

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



**El uso de los juegos infantiles en los niños de nivel inicial de  
la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022**

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

**Autora**

**Espinoza Cervantes, Karla Beatriz**

**Asesor (ORCID: 0000-0001-7116-5185)**

**Varas Boza, Lucy Joanet**

**Chimbote-Perú**

**2 025**

## Índice General

Índice General.....	ii
Índice de Tablas .....	iii
Índice de Figura .....	iv
Palabras Clave.....	v
Constancia de Originalidad.....	vi
Título.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
Introducción .....	1
Metodología.....	15
Resultados.....	19
Análisis y Discusión .....	24
Conclusiones.....	26
Recomendaciones .....	27
Referencias Bibliográficas.....	28

## Índice de Tablas

Tabla 1. Población muestral del estudio .....	15
Tabla 2. Técnica de estudio .....	16
Tabla 3. Instrumento de estudio.....	16
Tabla 4. Baremación del instrumento .....	17
Tabla 5. Validación por juicio de expertos: guía de observación “Juego Infantil” ...	17
Tabla 6. Confiabilidad Alfa de Cronbach.....	18
Tabla 7. Estadísticos del estudio.....	18
Tabla 8. Nivel de uso de los juegos infantiles en los educandos de nivel inicial .....	19
Tabla 9. Nivel de uso de los juegos motores en los educandos de nivel inicial .....	20
Tabla 10. Nivel de uso de los juegos Sociales en los educandos de nivel inicial.....	21
Tabla 11. Nivel de uso de los juegos cognitivos en los educandos de nivel inicial...	22

## **Índice de Figura**

**Figura 1:** Nivel de uso de los juegos infantiles en los educandos de nivel inicial.... 19

**Figura 2:** Nivel de uso de los juegos motores en los educandos de nivel inicial..... 20

**Figura 3:** Nivel de uso de los juegos sociales en los educandos de nivel inicial..... 21

**Figura 4:** Nivel de uso de los juegos cognitivos en los educandos de nivel inicial.. 22

## Palabras Clave

---

<b>Tema</b>	Juegos infantiles
-------------	-------------------

---

<b>Especialidad</b>	Educación Inicial
---------------------	-------------------

---

### Keywords:

---

<b>Theme</b>	children's games
--------------	------------------

---

<b>Specialty</b>	Initial Education
------------------	-------------------

---

### Línea de investigación:

---

<b>Líneas de investigación</b>	Teoría y método educativo
--------------------------------	---------------------------

<b>Área</b>	Ciencias sociales
-------------	-------------------

<b>Sub área</b>	Ciencia de la educación
-----------------	-------------------------

<b>Disciplina</b>	Educación general (incluye capacidades pedagogía)
-------------------	---

---

# Constancia de Originalidad



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "El uso de los juegos infantiles en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022" del (a) estudiante: **ESPINOZA CERVANTES KARLA BEATRIZ**, identificado(a) con Código N° **1711200162**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **26%**, 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, 22 de septiembre de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
  
Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



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

**Título**

**El uso de los juegos infantiles en los niños de nivel inicial de  
la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022**

**The use of children's games in preschool children at  
Educational Institution No. 21579, Pativilca, 2022**

## **Resumen**

La finalidad de la investigación fue determinar la frecuencia de uso de los juegos infantiles en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022. Fue de tipo básico el estudio mientras que el diseño fue no experimental, descriptivo simple, además transaccional. Se consideró como población muestral a 37 estudiantes de la Entidad Educativa N°21579, Pativilca, 2022. Se administró como técnica la observación mientras que como instrumento una guía para observar. También se utilizó los softwares Excel y SPSS de última versión. Entre los resultados se determinó sobre uso de juegos infantiles corroborándose que el 29,73% de infantiles se encuentran en nivel bajo, el 67,57% en nivel medio y el 2,70% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantiles se ubican en el nivel medio del uso de los juegos infantiles.

## **Abstract**

The purpose of the research was to determine the frequency of use of children's games in early childhood education at Educational Institution No. 21579, Pativilca, 2022. The study was basic in nature, while the design was non-experimental, simple descriptive, and transactional. The sample population was considered to be 37 students from Educational Entity No. 21579, Pativilca, 2022. Observation was used as a technique, while an observation guide was used as an instrument. The latest versions of Excel and SPSS software were also used. Among the results, the use of children's games was determined, corroborating that 29.73% of children are at a low level, 67.57% at a medium level, and 2.70% at a high level, then it is asserted that the majority of children are at the medium level of use of children's games.

## **Introducción**

En el estudio se consideró como antecedentes las siguientes investigaciones:

García (2022) la investigación propone métodos lúdicos innovadores para mejorar las habilidades resolutorias 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 de 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.

Tantaquispe (2022) estudio una tesis con la finalidad de describir el juego didáctico en el área de las matemáticas en infantes de tres años de una entidad educativa de Santiago de Chuco de año 2020. El estudio fue cuantitativo, descriptivo simple. Se administró a 17 infantes como población y 8 como muestra. La observación fue la técnica y como instrumento tuvimos una lista para cotejar. Entre los resultados se asevera que el 50% logra A, mientras que en el aspecto planificación el 50% en B, además ejecución, y evaluación en inicio y logrado el 37.5%.

Rosales (2021) investigó una tesis con la finalidad evidenciar como influye el juego en la autorregulación de las emociones en infantes de cinco años N°086, Huacho, durante el año 2020. El estudio fue descriptivo, no experimental y transaccional. La muestra fue 100 infantes. La técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Entre los resultados se indica que el 70,00% siempre juegan; el 10,00% casi siempre juegan, el 15,00% a veces participan en el juego y el 5,00% nunca desean jugar. Por lo tanto, la mayoría de los preescolares de cinco años siempre juegan.

Cotrina (2021) En Piura, 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.

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.

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.

