando el tiempo el juego que se relacionaba con diversas palabras provenientes en distintas lenguas, este término empezó a relacionarse de alguna forma. Es decir, comenzaron a surgir diversos sinónimos que podíamos reconocer rápidamente a este término de manera que se denominara como recreación en distintos tiempos ya sea de la infancia a la adultez.

Cuando se denominó el significado del juego principalmente existieron diversos filósofos que mencionaron la importancia de esto y que además en ese mismo tiempo tenía una relación con actividades que se realizan cotidianamente. A continuación, se hará mención a autores que fueron mencionados con anterioridad como: Aristóteles basada en las virtudes del juego indica mediante su teoría denominada “eutropelia” que este principalmente es el centro tanto de la formación como educación del ser humano, teniendo en cuenta que es adecuado principalmente a los infantes desde los 5 años de edad. Por otro lado, Platón indica que principalmente el juego tiene que comenzar desde la educación física y la música en la etapa preescolar ya que de esta forma es como se llegaba a obtener como resultado la dicha formación del alma. Es decir, la educación de alguna forma tenía relación con la educación del infante.

Cuando se habla de la actividad corporal, básicamente se basa en las diversas actividades que se dan a través del juego y diferentes tipos de sistemas que se encuentren establecidos. Por otro lado, en relación al libro IV de la Ética sostiene que para que el niño conlleve un descanso o libertinaje pleno es necesario que también ponga en práctica el juego. Sin embargo, en cuanto a la función del juego principalmente está clasificado por parte de diferentes autores clásicos en el proceso adecuado de la personalidad que debe tener el infante. Por el contrario, el libro VIII de la Política teniendo como principal autor al Aristóteles indica que el juego cumple un rol importante en la educación de la población ya que a lo largo del tiempo el juego ha

ido perdiendo el mismo valor con el que contaba antes teniendo en cuenta que se le consideraba de forma inmoral.

Aproximadamente en el siglo XVI, se le comenzó a dar importancia al juego dentro de un valor con relación a la educación ya que es aquí donde se encuentran estos colegios jesuitas que tenían como principal propósito poner en práctica nuevamente los diversos tipos de juegos.

A continuación, se da a conocer principales autores pedagogos como los siguientes:

A principios del siglo XIX, autores como Juan Amós Comenio XVII, Giovanni Pestalozzi y Juan Jacobo Rousseau XVIII sostienen lo siguiente: cuando se requiere que el infante lleve un adecuado desarrollo principalmente se debe tomar como relevancia factores importantes como el interés que le tome a cada actividad que realice. Es decir, cuando se hace referencia al término “juego” se le denomina a una actividad en la que va a desarrollar la capacidad de la inteligencia y por ende será encantadora. Otro autor como Frobel (1887) señala que la inteligencia requiere básicamente de algunos tipos de los juegos para que conlleve de esta forma un adecuado aprendizaje el infante. Por lo tanto, como resultado de lo antes mencionado se afirma que un niño (a) es realmente eficaz en cada una de sus acciones cuando ha tenido desde temprana edad diversas actividades como la participación o la autoexpresión de por medio. (Frobel, 1887)

Freud (1920) desde un punto de vista psicoanalítico sostiene que el juego lúdico básicamente es una forma simbólica que realiza e infante ya que estas actividades cumplen sus necesidades básicas con el deseo, pero teniendo en cuenta que como parte de una realidad no será de la misma forma posible. Cabe resaltar que también no es posible dejar dos aspectos que son esenciales como el educativo y psicológico (Freud, 1920).

Según Piaget en relación al desarrollo intelectual que debe tener el infante menciona que el cuando el niño (a) se recrea básicamente se centra en gastar energía logrando un esencial desarrollo del mismo. Durante el proceso del juego, de alguna

manera se lograr adquirir una adaptación compleja debido a qué es beneficioso que el infante haga que el juego sea significativo teniendo presente que debe manipular diversos objetos que les permita construir algún tipo de cosa. (Piaget, 1995)

Por su parte, Vygotsky (1982) en relación al juego hace referencia a una interacción con más niños (as) de su edad que va a tener como propósito crear algún tipo de juego de roles, siendo además denominado como la actividad social. Sin embargo, en cuanto al juego simbólico también juega un rol importante dentro del juego ya que va a permitir que el infante desarrolle de manera eficaz su imaginación y creatividad. Es decir, otro factor importante que también lo vincula a esto es la interacción que va a tener en este caso el infante con su entorno, logrando convertir diversos objetos utilizando su imaginación para darle un significado netamente único (Vygotsky, 1982) Sin embargo, existen acciones que se asocian de tal forma desde una perspectiva relacionada a la sociología y antropología de forma que podemos también relacionarla con el estudio de las diversas ciencias sociales que desde este panorama siempre debe estar relacionada en dos ámbitos tanto psicológico como educativo, poniendo como ejemplo principal de esto a la acción del infante cuando se coloca la escoba como si estuviera imitando a un caballo. Por último, desde un punto de vista antropológico el juego básicamente siempre ha estado relacionado con diversos aspectos como costumbres o culturas dentro de un establecido pueblo (Vygotsky, 1982). Sin embargo, el juego cumple un rol importante ya que va a tener la función de que entre los seres humanos exista una comunicación y sobre todo un vínculo esencial (Vygotsky, 1982).

Dentro de esta definición del juego también existen autores como Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Blanchard y Cheska que afirma que este es denominado como un elemento esencial con el que debe contar la antropología en relación a la educación del infante ya que, si bien se sabe, el juego permite de alguna forma que el individuo se identifique en un grupo establecido. Es decir, el juego también tiene la capacidad de poder potenciar esta identidad de grupo para que se tenga como logro una cooperación deseada. Por esta razón antes mencionada se afirma que cuando el infante desarrolla la acción de jugar entonces es ahí donde empieza a entender todo el entorno

en el que se encuentra rodeado. (Ortega,1992)

Por otro lado, desde un punto de vista sociológico, el autor Ortega (1 992) menciona que el juego además de cumplir con las funciones antes mencionada también a va a darle esta capacidad al infante de poder aprender estos valores que hoy en día se han vuelto esenciales para cumplir objetivos, tales como el ético y moral. Es decir, el juego va a transmitir de alguna forma las culturas con la que proviene el individuo. Además, autores como Orlick afirma que cuando el infante realiza esta acción de jugar los niños (as) básicamente dan a conocer esa parte activa que tienen entonces de esa misma forma podrán adquirir un aprendizaje social que sea beneficioso para cada uno. Por otra parte, en los juegos también podemos verlos desde dos perspectivas ya que en la primera principalmente el juego se relaciona a esta acción del niño de recrearse y disfrutar de lo que está haciendo, pero si empiezas a deformarlo agregándolo un tipo de competición entonces se tendrá como resultado acciones inadecuadas como agresiones. (Ortega,1 992)

Por su lado, desde una perspectiva tanto psicológica como antropológica, (Rubio, 1 980) señala que el juego hace referencia a una actividad netamente propia que de alguna manera se da en cuando a la personalidad de cada uno de manera constante. Es decir, cumple una función importante también ya que va a satisfacer las características que conlleva su entorno hasta llegar a descubrir estas raíces en las que ha ido creciendo. (Rubio, 1980).

Por lo tanto, se observa que son diversos autores los que dan a conocer el significado que tiene para ellos el juego entonces en relación a esto se puede afirmar que su desarrollo se da de forma espontánea y que se caracteriza a la vez por ser parte de una actividad libre que va a conllevar diversas reglas. Además, cabe resaltar que se tiene como propósito que el infante pueda recrearse ya que son ellos mismos los que plantean cada tipo de juego con relación a diferentes tipos de variaciones. (Rubio, 1980)

Por lo tanto, el juego tiene como propósito las diversas situaciones: estimulación eficaz de los tipos de relaciones existentes como las sociales, afectivas, cognoscitivas, psicomotoras y verbales ya que es a la vez mediante el cual el infante

crece con buenos valores, relaciones con las demás personas y pensamientos que les servirá a futuro, (Rubio, 1980)

Las teorías del juego, en relación a la subsistencia del hombre, existen diversos autores que tienen como finalidad dar a entender cuál es la causa de su denominación y la acción esencial dentro del juego. Es decir, gracias a ello se va a tomar en cuenta la “heterogeneidad” que deberá haber tanto en las diversas expectativas como definiciones.

Básicamente a mitad del siglo XIX y principio del siglo XX es cuando el juego toma una posición histórica y afirma que existen tipos de razonamientos en base a una teoría. Uno de ellos es también señalado como excedente de la laxitud, síntesis y tanto del entrenamiento como el energético.

La teoría del excedente energético, al respecto Spencer (1955). Autores como Herbert S. a mitad del siglo XIX sostiene una teoría del juego que es definida como el exceso de energía que genera el niño (a) al realizar esta actividad. Es decir, en cuanto a la explicación que tiene el autor sobre su teoría, sostiene que básicamente en la etapa de la niñez, el infante no debe realizar acciones para que pueda llegar a sobrevivir (Spencer, 1985). Es decir, la mayoría de veces el infante ocupa cada uno de sus espacios libres para esta actividad ya que además de haber sido intervenida por el padre de familia, cada uno de manera personal expresará también cuales son las necesidades básicas requeridas.

Otra teoría que también es importante es la “pre ejercicio” por el autor Groos (1898). Sin embargo, tiempo después es donde sale otro autor como Karl a afirmar esta teoría, pero denomina de manera diferente como “pre ejercicio”. Este autor indica que el juego cumple una labor importante en el futuro del infante ya que es de esta manera que a través de su práctica tendrá diversas funciones en las que podrá desenvolverse mejorando constantemente para cuando llegue a ser adulto.

Cabe resaltar que Ortega (1992) por su parte afirma que esta teoría tiene una finalidad y es que nunca debe dejar de destacarse cuál es la función que cumple el juego dentro del desarrollo constante que conlleva el infante.

La teoría de la recapitulación, propuesta por Hall (1904), dentro del comportamiento ontogenético existe una característica principal que es denominada como el juego ya que como principal función va a tomar esta evolución filogenética. Es decir, mediante el juego también puede llegar a que el infante represente acciones que realizaban las razas humanas primitivas, por ejemplo, cuando el infante está en la etapa preescolar tiene como parte de interés tratar de construir algún tipo de vivienda como cabaña y esto hace que rápidamente se asocie de alguna forma a las actividades que hacían en tiempos anteriores los primitivos ya que se acogían así para que no les pasara absolutamente nada.

La teoría de la relajación, según Lazarus (1883), principalmente también puede ser denominada como teoría de la distención y señala que el juego básicamente es la manera en cómo el infante llega a desestresarse después de haber hecho actividades que haya sido muy agotadoras para él. Por lo tanto, se le denomina como la acción compensadora en cuanto al esfuerzo que ha puesto el niño (a) en otra serie de actividades que se dan de forma cotidiana.

A inicios del siglo XX (1923) el autor Buytendijk (1923) en relación al juego, sostiene que es también la actividad propia que demuestra el infante ya que también se le denomina como diversos resultados que dará a conocer el individuo como la ambigüedad en diversos aspectos ya sea en relación a la timidez, curiosidad, movimientos e impulsividad.

Por otro lado, según Beltrán (1991) sostiene que el juego nunca pierde su esencia así tenga por como partes diversos objetos. Sin embargo, Claparède afirma que esta teoría no va a explicar ciertas características importantes como: prohibir la definición de juego cuando existe algún tipo de relación con juguetes o la existencia de algún tipo de juegos en diversas etapas a lo largo de la vida, teniendo en cuenta que la actividad de forma lúdica debe estar separada.

En relación al psicoanálisis, el autor Freud (1965) señala que este es un modo de poder entender el juego que se está desarrollando. Cabe señalar que este tipo también tiene como principal propósito denominar al juego como parte de una expresión que tiene el hombre como instinto. Por otro lado, desde la perspectiva del

psicoanálisis indica que el juego cuenta con importantes características como las siguientes: posee una adquisición de salida en cuanto a los conflictos, su valor es terapéutico y finalmente de forma personal también tiene relación con cada una de las preocupaciones. Es decir, de acuerdo a los elementos inconscientes es como se da de alguna manera un tipo de salida cuando el individuo adquiere placer.

Por otro lado, Piaget (1973). En efecto, Jean afirma en cuanto a la cognitiva del juego que tiene una relación principalmente por la creación que conlleva la inteligencia ya que como resultado a esto va a obtenerse un juego que básicamente se encuentra asociado a esta etapa sensorio-motriz porque es aquí donde principalmente se desea cada una de estas operaciones netamente formales. Es decir, el juego generalmente está distribuido por diversos mecanismos que tienen como propósito la adquisición de una adaptación en el juego de manera que el infante al realizar la actividad va a poder relacionarse con su realidad utilizando cada esquema esencial en cuanto a sus conocimientos. Por esta razón, el infante tiende a repetir la acción cuantas veces sean necesarias hasta llegando a manipular objetos que resulten ser conocidas para cada uno.

Las dimensiones del juego, al respecto el Ministerio de Educación del Perú (2012) en relación al juego, básicamente se han manifestado diferentes organizaciones que definen a cada uno de estos modelos establecidos. En efecto, la primera organización que se hará mención a continuación está asociada principalmente al desarrollo tanto de las preferencias como estimulación del infante.

Dimensión 1, los juegos didácticos, el respecto Delgado (2011) indica que un juego educativo tiene como finalidad incentivar el desarrollo constante de la habilidad del pensamiento ya sea el conocimiento, la atención o la memoria actuando de manera didáctica. Por otro lado, Huizinga (1938) señala, el juego principalmente tiende a ser divertido y de la misma forma sentir una tensión. Es decir, hace referencia a la acción donde el individuo actúa voluntariamente teniendo en cuenta una serie de reglas que se deberán cumplir obligatoriamente

Dimensión 2, el juego motor, este juego se basa en la búsqueda mediante la percepción generada y el propio cuerpo del infante. Existen diversas acciones que se

puede mencionar para dar una mejor explicación como correr, lanzar algo, saltar un pie que son definidas a la vez como diferentes juegos que son motores. Es decir, el dominio del cuerpo es una característica importante dentro de este juego ya que el infante tiende a ejercitar su cuerpo y busca en otras ocasiones la forma de poder manifestarlo como parte de una actividad diaria. Sin embargo, este tipo de juego básicamente también requiere de ciertas características para que se pueda desarrollar de manera adecuada como el espacio, cuando se habla de este aspecto básicamente se debe tener en cuenta que debe ser amplio ya que el infante requiere expandirse por todo el lugar, además de contar con diversas objetos o espacios que también formen parte de ellos como rampas que se denominará como parte de un reto para cada uno de ellos. Cabe resaltar que dentro de esta etapa también es fundamental que exista el desarrollo relacionado a la libre psicomotricidad.

Dimensión 3, el juego social, este juego principalmente se caracteriza por tener la capacidad de predominar cierto tipo de interacción que también tendrá que ser reconocido como objeto que forme parte a la vez dentro de esta actividad. Además, sostiene que se pueden dar diversos ejemplos de dicho juego en diferentes etapas de su vida como: el bebé aun tratando de jugar con el cabello de mamá o el cambio de voz que se irá notando poco a poco. En comparación, infantes con edad un poco más avanzada ya tienen la capacidad de poder llegar a interactuar con otras personas, teniendo como relevancia la auto regulación que debe existir en sí mismo. Es decir, este juego básicamente ayuda de forma positiva al infante ya que va a desarrollar en ellos diversas características como afecto, empatía, el acercamiento a las demás personas y la soltura que es requerida desde temprana edad.

Dimensión 4, El juego cognitivo, principalmente tiene como propósito una adecuada búsqueda cognitiva del infante ya que esto surge desde la primera manipulación del infante en relación a objetos que estén en su entorno. Sin embargo, conforme va pasando el tiempo básicamente la inteligencia que forma parte del infante se comienza a activar obteniendo una buena resolución de algún problema que se le presente a futuro. Sin embargo, existen diversos objetos que permite dar a conocer este

tipo de juego como cuando el infante intenta construir por esfuerzo propio una torre o diversos juegos de mesa que les permite desarrollar su capacidad.