Chavez (2018) en Huacho, investigó una tesis que tuvo como finalidad de relacionar los juegos con la habilidad socioemocional de infantes de II ciclo perteneciente a nivel inicial. El estudio fue descriptivo de enfoque cuantitativo con diseño no experimental. La población fueron 113 infantes mientras que la muestra 100. La observación fue la técnica y la guía de observación el instrumento el 45% de los investigados practican el juego motor ubicándose en logrado, mientras que el 65% se ubican en logrado del juego social, mientras que el 65% de los infantes practican el juego cognitivo. Entonces se llega a la conclusión que, si la mayoría de los infantes practican los juegos, ellos ubicándose en el nivel logrado.

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 trabajo 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.

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.

Con lo que respecta fundamento teórico tenemos:

El juego o acción de jugar es una acción 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. 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.

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 que se forma la experiencia vivencial teniendo en cuenta que también existen puntos esenciales con relación al juego en sus diversos tipos.

Existen diversas concepciones, entre ellas tenemos:

Al respecto existe muchas definiciones, en relación con el estudio de la psicología, 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 (Piaget, 1995). 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.

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 (Jiménez, 2008). 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

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 Zuberma (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 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. (Zuberma, 2 000)

Por otro lado, según Cadena (2 003) sostiene que muchas veces el infante tiende a ser denominado 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 el primer ejercicio adecuado que debe tener el infante, teniendo en cuenta que es debido a que cuando el infante empieza 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. 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 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, 1938). En cuanto al juego educacional, el autor Freire (1989) 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)

Las teorías sobre los juegos son:

En relación con 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) 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 las 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 cuáles son las necesidades básicas requeridas.

Otra teoría que también es importante según 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 teoría de la distensión 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 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 con el juego, sostiene que es también la actividad propia que demuestra el infante ya que también se le denomina diversos resultados que dará a conocer el individuo como la ambigüedad en diversos aspectos ya sea en relación con 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 con el 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 con 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 según el Ministerio de Educación del Perú, se tiene lo siguiente:

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

Dimensión 1, 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 diversos objetos o espacios que también formen parte de ellos como rampas que se denominará 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 2, 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 3, 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 con 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.

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 justifica por las siguientes razones:

La justificación teórica consistió en ampliar la información de una manera

actualizada y detallada sobre los juegos infantiles todo esto dirigido al sector educación en especial a los docentes del nivel inicial.

La justificación práctica consistió en detallar los resultados sobre del nivel de uso de juegos infantiles para contar con un diagnóstico de rigor científico con la finalidad de plantear un plan de mejora y considerar en lo que concierne a la planificación curricular con la finalidad de mejorar el uso de las canciones infantiles.

La justificación metodológica consistió en considerar un tipo y diseño de investigación para cumplir las exigencias de una investigación con rigor científico el presente trabajo de estudio es de tipo básico no experimental descriptivo transaccional, porque va a recoger los resultados investigación en un solo momento para luego describir y presentar los hallazgos.

La justificación social consistió a toda la población de estudiantes de educación inicial, así lo mismo a los docentes y la comunidad educativa, porque se contará con una información objetiva para tomar decisiones de mejora.

La justificación científica consistió en practicar las exigencias del método científico durante la ejecución de la investigación, con la finalidad de constar con resultados objetivos y éticos a beneficio de la educación de la niñez.

El problema del estudio fue:

En contextos actuales muchas familias muy poco se dedican a jugar con sus 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.

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 que 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 lenguaje desde los primeros años de vida, entonces podemos deducir que estamos con un problema con nuestros niños de educación inicial, por ello planteo el siguiente problema de investigación.

Formulación del problema de investigación, fue:

¿Cuál es el nivel de uso de los juegos infantiles en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022?

La definición conceptual, se plantea a continuación:

Sobre el juego Piaget (1973) 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, el uso de los juegos como variable se midió con una guía de observación con 18 ítems cada uno teniendo en cuenta tres escalas: 1= Nunca, 2 = a veces y 3=siempre y luego se consolidará con baremos las siguientes escalas: Bajo= 18 a 30

Los objetivos del estudio fueron:

Objetivo general fue, determinar el nivel de uso de los juegos infantiles en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.

Objetivos específicos, fueron:

Determinar el nivel de uso de los juegos motores en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.

Determinar el nivel de uso de los juegos Sociales en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.

Determinar el nivel de uso de los juegos cognitivos en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.

.

## Metodología

Este presente estudio fue de tipo básico, porque el propósito es profundizar la información sobre juegos infantiles, al respecto Carrasco (2013), manifiesta que la investigación básica o teórica 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 emplean 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 la frecuencia de niveles de uso de los juegos infantiles.

El estudio tuvo el siguiente esquema de investigación, lo que se detalla a continuación:

**M - O**

Donde:

M: Muestra.

O: Observación.

La población muestral estuvo conformada por 37 educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022. La muestra considerada fue no probabilístico e intencional. Para mayor claridad se detalla a continuación:

**Tabla 1**

*Población muestral del estudio*

<b>Aula</b>	<b>Edad</b>
3 años	10
4 años	13

5 años	14
Total	37

Fuente: Nómina de matrícula 2022.

La técnica del presente estudio es 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 dirigida los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.

**Tabla 2**

*Técnica de estudio*

Variable	Técnica
Juegos infantiles	La observación

En el presente estudio se utilizará como instrumento de recolección de información una guía de observación:

**Tabla 3**

*Instrumento de estudio*

Variable	Técnica
Juego infantil	La guía de observación

En seguida, se describe el instrumento:

En el presente estudio se utilizó como instrumento de recolección de información 1 guía de observación:

La guía de observación denominado “Uso de los juegos”, este instrumento se administró a 37 educandos de nivel inicial. La guía de observación que se usó de los

juegos infantiles que consta de 18 ítems y abarca las 3 dimensiones de la variable, y la duración de su aplicación es aproximadamente 15 minutos por cada infante.