Dimensión 5, Juego simbólico, en este juego básicamente se representa diversas características como la relación que existe entre personas. Es decir, este juego tiene como fin poner en práctica cada una de las dimensiones que tiene el infante en cuanto a sus diferentes experiencias de forma equitativa ya que debe estar en una constante observación en cuanto a la observación tanto del mundo irreal como el real para así poder obtener una posible distinción con el fin de que el infante logre reconocer cual es verdaderamente un tipo de juego. Es decir, este tipo de juego va a jugar un rol importante ya que va a permitir que el infante a través de sus experiencias vividas vaya convirtiendo elementos a situaciones que son verdaderamente ciertas. De acuerdo a cada una de estas habilidades es como va a darse esta representación de las diversas situaciones imaginarias. Quiere decir, el infante tendrá la capacidad de poder recordar situaciones en cada actividad que básicamente está imitando originando en él y como parte de un beneficio en su desarrollo en la práctica de dicho juego. Estas situaciones pueden ser representadas en momentos diarios que se ven en la edad temprana como cuando el infante actúa que está dormido. Por otro lado, según Minedu afirma: Aproximadamente desde el año y medio de edad el infante ya comienza a manipular diversos objetos para su actividad como darle de comer a su muñeca con una cuchara.

De esta forma es como el infante empieza a convertir de alguna manera sus muñecas en agentes que realizarán diversas acciones como denominándola en diversos juegos como mamá que cuida a sus bebés. Asimismo, cabe mencionar que esta competencia cuando ya está en un poco más de proceso va formando nuevas transformaciones como el niño cuando determina que el plátano puede tomar la forma también de un teléfono.

Por lo tanto, esto como resultado va a poder obtener un desarrollo adecuado en cuanto al aprendizaje que conllevará el infante. Es decir, el juego simbólico básicamente hace referencia a este manejo adecuado de diversas especialidades que tienen relación con el desarrollo del pensamiento ya que realizará diferentes

características como: la sustitución de la realidad a cambio de un objeto que tiene algún tipo de concordancia con su entorno, entonces se tiene como propósito poder representar mediante un objeto establecido la realidad vivida o expresada diariamente.

El estudio se justificó por las siguientes razones:

La investigación tuvo relevancia para desarrollarse porque fue importante realizar el estudio para conocer el uso de los juegos en los niños de cinco años, para luego recomendar acciones pertinentes para revertir el problema planteado para la mejora de la educación de la niñez.

El estudio se realizó para ampliar y profundizar los conocimientos sobre los juegos, luego organizar para luego llegar a resultados y recomendar acciones a bien de los educandos y educadoras consideradas en la investigación.

El beneficio social del estudio recayó a los niños de educación inicial para mejorar el uso del juego, en vista de que los resultados sirvieron para sugerir acciones para revertir el problema, por otro lado, las recomendaciones fueron orientados a las educadoras para desarrollar actividades de aprendizaje contando como fundamentos los resultados y conclusiones del estudio.

El aporte científico del estudio fue a la sociedad, brindando una información actualizada con resultados que encaminen a recomendaciones para mejorar la educación de la niñez, además se usó una metodología de investigación funcional, e instrumentos validados y confiables, que sirvieron como referentes a las futuras investigaciones, además la información se usó como fuente de consulta sobre el uso de los juegos en la educación de la niñez.

El problema del estudio fue:

En la actualidad muchas familias muy poco se dedican a jugar con los menores hijos, enfatizando mayor tiempo en la dedicación a las redes sociales asignado a sus menores los videojuegos o algo tecnológico y sedentario sin ninguna duda perjudicando el desarrollo integral del niño.

Por otro lado, en mi desempeño laboral como maestra de educación inicial he evidenciado que muchos niños se entusiasman por jugar que consiste en correr, saltar, gatear, aplaudir, caminar, armar, etc; y por otro lado el Ministerio de Educación promueve realizar actividades basados en el juego.

En el ámbito Internacional las evaluaciones constantes que se dan a los estudiantes promovidos por Banco Mundial o las evaluaciones Pisa nos ubican en los últimos lugares, evidenciándose el poco desarrollo de lenguaje de nuestros estudiantes, entonces nos urge conocer a profundidad el desarrollo de las habilidades comunicativas de nuestros niños para contar con ciudadanos eficientes en la comprensión lectora.

En el ámbito nacional, en la Evaluación Censal de Estudiantes y la Evaluación Muestral de Estudiantes, aplicadas en el mes de octubre y noviembre del año 2018, y cuyos resultados fueron publicados en el mes abril del año 2019 en lo se observan desempeños diferenciados y retrocesos. En el ámbito nacional, existe un consenso sobre la crisis del aprendizaje en el Perú; esta situación se ha detectado a partir de 1996, a través de las continuas evaluaciones realizadas por el Banco Mundial, la UNESCO, el Ministerio de Educación a través de la Unidad de Medida de Calidad y PISA.

Además, cabe enfatizar la formación integral de nuestros niños que implica desarrollo del juego desde los primeros años de vida, entonces podemos deducir que estamos con un problema con nuestros niños y niñas de educación inicial, por ello planteo el siguiente problema de investigación.

Formulación del problema de investigación, fue:

¿Cuál es frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022?

La definición conceptual, se planteó a continuación:

La variable, el juego, Piaget (1991) define al juego como una actividad fundamental

ocasionando de alguna forma cada comportamiento como parte de la estructura que lo conlleva. Principalmente se caracteriza por alcanzar mucho más de lo imaginado ya sea sobrepasando el espacio por lo que el juego tiende ser una actividad de forma lúdica en la que se lleva a cabo por todas las etapas de la vida del ser humano.

Definición operacional, se detalla a continuación:

La variable uso de los juegos se medirá con una guía de observación teniendo en cuenta tres escalas: bajo= 1, medio=2 y alto=3 y luego se consolidará con baremos que tiene las siguientes escalas: bajo= 23 a 38, medio= 39 a 53 y alto= 54 a 69.

La hipótesis del estudio fue:

El La frecuencia de uso de los juegos en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, es bajo.

Los objetivos del estudio, fueron:

Objetivo general es: Determinar la frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022.

Objetivos específicos, fueron:

Identificar la frecuencia de uso de los juegos didácticos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022.

Describir la frecuencia de uso del juego motor en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022.

Identificar frecuencia de juego social de los infantes de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022.

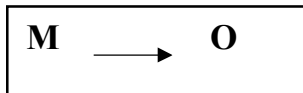
Detallar la frecuencia de los juegos Cognitivos de los infantes de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022

Metodología

Este presente trabajo de investigación fue de tipo básico, porque el propósito es profundizar la información sobre la ubicación espacial, al respecto Carrasco (2013), manifiesta que la investigación básica o teorica se realiza con la finalidad de producir, ampliar y profundizar nuevos conocimientos sobre las ciencias sociales.

El diseño considerado de la investigación fue transaccional descriptivo y no experimental, al respecto Carrasco (2013) afirma que estos diseños de investigación se emplea para analizar y conocer las características, propiedades, rasgos y cualidades de un hecho o fenómeno de la realidad en un tiempo determinado, entonces en este estudio se recogió la información de la población muestral esto fue en un solo momento y luego se describió los niveles de ubicación espacial.

Esquema de investigación descriptiva simple



M= Muestra

O= Observación

La población muestral está conformada por 87 los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663 – Barranca, matriculados en el año escolar 2022. La muestra considera es no probabilismo e intencional. Para mayor claridad se detalla a continuación. A continuación, se detalla:

Tabla 1

Población muestral del estudio

Aulas de los 5 años	
Género	Cantidad
Claveles	30
Girasoles	29
Geranios	28
Total	87

La técnica del presente estudio fue la observación al respecto Carrasco (2013) afirma que es un proceso con un propósito de registrar las características, propiedades y/o cualidades de los sujetos u objetos de estudio. La observación como técnica fue dirigido a 87 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, 2022.

La presente investigación se utilizó como instrumento la guía de observación para medir la ubicación espacial de los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, 2022.

A continuación, se describe:

La presente investigación se utilizó como instrumento la guía de observación para medir la ubicación espacial de los infantes de cuatro años de nivel inicial de la Institución Educativa N°460, Paramonga, 2022. A continuación, se describe:

Guía de observación: Uso de los juegos, este instrumento se administró a 87 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, 2022. La guía de observación el uso de los juegos consta de 23 ítems y abarca las 4 dimensiones de la variable, y la duración de la aplicación es aproximadamente 15 minutos por cada niño.

Las escalas por cada ítem con los respectivos valores se describen a continuación:

1= Bajo

2= Medio

3= Alto

Luego se realizará la baremación para consolidar la puntuación por la variable, que a continuación se describe:

Bajo=[23-38]

Medio=[39-53]

Alto=[54-69].