Cada ítem tuvo las siguientes opciones como escala: Nunca = 1, A veces = 2 y Siempre = 3

Luego se realizó la baremación como se precisa a continuación:

**Tabla 4**

*Baremación del instrumento*

Niveles	Intervalo
Bajo	[18-30]
Medio	[31-42]
Alto	[43-54]

Los instrumentos de recolección de información en la presente investigación se validaron por juicio de expertos cómo se detalla a continuación:

**Tabla 5**

*Validación por juicio de expertos: guía de observación “Juego Infantil”*

N°	Validador	DNI	Grado	Resultado de aplicabilidad
1	Esther G. Zuluaga Trujillo	4295 8863	Magister	Aplicable
2	Cinthy I. Castillo Asencios	4191 2912	Magister	Aplicable
3	Luz A. Bailón Huerta	1586 0017	Magister	Aplicable

Además, se aplicó el instrumento a la muestra piloto de 10 estudiantes de sexto grado se halló el Alpha de Cronbach en lo cual resultó:

**Tabla 6**

*Confiabilidad Alfa de Cronbach*

Variable	Estadísticas de fiabilidad	
	Alfa de Cronbach	N de elementos
Juego infantil	0,915	18

Por lo tanto, los resultados indican que existe una buena fiabilidad del instrumento de recolección de información, es decir es confiable y aplicable.

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

**Tabla 7**

*Estadísticos del estudio*

<b>Estadística descriptiva</b>
Tablas y figuras de frecuencia absoluta y porcentual.

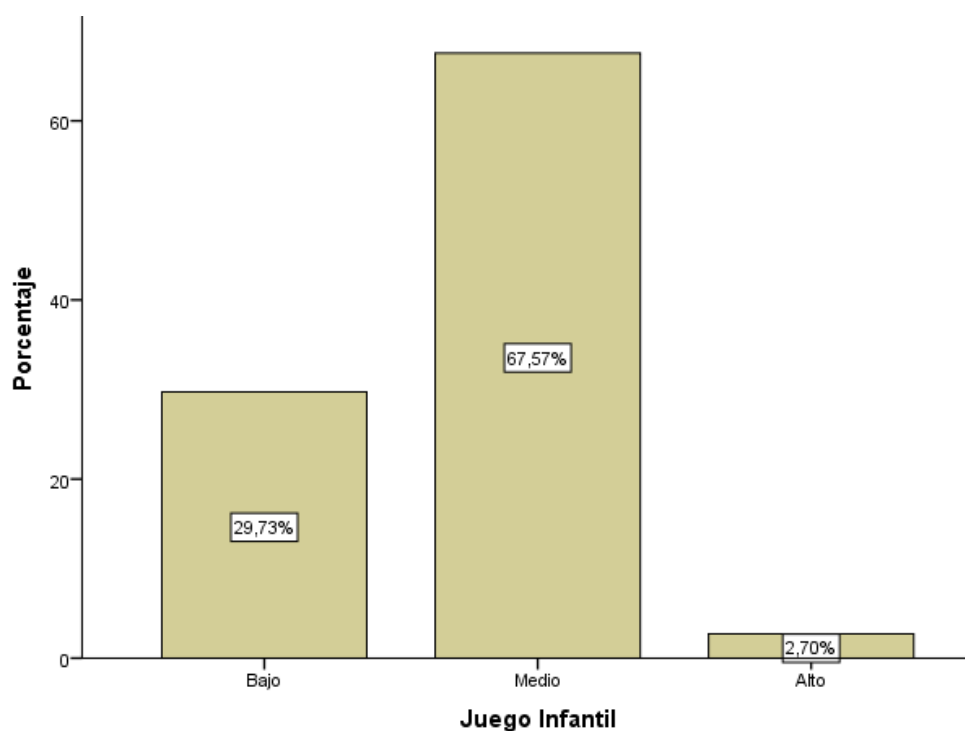
## Resultados

La investigación se denominó “El uso de los juegos infantiles en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022” el resultado del estudio organizado en tablas y figuras por lo objetivos específicos y luego el general se detallarán a continuación:

**Tabla 8**

*Nivel de uso de los juegos infantiles en los educandos de nivel inicial*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	11	29,73
Medio	25	67,57
Alto	1	2,70
Total	37	100,0



**Figura 1:**

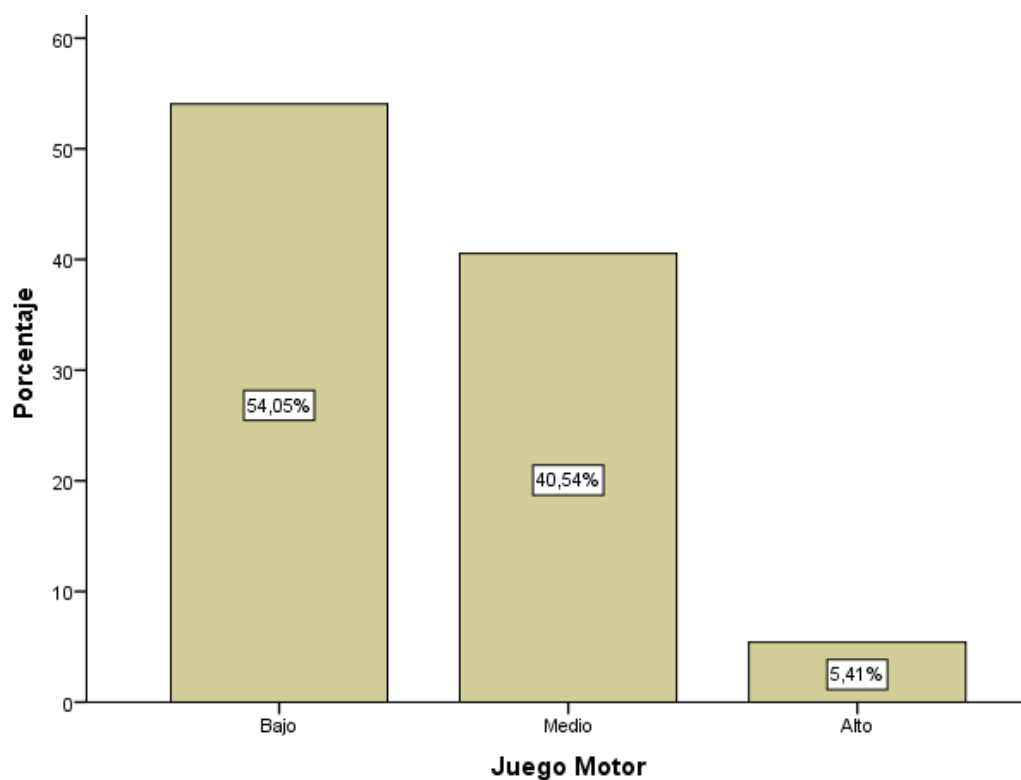
Nivel de uso de los juegos infantiles en los educandos de nivel inicial

En tabla y figura anterior se evidencia los niveles de uso de los juegos infantiles en los educandos de nivel inicial, corroborándose que el 29,73% de infantes se encuentran en nivel bajo, el 67,57% en nivel medio y el 2,70% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel medio del uso de los juegos infantiles.

**Tabla 9**

*Nivel de uso de los juegos motores en los educandos de nivel inicial*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	20	54,05
Medio	15	40,54
Alto	2	5,41
Total	37	100,00



**Figura 2:**

Nivel de uso de los juegos motores en los educandos de nivel inicial

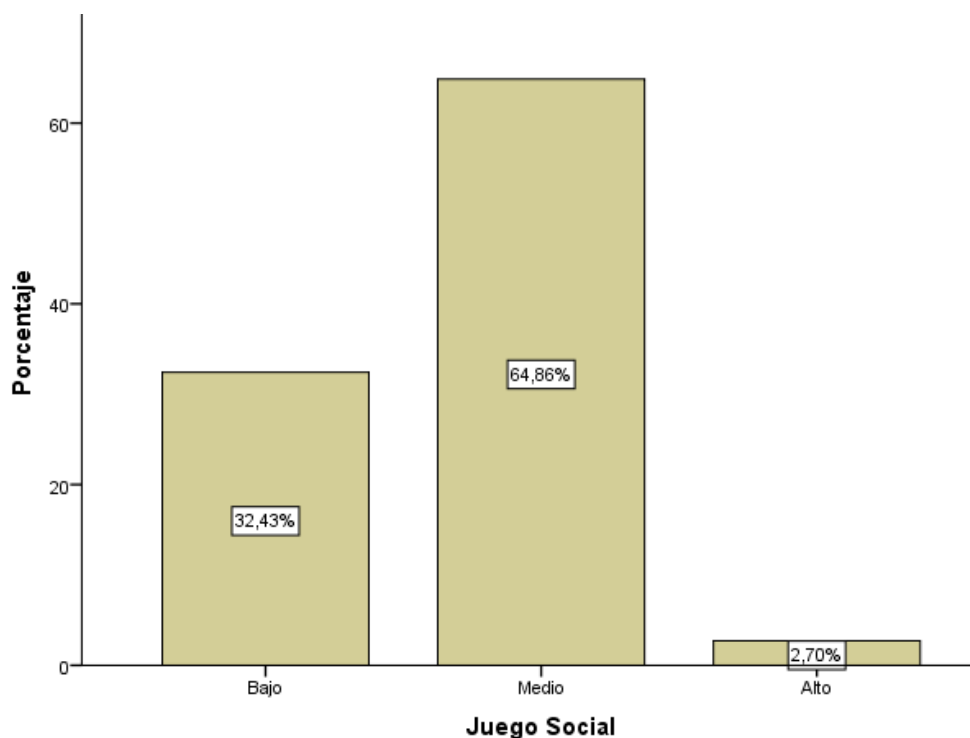
En tabla y figura anterior se evidencia los niveles de uso de los juegos motores

en los educandos de nivel inicial, corroborándose que el 54,05% de infantes se encuentran en nivel bajo, el 40,54% en nivel medio y el 5,41% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel bajo del uso de los juegos motores.

**Tabla 10**

*Nivel de uso de los juegos Sociales en los educandos de nivel inicial*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	32,43
Medio	24	64,86
Alto	1	2,70
Total	37	100,00



**Figura 3:**

Nivel de uso de los juegos sociales en los educandos de nivel inicial

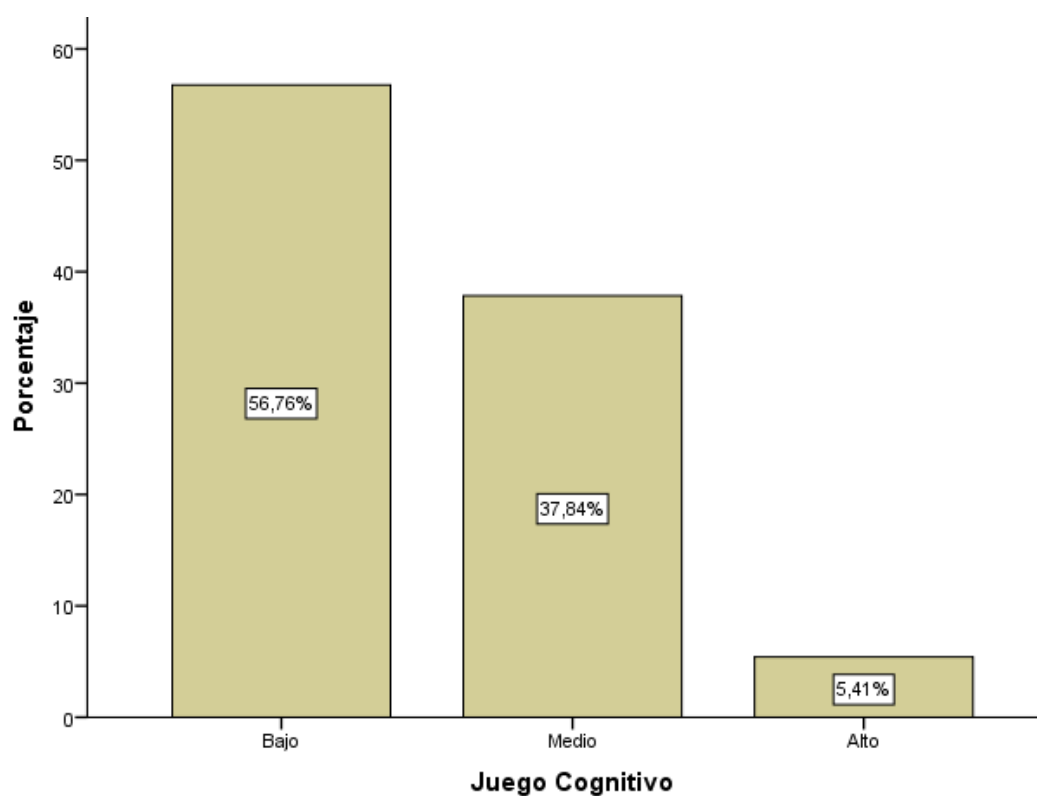
En tabla y figura anterior se evidencia los niveles de uso de los juegos sociales en los educandos de nivel inicial, corroborándose que el 32,43% de infantes se

encuentran en nivel bajo, el 64,86% en nivel medio y el 2,70% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel medio del uso de los juegos sociales.