Tabla 2

Validación por juicio de expertos: guía de observación “Uso de juegos”

Nº	Validador	DNI	Grado	Resultado de aplicabilidad
1	Mery Gladiz Landauro Villanueva	18104192	Magister	Aplicable
2	Tania Mirtha Condor Peralta	41544567	Doctora	Aplicable
3	Cinthy I. Castillo Asencios	41912912	Magister	Aplicable

Además, se aplicó el instrumento a la muestra piloto de 10 niños de nivel inicial, se halló el Alpha de Cronbach en lo cual resultó 0,915 lo que indican una buena fiabilidad del instrumento de recolección de información, es decir es confiable y aplicable, como se detalla a continuación:

Tabla 3

Confiabilidad Alfa de Cronbach

Variable	Estadísticas de fiabilidad	
	Alfa de Cronbach	N de elementos
Uso de los juegos	0,915	23

El procesar y analizar los datos consiste en recoger, agrupar, representar e interpretar los datos con la finalidad de conseguir los hallazgos en una investigación.

Al respecto Bernal (2010) procesar datos consiste en agrupar datos en tablas o figuras para luego interpretar y evidenciar los hallazgos de una investigación.

Por lo tanto, en el presente proyecto de investigación se usó el Excel y/o el SPSS versión 27 para procesar la información.

Se elaboró tablas e histogramas estadísticos que permitió observar la distribución o comportamiento de los datos, que se detallan a continuación.

Tabla 4

Estadístico usado en el estudio.

Estadística descriptiva

Tablas y figuras de frecuencia absoluta y porcentual.

Resultados

La investigación se denominó “Uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022” el resultado del estudio organizado en tablas y figuras por lo objetivos específicos y luego el general se detallarán a continuación:

Tabla 5

El nivel de uso de los juegos didácticos en los infantes de cinco años

Nivel	N	%
Bajo	14	16,09
Medio	67	77,01
Alto	6	6,90
Total	87	100,00

Fuente: Base de datos del estudio.

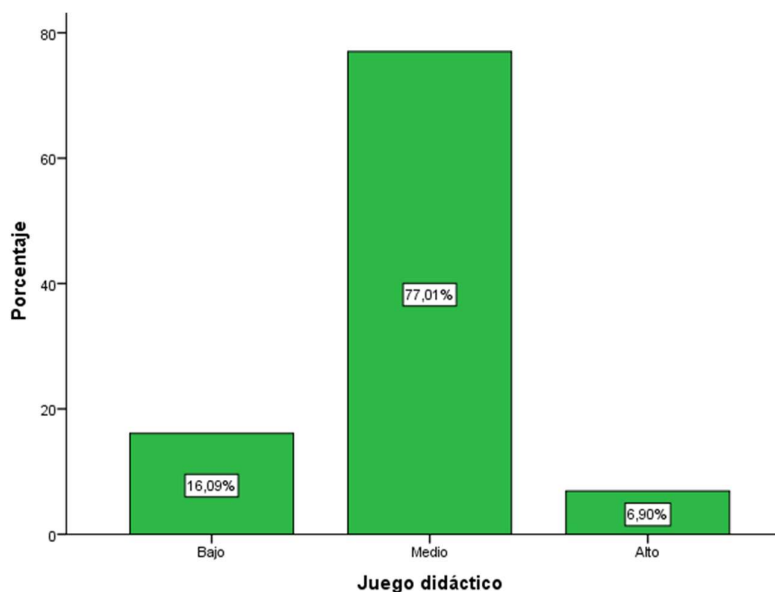


Figura 1:

El nivel de uso de los juegos didácticos en los infantes de cinco años

Sobre el nivel de uso de los juegos didácticos en los infantes de cinco años, en la tabla 5 y figura 1 se observa lo siguiente: el 16,09% de educandos se ubican en

nivel bajo, en medio el 77,01% y el 6,90% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio del uso de los juegos didácticos.

Tabla 6

El uso del juego motor en los infantes de cinco años

Nivel	N	%
Bajo	21	24,14
Medio	48	55,17
Alto	18	20,69
Total	87	100,00

Fuente: Base de datos del estudio.

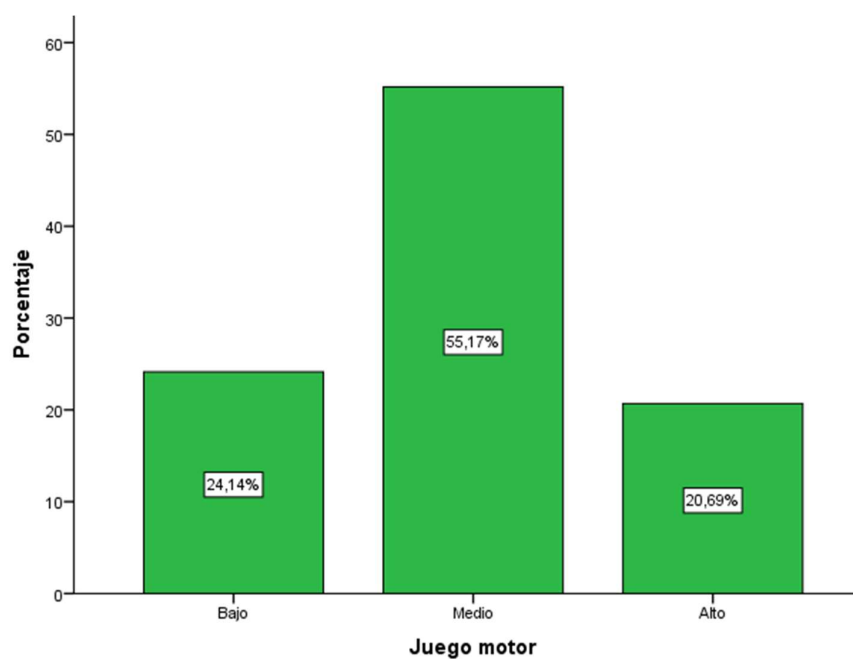


Figura 2:

El uso del juego motor en los infantes de cinco años.

Sobre el uso del juego motor en los infantes de cinco años en la tabla 6 y figura 2 se observa lo siguiente: el 24,14% de educandos se ubican en nivel bajo, en medio el 55,17% y el 20,69% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio del uso del juego motor.

Tabla 7

La frecuencia del juego social de los infantes de cinco años.

Nivel	N	%
Bajo	14	16,09
Medio	61	70,11
Alto	12	13,79
Total	87	100,00

Fuente: Base de datos del estudio.

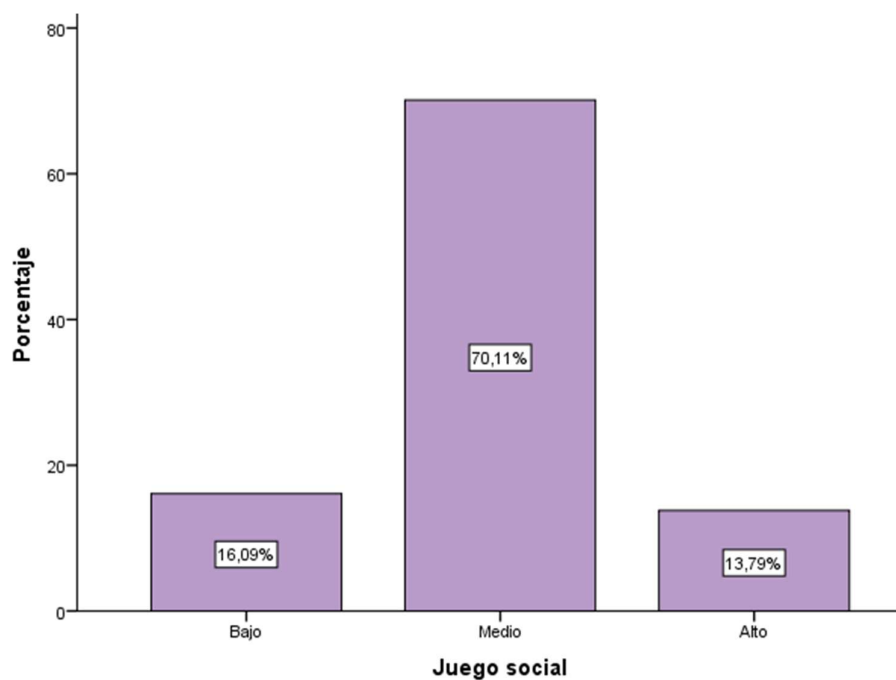


Figura 3:

El nivel juego social de los infantes de cinco años.