**Tabla 11**

*Nivel de uso de los juegos cognitivos en los educandos de nivel inicial*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	21	56,76
Medio	14	37,84
Alto	2	5,41
Total	37	100,00



**Figura 4**

Nivel de uso de los juegos cognitivos en los educandos de nivel inicial

En tabla y figura anterior se evidencia los niveles de uso de los juegos

cognitivos en los educandos de nivel inicial, corroborándose que el 56,76% de infantes se encuentran en nivel bajo, el 37,84% en nivel medio y el 5,41% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel bajo del uso de los juegos cognitivos.

## **Análisis Y Discusión**

En la investigación se logró obtener los resultados relevantes que a continuación se analiza y se discute con los hallazgos de los investigadores citados en los antecedentes, que en seguida de plasma en detalle:

Al determinar el nivel de uso de los juegos infantiles en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022, se evidencia que el 29,73% de infantes se encuentran en nivel bajo, el 67,57% en nivel medio y el 2,70% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel medio del uso de los juegos infantiles, esto coincidiendo con Garcia (2022) indicando que el 71% logran actividad lúdica, mientras que el 57% está en “proceso”; el 31% de los alumnos de 5 años alcanza el nivel esperado, mientras que Rosales (2021) entre los resultados se indica que el 70,00% siempre juegan; el 10,00% casi siempre juegan, el 15,00% a veces participan en el juego y el 5,00% nunca desean jugar. Por lo tanto, la mayoría de los preescolares de cinco años siempre juegan, así mismo Cotrina (2021) afirmó que el 49,71% realizan el juego denominado didáctico, mientras que el 50,29% practican otros tipos de jugar o simplemente no juegan; bajo lo indicado se concluyó que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel medio del uso de los juegos infantiles.

Al determinar el nivel de uso de los juegos motores en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022, corroborándose que el 54,05% de infantes se encuentran en nivel bajo, el 40,54% en nivel medio y el 5,41% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel bajo del uso de los juegos motores, esto coincidiendo con Chavez (2018) indicó que el 45% de los investigados practican el juego motor ubicándose en logrado, como también 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, mientras que así mismo Flores (2018) sobe uso del juego motor se indicó que el 50% en medio, 40,0% se ubican en alto y 10,0%; bajo lo indicado se concluyó que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel bajo del uso

de los juegos motores.

Al determinar el nivel de uso de los juegos Sociales en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022, corroborándose que el 32,43% de infantes se encuentran en nivel bajo, el 64,86% en nivel medio y el 2,70% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel medio del uso de los juegos sociales, esto coincidiendo con Chavez (2018) indicó que el 65% se ubican en logro del juego social, además Huillaro (2018) afirma que el 40,50% medianamente participan en el juego, el 35,70% se ubican en baja y el 23,80% en elevada, así mismo Flores (2018) sobre uso del juego de dramatización que el 46,90% en alto el 40,6% en medio y el 12,5% en bajo; bajo lo indicado se concluyó que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel medio del uso de los juegos sociales.

Al determinar el nivel de uso de los juegos cognitivos en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022, corroborándose que el 56,76% de infantes se encuentran en nivel bajo, el 37,84% en nivel medio y el 5,41% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel bajo del uso de los juegos cognitivos, esto coincidiendo con Chavez (2018) indicó que el 65% de los infantes practican el juego cognitivo, así mismo Flores (2018) afirma que el 50,0% en alto el 37,5% en medio y el 12,5% en bajo del juego de construcción; bajo lo indicado se concluyó que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel bajo del uso de los juegos cognitivos.

## Conclusiones

A continuación, detallamos las conclusiones:

1. Se determinó el nivel de uso de los juegos infantiles en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022, se evidencia que el 29,73% de infantes se encuentran en nivel bajo, el 67,57% en nivel medio y el 2,70% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel medio del uso de los juegos infantiles.
2. Se determinó el nivel de uso de los juegos motores en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022, corroborándose que el 54,05% de infantes se encuentran en nivel bajo, el 40,54% en nivel medio y el 5,41% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel bajo del uso de los juegos motores.
3. Se determinó el nivel de uso de los juegos Sociales en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022, corroborándose que el 32,43% de infantes se encuentran en nivel bajo, el 64,86% en nivel medio y el 2,70% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel medio del uso de los juegos sociales.
4. Se determinó el nivel de uso de los juegos cognitivos en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022, corroborándose que el 56,76% de infantes se encuentran en nivel bajo, el 37,84% en nivel medio y el 5,41% en nivel alto, entonces se asevera que la mayoría de los infantes se ubican en el nivel bajo del uso de los juegos cognitivos.

## **Recomendaciones**

Luego se estable las recomendaciones los que se mencionan a continuación:

- Se aconseja a la directora de la entidad educativa N°2 N°21579 divulgar los hallazgos de esta investigación con el objetivo de crear conciencia y concienciar a la comunidad educativa con el objetivo de diseñar estrategias de mejora para incrementar los niveles de juego en los niños.
- Se propone a toda la comunidad educativa tomar los resultados de la investigación como un diagnóstico sobre la variable estudiada, con el objetivo de reflexionar y diseñar estrategias y acciones para potenciar el aprendizaje de los estudiantes.
- Se recomienda a los científicos utilizar los hallazgos para elaborar investigaciones aplicables como preexperimentales y cuasi experimentales, con el objetivo de elaborar una propuesta educativa que contemple tácticas para incrementar los niveles de utilización de los juegos.

## Referencias Bibliográficas.

- Alvarez, M. (2 001). *Pequeños lectores, escritores y poetas. Juegos de lenguaje para niños*. Educere, Universidad de los Andes. Venezuela.
- Cadena, A. (2 003). *El desarrollo de los niños a través de los juegos*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- 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.
- Buytendijk. (1 923). *Bildung der Jugend durch lebendiges Tun-Educación de la juventud a través de actividades vivas*. Der Neue Geist-Verlag. Holanda.
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos. Perú.
- Chavez, O. (2018). *El Juego En El Desarrollo De Habilidades Socioemocionales En Los Niños Del Ii Ciclo De La I.E.I Eusebio Arroniz Gomez*. (Tesis para titulación). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <http://repositorio.unjpsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5334/CHAVEZ%20y%20VILLADEZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cotrina M. (2021). *El juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N°1381 del A. H. Nestor Martos Garrido – Piura, 2019*. (Tesis para titulación). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- 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>
- 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>

- Freire, M. (1 989). *La evolución Sicológica del niño*. Grijalbo. Barcelona. España.
- Freud, S. (1 920). *Más allá del principio de placer*. 2° edición. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid. España.
- Fröbel, F. (1 887). *The education's Man*. Traducción de WN Hailmann D. Appleton y Cía. WN Hailmann D. Appleton. Nueva York, EUA
- Flores, K (2018). *Los Juegos Didacticos En El Desarrollo De La Socialización En Los Niños De 3 Años De La I.E.I 650 Pueblo Viejo Huaura*. (Tesis para titulación). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3505/Flores%20Aranda%20Kelly%20de%20los%20Angeles.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 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.
- Hall, S. (1 904). *Teoría de la recapitulación*. Nueva York. Appleton. España.
- Huillaro, N. (2018). *El juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 “santo barato” – distrito Pichanaki 2017*. (Tesis para titulación). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. [http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/1972/RESUMEN\\_TFE\\_HUILLAROS.pdf?sequence=2&isAllowed=y](http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/1972/RESUMEN_TFE_HUILLAROS.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Huizinga, J. (1 938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza 2 000. España.

- Jiménez , C. (2 008). *El juego, nuevas miradas desde la neuro-pedagogía*. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Loayza, V. y Salvatierra, L. (2021). *El juego en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” - Huacho, durante el año escolar 2020. (Tesis para titulación)*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.  
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6310/SALVA TIERRA%20y%20LOAYZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lazarus, M. (1 883). *La teoría de la relajación*. Universidad de Bersia. Berlin.
- Ministerio de Educación del Perú. (2 012). *Favoreciendo la Autonomía y el Juego*. Lima: Impreso en Perú. Lima-Perú.
- Ortega, R. (1 992). *Infantil y construcción social de los conocimientos*. Sevilla: Al-far.
- Piaget, J. (1 973). *Memoria e inteligencia*. Londres: Routledge y Kegan Paul. Londres-España.
- Piaget, J. (1 995). *Seis estudios de Psicología*. Colombia: Labor, S.A.
- R.A.E. (2 006). *Asociación de Academias de la Lengua Española*. Espasa Calpe, 2006. España.
- Rosales, G. (2021). *El Juego Como Estrategia Para El Desarrollo De La Autorregulación Emocional De Los Niños De 5 Años De La I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, Durante El Año Escolar 2020. (Tesis para titulación)*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.  
[http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6017/GLADIS %20SOFIA%20ROSALES%20MU%c3%91OZ.pdf?sequence=1&isAllowed =y](http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6017/GLADIS%20SOFIA%20ROSALES%20MU%c3%91OZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- 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.
- Tantaquispe, E. (2022). *Juegos didácticos en el área de matemática en los niños y niñas 3 años de la I.E. N° 80565 “Señor de Los Milagros”, Santiago de Chuco, 2020*. (Para optar grado de Bachiller). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3327209>
- U.N.I.C.E.F. (2 006). *Convención sobre los Derecho del Niño* · UNICEF Comité Español /7. España: IMPRENTA.
- Vigotsky, L. (1 986). *Thought and language*. Cambridge: MA.: MIT Press.
- Zuberman, J. (2 000). *Ciento 6 juego en el agua*. Buenos Aires: Paidós. Argentina.

## **ANEXOS**



**Matriz de operacionalización de variables**

<b>Variable 1</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>		<b>Escala de medición</b>
<b>Uso del juego</b>	Piaget (1 973) 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.	El uso de los juegos como variable se medirá con una guía de observación teniendo en cuenta tres escalas: 1= bajo, 2 = moderado y 3=alto y luego se consolidará con baremos	Juegos motores	Motricidad	1.	Nominal
					2.	
					3.	
			Manualidad	4.		
				5.		
				6.		
			Equilibrio	7.		
				8.		
				9.		
		Juegos Sociales	El uso de los juegos infantiles en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022, es bajo. que tiene las siguientes escalas: Bajo= 18 a 30, Moderado= 30 a 42 y Alto= 43 a 54.	Compañerismo	10.	
					11.	
					12.	
		Habilidad	13.			
			Memoria	14.		
				15.		
		16.				
		Juegos cognitivos	Creatividad	17.		
				18.		

### MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

**TÍTULO:** El uso de los juegos infantiles en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿Cuál es el nivel de uso de los juegos infantiles en los educandos en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022?</p>	<p><b>Variable:</b></p> <p>Uso del juego</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego motor</li> <li>- Juego social</li> <li>- Juego cognitivo</li> </ul>	<p><b>Objetivo general.</b></p> <p>Determinar el nivel de uso de los juegos infantiles en los educandos en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinar el nivel de uso de los juegos motores en los educandos en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.</li> <li>- Determinar el nivel de uso de los juegos Sociales en los educandos en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.</li> <li>- Determinar el nivel de uso de los juegos cognitivos en los educandos en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.</li> </ul>	<p>Existe un nivel alto en el uso de los juegos infantiles en los educandos en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.</p>	<p><b>Tipo:</b> Básico.</p> <p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo.</p> <p><b>Diseño:</b> Transaccional descriptivo y no experimental.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p><b>M - O</b></p> </div> <p>Donde:</p> <p>M: Muestra.</p> <p>O: Observación.</p> <p><b>La población muestral:</b> 37 infantes de nivel inicial</p> <p><b>Muestreo:</b> Es no probabilístico, intencional.</p> <p><b>Técnica:</b> La observación</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Guía de observación: Uso de los juegos</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 información sobre los juegos de los escolares de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.

**Instrucciones:**

El instrumento detallado a continuación recoge información sobre los juegos de los escolares de cinco años Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.

Marque el aspa (x) o cruz (+), según corresponda su observación a los desempeños el niño (a).

**Variable de estudio:** “Uso de los juegos”

#### Escala de valoración

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

Dim	Ítem	Siempre 3	A veces 2	Nunca 1
<b>Juegos motores</b>	1. Al jugar realiza las actividades con un propósito.			
	2. Al jugar usa los partes finos de su cuerpo			
	3. Al jugar hace uso de los segmentos gruesos de su cuerpo.			
	4. Juega manipulando objetos de forma libre			
	5. Usa la fuerza adecuada para coger un objeto para jugar.			
	6. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.			
	7. Utiliza la fuerza según el propósito al jugar.			
<b>Juego</b>	8. Comparte juego con sus compañeros y disfruta.			
	9. Soluciona algunas dificultades de forma			

	pacífica y democrática.			
	10.Estables normas para jugar y las respeta.			
	11.Propone normas que van regular su comportamiento durante el juego.			
	12.Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.			
	13.Llega a consensos con sus compañeros al jugar.			
Juegos cognitivos	14.Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos			
	15.Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregones, rimas) para mejorar su aprendizaje.			
	16.Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.			
	17.Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.			
	18.Utiliza materiales y/o recursos para expresar la originalidad de sus juegos.			

**Baremo: Uso del juego**

Niveles	Intervalo
Bajo	18-30
Medio	31-42
Alto	43-54

**CALIFICATIVO:**

NIVEL	PUNTAJE

### FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

<b>Guía de observación del uso de los juegos en educandos de nivel inicial</b>	
Nombre:	<b>Guía de observación: Uso de los juegos</b>
Autor:	Espinoza Cervantes, Karla Beatriz
Año de Elaboración	2022
Administración	Niños de nivel inicial
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

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,915	18



**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:** El uso de los juegos infantiles en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022
- 2. INVESTIGADOR:** Espinoza Cervantes, Karla Beatriz
- 3. OBJETIVO GENERAL:** Determinar el nivel de uso de los juegos infantiles en los educandos en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.
- 4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:**  
La población está conformada por todos los infantiles en los educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.
- 5. TAMAÑO DE LA MUESTRA:** La población muestral está conformada por 37 educandos de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022.
- 6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**  
Guía de observación: Uso de los juegos

**II. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Mg. Esther G. Zuluaga Trujillo

**2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Mg Psicología Educativa.

**3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Maestra de aula

**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	El juego motor	Desarrollo motriz	1. Al jugar realiza las actividades con un propósito.	X		X		X		X		
			2. Al jugar usa los partes finos de su cuerpo	X		X		X		X		
			3. Al jugar hace uso de los segmentos gruesos de su cuerpo.	X		X		X		X		
		Manipulación	4. Juega manipulando objetos de forma libre	X		X		X		X		
			5. Usa la fuerza adecuada para coger un objeto para jugar.	X		X		X		X		
		Equilibrio-Fuerza	6. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.	X		X		X		X		
			7. Utiliza la fuerza según el propósito al jugar.	X		X		X		X		
	El juego Social	Compañerismo	8. Comparte juego con sus compañeros y disfruta.	X		X		X		X		
			9. Soluciona algunas dificultades de forma pacífica y democrática.	X		X		X		X		
		Las normas	10. Estables normas para jugar y las respeta.	X		X		X		X		
			11. Propone normas que van regular su	X		X		X		X		

		comportamiento durante el juego.									
		Habilidades sociales	12. Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.	X		X		X		X	
	13. Llega a consensos con sus compañeros al jugar.		X		X		X		X		
	El juego cognitivo	La memoria	14. Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos	X		X		X		X	
			15. Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregones, rimas) para mejorar su aprendizaje.	X		X		X		X	
			16. Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.	X		X		X		X	
	La creatividad	17. Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.	X		X		X		X		
		18. 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, 10 de AGOSTO del 2022



Mg. Esther Gloria Zuluaga Trujillo

DNI: 42958863

## II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE: Mg. Castillo Asencios Cinthya Ines

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO: Mg Psicología Educativa

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Maestra de aula

## 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	El juego motor	Desarrollo motriz	1. Al jugar realiza las actividades con un propósito.	X		X		X		X		
			2. Al jugar usa los partes finos de su cuerpo	X		X		X		X		
			3. Al jugar hace uso de los segmentos gruesos de su cuerpo.	X		X		X		X		
		Manipulación	4. Juega manipulando objetos de forma libre	X		X		X		X		
			5. Usa la fuerza adecuada para coger un objeto para jugar.	X		X		X		X		
		Equilibrio-Fuerza	6. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.	X		X		X		X		
			7. Utiliza la fuerza según el propósito al jugar.	X		X		X		X		
	El juego Social	Compañerismo	8. Comparte juego con sus compañeros y disfruta.	X		X		X		X		
			9. Soluciona algunas dificultades de forma pacífica y democrática.	X		X		X		X		
		Las normas	10. Estables normas para jugar y las respeta.	X		X		X		X		

	Habilidades sociales	11. Propone normas que van regular su comportamiento durante el juego.	X		X		X		X			
		12. Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.	X		X		X		X			
		13. Llega a consensos con sus compañeros al jugar.	X		X		X		X			
	El juego cognitivo	La memoria	14. Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos	X		X		X		X		
			15. Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregones, rimas) para mejorar su aprendizaje.	X		X		X		X		
			16. Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.	X		X		X		X		
	La creatividad	17. Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.	X		X		X		X			
		18. 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, 12 de agosto del 2022