Sobre el nivel juego social de los infantes de cinco años en la tabla 7 y figura 3 se observa lo siguiente: el 16,09% de infantes se ubican en nivel bajo, en medio el 70,11% y el 13,79% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio de juego social.

Tabla 8

La frecuencia del uso juegos Cognitivos de los infantes de cinco años.

Nivel	N	%
Bajo	13	14,94
Medio	60	68,97
Alto	14	16,09
Total	87	100,0

Fuente: Base de datos del estudio.

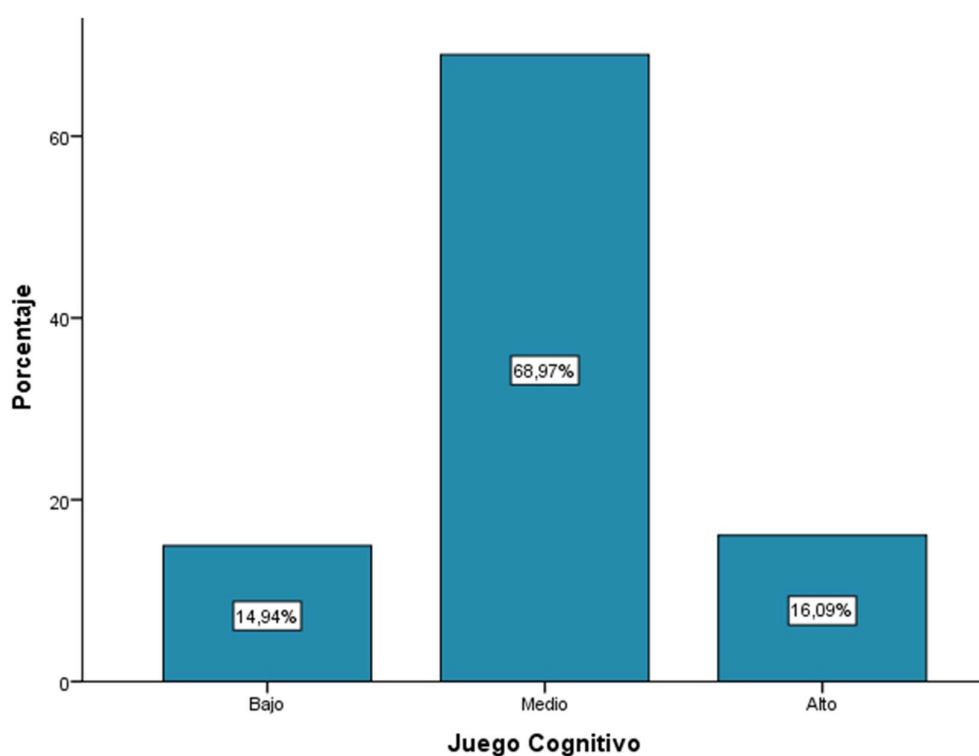


Figura 4: *La frecuencia del uso juegos Cognitivos de los infantes de cinco años.*

Sobre la frecuencia del uso juegos Cognitivos de los infantes de cinco años en la tabla 8 y figura 4 se observa lo siguiente: el 14,94% de educandos se ubican en nivel bajo, en medio el 68,97% y el 16,09% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio de la frecuencia del uso juegos Cognitivos.

. Tabla 9

La frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años.

Nivel	N	%
Bajo	8	9,2
Medio	60	69,0
Alto	19	21,8
Total	87	100,0

Fuente: Base de datos del estudio.

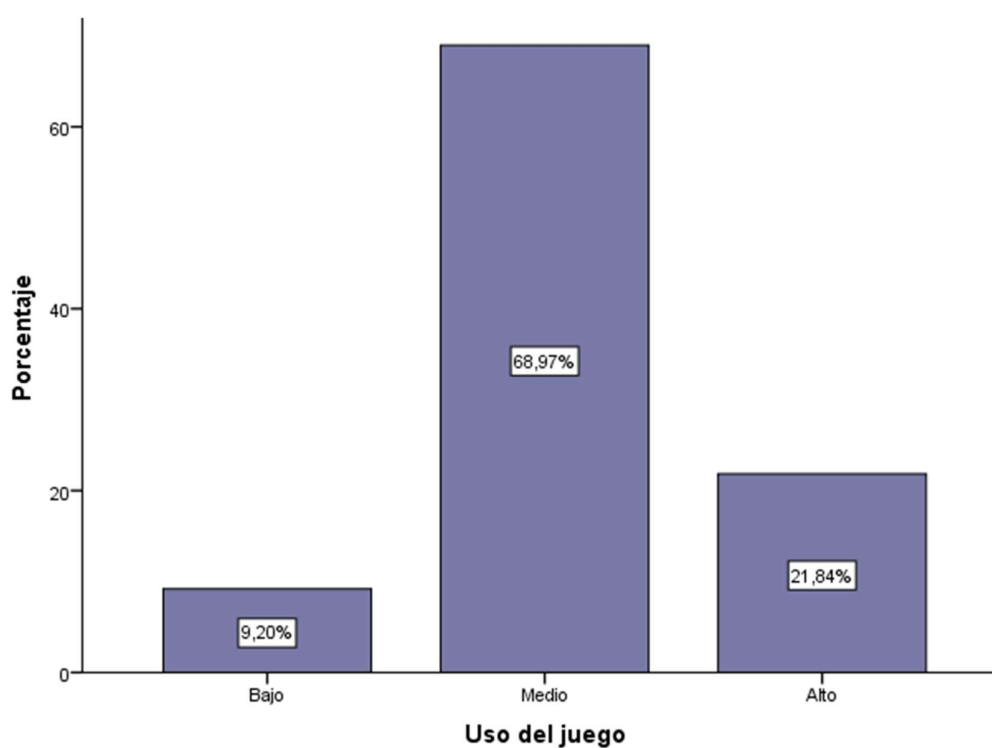


Figura 5: *La frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años.*

Sobre la frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años en la tabla 9 y figura 5 se observa lo siguiente: el 9,20% de educandos se ubican en nivel bajo, en medio el 68,97% y el 21,84% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio de la frecuencia del uso juegos.

Análisis y Discusión

Los resultados del estudio son relevantes, por lo tanto, es indispensable que a continuación se analice y se discuta con los hallazgos de los investigadores citados en los antecedentes, que a continuación se detalla:

Al determinar la frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, se observa lo siguiente: el 9,20% de educandos se ubican en nivel bajo, en medio el 68,97% y el 21,84% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio de la frecuencia del uso juegos; se coincide con Huillaro (2018) entre las conclusiones el 40,50% mediamente participan en el juego, el 35,70% se ubican en baja y el 23,80% en elevado, por lo tanto, se llega a concluir que los preescolares si participan ubicándose en nivel medio la mayoría y algunos en bajo, mientras que, Flores (2018) entre los resultados indica que el 50% en medio, 40,0% se ubican en alto y 10,0% en bajo de los juegos didácticos; mientras que en los jugos de dramatización el 46,90% en alto el 40.6% en medio y el 12.5% en bajo; además 50.0% en alto el 37.5% en medio y el 12.5% en bajo del juego de construcción. Llegando a la conclusión que la mayoría de los infantes sí practican los juegos; por lo tanto, sobre lo indicado en líneas arriba se llega a concluir que la mayoría se ubican en nivel medio de la frecuencia del uso juegos.

Al identificar la frecuencia de uso de los juegos didácticos en los infantes de cinco años en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, se observa lo siguiente: el 16,09% de educandos se ubican en nivel bajo, en medio el 77,01% y el 6,90% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio del uso de los juegos didácticos; se coincide con Piura, Cotrina (2021) entre los resultados afirmando que el 49,71% realizan el juego denominado didáctico, mientras que el 50,29% practican otros tipos de jugar o simplemente no juegan, mientras que En Lima, Común y Reategui (2020) en el estudio se llegó a los siguientes resultados: muestran que, el 86.7% de los niños y niñas observados siempre participan en el juego, el 10.0% casi siempre y el 3.3% a veces; por lo tanto, sobre lo indicado en líneas arriba se llega a concluir que la mayoría se ubican en nivel medio del uso de los

juegos didácticos.

Al describir la frecuencia de uso de los juegos motor en los infantes de cinco años en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, se observa lo siguiente: el 24,14% de educandos se ubican en nivel bajo, en medio el 55,17% y el 20,69% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio del uso del juego motor; se coincide con Loayza y Salvatierra (2021) entre los resultados afirmaron que el 70,00% respetan las reglas del juego, el 10,00% casi siempre, el 12,00% a veces, el 5,00% cas nunca y el 3,00% nunca. Entonces se llega a concluir que la mayoría de los infantes respetan las reglas; por lo tanto, sobre lo indicado en líneas arriba se llega a concluir que la mayoría se ubican en nivel medio del uso del juego motor.

Al identificar el nivel juego social de los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, se observa lo siguiente: el 16,09% de infantes se ubican en nivel bajo, en medio el 70,11% y el 13,79% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio de juego social; se coincide con Londoño, Pérez & Valerio (2018) llegó a los siguientes resultados: el 79% de los estudiantes indico que pocas veces la docente aplica juegos en su metodología de enseñanza el 11% que la maestra NO aplica juegos en el salón y el 10% que la maestra si realiza juegos en clase, mientras que Loayza y Salvatierra (2021) entre los resultados afirmaron que el 70,00% respetan las reglas del juego, el 10,00% casi siempre, el 12,00% a veces, el 5,00% cas nunca y el 3,00% nunca; por lo tanto, sobre lo indicado en líneas arriba se llega a concluir que la mayoría se ubican en nivel medio de juego social.

Al detallar la frecuencia de los juegos Cognitivos de los infantes de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, se observa lo siguiente: el 14,94% de educandos se ubican en nivel bajo, en medio el 68,97% y el 16,09% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio de la frecuencia del uso juegos cognitivos; se coincide con Huillaro (2018) entre las conclusiones el 40,50% mediamente participan en el juego, el 35,70% se ubican en baja y el 23,80% en

elevado; mientras que Loayza y Salvatierra (2021) entre los resultados afirmaron que el 70,00% respetan las reglas del juego, el 10,00% casi siempre, el 12,00% a veces, el 5,00% casi nunca y el 3,00% nunca, por lo tanto, se llega a concluir que los preescolares si participan ubicándose en nivel medio la mayoría y algunos en bajo; por lo tanto, sobre lo indicado en líneas arriba se llega a concluir que mayoría se ubican en nivel medio de la frecuencia del uso juegos cognitivos.

Conclusiones

A continuación, detallamos las conclusiones:

- Se determinó la frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, observándose lo siguiente: el 9,20% de educandos se ubican en nivel bajo, en medio el 68,97% y el 21,84% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio de la frecuencia del uso juegos.
- Se identificó la frecuencia de uso de los juegos didácticos en los infantes de cinco años en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, observándose lo siguiente: el 16,09% de educandos se ubican en nivel bajo, en medio el 77,01% y el 6,90% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio del uso de los juegos didácticos.
- Se describió la frecuencia de uso del juego motor en los infantes de cinco años en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, observándose lo siguiente: el 24,14% de educandos se ubican en nivel bajo, en medio el 55,17% y el 20,69% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio del uso del juego motor.
- Se identificó el nivel juego social de los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, observándose lo siguiente: el 16,09% de infantes se ubican en nivel bajo, en medio el 70,11% y el 13,79% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio de juego social.
- Se detalló la frecuencia de los juegos Cognitivos de los infantes de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, observándose lo siguiente: el 14,94% de educandos se ubican en nivel bajo, en medio el 68,97% y el 16,09% en nivel alto, por lo tanto, la mayoría se ubican en nivel medio de la frecuencia del uso juegos cognitivos.

Recomendaciones

En el presente estudio, se recomienda lo siguiente:

- Se recomienda a la Institución Educativa N°663 – Barranca realizar un Plan de sensibilización para mayor uso del juego con los infantes de cinco años, para ello se recomienda a ejecutar, monitoreo y evaluar para mejorar el aprendizaje de los educandos.
- Esta investigación debe ser inicio de otras investigaciones; porque requiere mayor profundización en la búsqueda de la objetividad y sugerencias para la mejora de los aprendizajes de los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°663 – Barranca, 2022.
- Se sugiere a la Institución Educativa N°663 – Barranca, realizar acciones de planificación en los documentos de gestión considerando actividades o espacios que conlleven a mejorar uso de los juegos, con estrategias innovadores, y que a su vez este pueda reflejarse en la educación de los infantes.

Referencias Bibliográficas.

- Alvarez, M. (2 001). *Pequeños lectores, escritores y poetas. Juegos de lenguaje para niños*. Educere, Universidad de los Andes. Venezuela.
- Bates, E., y MacWhinney, B. (1 989). *The crosslinguistic study of sentence processing*. Cambridge University Press. New York.
- Beltrán, J. (1 991). *Sentido psicológico del juego*. Tripero (Ed.). Juegos, juguetes y ludotecas. Publicaciones Pablo Montesino. Madrid, España.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Pearson Educación, Colombia.
- Brunner., J. (1 996). *Hacia una teoría de la instrucción*. Uteha. México.
- Buytendijk. (1 923). *Bildung der Jugend durch lebendiges Tun-Educación de la juventud a través de actividades vivas*. Der Neue Geist-Verlag. Holanda.
- Cadena, A. (2 003). *El desarrollo de los niños a través de los juegos*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Cassany, D. (1 994). *Enseñar Lengua*. Editorial Graó. Barcelona – España.
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos. Perú.
- Calle, D. (2 018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II"- Callao, 2014*. (Tesis para titulación). Universidad César Vallejo. Lima-Perú.
- Delgado, C. (2020). *El juego como estrategia para favorecer el concepto de número y la resolución de problemas en un grupo de tercer grado de preescolar*. (Tesis para titulación).
<https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/636366/DelgadoVazquez>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado:

https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C

Delgado, M. (2021). *Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de cinco años del distrito de Monsefí-Chiclayo*. (Tesis para grado de maestro, Universidad Cesar Vallejo).
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69457>

Escobar, K. (2020). *Actividades Lúdicas en Symbaloo Para Desarrollar El Pensamiento Lógico Matemático En Niños De Preparatoria*. [Tesis de maestría, Universidad Israel] Repositorio de la UISRAEL.
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2397>

Ehrenberg, O. (2 007). *Fled the repressions in the Mexico*. London: recalls. México.

García, V. (2022). *Juego lúdico y las habilidades matemáticas en los niños de IE 1514-Talara, 2021*. (Tesis para optar grado de maestro). Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/84276>

Groos, K. (1 898). *Los juegos*. Paris: alcan editiur. Paris-España.

Farfán, C. (2028). *Los juegos cooperativos en el nivel inicial*. (Tesis para segunda especialidad). Universidad Nacional de Tumbes.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/630>

Freud, S. (1 920). *Más allá del principio de placer*. 2° edición. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid. España.

Freud, A. (1 965). *Normalidad y Patología en la niñez*. Paidós. Buenos aires-Argentina.

Fröbel, F. (1 887). *The education's Man*. Traducción de WN Hailmann D. Appleton y Cía. WN Hailmann D. Appleton. Nueva York, EUA

Keller, H. (2013). *Una nueva visión*. Amasson. California.

Freire, M. (1 989). *La evolución Sicológica del niño*. Grijalbo. Barcelona. Espeaña

- Hall, S. (1904). *Teoría de la recapitulación*. Nueva York. Appleton. España.
- Hernández, R.; et al. (2010). *Metodología de la Investigación*. 2ª. Ed. México
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza 2000. España.
- Jiménez, C. (2008). *El juego, nuevas miradas desde la neuro-pedagogía*. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Guevara, M. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao*. Universidad San Ignacio de Loyola. Callao-Perú.
- U.N.I.C.E.F. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño* · UNICEF Comité Español /7. España: IMPRENTA.
- Lazarus, M. (1883). *La teoría de la relajación*. Universidad de Bersia. Berlin.
- Merino, E. (2016). *Los juegos y desarrollo del lenguaje en los niños de la institución educativa Inicial N°503, Huacho*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huaura-Perú.
- Meza Agape, R. P. (2020). *Lúdica para mejorar el aprendizaje de matemática en estudiantes de 4 años IEI 1556, Casma, 2019*.
- Ministerio de Educación del Perú. (2012). *Favoreciendo la Autonomía y el Juego*. Lima: Impreso en Perú. Lima-Perú.
- Papalia, D., & Wendkos, S. (1997). *Psicología del desarrollo*. Colombia: Mc.- Graw Hill Santafé de Bogotá. Colombia.
- Piaget, J. (1973). *Memoria e inteligencia*. Londres: Routledge y Kegan Paul. Londres-España.
- Piaget, J. (1983). *Periodo del Desarrollo Humano*. MADRID: Casa del Libro. España
- Piaget, J. (1995). *Seis estudios de Psicología*. Colombia: Labor, S.A.

- Puyuelo, M. (2 000). *Logo Pedia -evaluacion del lenguaje*. España- Barcelona: Masson Doyma. España.
- Ortega, R. (1 992). *Infantil y construcción social de los conocimientos*. Sevilla: Al-far.
- Puaquiza, M. (2 017). *El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil Lemcis Plus, Ambato*. Universidad Técnica De Ambato. Ecuador.
- R.A.E. (2 006). *Asociación de Academias de la Lengua Española*. Espasa Calpe, 2006. España.
- Ramos, M. (2 018). *Juego dramático como estrategia didáctica y lenguaje oral en estudiantes de la Institución educativa inicial Bilingüe N° 2140 del Distrito de Pichanaqui-2018*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Perú
- Rubio, C. (1 980). *Los juegos populares aplicado a la educación*. Madrid: cincel. España.
- Spencer, H. (1 985). *Los principios de psicología*. Madrid: Espasa-Calpe. España.
- Velasquez, E. & Campos, E. (2018). *Los juegos y su relación en el desarrollo del lenguaje de los niños de 4 años de la I.E.P. Nuestra Señora de La Merced, en el año 2016*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huacho-Perú.
- Vygotsky. L. (1 982). *Los juegos y función en el desarrollo síquico del niño*. Leningrado: Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn.
- Vigotsky, L. (1 986). *Thought and language*. Cambridge : MA.: MIT Press.
- Vygotsky, L. (1 962). *Pensamiento y lenguaje*. Cambridge: MIT Press.
- Wallon, H. (1 987). *Psicología y educación del niño*. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil. Madrid: Visor-Mec. España.
- Zamora, D. (2 003). *La Narrativa de la postguerra*. Alicante: Alicante.

Zuberman, J. (2 000). *Ciento 6 juego en el agua*. Buenos Aires: Paidos. Argentina.

Anexos

Operacionalización de Variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Ítem	Escala de medición
Juegos	La variable, el juego, Piaget (1991) define al juego como una actividad fundamental ocasionando de alguna forma cada comportamiento como parte de la estructura que lo conlleva. Principalmente se caracteriza por alcanzar mucho más de lo imaginado ya sea sobrepasando el espacio por lo que el juego tiende ser una actividad de forma lúdica en la que se lleva a cabo por todas las etapas de la vida del ser humano.	La variable uso de los juegos se medirá con una guía de observación teniendo en cuenta tres escalas: bajo= 1, medio=2 y alto=3 y luego se consolidará con baremos que tiene las siguientes escalas: bajo= 23 a 38, medio= 39 a 53 y alto= 54 a 69.	Didáctico	Motivación	1.	Ordinal
				Construcción de aprendizaje	2.	
				Evaluación y Reflexión	3.	
					4.	
			Motor		5.	
					6.	
				Desarrollo motriz	7.	
					8.	
				Manipulación	9.	
					10.	
			Social	Equilibrio-Fuerza	11.	
					12.	
				Compañerismo	13.	
					14.	
				Las normas	15.	
					16.	
			Cognitivo	Habilidades sociales	17.	
					18.	
					19.	
				La memoria	20.	
					21.	
					22.	
				La creatividad	23.	

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿Cuál es frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022?</p>	<p>VARIABLE: Uso del juego</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego didáctico - Juego motor - Juego social - Juego cognitivo 	<p>Objetivo general. Determinar la frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022.</p> <p>Objetivos específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la frecuencia de uso de los juegos didácticos en los infantes de cinco años en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022. • Describir la frecuencia de uso de los juegos motor en los infantes de cinco años en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022. • Identificar la frecuencia del juego social de los infantes de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022. • Detallar la frecuencia de los juegos Cognitivos de los infantes de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022. 	<p>La frecuencia de uso de los juegos en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022, es alto.</p>	<p>Tipo de Investigación: Básico</p> <p>Diseño de Investigación: No experimental, descriptivo de corte transaccional. En el estudio se utilizo el siguiente esquema:</p> <div style="border: 1px solid black; width: fit-content; margin: 10px auto; padding: 5px; text-align: center;"> <p>M - O</p> </div> <p>Donde: M: Muestra. O: Observación</p> <p>Población y Muestra: Estudio es de tipo censal: 87 niños de cinco de Institución Educativa Privada Inicial N°663, los Pinos Barranca.</p> <p>Técnica e Instrumento de recolección de datos: Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación: Expresión Oral</p>

Guía de observación
Uso de los juegos

Datos:

Nombre: _____ Edad: _____

Información General:

I.E. _____ Fecha: ____ / ____ / ____

Finalidad:

La finalidad de la guía de observación es registrar el uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022.

Instrucciones:

El instrumento detallado a continuación recoge información sobre el uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022., Marque el aspa (x) o cruz (+), según corresponda su observación a los desempeños el niño (a).

Variable de estudio: “Expresión plástica”

Escala de valoración

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

Dim.	Ítem	Siempre	A veces	Nunca
Juego didáctico	1. Desarrolla las actividades del juego respetando las reglas			
	2. Coordina sus movimientos y se ubica en un espacio determinado			
	3. Menciona que parte de la actividad le dificulto e hizo con facilidad			
	4. Toma decisiones para mejorar sus dificultades			
	5. Desarrolla las actividades del juego respetando las reglas			
El juego motor	6. Realiza movimientos con un propósito.			
	7. Usa sus segmentos finos al jugar.			
	8. Utiliza los segmentos gruesos al jugar.			
	9. Manipula objetos o juguetes para recrearse al jugar.			
	10. Presiona los objetos para coger sin ninguna dificultad.			
	11. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.			
	12. Utiliza la fuerza según el propósito al			

	jugar.			
El juego Social	13. Comparte juego con sus compañeros y disfruta.			
	14. Soluciona algunas dificultades de forma pacífica y democrática.			
	15. Estables normas para jugar y las respeta.			
	16. Propone normas que van regular su comportamiento durante el juego.			
	17. Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.			
	18. Llega a consensos con sus compañeros al jugar.			
El juego cognitivo	19. Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos			
	20. Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregones, rimas) para mejorar su aprendizaje.			
	21. Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.			
	22. Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.			
	23. Utiliza materiales y/o recursos para expresar la originalidad de sus juegos.			

Baremo: Uso del juego

Niveles	Intervalo
Nunca	23-38
A veces	39-53
Siempre	54-69

CALIFICATIVO:

NIVEL	PUNTAJE

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Guía de observación del uso de los juegos en niños de 5 años de Institución Educativa N°663, Barranca, 2022	
Nombre:	Guía de observación: Uso de los juegos
Autor:	Huayanay Espinoza, Elena
Año de Elaboración	2022
Administración	Niños de 5 años
Duración	15 minutos aproximadamente por cada niño.
Áreas que evalúan los reactivos.	Referencial y criterial.
Aplicación	Individual
Grado de aplicación	Niños de Educación Inicial
Validez	Por expertos
Calificación	Uso Ordinal: - 1: Nunca - 2: A veces - 3: Siempre

Confiabilidad

a) Uso del juego

Tabla
Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,835	23



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES PROGRAMA DE
ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO DE: Uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022

2. INVESTIGADOR: Huayanay Espinoza, Elena

3. OBJETIVO GENERAL: Determinar la frecuencia de uso de los juegos en los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022

4. CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:

La población está conformada por todos los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022.

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA: La población muestral está conformada por 87 los infantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663, Barranca, 2022

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Guía de observación: Uso de los juegos

II. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE: Mery Gladiz Landauro Villanueva

1. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO: Lic. Educación Inicial.

2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Supervisora Pedagógica de las Instituciones Educativas de Gestión Privada. UGEL N° 09 Huaura

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Variable	Dimensión	Indicador	Items	Indicadores De Evaluación								Observ.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Uso del juego	Didáctico	Motivación	1. Se involucra al juego con entusiasmo	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	2. Desarrolla las actividades del juego respetando las reglas	X		X		X		X		
			3. Coordina sus movimientos y se ubica en un espacio determinado	X		X		X		X		
		Evaluación y Reflexión	4. Menciona que parte de la actividad le dificultó e hizo con facilidad	X		X		X		X		
			5. Toma decisiones para mejorar sus dificultades	X		X		X		X		
	Motor	Desarrollo motoriz	6. Realiza movimientos con un propósito.	X		X		X		X		
			7. Usa sus segmentos finos al jugar.	X		X		X		X		
		Manipulación	8. Utiliza los segmentos gruesos al jugar.	X		X		X		X		
			9. Manipula objetos o juguetes para recrearse al jugar.	X		X		X		X		
		Equilibrio-Fuerza	10. Presiona los objetos para coger sin ninguna dificultad.	X		X		X		X		
			11. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.	X		X		X		X		
			12. Utiliza la fuerza según el propósito al jugar.	X		X		X		X		
	El juego Social	Compañerismo	13. Comparte juego con sus compañeros y disfruta.	X		X		X		X		

	Las normas	14. Soluciona algunas dificultades de forma pacífica y democrática.	X		X		X		X			
		15. Estables normas para jugar y las respeta.	X		X		X		X			
		16. Propone normas que van regular su comportamiento durante el juego.	X		X		X		X			
		Habilidades sociales	17. Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.	X		X		X		X		
			18. Llega a consensos con sus compañeros al jugar.	X		X		X		X		
		El juego cognitivo	La memoria	19. Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos	X		X		X		X	
	20. Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregones, rimas) para mejorar su aprendizaje.			X		X		X		X		
	21. Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.			X		X		X		X		
	La creatividad		22. Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.	X		X		X		X		
			23. Utiliza materiales y/o recursos para expresar la originalidad de sus juegos.	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 01 de noviembre del 2022.



Mery Gladiz Landau Villanueva
DNI 18104192

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Cinthya I. Castillo ~~Asencios~~

2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Licenciada en Educación Inicial y Magister en psicología educativa

3. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Directora de la UGEL N° 16 de Barranca

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Indicadores De Evaluación								Observ.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Uso del juego	Didáctico	Motivación	1. Se involucra al juego con entusiasmo	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	2. Desarrolla las actividades del juego respetando las reglas	X		X		X		X		
			3. Coordina sus movimientos y se ubica en un espacio determinado	X		X		X		X		
		Evaluación y Reflexión	4. Menciona que parte de la actividad le dificultó e hizo con facilidad	X		X		X		X		
			5. Toma decisiones para mejorar sus dificultades	X		X		X		X		
	Motor	Desarrollo motoriz	6. Realiza movimientos con un propósito.	X		X		X		X		
			7. Usa sus segmentos finos al jugar.	X		X		X		X		
			8. Utiliza los segmentos gruesos al jugar.	X		X		X		X		
		Manipulación	9. Manipula objetos o juguetes para recrearse al jugar.	X		X		X		X		
			10. Presiona los objetos para coger sin ninguna dificultad.	X		X		X		X		
		Equilibrio-Fuerza	11. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.	X		X		X		X		
			12. Utiliza la fuerza según el propósito al jugar.	X		X		X		X		
			13. Comparte juego con sus compañeros y	X		X		X		X		

		Compañerismo	disfruta.									
		Las normas	14. Soluciona algunas dificultades de forma pacífica y democrática.	X	X	X	X					
			15. Estables normas para jugar y las respeta.	X	X	X	X					
		Habilidades sociales	16. Propone normas que van regular su comportamiento durante el juego.	X	X	X	X					
	17. Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.		X	X	X	X						
	El juego cognitivo	La memoria	18. Llega a consensos con sus compañeros al jugar.	X	X	X	X					
			19. Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos.	X	X	X	X					
			20. Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregones, rimas) para mejorar su aprendizaje.	X	X	X	X					
		La creatividad	21. Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.	X	X	X	X					
			22. Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.	X	X	X	X					
23. Utiliza materiales y/o recursos para expresar la originalidad de sus juegos.			X	X	X	X						

OPINION DE APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 01 de noviembre del 2022.



Mg. Castillo Asencios Cynthia Ines
DNI: 41912912

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE: Dra. Tania Mirtha Condor Peralta

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO: Licenciada en Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje y Magister en docencia universitaria e investigación Superior.

24. INSTITUCION DONDE LABORA: Docente Universitario, especialista en educación Primaria e Inicial.

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Indicadores De Evaluación								Obsery.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Uso del juego	Didáctico	Motivación	1. Se involucra al juego con entusiasmo	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	2. Desarrolla las actividades del juego respetando las reglas	X		X		X		X		
			3. Coordina sus movimientos y se ubica en un espacio determinado	X		X		X		X		
		Evaluación y Reflexión	4. Menciona que parte de la actividad le dificultó e hizo con facilidad	X		X		X		X		
			5. Toma decisiones para mejorar sus dificultades	X		X		X		X		
	Motor	Desarrollo motriz	6. Realiza movimientos con un propósito.	X		X		X		X		
			7. Usa sus segmentos finos al jugar.	X		X		X		X		
			8. Utiliza los segmentos gruesos al jugar.	X		X		X		X		
		Manipulación	9. Manipula objetos o juguetes para recrearse al jugar.	X		X		X		X		
			10. Presiona los objetos para coger sin ninguna dificultad.	X		X		X		X		
		Equilibrio-Fuerza	11. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.	X		X		X		X		
			12. Utiliza la fuerza según el propósito al jugar.	X		X		X		X		
		Ej		13. Comparte juego con sus compañeros y	X		X		X		X	

		Compañerismo	disfruta.									
			14. Soluciona algunas dificultades de forma pacífica y democrática.	X		X		X		X		
		Las normas	15. Estables normas para jugar y las respeta.	X		X		X		X		
			16. Propone normas que van regular su comportamiento durante el juego.	X		X		X		X		
		Habilidades sociales	17. Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.	X		X		X		X		
	18. Llega a consensos con sus compañeros al jugar.		X		X		X		X			
	El juego cognitivo	La memoria	19. Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos	X		X		X		X		
			20. Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregones, rimas) para mejorar su aprendizaje.	X		X		X		X		
			21. Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.	X		X		X		X		
		La creatividad	22. Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.	X		X		X		X		
23. Utiliza materiales y/o recursos para expresar la originalidad de sus juegos.			X		X		X		X			

OPINION DE APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 01 de noviembre del 2022.


 Dra. Tania Mirtha Condor Peralta
 DNI: 41544567

Variable: Los juegos																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		
1	2	2	3	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	34	
2	2	2	3	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	34	
3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	46	
4	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	31	
5	2	1	2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	1	2	3	1	33	
6	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	25	
7	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	43	
8	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	28	
9	2	1	2	3	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	1	2	3	1	33
10	2	2	3	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	3	2	3	3	2	37	
11	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	39	
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	31	
13	2	1	2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	1	2	3	1	33	
14	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	31	
15	2	2	3	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	34	
16	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	43	
17	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	
18	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	46	
19	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	39	
20	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	22	
21	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	48	
22	2	2	2	1	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	3	35	
23	2	2	3	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	3	2	3	3	2	37	
24	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	39	
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	31	
26	2	1	2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	1	2	3	1	33	
27	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	31	
28	2	2	3	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	3	2	3	3	2	37	
29	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	39	
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	31	

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
HUAYANAY ESPINOZA, ELENA		44535449	Elena.he2387@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis	Trabajo de Suficiencia Profesional	Trabajo Académico
<input type="checkbox"/>			Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ⁴			
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/>	Título Profesional
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Título Segunda Especialidad
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Maestría
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
Uso de los juegos en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663-Barranca, 2022			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público ³ (info:eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/>	Acceso restringido ⁴ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	10	12	2024




Firma

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2018-SU-MEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 8.2.
- Ley N° 30203 Ley que regula el Repositorio Institucional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundirla en el Repositorio Institucional Digital, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-COMCYTEC-DEGC (Números 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Institucional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los usuarios un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 1.2.2, del artículo 1.01 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales -RNVATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recibidos por el Repositorio Digital RINATI, a través del Repositorio IICDI".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

Uso de los juegos en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°663-Barranca, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%



9	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas Trabajo del estudiante	<1 %
13	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	www.repositorio.pedagogicopuno.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %



20	manglar.uninorte.edu.co Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1 %
23	www.infoboadilla.com Fuente de Internet	<1 %
24	"Applied Technologies", Springer Science and Business Media LLC, 2023 Publicación	<1 %
25	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
26	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
27	vicente-franco-snte.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
28	eprints.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
31	www.nivelvirtual.net	



Fuente de Internet

<1 %

32

www.researchgate.net
Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas Apagado
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 6 words