  
 \_\_\_\_\_  
 Mg. Castillo Asencios Cinthya Ines

DNI: 41912912

**II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)**

**1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Mg. Luz Amanda Bailón Huerta

**2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Mg Psicología Educativa.

**4. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Docente de aula.

**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	El juego motor	Desarrollo motriz	1. Al jugar realiza las actividades con un propósito.	X		X		X		X		
			2. Al jugar usa los partes finos de su cuerpo	X		X		X		X		
			3. Al jugar hace uso de los segmentos gruesos de su cuerpo.	X		X		X		X		
		Manipulación	4. Juega manipulando objetos de forma libre	X		X		X		X		
			5. Usa la fuerza adecuada para coger un objeto para jugar.	X		X		X		X		
		Equilibrio-Fuerza	6. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.	X		X		X		X		
			7. Utiliza la fuerza según el propósito al jugar.	X		X		X		X		
	El juego Social	Compañerismo	8. Comparte juego con sus compañeros y disfruta.	X		X		X		X		
			9. Soluciona algunas dificultades de forma pacífica y democrática.	X		X		X		X		
		Las normas	10. Estables normas para jugar y las	X		X		X		X		

			respeto.										
			11. Propone normas que van regular su comportamiento durante el juego.	X		X		X		X			
		Habilidades sociales	12. Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.	X		X		X		X			
	13. Llega a consensos con sus compañeros al jugar.		X		X		X		X				
	El juego cognitivo	La memoria	14. Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos	X		X		X		X			
			15. Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregones, rimas) para mejorar su aprendizaje.	X		X		X		X			
			16. Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.	X		X		X		X			
		La creatividad	17. Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.	X		X		X		X			
18. 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, 12 de AGOSTO del 2022



Mg. Mg. Luz Amanda Bailón Huerta

DNI: 15860017

Base de datos

Variable: JUEGOS INFANTILES																						
Juego Motor								Juego Simbólico						Juego Cognitivo								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				
1	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	24
2	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	2	2	1	8	32
3	1	2	2	3	3	2	1	14	2	2	2	1	3	3	13	3	2	1	3	2	11	38
4	1	2	1	1	2	1	2	10	2	2	2	2	1	1	10	2	1	2	1	2	8	27
5	2	3	2	1	2	1	2	13	2	1	2	3	1	1	10	2	1	3	1	2	9	32
6	1	2	1	2	1	1	2	10	2	2	1	2	1	2	10	1	1	2	1	2	7	27
7	1	2	2	3	3	2	1	14	2	2	2	1	3	3	13	3	2	1	3	1	10	35
8	1	2	3	3	3	3	2	17	3	1	2	3	1	3	13	3	3	3	1	3	13	43
9	2	3	2	1	2	1	2	13	2	1	2	3	1	1	10	2	1	3	1	2	9	32
10	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	34
11	1	2	2	3	3	2	1	14	2	2	2	1	3	3	13	3	2	1	3	1	10	37
12	1	2	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	2	6	22
13	2	3	2	1	2	1	2	13	2	1	2	3	1	1	10	2	1	3	1	2	9	30
14	1	2	1	2	1	1	2	10	2	2	2	2	1	2	11	1	1	2	1	2	7	28
15	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	31
16	3	2	2	3	3	2	3	18	2	2	2	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14	42
17	2	2	2	2	2	1	2	13	1	1	2	1	1	2	8	2	1	1	1	2	7	28
18	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	31
19	1	2	2	3	3	2	1	14	2	2	2	1	3	3	13	3	2	1	3	1	10	41
20	1	2	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	2	6	22
21	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	31
22	1	2	2	3	3	2	1	14	2	2	2	1	3	3	13	3	2	1	3	1	10	37
23	2	3	2	1	2	1	2	13	2	1	2	3	1	1	10	2	1	3	1	2	9	32
24	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	31
25	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	34
26	1	2	2	3	3	2	1	14	2	2	2	1	3	3	13	3	2	1	3	1	10	37
27	1	2	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	2	6	22
28	2	3	2	1	2	1	2	13	2	1	2	3	1	1	10	2	1	3	1	2	9	30
29	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	31
30	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	31
31	1	2	2	3	3	2	1	14	2	2	2	1	3	3	13	3	2	1	3	1	10	36
32	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	31
33	1	2	2	3	3	2	1	14	2	2	2	1	3	3	13	3	2	1	3	1	10	37
34	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	34
35	2	1	3	2	1	2	1	12	2	2	3	1	2	2	12	1	2	1	2	1	7	31
36	1	2	2	3	3	2	1	14	2	2	2	1	3	3	13	3	2	1	3	1	10	37
37	1	2	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	1	7	1	1	2	1	2	7	23



## REPORTE DE SIMILITUD

El uso de los juegos infantiles en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa N°21579, Pativilca, 2022

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.unife.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>revistas.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.uwiener.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>

1library.co

21	<a href="http://www.unamba.edu.pe">www.unamba.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://ojs.docentes20.com">ojs.docentes20.com</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://tesis.usat.edu.pe">tesis.usat.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://www.bernardvanleer.org">www.bernardvanleer.org</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://www.cumbresdelasamericas.org">www.cumbresdelasamericas.org</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://fr.slideshare.net">fr.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://repositorio.ues.edu.sv">repositorio.ues.edu.sv</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://theibfr.com">theibfr.com</a> Fuente de Internet	<1 %
31	<a href="http://www.crecerjugando.org">www.crecerjugando.org</a> Fuente de Internet	<1 %
32	<a href="http://www.radiquero.com">www.radiquero.com</a> Fuente de Internet	<1 %

33	<a href="http://flores.org.uy">flores.org.uy</a> Fuente de Internet	<1 %
34	<a href="http://repositorio.undac.edu.pe">repositorio.undac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="http://www.scielo.org.pe">www.scielo.org.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo