



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Compartirigual 2.5 Perú](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/).

Vea una copia de esta licencia en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN - TARAPOTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL - SEDE RIOJA



Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 “Daniel Alcides Carrión”

San Rafael – Bellavista 2016

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial

AUTOR:

Kenni Giovanna Melendez Peres

ASESOR:

Lic. M. Sc. Norman Herrera Gómez

Rioja – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN - TARAPOTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL - SEDE RIOJA



**Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 “Daniel Alcides Carrión”
San Rafael – Bellavista 2016**

AUTOR:

Kenni Giovanna Melendez Peres

Sustentada y aprobada el día 29 de marzo del 2019, ante los siguientes jurados:

.....
Dra. Ibis Lizeth López Novoa

Presidente

.....
Dr. Wildoro Rmirez Ramirez

Secretario

.....
Dra. Teresa Vela Vasquez

Miembro

Declaratoria de Autenticidad


Kenni Giovanna Melendez Peres, con DNI N° 44900449, egresada de la Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto, con la tesis titulada: **Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 “Daniel Alcides Carrión” San Rafael – Bellavista 2016**

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis de investigación presentada es de mi autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencias de las fuentes bibliográficas consultadas.
3. Toda la información que contiene esta tesis no ha sido auto plagiada.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

Por lo antes mencionado asumimos bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de mi accionar, sometiéndome a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto.

Tarapoto, 29 de marzo del 2019.



Bach. Kenni Giovanna Melendez Peres

DNI N° 44900449

Formato de autorización NO EXCLUSIVA para la publicación de trabajos de investigación, conducentes a optar grados académicos y títulos profesionales en el Repositorio Digital de Tesis.

1. Datos del autor:

Apellidos y nombres:	Melendez Peres, Kenni Giovanna		
Código de alumno :	106607	Teléfono:	
Correo electrónico :	lvvy.27kgmp@gmail.com	DNI:	44900449

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

2. Datos Académicos

Facultad de:	Educación y Humanidades
Escuela Profesional de:	Educación inicial

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis	(X)	Trabajo de investigación	()
Trabajo de suficiencia profesional	()		

4. Datos del Trabajo de investigación

Título:	Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de educación inicial de la I.E.Nº 086 "Daniel Alcides Carrión" San Rafael - Bellavista 2016.
Año de publicación:	2019

5. Tipo de Acceso al documento

Acceso público *	(X)	Embargo	()
Acceso restringido **	()		

Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto, una licencia **No Exclusiva**, para publicar, conservar y sin modificar su contenido, pueda convertirla a cualquier formato de fichero, medio o soporte, siempre con fines de seguridad, preservación y difusión en el Repositorio de Tesis Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

--

6. Originalidad del archivo digital.

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.

7. Otorgamiento de una licencia **CREATIVE COMMONS**

Para investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons* con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/>

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

Según el inciso 12.2, del artículo 12º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI **“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 recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA”**.



Firma del Autor

8. Para ser llenado en la Oficina de Repositorio Digital de Ciencia y Tecnología de Acceso Abierto de la UNSM – T.

Fecha de recepción del documento:

23 / 08 / 2019



Firma del Responsable de Repositorio Digital de Ciencia y Tecnología de Acceso Abierto de la UNSM – T.

***Acceso abierto:** uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

** **Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.

Dedicatoria

A Dios por darme la dicha de tener a los padres que se encargaron de orientar mi camino con valores y responsabilidad; por mi familia a quien adoro y son el impulso para alcanzar mis metas.

Kenni Giovanna

Reconocimiento

A los docentes de la UNSM-T, quienes con competencia y responsabilidad transmitieron sus conocimientos y experiencias en este trayecto de formación profesional.

Al director y padres de familia de la Institución Educativa N° 086 “Daniel Alcides Carrión” San Rafael – Bellavista. Quienes hicieron que este trabajo de investigación sea posible debido a las facilidades brindadas.

Kenni Giovanna

Índice

Resumen	xii
Abstract	xiii
Introducción.....	1
 CAPITULO I	 2
REVISION BIBLIOGRÁFICA	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.2. Formulación del Problema.....	4
1.2.1. Problema General	4
1.2.2. Problemas Específicos	4
1.3. Objetivos.....	4
1.3.1 Objetivo general.....	4
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. Antecedentes de la investigación	5
1.5. Bases teóricas.....	9
1.5.1. El juego actividad libre y placentera.....	9
1.5.1.2 Teorías sobre el Juego	11
1.5.1.3 Clasificación de los juegos	14
1.5.1.4 Niveles de desarrollo del juego	16
1.5.1.5 Dimensión social del juego	17
1.5.1.6 El juego como aprendizaje	18
1.5.1.7 Valor del juego en el desarrollo de la inteligencia	19
1.5.1.8 Juego libre en los sectores	19
1.5.1.9 Estrategias didácticas	24
1.5.2. Logros de aprendizaje	25
1.5.2.1 Conceptos.....	25
1.5.2.2 Medición de los logros de aprendizaje.....	26
1.5.2.3. Indicadores de Logros.....	27
1.5.2.4 Escala de calificación.....	28
1.5.2.5 Factores que intervienen en el logro de los aprendizajes.....	28
1.5.2.6 El Área de Comunicación.....	29

1.5.3.	Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Comunicación.....	30
1.5.3.1	Competencias, en el Área de Comunicación.....	32
1.5.3.2	Características del Área de Comunicación.....	35
1.5.3.3	Estrategias para el Área de Comunicación.....	36
1.6.	Definición de términos básicos.....	37
CAPITULO II.....		39
MATERIAL Y MÉTODOS		39
2.1	Tipo y nivel de investigación.....	39
2.1.1	Tipo de investigación.....	39
2.1.2	Nivel de investigación:	39
2.2	Diseño de investigación.....	39
2.3.	Población y muestra.....	40
2.3.1.	Población.	40
2.3.2.	Muestra.	40
2.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
2.5.	Técnicas de procedimiento y análisis de datos	40
CAPÍTULO III.....		41
RESULTADOS Y DISCUSIÓN		41
3.1.	Resultados.....	41
3.2.	Discusión	45
CONCLUSIONES.....		48
RECOMENDACIONES.....		49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		50
ANEXOS		56
	Anexo A1: Matriz de consistencia.....	57
	Anexo A2: Sistemas de variables.....	58
	Anexo A3: Instrumentos	61

Índice de tablas

		Pág.
Tabla 1	Juego espontáneo predominante en el logro de los aprendizajes de los niños de cinco años.	41
Tabla 2	Nivel de logro de aprendizaje más frecuente de los niños de cinco años.	42
Tabla 3	Contingencia de juegos espontáneos y el logro de aprendizaje de los niños de cinco años.	44
Tabla 4	Toma de decisión en función a resultados del chi cuadrado calculado y tabular	45

Índice de gráficos

Gráfico 1	Juego espontáneo predominante en el logro de los aprendizajes de los niños de cinco años.	42
Gráfico 2	Nivel de logro de aprendizaje más frecuente de los niños de cinco años.	43

Resumen

El trabajo de investigación denominado: Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 “Daniel Alcides Carrión” San Rafael – Bellavista 2016, tuvo como objetivo, determinar la asociación entre los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje, de la población de estudio, para lo cual se hizo uso del diseño descriptivo correlacional, trabajándose con una muestra de 25 estudiantes, seleccionados intencionalmente.

Para la recolección de la información sobre las variables de estudio, y la medición de las mismas se hizo uso la ficha de observación para evaluar los juegos espontáneos en los niños de cinco años de educación inicial y el registro de evaluación docente. Asimismo, la información obtenida fue sistematizada a través de la estadística descriptiva e inferencial haciendo uso de tablas y gráficos, así como la fórmula del coeficiente de correlación del chi cuadrado. Según los resultados; el juego espontáneo predominante es el juego asociativo con el 52%, seguido del juego cooperativo con el 40%; y, el nivel de logro de aprendizaje en el Área de Comunicación mas frecuentes es el logro de aprendizaje en proceso en el 56% de los niños de cinco años del nivel inicial de la institución en estudio. Se concluye; el nivel de juegos espontáneos y el logro de aprendizaje en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016, no son independientes; es decir, están asociados. Siendo el valor de chi cuadrado calculado (24.21) mayor al chi cuadrado tabular, es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Palabras clave: Juego, espontáneo, logro, aprendizaje.

Abstract

The research work called: Spontaneous games and learning achievements of five-year-old children in EI Initial Education No. 086 “Daniel Alcides Carrión” San Rafael - Bellavista 2016, aimed to determine the association between spontaneous games and the learning achievement of the study population, for which use was made of the descriptive correlational design, working with a sample of 25 students, intentionally selected.

For the collection of information on the study variables, and the measurement of them, the observation sheet was used to evaluate spontaneous games in children of five years of initial education and the teacher evaluation record. Likewise, the information obtained was systematized through descriptive and inferential statistics using tables and graphs, as well as the formula for the correlation coefficient of chi-square. According to the results; the predominant spontaneous game is the associative game with 52%, followed by the cooperative game with 40%; and, the level of achievement of learning in the Area of Communication more frequent is the achievement of learning in process in 56% of the children of five years of the initial level of the institution in study.

It concludes; the level of spontaneous games and the achievement of learning in children of five years of the initial level of the I.E. No. 086 “Daniel Alcides Carrión” of the San Rafael district, province of Bellavista-2016, are not independent; that is, they are associated. The calculated chi-square value (24.21) being greater than the tabular chi-square, that is, the null hypothesis is rejected and the alternate hypothesis is accepted.

Keywords: Game, spontaneous, achievement, learning.



Introducción

El presente estudio tuvo como objeto identificar el logro de los aprendizajes de los niños de educación inicial basándose en la manera en que se relacionan y juegan; es por ello, que en esta investigación cuantitativa de tipo descriptivo correlacional se formuló el siguiente problema: ¿Existe asociación entre los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016?. Finalmente se planteó la hipótesis: Existe asociación entre los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016. Las variables de estudio fueron el juego espontáneo y como segunda variable el logro de aprendizaje. las técnicas utilizadas fueron la Observación, utilizándose la ficha de observación como instrumento y la técnica documental cuyo instrumento fue el registro notas.

Este estudio se presenta en capítulos; es así que, el capítulo I, Revisión bibliográfica; trata sobre todos los aspectos referidos a la problemática de las variables de estudio, los antecedentes y las bases teóricas. seguido del Capítulo II, Materiales y Métodos: relacionados a tipo de estudio, diseño de investigación, variables de estudio, población y muestra, criterios de inclusión y exclusión, métodos, técnicas e instrumentos y análisis y procesamiento de datos.

Así mismo en el Capítulo III: Resultados y Discusiones. Donde se describe los resultados encontrados en el trabajo de campo. Finalmente, se determinan las conclusiones y recomendaciones; basados en los resultados obtenidos en función a los objetivos.

CAPÍTULO I

REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

1.1. Planteamiento del problema

La educación en todos los países del mundo, los distintos acontecimientos históricos y los nuevos conocimientos acerca de la evolución y el desarrollo del hombre, han ido formando y reformulando el concepto de aprendizaje; reemplazando ciertos rasgos de la educación que reflejan una práctica pedagógica que concibe al alumno como ser pasivo en su aprender, un mero receptor, una “tabla rasa” en la que se almacenan los conocimientos verdaderos y absolutos suministrados por el profesor, por educandos capaces de construir su propio aprendizaje, desde la infancia utilizando para ello una actividad innata en los niños. (Campos, Chacc y Gálvez, 2006, p. 7)

En América Latina, sólo el 25% de los niños de cuatro años asisten a la enseñanza preescolar. Aunque la mayoría de los niños que ingresan a la escuela primaria, lo hacen sin haber recibido ningún tipo de educación preescolar. América Latina sigue caracterizándose por las tasas de repetición y deserción temprana más altas del mundo (McGinn, 2019, p.), y fundamentalmente con un muy bajo nivel de aprendizaje de sus estudiantes (Gregosz, 2014, p. 9).

En Argentina, La educación en el nivel inicial, solo es obligatoria la asistencia al pre-escolar (5 años) desde el año 2003; siendo el 91,4% de la población de 5 años que asiste al nivel de pre-escolar. Por su parte, los padres de familia dedican menos tiempo a la formación educativa de sus hijos que el resto de los países. Esto reflejaría que demandan menos calidad educativa o que no perciben la caída en la calidad que ha venido experimentando la Argentina a lo largo de las últimas décadas como un problema. (Gregosz, 2014, pp. 13, 15, 36).

Se conoce que en Chile se utiliza el juego infantil en algunos establecimientos del sistema educacional, pero no en su verdadera magnitud como una estrategia de enseñanza-aprendizaje, por lo que aún existe una brecha entre el jardín de niños y el entorno que no favorece aprendizajes más lúdicos y contextualizados, dado que no se considera del todo los intereses ni las necesidades de niños y niñas. (Campos, Chacc y Gálvez, 2006, p. 8)

Mientras tanto (Bolzan, 2003), opina que en Brasil en la educación temprana se emplea metodologías que no responden al desarrollo de competencias, como la aplicación de estrategias memorísticas, no se utiliza la observación, la investigación, la exploración como procesos fundamentales, para enriquecer su aprendizaje por lo tanto el docente debe cambiar sus patrones establecidos de trabajo, debe crear espacios donde el niño ponga en juego su creatividad.

Tras años de considerar este tipo de enseñanza, en las distintas perspectivas del saber han dado a entender la imperiosa necesidad de replantear la manera en que la educación inicial se lleva a cabo.

Sugieren una nueva forma de hacer educación, conforme a las exigencias de un mundo globalizado, en constante cambio y crecimiento, en donde progresivamente el aprendizaje deje de ser un condicionamiento basado en estímulo-respuesta y pase a ser más significativo y contextualizado, centrándose en el niño y en la niña y considerando al juego como una estrategia de aprendizaje por que el niño aprende, disfrutando, interactuando, creando realidades, elaborando conflictos, que le ayudan a conocer el entorno sus sentimientos y pensamientos, a mostrarse tal cual es, de una forma simbólica.

Siguiendo en la misma línea Calderón (2009), afirma que en la actualidad los docentes del nivel inicial no cuentan con suficiente material didáctico, juegos y juguetes que son necesarios para un verdadero, eficiente y eficaz proceso de enseñanza – aprendizaje, e inclusive no se cuenta con el espacio suficiente para que los estudiantes practiquen sus juegos de preferencia, por lo que las sesiones de aprendizaje se circunscriben solamente al aula, a la forma tradicional de enseñar, convirtiéndose las actividades en acciones tediosas agudizada por el desconocimiento de los docentes sobre la importancia que los juegos tienen en el desarrollo de capacidades, en la formación de valores y el desarrollo de la creatividad.

Mientras tanto para el equipo de educación inicial del Ministerio, un 70% de la población peruana no conocen aún los beneficios que trae esta práctica para la calidad de vida y la educación de los pequeños; la institución educativa N° 086 de San Rafael, no es ajena a esta problemática, existe una escasa utilización del juego espontáneo para desarrollar capacidades en los niños, las sesiones de aprendizajes repetitivas, carentes de motivación, centradas más en prácticas de las planas llenas, los docentes no hacen uso de

la comunidad como recurso pedagógico, tampoco toman en cuenta los juegos tradicionales de la cultura local, estas formas de trabajar en el aula no contribuyen absolutamente al desarrollo de aprendizajes relevantes y significativos, lo que repercute negativamente en el logro de los aprendizajes de los niños.

En este contexto se ha decidido realizar este estudio, con el propósito de que estos sirvan al personal docente para crear ambientes de aprendizajes, sustentadas en los juegos espontáneos, en la que los niños desarrollen sus potencialidades y den respuestas a sus necesidades, expectativas y estimulando su imaginación, creatividad, fomentando la adquisición de aprendizajes significativos.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿ Existe asociación entre los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016?

1.2.2. Problemas Específicos

¿Cuál es el juego espontáneo que predomina en los logros de aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016?

¿Cuál es el nivel de logro de aprendizaje más frecuente de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016?

1.3. Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la asociación entre los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar el juego espontáneo que predomina en el logro de los aprendizajes de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

Identificar el nivel de logro de aprendizaje más frecuente en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

1.4. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional:

Castellar, Gonzalez y Santana (2015) Cartagena, Colombia. Tesis de Licenciatura titulada: Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. (Tesis de Licenciatura) de la Universidad del Tolima. Concluye que: A pesar que los docentes reconocen la importancia de la actividad lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución; por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento. A su vez menciona que, a los docentes les falta apropiación de los diferentes conceptos existentes sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de las dimensiones de los niños de preescolar.

Ospina (2015) en Ibagué, Colombia. En su tesis de licenciatura titulada: El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Universidad del Tolima. Concluye que: El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

Márquez (2015) Quito, Ecuador. Tesis de Licenciatura titulada: El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego. Pontificia

Universidad Católica del Ecuador. Concluye que, El juego se da en situaciones espontáneas y por esto los adultos debemos respetar que este es un acto voluntario, y que muchos de los objetos que colocamos en el aula y esperamos sean motivantes para el niño, resulten no serlo. Muchas veces los adultos creamos expectativas sobre los juegos que esperamos que los niños realicen, que muchas veces resulta dándose de diferente manera a lo esperado. Por esto, es importante comprender que el juego no puede darse de manera forzada. Por su parte también menciona que, durante el juego el adulto debería identificar: Qué es capaz el niño de hacer solo y qué sería capaz de hacer con la ayuda del adulto. Es necesario generar oportunidades donde el adulto pueda ayudar al niño a desarrollarse y llegar a cumplir metas. Durante los momentos de interacción, los docentes podrían apoyar al niño a usar diferentes estrategias para resolver problemas o adquirir una nueva estrategia. Es decir, el adulto ayuda al niño a encontrar herramientas oportunas, pero no resuelve el conflicto del niño.

Castillo y Gomez (2014). Ecuador. Tesis de Licenciatura titulada: El juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje. Publicada por la Universidad de Cuenca. Concluye que: El juego infantil influye de manera positiva en el desarrollo del lenguaje en los niños/as de 3 a 5 años. Sin embargo, las personas que están a cargo del cuidado de los niños/as, desconocen que el juego es un medio de desarrollo y de aprendizaje, observándose que exigen a los niños/as a permanecer pasivos, actitud que facilita su trabajo pero perjudicando al niño/a en su desarrollo.

A nivel nacional:

Ludeña (2017) Chimbote. En su tesis de licenciatura titulada: Juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para la mejora de las habilidades de expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E.P. "School Kinder King" del centro poblado San Jacinto, distrito Nepeña-Ancash, 2016. Universidad Católica Los Angeles Chimbote. Encuentra que al aplicar la prueba de los signos Wilcoxon para la contratación de la hipótesis, obtiene el valor de $P = 0,005 < 0,05$, que da a conocer que, el uso de la estrategia didáctica genera expectativas en los estudiantes generando así una mejora significativa de la expresión oral. Los resultados del pre test, reflejaron que el 50 % de los estudiantes de cinco (5) años de la Institución Educativa Particular "School Kinder King", tienen un logro deficiente en su evolución de su nivel de aprendizaje en "C"; es decir que están en inicio. Y, después de la aplicación de los juegos drámaticos siendo los resultados del post test que el 69% ha obtenido una calificación "A"; es decir, un logro previsto.

Hilares (2015) Lima. En su tesis de Licenciatura titulada: La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle. Concluye que: Existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. También encuentra que, existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Otero (2015) Lima. En su tesis de maestría titulada: El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349-Palao Universidad Peruana Cayetano Heredia. Concluye que: la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.

Ojaicuro (2015) Iquitos, es su tesis de Licenciatura titulada: La creatividad infantil y logros de aprendizaje en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 401 “Mi Carrusel” del distrito de San Juan - 2015. Publicada por la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Concluye que, algunas veces la docente, permite a los niños y niñas del aula hacer las actividades que ellos desean realizar. Solo el 10% de los niños realizan sus actividades con materiales didácticos. Así mismo, la docente solo aplica el desarrollo de la creatividad en edad preescolar en un 17% del total de los niños en el aula.

A nivel local:

Reategui (2018), Tarapoto – En su tesis de maestría “Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo” - Universidad Cesar Vallejo; concluye que: El nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años, es eficiente. Los juegos lúdicos tienen efecto positivo sobre las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años, ya que en el pre-test el 49% de niños se encontraban en el nivel de proceso, luego de aplicar las once sesiones experimentales al aplicar el post-test los niños pasaron al nivel de logro; evidenciando que los niñas y niños muestran capacidades al expresarse con claridad, fluidez, coherencia, soltura y seguridad. El nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales en test de la aplicación de los

juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años; fue deficiente tal es así que el 48% se encontraba en el nivel de proceso, aplicado las sesiones experimentales pasaron al nivel de logro el 76%; mostrando capacidad para expresarse con claridad, fluidez, coherencia, soltura y seguridad; siéndoles grato participar en diálogos, realizar descripciones con pronunciación adecuada; Logrando el aprendizaje previsto en un tiempo determinado por el investigador.

Díaz (2015), Tarapoto, en su tesis de maestría titulada: Diseño de un programa de motivación para mejorar el nivel de logro de aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0756 – Pinto Recodo, Provincia de Lamas, región San Martín, 2014. de la Universidad César Vallejo. Concluye que: El 40.9% presenta un nivel de logro importante de aprendizaje y 50% presenta dificultad en el aprendizaje y 9.2% presenta niveles muy bajos, lo que indica la necesidad de mejorar estos aspectos.

Gonzales (2015) Tarapoto; Tesis de maestría, titulada: “Asociación entre fases de socialización y nivel de logro de aprendizaje en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 303 – Tarapoto – San Martín, 2014”. Universidad César Vallejo. Concluye que: Existe asociación entre fases de socialización y nivel de logro de aprendizaje en los niños de 4 años de la IEI 303 – Tarapoto, 2014, obteniendo un X^2 calculado de 10.29 y con un margen de error de 0.01 y con 02 grados de libertad el valor de X^2 tabular es 9,21; lo que indica que existe correlación entre ambas variables. Así mismo, el 62.50% los niños de 4 años de la IEI N° 303 – Tarapoto, 2014, presentan nivel de logro previsto, que se caracteriza por lo que indica que el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Armas, López y Vela (2013), Tarapoto, en la tesis de maestría titulada: “Programa de actividades lúdicas para desarrollar capacidades matemáticas en los niños y niñas del 2do grado de educación primaria de la I.E. N° 0524- (zona rural) y la I.E. “José Enrique Celis Bardales” – (zona urbana) San Martín” Universidad César Vallejo. Llegando a las siguientes conclusiones: La aplicación del programa de actividades lúdicas tiene efecto positivo en el desarrollo de las capacidades de Razonamiento y Demostración, en niños y niñas del segundo grado de educación primaria tanto zona urbana como zona rural, demostrada vía experimentación. Así mismo que, la aplicación del programa de actividades lúdicas tiene efecto positivo en el desarrollo de las capacidades de Comunicación Matemática en niños y niñas del segundo grado de educación primaria tanto zona urbana como zona rural, demostrada vía experimentación. Finalmente que, la aplicación del programa de actividades lúdicas tiene efecto positivo en el desarrollo de las capacidades de Resolución de Problemas en niños y niñas del segundo grado de educación primaria tanto zona urbana como zona rural, demostrada vía experimentación.

1.5. Bases teóricas

Según el DCN (2009, p. 64-65), El juego espontáneo, tiene como principio que todo niño, al jugar, aprende. Por su naturaleza eminentemente activa, los niños necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad, el juego es particularmente corporal y sensoriomotor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. Es vehículo de expresión, elaboración y simbolización de deseos y temores.

En los primeros años, el juego debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él. El niño puede y sabe jugar con sus propios recursos, sin embargo necesita de un adulto que lo acompañe y prepare las condiciones materiales y emocionales para que pueda desplegar su impulso lúdico en diferentes acciones motrices.

Los niños, al jugar, aprenden; es decir, cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y, en definitiva, transforma el mundo que lo rodea: en esto consiste el aprendizaje.

1.5.1. El juego actividad libre y placentera

El desarrollo de los procesos de aprendizaje del niño se logra a través del juego activo con el entorno (personas, espacio, objetos). Que un niño dependa de un adulto para satisfacer sus necesidades, no lo define como un ser pasivo. Por lo tanto se le deben brindar las condiciones adecuadas físicas y emocionales necesarias para que interactúe con su entorno, con autonomía y seguridad. (DCN, 2009, p. 106)

DCN (2009, p. 154) La estrategia por excelencia para el aprendizaje es el juego, pertinente a la naturaleza lúdica de los niños. Jugar es para los niños un acto creativo que no sólo les ayuda a aprehender el mundo sino a resolver sus conflictos y dificultades. Éste es el período del juego libre y creativo basado en la imitación, por medio del cual desarrollan su capacidad para crear símbolos e inventar historias. El juego proporciona un aprendizaje en el que se puede atender las necesidades básicas del aprendizaje infantil, entre las cuales tenemos:

- Practicar, elegir, perseverar, imitar, imaginar.

- Adquirir un nuevo conocimiento, unas destrezas, un pensamiento coherente, lógico y una comprensión.

- Alcanzar la posibilidad de crear, experimentar, observar, moverse, cooperar, sentir, pensar y aprender.

- Comunicarse, interrogar y socializarse.

El pediatra y puericultor Gómez (2002) define al juego como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. Los expertos han señalado las características del juego: Se hace simplemente por placer, es elegido libremente. (Ministerio de Educación, 2010, p. 9)

Exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura: Favorece el desarrollo social y la creatividad, se halla en la base misma de la cultura. Se ha dicho y con razón que así como una buena nutrición es necesaria para el crecimiento, el juego es fundamental para el desarrollo; si tenemos en cuenta que los niños son los motores de su propio desarrollo, el acompañamiento inteligente y afectuoso que los adultos debemos brindarles implica permitirles ese albedrío tan esencial y tan importante que el juego propicia y que le posibilita al niño desarrollar su creatividad y llevar a cabo una gran cantidad de acciones favorables para la vida. (Ministerio de Educación, 2010, p. 9)

En la Guía Juego Libre en los sectores el equipo técnico de Educación Inicial del Ministerio de Educación considera que el juego es la forma de expresión e interacción que tiene el niño para relacionarse con el medio, le ofrece oportunidades excelentes para el desarrollo del niño como: Conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea, aprenden a ser imaginativos, a dramatizar, a desarrollar la función simbólica, simulando ser otras personas, niños, adultos o animales, aprenden a compartir, tolerar frustraciones, y a representar escenarios y situaciones reales o irreales que les permitirán acercarse al mundo de los adultos. (Ministerio de Educación, 2010, p. 9)

Continuando en la misma línea afirman que el ser humano juega, desde que nace hasta que se hace adulto. Al inicio usa el juego para descubrir las partes de su cuerpo por

eso juega con sus manos o pies, para luego realizar juegos en los que se sigue reglas. Por este motivo, al introducir el juego como parte de nuestra rutina diaria, estamos aprovechando la misma naturaleza del niño. (Ministerio de Educación, 2010, p. 9)

1.5.1.2 Teorías sobre el Juego

Hay muchas teorías sobre el juego, que tratan de explicar por qué los niños pasan tanto tiempo con él.

-Teoría Psicogenética de Jean Piaget.

Realizó dos grandes aportaciones teóricas al tema, en la primera de ellas, en 1932, relacionó los juegos infantiles con el desarrollo del conocimiento que los niños tienen sobre la sociedad y las normas convencionales y morales.

En la segunda formulación teórica Piaget (1946), atribuye al juego la función de ser un mecanismo de relajación de la actividad manipuladora e investigadora que los niños realizan sobre las cosas y las situaciones en las que se ven envueltos. Los juegos son procesos cognitivos relajados y personales en los que importa más divertirse que adecuarse a la realidad objetiva.

Mientras tanto Vigotsky, (1933): Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores relaciona al juego con dos aspectos:

1. El juego como valor socializador.

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive. Socialización, contexto familiar, escolar, amigo. Además se transmiten valores, costumbres.

2. El juego como factor de desarrollo.

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

Por otra parte Winnicott, (1971): Afirma que una de las características más destacables del juego es que es una actividad muy seria para quien lo realiza. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite intrusiones.

Explica también que, desde el nacimiento el ser humano está ocupado en esta tarea: las respuestas provienen del juego, de la creatividad, de la cultura, que se encuentran en el campo que no es externo ni interno al niño, sino que nace de una relación de confianza entre madre e hijo. Cuando la experiencia del bebé en los primeros meses de vida es tranquilizante, transmitiendo seguridad, y cuando siente en su interior el amor materno, puede comenzar a experimentar la separación y a través del juego tener experiencia de la propia capacidad de crear autónomamente.

Las teorías anteriores tenían en consideración sobre todo las funciones del juego en el desarrollo infantil de construir significados. Otros investigadores, como Mead y Bateson se han centrado en la función del juego en la realidad interpersonal, mientras que Bruner ha examinado la potencialidad del juego en los procesos de aprendizaje.

En este orden de ideas según Rendón (2012) quien cita a Mead (1934) analiza el juego como una de las condiciones sociales en las que emerge el Sé. El autor se refiere principalmente al juego simbólico y los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona. Jugando, el niño se confronta con otros, identificando semejanzas y diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta, que sería la del personaje con el que se identifica. La asunción de un papel provoca respuestas en sus interlocutores, que le proporcionan el material necesario para redefinir su capacidad de asumir los puntos de vista de los demás. Así se crea un proceso de acción y reacción, afianzando los conceptos del “Sé” y del “Otro”. (p. 108)

En otro orden de ideas Bruner (1984); analiza la relación entre el juego y las estrategias de resolución de problemas. Se hicieron estudios con niños de edad preescolar en diferentes contextos para comprobar cuáles eran las situaciones más eficaces desde el

punto de vista social y cognitivo presentes en ellos. Concluyeron que las actividades más estructuradas presentan un mayor grado de complejidad cognitiva y pueden ser propuestas a los niños para motivarles a la búsqueda y la investigación de estrategias de resolución de problemas. Sin embargo, las actividades menos estructuradas, como pueda ser una pelea ficticia, requieren habilidades sociales y son más indicadas para desarrollar este aspecto el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesante. Además, dicho autor considera que la participación de los adultos, contrariamente a lo que había sugerido el psicoanálisis, no sólo no perturba el desarrollo de los juegos sino que puede claramente enriquecerlo. Los estudios empíricos que Bruner dirigió, encontraron que el juego libre con instrumentos, facilita las destrezas motrices y la transferencia de habilidades. Además, se llegó a saber que los juegos de manipulación de instrumentos tienen tanto potencialidad cognitiva como la propia instrucción y más que la observación (p. 76).

Desde entonces se han producido múltiples investigaciones que pusieron de manifiesto que el juego incide en la adquisición de destrezas cognitivas como la innovación, la combinación, la conservación, la fluidez verbal y la capacidad simbólica en general importantes de la educación inicial. Comenzó haciendo sus prácticas en un hospital psiquiátrico con niños que presentaban alguna deficiencia mental. En su contacto con ellos reforzaba su autoestima y confiaba en sus habilidades mientras hacían actividades manuales jugando. De esta forma, les enseñó a leer y escribir. Esta experiencia le hizo reflexionar sobre su método y pensó que podría ser más eficaz con niños que no presentaran ningún tipo de dificultad y que el juego sería una herramienta muy valiosa. (Brunner, 1984, p. 76)

Comparativamente El Método Reggio Emilia (1963); cuyo movimiento educativo se originó en la ciudad de Reggio Emilia, en Italia, después de la Segunda Guerra Mundial, gracias a Loris Malaguzzi, un prestigioso educador italiano. Desde hace 30 años, el gobierno y la municipalidad respaldan este sistema de educación temprana para niños de 0 a 6 años, el cual cuenta con 13 centros infantiles para niños de 0 a 3 años y 22 para niños de 3 a 6 años de edad llamados nidos y escuelas de la infancia. (Correa y Estrella, 2011).

En la misma perspectiva el Método Aucouturier de Bernard Aucouturier, Francés y director fundador de la Asociación Europea de las Escuelas de Formación para la Práctica

Psicomotriz (ASEFOP), creo la práctica psicomotriz Aucouturier a partir de su experiencia de más de 30 años con niños de diferentes edades, con o sin dificultades. Esto le permitió comprender el desarrollo y la maduración de los niños desde una perspectiva dialéctica, dinámica e integral. Para instaurar la práctica psicomotriz en el ámbito preescolar se requiere concebir al niño como un ser que está madurando y reconocer las necesidades propio de su edad. Se debe privilegiar el desarrollo armonioso a través del placer del movimiento y del juego, la comunicación, la expresión, la creación, la acción, la investigación y el descubrimiento.

Finalmente El Método Waldorf, creado por Rudolf Steiner (1861-1925) en 1919 se desarrolló un Stuttgart, en la escuela para los niños de los obreros de la fábrica Waldorf-Astoria. Desde el nacimiento hasta los 7 años de vida, el niño aprehende el mundo a través de la experiencia sensorial, no a través del intelecto. De manera muy natural está unido con su entorno.

Steiner descubrió que el ser humano aprende con las mismas fuerzas vitales como las que edifica su cuerpo. Aproximadamente, entre los 3 y 4 años de edad, afloran en el niño preescolar también las capacidades de imaginación y fantasía. Estas se desarrollan plenamente a través del juego, que se intensificara a partir de ese momento. Del respeto hacia el juego infantil depende del fomento de esas capacidades, tan importantes en el adulto futuro.

1.5.1.3 Clasificación de los juegos

Existe una gama de clasificaciones de los juegos, pero en este trabajo de investigación previo análisis crítico del investigador se opta por la siguiente:

- Juegos psicomotores: El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realiza juegos del tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles, rampas, escaleras sencillas u otros

obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

-Juegos cognitivos o de memoria: Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos. El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

- Juegos sociales o simbólicos: (De ficción- de reglas- Cooperativos)

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que presentan en diferentes edades en la vida de los niños: cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de abrazarse. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca de quienes juegan pues los vincula de manera especial.

-El juego simbólico: Es un tipo de juego que tiene virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. ¿En qué consiste el juego simbólico? El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del como si' o del decía que'. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de los que es real e irreal el niño puede decir: esto es juego. Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita.

Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

-Juegos afectivos (Juego de rol o juegos dramáticos de autoestima): Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.

1.5.1.4 Niveles de desarrollo del juego

Según Elkonin (1985), el argumento del juego, es decir, al reconstruir los niños y niñas una misma esfera de actividad, el lugar central en el juego del niño lo ocupan de hecho diversos aspectos de esa realidad. En el juego, la esfera de actividad que se refleja es el tema o el argumento del mismo, y lo que de esta esfera se refleja precisamente en el juego es lo que se denomina contenido del mismo. Según esta afirmación, con un mismo argumento, los niños y niñas de distinta edad reflejan diversos contenidos. Según estos datos Elkonin destaca los siguientes cuatro niveles de desarrollo del juego.

- Primer nivel de desarrollo del juego: El contenido central del juego son principalmente las acciones con determinados objetos dirigidos al compañero de juego. Son las acciones de la madre o la educadora dirigidas a los niños y niñas o hijos e hijas.

- Segundo nivel de desarrollo del juego: El contenido principal del juego es la acción con el objeto. Pero se pone en primer plano la correspondencia de la acción lúdica a la acción real.

- Los papeles son denominados por los niños y niñas. Se reparten las funciones, la representación del papel se reduce a ejecutar acciones relacionadas con el papel dado.

En este nivel existen algunas contradicciones entre los niños y niñas que se encuentran en él, ante todo en que sobre el fondo general del juego comienza un proceso de enriquecimiento mayor cada vez de las acciones ejecutadas por el niño y la niña. El

contenido que, en la fase anterior entraba en un papel, ahora se divide entre dos papeles. Existe una conexión con el tercer nivel, en cuyo contenido lúdico se van manifestando claramente ya las reglas que reflejan sistemas de relaciones con los otros participantes en el juego que asumen el protagonismo de tal o cual papel.

- Tercer nivel de desarrollo del juego
 - El contenido fundamental del juego llega a ser la interpretación del papel y la ejecución de las acciones, entre las que comienzan a destacar las acciones transmisoras del carácter de las relaciones con los otros participantes en el juego.
 - Los papeles están bien perfilados y realzados.
 - La diferencia de este nivel con los demás es que las acciones objetables constituidoras del contenido del juego pasan a segundo plano, y las funciones sociales de las personas pasan a primer plano.
 - La transición al cuarto nivel transcurre bajo el signo de una correspondencia mayor cada vez de las relaciones lúdicas a las relaciones reales.
- Cuarto nivel de desarrollo del juego
 - El contenido fundamental del juego es la ejecución de acciones relacionadas con la actitud adoptada ante otras personas cuyos papeles interpretan otros niños y niñas.
 - Los papeles están claramente perfilados y destacados. A lo largo de todo el juego, el niño observa una línea de conducta.
 - Las acciones se despliegan en orden estrictamente reconstituidos de la lógica real. Están claramente entresacadas las reglas que el niño y la niña observa, con invocaciones a la vida real, y las reglas existentes en ésta.
 - La infracción de la lógica de las acciones y reglas se rechaza, y la renuncia a infringirla no se motiva simplemente a la realidad existente, sino indicando también la racionalidad de las reglas.

1.5.1.5 Dimensión social del juego

Según Parten (1932), quien elaboro las categorías del juego a partir de la observación de niños a los que daba clase, estas categorías se basan en la capacidad del niño para la socialización con sus iguales y han superado la prueba del tiempo. Tales categorías constituyen las dimensiones sociales del juego:

- Desocupado: El niño no participa en el juego. Es cuando el niño, acaba de unirse a un nuevo grupo de juego y prefiere observar y esperar. En la siguiente sesión llegó y se puso a jugar.

- Espectador: El niño mira el juego, pero no participa en el de forma activa, es posible que el niño esté preparándose mentalmente, para tomar parte en el juego o para desarrollar actividades de juegos semejantes solo.

- Juego solitario: El niño juega solo.

- Juego paralelo: El niño juega al lado de otro (Por regla general a una distancia máxima de un metro), pero sin que interactúen realmente.

- Juego Asociativo: Dos o más niños juegan juntos, interactuando pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno.

- Juego cooperativo: Los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica. (Pugmire, 1996, p. 24)

1.5.1.6 El juego como aprendizaje

Según el Ministerio de Educación en la Guía Juego Libre en los Sectores sostienen que uno de los temas más interesantes al que podemos enfrentarnos como maestros lo constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión nos ayudará a desarrollar nuestro trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa.

Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.

A modo de conclusión sostienen que el juego, como elemento primordial facilita el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al

prójimo, fomenta el compañerismo en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos como los valores, facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

1.5.1.7 Valor del juego en el desarrollo de la inteligencia

Un maestro tendrá que comprender esos momentos evolutivos: comprender el parangón entre el juego infantil y la cultura como forma de juego. En efecto; lo primero que el docente debe tener en cuenta es que el juego constituye la actividad fundamental del niño y que, gracias a esa actividad, los niños consiguen convertir la fantasía en realidad. El juego es un modo de expresión importantísimo en la infancia, una forma de expresión, una especie de lenguaje, la metáfora de Huizinga (1990) por medio de la cual el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad. Por esta razón el juego es una actividad esencial para que el niño se desarrolle físico, psíquica y socialmente. El niño necesita jugar no sólo para tener placer y entretenerse sino también, aprender y comprender el mundo.

Lo mismo que Huizinga (1990) al interrogar al ‘Homo ludens’, identificaba la cultura con el fundamento del juego, muchos psicólogos y pedagogos han tratado de resolver cuestiones paralelas que surgen en la época de la infancia: ¿Por qué juega el niño?, ¿Por qué es tan importante el juego para el desarrollo del niño? Creo que la mejor respuesta fue ofrecida por Piaget: el juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia. De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la estructura del pensamiento: sensorio motor, representativo y reflexivo. Así pues, la cultura, aliada con la inteligencia, se comportan en el período inicial de la vida como formas lúdicas.

1.5.1.8 Juego libre en los sectores

Por la importancia del juego en el desarrollo integral del Niño el Ministerio de Educación (2010, p. 18, 19), a través de la dirección nacional de Educación Inicial desarrolla una propuesta metodológica denominada Juego Libre en los sectores, la misma que cuenta con una secuencia metodológica que a continuación se detalla:

1.2.2.8.1. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.

La hora de juego en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y

se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

- **Planificación:** Los niños y educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos. Y establecen las normas de convivencia entre los niños durante la hora de juego libre en los sectores, expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento.

- **Organización:** Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula 'cajas temáticas', los niños los tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible.

- **Ejecución y desarrollo:** Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respeto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito.

- **Orden:** En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además contribuye al buen hábito de orden. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que cuenten a que jugaron y con quien, como fue su experiencia, como se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.

- **Socialización:** Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quienes jugaron, como se sintieron y que pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación y sobre ideas erróneas que tienen los niños respecto a algunos aspectos.

- **Representación:** La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

1.2.2.8.2. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores:

- El tiempo y espacio para jugar libremente: El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que deben planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y profesor seguridad, alegría y orden.

Disponer de 60 minutos diarios para esta actividad, los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Para jugar se necesita un espacio donde los niños se pueden mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo.

1.2.2.8. 3. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

Hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad.

- Organización de los juguetes y materiales

Debes organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego libre en los sectores. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en el aula. Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores.

- Sectores o cajas temáticas Hogar

Aquí los niños recrean, por lo general dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representa. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje.

- Construcción

El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos. El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguillas, cuerdas, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción, etc.

- Dramatización

Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles dramatizan, por lo que se debe hacer que este sea un sector ágil, por tanto en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc.

- Biblioteca

Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas además ser una estrategia del Plan Lector. Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia.

- Juegos tranquilos

Los llamados juegos tranquilos con los juegos de mesa que apoyan al desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años. La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre.

1.2.2.8.4. El juego libre en los sectores y el desarrollo del aprendizaje

Según la dirección Nacional de Educación Inicial, El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y el lenguaje, ya que en una actividad

donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance. En otras palabras, el juego simbólico es una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño. Al jugar simbólicamente el niño busca transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere recrear, la que está en su mente. Es así que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos ponen en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio. Por ejemplo, al usar cubos para armar un puente calcula distancia, peso, dimensiones. En este caso, su pensamiento matemático entra en acción.

Además cuando el niño juega de manera simbólica se relaciona con otras personas o expresa en su juego la relación con otras personas. Al jugar a la casita los participantes se distribuyen roles, negocian y resuelven conflictos, se ponen de acuerdo, siguen turnos y reglas propias del juego, asumen acciones con autonomía, ponen en marcha su iniciativa y creatividad para recrear una experiencia compartida. Por eso, el juego de tipo simbólico tiene impacto importante en el desarrollo social y emocional del niño.

1.2.2.8.5. Los juegos espontáneos y las áreas de desarrollo en educación inicial.

- **Área de Comunicación:** Cuando el niño juega simbólicamente usa predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y apreciación artística se ven reforzadas por la práctica del juego libre en los sectores.

Por otro lado, se ha comprobado que el tipo y el nivel de juego simbólico que el niño exhibe es un potente presagio de las habilidades que éste mostrará en la lectura y la escritura. Los niños que juegan más y mejor adquieren mayor comprensión lectora porque al jugar se pone en marcha la habilidad para representar roles y atribuir sentimientos.

- **Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual:** El desarrollo cognitivo y, por ende, la capacidad intelectual se ven estimuladas de manera importante por la práctica de juego libre en los sectores, en general, y por la práctica del juego simbólico, en particular. Cuando un niño juega libremente y se involucra en situaciones simbólicas se ve expuesto a resolver problemas de diverso tipo, como dar ideas, tomar decisiones, hacer juicios, plantear soluciones, entre otros procesos mentales del nivel superior. Por otro lado, para jugar, el

niño debe poner en marcha elevados procesos de atención y concentración, discriminación virtual y auditiva.

- Área Personal Social: El juego libre en los sectores, en general, y el juego simbólico en particular, tiene un potente impacto en el desarrollo socioemocional en los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima autonomía de una manera importante.

Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol activo en la interacción y en la historia representada. Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar, y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con afectividad. Asimismo, se ve enfrentado a la necesidad de aprender a respetar normas grupales e integrarse a un colectivo de niños con respeto y consideración. El juego también es el canal por el cual el niño deja salir su mundo interior: su ansiedad y miedos, sus formas de percibir las relaciones humanas, sus conflictos, ilusiones y deseos, todo esto se expresa a través del juego. De esta forma, el juego es una potente herramienta a través de la cual el niño gana en capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad. (MINEDU, 2010, p. 18, 19)

1.5.1.9 Estrategias didácticas

Santibáñez (1986) manifiesta que la estrategia didáctica es un “Conjunto estructurado de formas de organizar la enseñanza bajo un enfoque metodológico de aprendizaje y utilizando criterios de eficacia para la selección de recursos que les sirvan de soporte” El diseño de una estrategia didáctica se establecerá en función de sus ejes o conceptos estructurales: modalidad de organización, el enfoque metodológico respecto al aprendizaje y recursos que utilizan.

Mientras Tanto Tobalino (2005) definen la palabra estrategia en educación como un procedimiento organizado, formalizado, planificado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida mediante acciones intencionales y articuladas.

Asimismo, Bojórquez (2005) define la palabra estrategia como "El arte de dirigir las operaciones militares" Actualmente se entiende como habilidad o destreza para dirigir un asunto.

Por su parte, Díaz F. (2003) define a las estrategias didácticas como “Ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. Todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos” El énfasis se encuentra en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos a aprender por vía verbal o escrita. Las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas de tal manera que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos y así organizar las clases como ambientes para que los estudiantes aprendan a aprender.

Siguiendo esta línea Nureña (2007) define a la estrategia didáctica en el campo de la enseñanza, como “La forma personal en que el profesor asume la tarea de enseñar; incluye la formulación de planes; el uso de métodos, técnicas, procedimientos, medios, materiales y la especificación de los roles que los alumnos y el docente van a desempeñar”. Las estrategias didácticas según se argumenta desde la didáctica involucran los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Por eso, se considera que al hablar de estrategias didácticas, se incluyen la de enseñanza que aplican los profesores y las de aprendizaje que son utilizadas por los alumnos. Al hablar de estrategias de enseñanza sostiene que éstas se concretan a través de métodos (Método de proyectos, método de casos, método lúdico, método de preguntas), técnicas (exposición, lluvia de ideas, interrogatorio, lectura comentada, panel de discusión) y materiales de enseñanza (textos, mapas, láminas, maquetas).

De lo anterior expuesto podemos concluir que las estrategias didácticas son recursos o procedimientos que realiza el docente para mediar el aprendizaje de sus alumnos; las cuales pueden ser utilizadas en forma individual o simultáneamente según las considere necesaria, lo cual dependerá del tipo y estilo de aprendizaje, los intereses y el contexto en que se debe aprender.

1.5.2. Logros de aprendizaje

1.5.2.1 Conceptos.

Los logros de aprendizaje son logros obtenidos y también la apreciación de los avances alcanzados, en función a los indicadores establecidos, debidamente elaborados y precisos para el registro del proceso de enseñanza y aprendizaje. (Campoverve, 2006, p. 28)

Correa, Guzmán y Tirado (2000) denominan al logro de aprendizaje como “El proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia” Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente estable de la conducta de un individuo como resultado de la experiencia. Este cambio es producido por el establecimiento de asociaciones entre estímulos y respuestas. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos hemos logrado alcanzar una cierta independencia del contexto ecológico y hasta podemos modificarlo de acuerdo a nuestras necesidades.

Pozo (1989) argumenta que este logro está representado por los diversos conceptos, los conocimientos, datos y principios a la estructura mental de comprensión. Permite describir, entender, explicar, fundamentar y proyectar la acción, en este logro se evalúa los conocimientos adquiridos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pozo (1989), sustenta que este logro está representado por la parte práctica, es saber hacer algo, no sólo comprenderlo o decirlo, es la adquisición de técnicas o estrategias de acción. Permite el desarrollo de capacidades, implican secuencias de habilidades o destrezas más complejas y encadenadas que un simple hábito de conducta, en este logro se evalúa lo que el alumno hace o realiza durante la ejecución del proceso de enseñanza aprendizaje.

Pozo (1989), afirma que este logro está representado por los valores morales, consiste en la modificación o adquisición de actitudes, no se logra sólo persuadiendo o brindando información, porque más importante que el mensaje es quién lo emite. Se logra con mayor eficacia por exposición a modelos o provocando situaciones de conflicto que hagan evidentes las contradicciones entre el juicio, el sentimiento y la acción. Requiere disposición al cambio por parte de quien aprende, en este logro se evalúa el comportamiento y actitudes de los estudiantes frente a la clase.

1.5.2.2 Medición de los logros de aprendizaje.

Es importante destacar y celebrar que a lo largo del decenio pasado, casi todos los países latinoamericanos han estado haciendo grandes esfuerzos para medir la calidad del aprendizaje escolar mediante sistemas de pruebas nacionales. En muchos de ellos se

realizaron incluso anteriormente algunas mediciones estandarizadas más o menos masivas, ya sea para evaluar el impacto de programas o proyectos o como parte de alguna investigación. Sin embargo, fue recién en la segunda mitad de los noventa que la mayoría de ellos, frecuentemente con apoyo de organismos internacionales, se decidió a aplicar diversas herramientas que le permitirían medir y evaluar sistemáticamente los aprendizajes, con el objetivo de proveer información al sistema educativo y a la sociedad que podría servir como un insumo para tomar decisiones y mejorar los procesos educativos.

1.5.2.3. Indicadores de Logros.

Méndez (2006) afirma que los indicadores de logro son un recurso clave para unificar el nivel de resultados de aprendizaje de los niños y niñas que espera la sociedad. Estos enuncian niveles de desempeño y grados de complejidad, a la vez que permiten constatar, estimar y auto regular los resultados del proceso. Con la formulación de indicadores de logro se da una visión de continuidad a lo largo de la educación identificando habilidades, comportamientos, saberes y actitudes que los estudiantes desarrollarán de manera progresiva.

Por su parte, Ramos (2001) sostiene que los indicadores de logros son estructuras pedagógicas que nos permiten estimar los momentos del proceso de aprendizaje por el educando así como de otras connotaciones referidas a las relaciones con los saberes, sus funcionalidades, las actitudes frente al aprendizaje, etc.

Indica también que hay muchas formas de formular los indicadores de logros, pero existen condiciones que no podemos olvidar a la hora de formularlos. Algunas de ellas son:

1- Coherencia interna: su enunciado no debe evidenciar inconsistencias estructurales sean estas sintácticas o semánticas o las relacionadas con el objetivo que pretendemos evaluar.

2- Validez interpretativa: debe permitir que los profesionales afines puedan interpretar adecuadamente la relación entre el indicador y el objeto evaluado.

3- Comparabilidad: esta es una condición clave, ya que es lo que hace de los indicadores instrumentos necesarios cuando pretendemos evaluar procesos y no solamente resultados. A su vez no posiciona en el lugar de interpretar como pueden incidir los contextos a la hora de valorar lo aprendido.

4- Gradualidad: es muy importante recordar que a la hora de elaborar los indicadores de logros tengamos presente que el aprendizaje y la adquisición de determinadas competencias se realizan a lo largo de procesos cognitivos, afectivos, sociales, culturales e históricos muy complejos. En una palabra los indicadores de logros deben recorrer esas evoluciones en la adquisición de las competencias y de los saberes que pretendemos desarrollar. Los indicadores de logros logran su anclaje en el diseño de las estrategias pedagógicas, las que permitirán comprobar lo propuesto por nuestro instrumento.

1.5.2.4 Escala de calificación.

Según el DCN (2009, p. 158) La escala de calificación en Educación Inicial es literal y descriptiva, tiene tres escalas: A (logro previsto), B (en proceso) y C (en inicio). En Educación Inicial se promueve que los padres de familia apoyen la formación de sus hijos acompañándolos en casa. El “Informe de mis Progresos” es un instrumento que va a permitir a los padres conocer el proceso de aprendizaje de sus hijos y con orientaciones claras les permitirá apoyarlos. Por eso es importante que los docentes conozcan la apreciación y valoración que los padres de familia tienen sobre sus hijos y su proceso educativo, para acompañarlos y comprometerlos con su educación. Hay varios instrumentos que permiten registrar las evaluaciones de los niños en los diferentes momentos en que se realicen: El Registro de Evaluación de los Aprendizajes. Informe de mis Progresos. Acta Consolidada de Evaluación Integral. Certificado Oficial de Estudios del II Ciclo.

1.5.2.5 Factores que intervienen en el logro de los aprendizajes.

1. Criterios que definen un ambiente familiar propicio para un alto rendimiento académico y un posterior éxito personal y social de los hijos e hijas.
2. Unidad de criterios entre los padres.
3. Firmeza y autoridad en lo fundamental, practicada y ejercida por igual entre padre y madre.
4. Respeto a un horario familiar más o menos flexible.

5. Constancia y fortaleza para solicitar al niño (a) el cumplimiento de las obligaciones y deberes, de acuerdo a su edad y desarrollo. • Expresiones cálidas de estima y aprecio a los hijos (as).

6. Ayuda y estímulo a los hijos (as) para que consigan las cosas por sus propios medios.

7. Cooperación con los docentes de los hijos.

8. Diálogo en las relaciones padres e hijos.

La importancia de que toda evaluación y la evaluación basada en competencias es considerar los tres tipos de contenidos, ya que estos permiten al docente y al estudiante a tener claro el proceso de construcción de aprendizajes significativos, por otro lado, le permite al estudiante adquirir un conocimiento completo y bien aplicado comprendiendo diferentes aspectos que integren mejor dicho conocimiento y logren un total desenvolvimiento del actuar profesional en diversas situación y ante diferentes problemáticas. Considerar estos tres conceptos significa una pertinencia profesional donde existe una mayor implicación del estudiante y determinar la calidad del desempeño adquirido. Cuando evaluamos la dimensión cognoscitiva estamos tomando en cuenta los conocimientos teóricos, leyes, estudios o investigaciones realizadas de manera científica en la historia del hombre considerados patrimonios intelectuales.

1.5.2.6 El Área de Comunicación.

Según el DCN (2017, p 108). La comunicación surge como una necesidad vital de los seres humanos. Los niños, progresivamente, pasan de una comunicación gestual a una donde surgen las interacciones verbales cada vez más adecuadas a la situación comunicativa y a los diferentes contextos. Asimismo, a través de la interacción con los diversos tipos de textos escritos, los niños descubren que pueden disfrutar de historias y acceder a información, entre otros. Es en el momento en que los niños se preguntan por las marcas escritas, presentes en su entorno, cuando surge el interés por conocer el mundo escrito y, al estar en contacto sostenido con él, los niños descubren y toman conciencia de que no solo con la oralidad se pueden manifestar ideas y emociones, sino que también pueden ser plasmadas por escrito en un papel, una computadora o un celular.

Por las características anteriormente descritas, el nivel de Educación Inicial considera las competencias relacionadas con el área de comunicación, la comprensión y la producción de textos orales de acuerdo con el nivel de desarrollo de los niños y del contexto en que se desenvuelven, así como la iniciación a la lectura y a la escritura a través del contacto con los textos escritos.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área de Comunicación promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Se comunica oralmente en su lengua materna”, “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

En el II ciclo, además de las competencias mencionadas, se introduce una competencia que –en primaria y secundaria– se vincula al área de Arte y cultura, denominada “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”. El desarrollo de esta competencia amplía los recursos expresivos de los niños al proporcionarles oportunidades de expresarse a través del sonido (música), las imágenes (dibujos, pinturas, películas), las acciones (danza, teatro) y los objetos (esculturas, construcciones).

1.5.3. Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Comunicación.

Según el MINEDU (2017, p. 110) El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de las competencias relacionadas con el área corresponde al enfoque comunicativo. El enfoque desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y prácticas sociales del lenguaje situados en contextos socioculturales distintos:

- Es comunicativo, porque su punto de partida es el uso de lenguaje para comunicarse con otros. Al comunicarse, los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo textual, formato y género discursivo, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los impresos, audiovisuales y digitales, entre otros.

- Considera las prácticas sociales del lenguaje, porque la comunicación no es una actividad aislada, sino que se produce cuando las personas interactúan entre sí al participar

en la vida social y cultural. En estas interacciones, el lenguaje se usa de diferentes modos para construir sentidos en los textos.

- Enfatiza lo sociocultural, porque estos usos y prácticas del lenguaje se sitúan en contextos sociales y culturales específicos. Los lenguajes orales y escritos adoptan características propias en cada uno de esos contextos y generan identidades individuales y colectivas.

Por eso, hay que tomar en cuenta cómo se usa el lenguaje en diversas culturas según su momento histórico y sus características socioculturales. Más aún, en un país como el nuestro, donde se hablan 47 lenguas originarias, además del castellano.

Asimismo, el área contempla la reflexión sobre el lenguaje a partir de su uso, no solo como un medio para aprender en los diversos campos del saber, sino también para crear o apreciar distintas manifestaciones literarias y para desenvolverse en distintas facetas de la vida, lo que considera el impacto de las tecnologías en la comunicación humana. De este modo, se asegura la apropiación integral del lenguaje.

En el marco del Enfoque comunicativo, se espera que los niños aprendan a usar el lenguaje para comunicarse con los demás. (MINEDU, 2017, p. 110)

En el caso de los lenguajes artísticos, el enfoque es multicultural e interdisciplinario.

- Es multicultural, porque reconoce las características sociales y culturales de la producción artística de cada contexto. A su vez, busca generar en los niños una apreciación profunda de su propia cultura.

- Es interdisciplinario, porque hay modos de expresión y creación que no se pueden limitar a un solo lenguaje artístico. La integración de las artes aparece en casi todas las manifestaciones ancestrales, donde se hace un uso simultáneo de distintos lenguajes artísticos por ejemplo, en la petición u ofrenda por una abundante cosecha, se incluyen el ornamento, la sonoridad y el lenguaje gestual.

En las primeras etapas del desarrollo de un niño o niña, estas expresiones conjuntas se dan de manera natural; ellos o ellas cantan mientras dibujan, crean historias animadas y/o sonoras, se disfrazan, asumen roles a través del juego.

En esta área, abordar la enseñanza y aprendizaje desde un enfoque comunicativo, multicultural e interdisciplinario es situar estos procesos en entornos culturales y naturales de los niños. (MINEDU, 2017, p. 111)

1.5.3.1 Competencias en el Área de Comunicación.

La competencia que se espera alcanzar son: “Se comunica oralmente en lengua materna” siendo ésta la base de las competencias. “Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”, pues introduce a los niños en los aspectos básicos de la comunicación. No obstante, cabe señalar que cada competencia tiene procesos de adquisición diferentes. (MINEDU, 2017, p. 110)

Competencia “Se comunica oralmente en lengua materna”:

Durante su permanencia en los servicios educativos de Educación Inicial, los niños transitan por diferentes momentos de la jornada diaria (juego en sectores, juego libre, refrigerio, recreo, momentos de cuidado, actividad autónoma), los cuales se convierten en oportunidades para que se expresen libremente sin temor de ser corregidos o sancionados y donde son acompañados por un adulto que escucha y acoge sus ideas. Además, es importante que los niños de 3 a 5 años participen de otros espacios como las asambleas, en las cuales pueden hablar progresivamente de forma más organizada, por ejemplo, levantando la mano para intervenir, escuchando en silencio al otro o esperando su turno para intervenir. También es relevante que tengan oportunidades para realizar entrevistas, a través de las cuales formulan preguntas, confrontan sus ideas, argumentan, llegan a conclusiones. En todas estas situaciones, es el docente quien escucha atentamente a los niños e interviene de forma pertinente con preguntas que los ayuden a ampliar información sobre aquello que no es entendido. De esta manera, se genera un clima de seguridad, confianza y libertad que favorece los intercambios verbales entre los mismos niños y de los niños con el docente.

En el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Obtiene información del texto oral, Infiere e interpreta información del texto oral, Adecúa, organiza y desarrolla el texto oral de forma coherente y cohesionada, Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores y Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral. (MINEDU, 2017, p. 116)

Descripción del nivel de logro de la competencia esperado al fin del ciclo I (Estándar de aprendizaje): Se comunica oralmente, escucha lo que otros le dicen, pregunta y responde. Se expresa espontáneamente a través del lenguaje verbal apoyándose en gestos y lenguaje corporal, con el propósito de interactuar con otras personas de su entorno. (MINEDU, 2017, p. 116)

Competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.

En el nivel inicial, esta competencia se desarrolla desde los primeros años en la vida de los niños cuando establecen su primer contacto con el mundo escrito: eligen y exploran los textos que se encuentran en su entorno, como cuentos, enciclopedias, recetarios, revistas infantiles, poemas, entre otros.

En el desarrollo de la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, los niños y las niñas combinan principalmente las siguientes capacidades: Obtiene información del texto escrito, Infiere e interpreta información del texto escrito, y Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. (MINEDU, 2017, p. 120)

Cuando el niño lee diversos tipos de texto, combina e integra capacidades como las siguientes:

- Obtiene información del texto escrito.
- Infiere e interpreta información del texto escrito.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

Descripción del nivel de logro de la competencia esperado al fin del ciclo II: Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos. (MINEDU, 2017, p. 124)

Competencia: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

En el nivel inicial, los niños se inician en el aprendizaje de la escritura en su lengua materna desde el momento en que empiezan a plantearse preguntas sobre cómo se escribe alguna palabra que les interesa. De esta manera, surge el interés por comprender el mundo escrito que aparece en los textos que circulan en su vida cotidiana y el aula (carteles, textos, etc.), así como de las prácticas de escritura que observan en su entorno (ver escribir una lista de mercado, una nota, etc.), lo que los movilizará a dejar por escrito lo que quieren comunicar a otro.

El hito que marca el inicio del proceso de adquisición de la escritura se da cuando los niños diferencian entre las dos formas de representación gráfica: el dibujo y la escritura. En sus escritos, empiezan a presentar dos características: la linealidad y la direccionalidad. A partir de las oportunidades que tengan los niños de ver escribir a los otros y de escribir por sí mismos, ellos piensan y se plantean ideas en torno a la escritura (hipótesis), las mismas que van evolucionando. (MINEDU, 2017, p. 126)

Cuando el niño escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, combina e integra capacidades:

- Adecúa el texto a la situación comunicativa,
- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

Descripción del nivel de logro de la competencia esperado al fin del ciclo II (Estándar de aprendizaje): Escribe a partir de sus hipótesis de escritura diversos tipos de textos sobre temas variados considerando el propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura (MINEDU, 2017, p. 130).

Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

En cualquier contexto cultural, los niños y las niñas, desde pequeños, tienen contacto con elementos que pueden transformar o con los cuales pueden dejar huella. Encuentran

recursos para percibir, explorar y expresar por medios plásticos y visuales, es decir, manipulando materia y/o generando imágenes. Todo ello lo hacen como parte de su modo natural de ser, de descubrir y de jugar. Aprehenden el mundo con todos sus sentidos, entre ellos, el sentido de la vista y el tacto. A través de esto, los niños representan algo de su imaginación o de su entorno, y descubren nuevas formas de expresión, como la danza, el canto, el dibujo y el modelado, entre otros.

La creación en los diversos lenguajes artísticos tiene como base la expresión en los distintos lenguajes de los niños. La expresividad psicomotriz, unida a la capacidad de simbolizar, da pie a la exploración y a la producción plástica, musical, dramática y de la danza. Sin embargo, tratándose de niños pequeños, su producción con los lenguajes del arte tiene otro sentido y otros fines: son parte de su juego; surgen como una necesidad y no están destinados a la presentación para un público. (MINEDU, 2017, p. 132)

Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos, combina las siguientes capacidades:

- Explora y experimenta los lenguajes del arte.
- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos.

Descripción del nivel de la competencia esperado al fin del ciclo II: Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones. (MINEDU, 2017, p. 136)

1.5.3.2 Características del Área de Comunicación.

Al desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas de los niños, se contribuye al desarrollo de capacidades cognitivas, afectivas, sociales y metacognitivas,

que son aprendidas de modo progresivo y utilizados de manera intencional para establecer relaciones con los seres que los rodean; ya que la comunicación es una necesidad fundamental del ser humano. Por este motivo, la institución educativa o programa debe promover diferentes experiencias comunicativas reales, auténticas y útiles. Se trata que los niños sean capaces de usar la comunicación, según sus propósitos. (DCN, 2009, p. 137, 138)

1.5.3.3 Estrategias para el Área de Comunicación.

Según el DCN (2009, p. 155) El educador debe propiciar espacios de expresión oral donde el niño dialogue espontáneamente, narre sus vivencias, opine sobre un tema, comprenda y comente mensajes orales, escuche activamente, explique y argumente sus puntos de vista, entre otros. Estas capacidades se desarrollan utilizando diferentes estrategias como: las asambleas, los juegos verbales, la descripción e interpretación de acontecimientos de la propia vida cotidiana y en la comunidad; narrar noticias personales sobre vivencias significativas de cada niño, la hora del cuento y lectura, actividades propuestas en el plan lector, entre otras.

- Desde un enfoque intercultural es importante dar tiempo a las diferencias de opinión y a interpretar significados que revelen diversas cosmovisiones del mundo (maneras de ver, interpretar y explicar el mundo).

- Es necesario practicar con los niños la lectura que interroga al texto, es decir que pregunta por los sucesos que se narran, que compara estas situaciones con su entorno y que interpreta imágenes y textos mixtos o icono verbales. Los docentes deberán leerles cuentos para que puedan desarrollar el hábito por la lectura y expresar lo que más les gustó. Deberán estar en contacto con todo tipo de textos: imágenes, fotografías, afiches, cuentos.

- Se debe asegurar oportunidades para que se expresen en forma libre y espontánea mediante el dibujo, signos, símbolos y grafismos con una intencionalidad, dándole un uso en su vida cotidiana como por ejemplo: para mandar una carta al amigo enfermo, para escribir en la tarjeta para mamá, etc.

- Se deben propiciar actividades lúdicas, como el dibujo, la dramatización, el modelado, la construcción y otras formas de expresión gráfico plásticas, que le permitirán llegar más adelante a representaciones más abstractas como el lenguaje. Para el desarrollo

de la función simbólica es necesario trabajar los niveles de representación: objeto, indicio, símbolo y signo.

1.6. Definición de términos básicos

Acompañar: Es la acción respetuosa que realiza el adulto en los momentos de cuidado, actividad autónoma y de juego, otorgando al niño o niña un ambiente facilitador donde pueda conocer, explorar y jugar con diferentes tipos de materiales de manera segura y espontánea. (MINEDU, 2017, p. 212)

Aprendizaje: Según **Piaget**, es un proceso en donde el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera conocimiento, mediante el proceso de asimilación y acomodación.

Educación: Piaget: “Es forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad.”

Enseñanza: Sistema didáctico de actividades con las cuales el docente establece un orden en la acción cognoscitiva y práctica de los estudiantes, su función es la de procurar el desarrollo de la personalidad de los estudiantes. (Gonzales, pag 91).

Escala de logros de aprendizaje en educación inicial: La escala de calificación del Nivel Inicial de la EBR es literal y descriptiva. Son tres las escalas: logro previsto, en proceso y en inicio. (Campoverve, 2006, p. 19)

Estándares de aprendizajes: Son las metas que ordenan el conjunto de las acciones y proveen de un marco de referencia compartido para actuar sobre la calidad de la educación. (SINEACE, 2016, p. 11)

Evaluación: según **Cappelletti** (2004), **Richards** (1985), evaluación es la recogida sistemática de información con el objeto de tomar decisiones curriculares.

Evaluación de los aprendizajes: proceso continuo para obtener información relevante sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, desde una mirada integradora, que permita tomar decisiones oportunas y pertinentes para mejorar los aprendizajes. (Campoverve, 2006, p. 6)

Evaluación educativa: proceso por medio del cual cada docente recoge información en forma continua y permanente sobre los avances, dificultades y logros de los aprendizajes de niños y niñas, con la finalidad de tomar decisiones oportunas y pertinentes para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. (Campoverve, 2006, p. 5)

Evaluación en nivel inicial: “Permite conocer el grado de desarrollo de los aprendizajes del niño o niña para su mejor atención en el nivel de primaria. No tiene un fin promocional” (Art. 44° Reglamento de EBR). (Campoverve, 2006, p. 17)

Institución Educativa: Moreno (1989, p. 59) "La institución educativa constituye un entorno de aprendizaje que ofrece verdaderas posibilidades de hacer frente a los cambios pedagógicos y socioculturales".

Juego: Es una actividad espontánea, libre y placentera, por la que los estudiantes pueden desplegar toda su iniciativa, conocer y descubrir su entorno. (MINEDU, 2017, p. 214)

Logro de aprendizajes: Logros obtenidos y también apreciación de los avances alcanzados, en función a los indicadores establecidos, debidamente elaborados y precisos para el registro del proceso de enseñanza y aprendizaje. (Campoverve, 2006, p. 28)

Logro educativo: Los logros educativos son el conjunto de características que se espera tengan los estudiantes al concluir cada nivel de la Educación Básica, en este caso, el nivel de educación inicial básica. (Logros Educativos: Nivel Inicial, 2017, párr. 1)

CAPÍTULO II

MATERIAL Y MÉTODOS

2.1 Tipo y nivel de investigación

2.1.1 Tipo de investigación

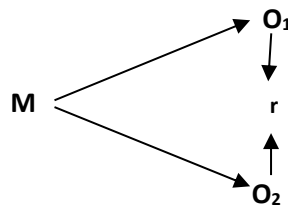
Por la naturaleza del estudio, el Tipo de investigación es Básica porque se apoya en un contexto teórico para conocer, describir, relacionar o explicar una realidad, de acuerdo a lo planteado por Mejía (2005, 29).

2.1.2 Nivel de investigación:

Según la clasificación de Danhke, citado por Hernandez, Fernandez y Baptista (2003), la investigación pertenece al nivel correlacional, porque trata de asociar los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje en los niños de 5 años.

2.2 Diseño de investigación

Este tipo de investigación es de tipo Descriptivo - Correlacional, cuyo esquema es de la siguiente manera:



Dónde:

M Población de estudiantes de 5 años.

O1 juego espontáneo

O2 logro de aprendizaje

r Estadístico de Contrastación X^2

En este diseño de investigación se determina el grado de asociación existente entre dos o más variables. Permite indagar hasta qué punto los cambios de una variable dependen de los cambios de la otra. La magnitud de la relación se calcula mediante el estadístico de contraste de chi cuadrado.

2.3. Población y muestra

2.3.1. Población.

La población a investigar estuvo conformada por 25 niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

2.3.2. Muestra.

En este caso en particular la población y la muestra fueron las mismas, correspondieron al total de total de 25 niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

El tipo de muestreo fue por conveniencia.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Entre las técnicas utilizadas está la Observación, utilizándose la ficha de observación como instrumento y la técnica documental cuyo instrumento fue el registro notas.

La ficha de observación fue elaborada por la autora, para registrar el tipo de juego espontáneo que predomina en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

Con respecto a los logros de aprendizaje, se utilizó el registro de notas, donde se pudo recabar la información sobre sus calificaciones y la escala empleada fue: Logro esperado, Proceso, Inicio.

2.5. Técnicas de procedimiento y análisis de datos

El procesamiento de la información se realizó con el uso de la estadística descriptiva, sistematizando la información en tablas y gráficos estadísticos y su correspondiente descripción.

La contrastación de hipótesis se realizó con el uso del coeficiente de correlación del chi cuadrado para lo cual se utilizó los puntajes obtenidos por cada estudiante en cada una de las variables y así poder determinar el nivel correlación entre las variables de estudio que fueron los juegos espontáneos y los logros de aprendizajes, en forma general.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados

Los resultados alcanzados, fueron analizados en base a los objetivos e hipótesis de trabajo planteados. Se trabajó con una muestra de 25 niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016, con la finalidad de determinar la relación entre ambas variables de estudio.

A nivel de objetivos específicos

En este capítulo respondemos al **primer objetivo específico 01**: Identificar el juego espontáneo que predomina en el logro de los aprendizajes de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

Tabla 1

Juego espontáneo predominante en el logro de los aprendizajes de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

Tipo de juego espontáneo	Frecuencia	Porcentaje
Desocupado	0	0.00%
Espectador	0	0.00%
Juego solitario	1	4.00%
Juego paralelo	1	4.00%
Juego asociativo	13	52.00%
Juego cooperativo	10	40.00%
TOTAL	25	100.00%

Fuente: elaboración propia. (Fuente: elaboración propia).

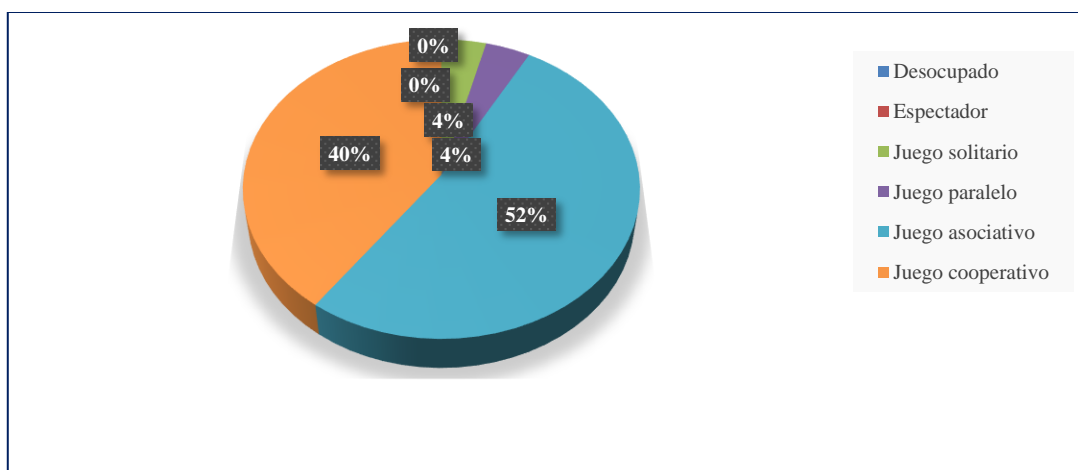


Gráfico 1. Juego espontáneo predominante en el logro de los niños de cinco años.

La tabla 1 y el gráfico 1, muestra que el juego asociativo es predominante con el 52%, éste se presenta cuando dos o más niños juegan juntos, interactuando pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno, es decir, pueden en algún momento jugar solo pero a su vez, estar involucrados con lo que hacen los demás. Este tipo de juego permite al niño desarrollar muchas habilidades sociales, favoreciendo a estimular su lenguaje. Así mismo, se obtiene que el juego cooperativo se presenta con el 40%, se da cuando los niños empiezan a jugar juntos y reuniendo todas las habilidades sociales que se va trabajando con el niño y que este va a poner en práctica.

El **Objetivo específico 02** menciona; Identificar el nivel de logro de aprendizaje más frecuente en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

Tabla 2

Nivel de logro de aprendizaje más frecuente en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0.00%
Proceso	14	56.00%
Logro esperado	11	44.00%
TOTAL	25	100.00%

Fuente: elaboración propia.

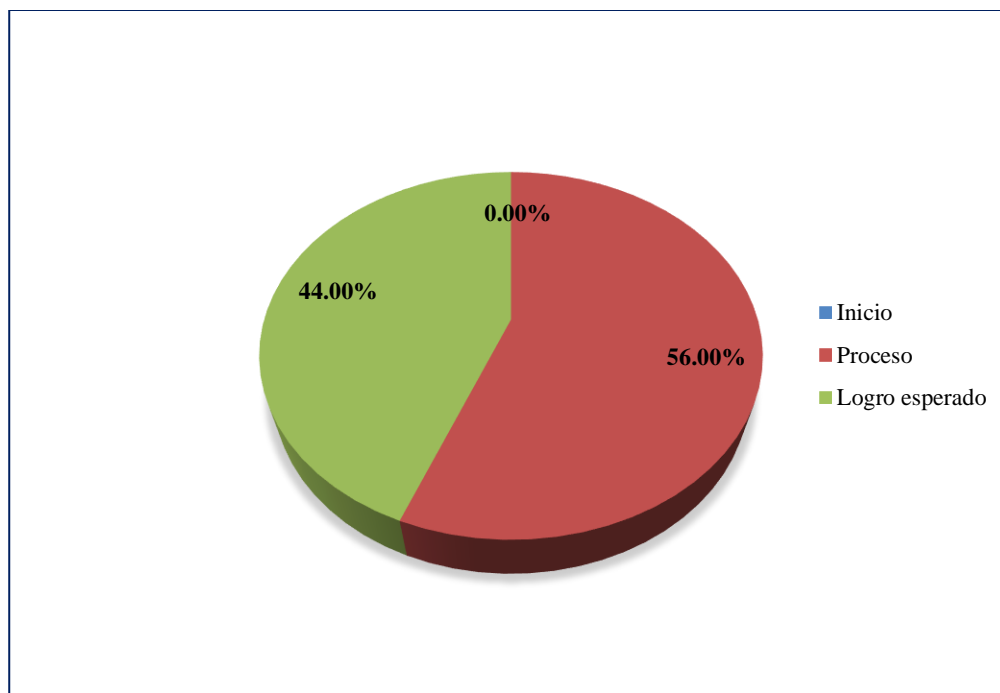


Gráfico 2. Nivel de logro de aprendizaje más frecuente de los niños de cinco años. (Fuente: Resultados del registro auxiliar).

En la tabla 2 y la figura 2; podemos identificar que el nivel de logro proceso es el más frecuente en los niños, presentándose en un 56% de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016. Ésta escala o nivel de calificación esta referida a la necesidad de acompañamiento que el niño requiere por un tiempo razonable para lograr alcanzar el nivel esperado respecto a la competencia.

Resultados a nivel inferencial

Para realizar el análisis a nivel correlacional, reubicamos el objetivo general Determinar la asociación entre los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

Y hacemos uso de coeficiente de correlación chi cuadrado para datos nominales, para esto consideramos la tabla de contingencia.

Tabla 3

Contingencia de juegos espontáneos y el logro de aprendizaje en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.

Tipo de juego	Nivel de Logro			TOTAL
	inicio	proceso	logro	
Desocupado	0	0	0	0
Espectador	0	0	0	0
Juego solitario	0	1	0	1
Juego paralelo	0	0	1	1
Juego asociativo	0	13	0	13
Juego cooperativo	0	0	10	10
TOTAL	0	14	11	25

Fuente: elaboración propia.

En la tabla 3, se identifica la distribución de frecuencias observadas distribuidas en 3 columnas y 6 filas. Estos números nos permiten encontrar los grados de libertad; siendo para la presente tabla 3 x 6, es decir; el producto de número de filas menos uno, por el número de columnas menos uno, es decir, $(c-1)(f-1)$, por lo tanto, $(3-1)*(6-1) = 10$. Para la presente investigación, se hizo uso del 5% de nivel de significancia ($\alpha=0,05$) y 10 grados de libertad, el valor de chi cuadrado tabular (χ^2_{τ}) es 18.30.

Las hipótesis a contrastar con el estadístico del chi cuadrado es:

H₀: El tipo de juego lúdico y el logro de aprendizaje en los niños de cinco años de la institución educativa en estudio, son independientes.

Y la hipótesis alterna

H_a: El nivel de juego lúdico y el logro de aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa en estudio, no son independientes. Es decir, están asociados.

Tabla 4

Toma de decisión en función a resultados del chi cuadrado calculado y tabular

Juego lúdico y logro de aprendizaje	X²_c	gl	Nivel de significancia	X²_t	Decisión
	24.21	10	0.05	18.30	Se rechaza la Ho

Fuente: elaboración propia.

El valor de chi cuadrado calculado (x_c^2) fue determinado con los datos obtenidos en los instrumentos de recojo de información, es así que se tiene como resultado x_c^2 (24.21), siendo mayor que el valor tabular x_t^2 (18.30), es decir, se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto se acepta la hipótesis alterna que dice: El nivel de juego lúdico y el logro de aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa en estudio, no son independientes. Es decir, están asociados.

3.2. Discusión

El nivel de juegos espontáneos y el logro de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 “Daniel Alcides Carrión” San Rafael – Bellavista 2016, no son independientes. Es decir, están asociados. Siendo el resultado x_c^2 (24.21), mayor que el valor tabular x_t^2 (18.30). Así mismo, Otero (2015) encuentra relación significativa del juego libre y la habilidad comunicativa de hablar en niños de 5 años. Por su parte, Ludeña T. (2017) encuentra que los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje genera expectativas en los estudiantes generando así una mejora significativa de la expresión oral.

El nivel de juego espontáneo que predomina en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016, es el juego asociativo, con el 52%; por su parte, Ospina (2015), concluye que, el juego como estrategia para el aprendizaje de los niños en preescolar, logró fortalecer el aprendizaje de los mismos, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento principal para su desarrollo integral. Marquéz (2015), menciona que, durante el juego, el adulto debería identificar: qué es capaz el niño de hacer solo y qué sería capaz

de hacer con la ayuda del adulto; con la finalidad de generar oportunidades donde el adulto pueda ayudar al niño a desarrollarse y a cumplir metas; siendo el adulto la ayuda que el niño necesita para encontrar herramientas oportunas, pero no para resolver el conflicto del niños. Castillo y Gomez (2014) concluyen que el juego infantil influye de manera positiva en el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 a 5 años. Así mismo, Hilares (2015) encuentra relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez; así también encuentra que desarrolla la originalidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. Reategui (2018), observa que el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en los niños de 5 años, es eficiente,

Por el contrario al juego como estrategia de aprendizaje, Castellar, Gonzales y Santana (2015); concluyen que los docentes no reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, convirtiendo éstos en una actividad recreativa o de entretenimiento; debido a la improvisación de estas actividades al momento de su ejecución; sin que esas hayan sido planeadas previamente para determinar las habilidades, competencias o conocimientos que deberían desarrollar en los niños. Asu vez menciona que, a los docentes les falta apropiarse de conceptos sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo integral del niño en preescolar. Del mimos modo, Castillo y Gomez (2014) encuentran que las personas que están a cargo del cuidado de los niños desconocen que el juego es un medio de desarrollo y de aprendizaje, observando que exigen a los niños a permanecer pasivos, actitud que facilita su trabajo pero que perjudica al niño en su desarrollo. Ojaicuro (2015), en su estudio de investigación también observa que algunas veces la docente permite a los niños del aula hacer las activides que ellos desean realizar; así mismo aplica el desarrollo de la creatividad solo en el 17% del total de los niños en el aula. Y el 10% de los niños realizan sus actividades con materiales didácticos.

A nivel de logros de aprendizaje encontramos el nivel Proceso (56%) como el más frecuente en el Área de Comunicación. Díaz (2015) Concluye que, el nivel de logro de aprendizaje en los niños de 5 años, el 40.91% presenta un nivel de logro importante de aprendizaje y 50% Siente dificultad en el aprendizaje y 9.15% presenta niveles muy bajos, lo que indica la necesidad de mejorar estos aspectos. Por su parte, Ludeña (2017) en su estudio de pre test encuentra que el 50% de niños de 5 años tienen un logro deficiente, en nivel de logro de aprendizaje Inicio. Y después de la aplicación de los juegos drámatico,

obtiene como resultados en el post test que el 69% ha obtenido un nivel de logro previsto. Así mismo, Reategui (2018), identifica que los juegos lúdicos tienen un efecto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años; encontrando en el pre-test que el 49% de niños se encontraban en el nivel de proceso, luego de aplicar las once sesiones experimentales, obtiene en el post-test que, los niños pasaron al nivel de logro; evidenciando que los niñas y niños muestran capacidades al expresarse con claridad fluidez, coherencia, soltura y seguridad. El nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales en test de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años; fue deficiente con el 48% que se encontraba en el nivel de proceso, aplicado las sesiones experimentales el 76% pasaron al nivel de logro; siéndoles grato participar en diálogos, realizar descripciones con pronunciación adecuada; Logrando el aprendizaje previsto en un tiempo determinado por el investigador. Gonzales (2015), encuentra que el 62.5% de los niños de 4 años presentan nivel de logro previsto.

CONCLUSIONES

- El nivel de juegos espontáneos y el logro de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 “Daniel Alcides Carrión” San Rafael – Bellavista 2016, no son independientes. Es decir, están asociados. Siendo el valor de chi cuadrado calculado (24.21) mayor al chi cuadrado tabular, es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- El juego espontáneo que predomina en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016, es el juego asociativo con el 52%, que se caracteriza por que permite que el niño desarrolle diversas habilidades sociales y favorezca a estimular su lenguaje.
- El nivel de logro de aprendizaje que se presenta con mayor frecuencia en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016, se encuentra en el nivel de logro proceso porque los niños aún requieren de acompañamiento por un tiempo razonable para lograr los aprendizajes esperados.

RECOMENDACIONES

- A los directivos de la institución educativa, se le sugiere fortalecer los conocimientos y capacidades de los docentes de preescolar sobre la importancia del juego espontáneo para el logro de los aprendizajes.
- A los docentes de aula, empoderamiento y autocapacitación sobre el juego espontáneo para lograr los indicadores previstos en la formación integral del preescolar. Así mismo, planificar las actividades de juego determinando o especificando que se espera desarrollar en los niños, facilitando las herramientas que requieran y dándoles la oportunidad que sean los niños quienes resuelvan el conflicto existente.
- A los docentes y padres de familia, como parte principal del desarrollo integral del niño; brindarles la asesoría necesaria para que este sea capaz de identificar las necesidades y ayudar al niño a desarrollarse y a cumplir sus metas, ejercitando al niño a desarrollar capacidad resolutiva utilizando las herramientas brindadas por el adulto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Armas A., Lopez D. y Vela J.P. (2013) *Programa de actividades lúdicas para desarrollar capacidades matemáticas en los niños y niñas del 2do grado de educación primaria de la I.E. N° 0524- (zona rural) y la I.E. “José Enrique Celis Bardales” – (zona urbana) San Martín*” (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. Tarapoto, Perú
- Bojorquez, I. (2005). *Modernos métodos y técnicas de enseñanza-aprendizaje*. 2da Edición. Lima, Perú. Ediciones Abedul.
- Bolzan, R.F.F.A. (2003) *O aprendizaje na internet utilizando estratégias de roleplaying game (RPG)* (Tesis de doctorado) Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.
- Bruner J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Narcea S.A.
- Calderón, F. (2009). *Libro de pedagogía*. México. Gedisa.
- Campos, M., Chacc, I. y Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa*. (Tesis de Licenciatura) Universidad de Chile. Recuperado de www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/.../TESIS_FINAL__LISTA_Y_EMPASTAD A.doc
- Campoverde A.M. (2006) *Guía de evaluación de educación inicial: Para docentes de Instituciones y Programas II ciclo EBR*. Ministerio de Educación. Lima, Perú.
- Castellar G.M., Gonzalez S.L. y Santana y. (2015) *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. (Tesis de Licenciatura) Universidad del Tolima. Cartegena, Colombia. Recuperado de: <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>
- Castillo M. A. y Gomez M.E. (2014). *El juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje*. (Tesis de Licenciatura) Universidad de Cuenca. Ecuador.

Recuperado de:
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/19916/1/TESIS.pdf>

Castillo Seminario, Lucinda. et al (2010). Investigación Educativa. Editorial FACHSE
 Lambayeque - Perú.

Castillo Seminario, Lucinda (2010). Investigación educativa (Texto auto instructivo).

Correa, Guzman, Tirado. (2002). La escuela del siglo XXI y otras revoluciones pendientes.
 Huelva, España: Hergué Editores.

Correa, O. y Estrella, C, (2011) El Enfoque Reggio Emilia. (Tesis de Licenciatura)
 Universidad de Cuenca. Recuperado de
dspace.ucuenca.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/2237/1/tps740.pdf

Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular- DCN. (2009) Ministerio de
 Educación – MINEDU. Lima, Perú. Recuperado de:
http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn_2009.pdf

Díaz F. y Hernández G.(2003). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.
 México: McGraw Hill.

Díaz M. (2015) *Diseño de un programa de motivación para mejorar el nivel de logro de
 aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0756 – Pinto
 Recodo, Provincia de Lamas, Región San Martín, 2014.* (Tesis de maestría)
 Universidad César Vallejo. Tarapoto, Perú.

Elkonin, D. (1985) Psicología del juego. Madrid: Visor

Gonzales D.M. (2015) *Asociación entre fases de socialización y nivel de logro de
 aprendizaje en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 303 – Tarapoto – San Martín, 2014.*
 (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. Tarapoto, Perú.

Gregosz, D. (2014) Los Desafíos de Educación Preescolar, Básica y Media en América
 Latina. Santiago de Chile: Konrad-Adenauer-Stiftung e.V. Recuperado de
https://www.kas.de/c/document_library/get_file?uuid=7f42e72d-6e53-721c-7e52-f18ccd199498&groupId=252038

Hernández Sampieri, Roberto. Et al (2006): Metodología de la investigación - 5° Edición McGraw Hill- México.

Hilares M.S. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle. Lima. Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Huizinga, J. (1990): Homo ludens. Madrid: Alianza Ed.

Liza-Gonzáles, J. et al (2010). “Investigación: Técnicas e instrumentos de recolección” Editorial FACHSE Lambayeque – Perú.

Liza-Gonzáles, J. et ál (2010): “Estrategias educativas” Editorial FACHSE Lambayeque - Perú.

Logros Educativos: Nivel Inicial. (2017). Recuperado de: <https://carpetapedagogica.com/logroseducativosnivelinicial>

Ludeña T. (2017) *Juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para la mejora de las habilidades de expresion oral en niños del nivel inicial de la I.E.P. School Kinder King del centro poblado San Jacinto, distrito Nepeña-Ancash, 2016*. (Tesis de licenciatura) Universidad Católica Los Angeles Chimbote. Chimbote, Perú. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2008/EXPRESION_ORAL_JUEGO_DRAMATICO_LUDENA_QUINTO_TABITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Márquez I. (2015) *El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego*. (Tesis de maestría) Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Quito, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/8464/Tesis%20de%20grado-%20Mar%C3%ADa%20Isabel%20M%C3%A1rquez.pdf?sequence=1>

McGinn, N. (2019). Hacia la cooperación internacional en educación para la integración de las Américas. Tendencias para un futuro común - OEA. Recuperado de

http://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/trends/trends_mcginn/cap1_9.aspx?culture=es

Mejía, E. (2005) Metodología de la investigación científica. Lima, Perú: Universidad Mayor de San Marcos.

Ministerio de Educación. Diseño Curricular Nacional de la Educación (2009). 2° Edición. Perú.

Ministerio de Educación, MINEDU (2010) Juego libre en los sectores. Perú.

Ministerio de Educación – MINEDU (marzo, 2017) Programa curricular de educación inicial. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Nureña M. (2007). Estrategias didácticas para la enseñanza aprendizaje. 3a. ed. Buenos Aires (Argentina): Kapelusz.

Ojaicuro R.N. (2015) *La creatividad infantil y logros de aprendizaje en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 401 “Mi Carrusell” del distrito de San Juan - 2015. Publicada por la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.* (Tesis de Licenciatura) Iquitos. Recuperado de: <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/UNAP/4645>

Ospina M. del P. (2015) *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.* (Tesis de Licenciatura) Universidad del Tolima. Ibagué, Colombia. Recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Otero R.E. (2015) *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao* (Tesis de Maestría) Universidad Peruana Cayetano Heredia. Lima. Recuperado de: <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B>

los.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Pozo, J.1. (1989). Adquisición de estrategias de aprendizaje. *Cuadernos de Pedagogía*, 175:8-11. Madrid.

Pugmire-Stoy M. C. (1996). El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación.

Reategui G. (2018) “Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo” (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo. Tarapoto, Perú.

Regio E. (1963) La Educación Infantil de Regio Emilia.

Rendón, C.E. (2012) Fichte - G. H. Mead: el orden de la intersubjetividad práctica. Universidad de Antioquia. *Revista Estudio filos.* 46(1): 89-112. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/ef/n46/n46a06.pdf>

Santibáñez, R. (1986). “Estrategias didácticas”. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/ManuelGarca15/desarrollo-de-monografia-magister..>

Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa - SINEACE (2016) Estándares de Aprendizaje como Mapas de Progreso: Elaboración y Desafíos. El caso de Perú. Ministerio de Educación – MINEDU. Lima, Peru. Recuperado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/5326/Est%C3%A1ndares%20de%20Aprendizaje%20como%20Mapas%20de%20Progreso%20elaboraci%C3%B3n%20y%20desaf%C3%ADos.%20El%20caso%20de%20Per%C3%BA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tobalino, L. (2005). Estrategia en Educación. Recuperado de <http://www.slideshare.net/ManuelGarca15/desarrollo-de-monografia-magister>

Vigotsky, L. S. (1966). “El papel del juego en el desarrollo del niño”. En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Grijalbo.

Winnicott, D. W. (1971). Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa.

[http// Salinas J. El aprendizaje //nuevas tecnologías/madrid.gob](http://Salinas J. El aprendizaje //nuevas tecnologías/madrid.gob)

[http/www/edu/ Unesco/ orealc-86](http://www/edu/ Unesco/ orealc-86)

Wallon, H (1942) El juego en la evolución psicológica del niño. Bueno Aires, Pisque.

[https://books.el juego infantil y su metodología.](https://books.el juego infantil y su metodología)

[https://books.el juego espontaneo: Vehículo de aprendizaje y comunicación.](https://books.el juego espontaneo: Vehículo de aprendizaje y comunicación)

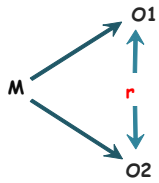
https://www.unicef.org/spanish/earlychildhood/index_40747.html

https://www.clarin.com/sociedad/jardin-infantes-unicef-tiempo-aprendizaje_0_Hkg2dSVv.html

ANEXOS

Anexo A1: Matriz de consistencia

Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 “Daniel Alcides Carrión”
San Rafael – Bellavista 2016

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	FUNDAMENTO TEORICO						
<p>Problema general: ¿Existe asociación entre los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016?.</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el juego espontáneo que predomina en el logro de los aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016?.</p> <p>¿Cuál es el nivel de logro de aprendizaje más frecuente en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016?</p>	<p>Objetivo general Determinar la asociación entre los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.</p> <p>Objetivo específicos Identificar el juego espontáneo que predomina en el logro de los aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.</p> <p>Identificar el nivel de logro de aprendizaje más frecuente en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016.</p>	<p>Hipótesis generales: Hi: Existe asociación entre los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016?</p> <p>Hipótesis específicas: H1 El juego espontáneos predominante en el logro de los aprendizaje de los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016, es el asociativo.</p> <p>H2 El nivel de logro de aprendizaje más frecuente en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016, es el nivel de logro esperado.</p>	<p>Juegos espontáneos Según (Puigmire Stoy, 1992) define el juego como la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional.</p> <p>Logro de aprendizaje (Zapata R. 2010) Resultado esperado en el proceso de aprendizaje, se convierte en un indicador para el proceso de seguimiento del aprendizaje. Comprende los conocimientos, las habilidades, los comportamientos, las actitudes y demás capacidades que deben alcanzar los alumnos de un nivel o grado en un área determinada.</p>						
DISEÑO DE INVESTIGACION	POBLACION Y MUESTRA	VARIABLES DE ESTUDIO	INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS						
<p>El presente diseño de investigación es No Experimental Transversal Correlacionar, y sigue el siguiente esquema:</p>  <p>Dónde: M : Niños de 5 años O1 : Juegos espontáneos O2 : Logro de aprendizaje r : Coeficiente de Correlación</p>	<p>Población. En este caso en particular la población y la muestra son las mismas, corresponden al total de 25 niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016. El tipo de muestreo es por conveniencia.</p>	<table border="1" data-bbox="1238 1013 1653 1292"> <thead> <tr> <th>Variable</th> <th>Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Juegos espontáneos</td> <td>Desocupado Espectador Juego solitario Juego paralelo Juego asociativo Juego cooperativo</td> </tr> <tr> <td>Logro de aprendizaje</td> <td>Logro esperado Proceso Inicio</td> </tr> </tbody> </table>	Variable	Dimensiones	Juegos espontáneos	Desocupado Espectador Juego solitario Juego paralelo Juego asociativo Juego cooperativo	Logro de aprendizaje	Logro esperado Proceso Inicio	<p>Ficha de observación para evaluar los juegos espontáneos en los niños de cinco años de educación inicial.</p> <p>Registro de notas</p>
Variable	Dimensiones								
Juegos espontáneos	Desocupado Espectador Juego solitario Juego paralelo Juego asociativo Juego cooperativo								
Logro de aprendizaje	Logro esperado Proceso Inicio								

Anexo A2: Sistemas de variables

Variable dependiente, O1: Juego espontáneo

Definición conceptual

Según (Puigmire Stoy, 1992) define el juego como la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional.

Definición operacional

El juego espontáneo es una actividad recreativa, libre cuya evaluación a los estudiantes se realizará a través de la observación en los diferentes tipos de juego, registrando el desarrollo de las capacidades y las actitudes

Operacionalización de variable dependiente O1: Juego espontáneo.

variable dependiente: O1	componentes / dimensiones	indicadores	escala de medición
Los juegos	Desocupado	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra con facilidad al grupo de juego • Expresa espontáneamente sus emociones • Escucha con atención cuando hablan sus compañeros • Muestra interés al armar sus rompecabezas, domino, etc 	Escala valorativa: siempre (3) A veces (2) Nunca (1)
	Espectador	<ul style="list-style-type: none"> • Observa el juego desde un a distancia permanentemente. • Muestra curiosidad la función que cumplen los objetos • Identifica los roles que cumplen sus compañeros al momento del juego. • expresa sus emociones con gestos y movimientos 	
	Juego solitario	<ul style="list-style-type: none"> • Juega solo y usa con autonomía los juguetes de su alula • Dramatiza acciones de la vida cotidiana • Imita gestos, acciones y/o palabras mientras juega. • Se comunica con espontaneidad durante el juego 	
	Juego paralelo	<ul style="list-style-type: none"> • Responde preguntas del nivel literal después de escuchar un cuento • Clasifica objetos y/o los juguetes del aula. • Menciona el orden de sus compañeros al momento del juego • Realiza el conteo al momento de jugar 	

	Juego asociativo	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra seguridad durante el juego. • Demuestra creatividad cuando juega • Respeto los juguetes de su compañero mientras juega • Repite el juego que hace su compañero 	
	Juego cooperativo	<ul style="list-style-type: none"> • Exploran los sectores según sus intereses. • Participan en pareja mostrando entusiasmo y alegría. • Hacen uso de las normas de juego • Se muestran dispuestos a compartir sus juegos con sus compañeros. • Es tolerante con sus compañeros durante la actividad lúdica. 	

Variable Dependiente, O2: Logros de aprendizajes

Definición conceptual

(Zapata R. 2010) Resultado esperado en el proceso de aprendizaje, se convierte en un indicador para el proceso de seguimiento del aprendizaje. Comprende los conocimientos, las habilidades, los comportamientos, las actitudes y demás capacidades que deben alcanzar los alumnos de un nivel o grado en un área determinada.

Definición operacional

Son las habilidades, destrezas y actitudes logradas por el estudiante de acuerdo al nivel. En el caso de la presente investigación en el Área de Comunicación, la medición de los logros se realiza con las escalas de evaluación. A logrado, B En proceso y C en inicio. Y se evidencian en el registro de notas de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución educativa inicial en estudio.

Operacionalización de variable dependiente O2: Logro de aprendizaje

variable.dependiente O2	dimensiones	indicadores	escala
Logro de aprendizaje	Logro esperado.	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.	nominal
	Proceso	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.	
	Inicio	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.	

Anexo A3: Instrumentos

Ficha de observación, para evaluar los juegos espontáneos en los niños de cinco años de educación inicial.

	SI	NO
Desocupado		
1. El niño se une a un nuevo grupo, pero no participa con ellos.		
2. El niño se une a un nuevo grupo, prefiere observar como juegan los demás.		
3. El niños se une a un nuevo grupo, prefiere esperar antes de participar.		
4. Escucha con atención cuando hablan sus compañeros.		
Espectador		
5. Se limita a observar permanentemente a otros niños jugando.		
6. No participa del juego con otros niños.		
7. Observa formas de actuación social.		
8. Repite posteriormente el vocabulario que escuchó de sus compañeros.		
Juego Solitario		
9. El niño juega solo y usa con autonomía los materiales del aula.		
10. Se mantiene entretenido a sí mismo.		
11. Limitada comunicación con otros niños.		
12. El niño juega con personajes imaginarios.		
Juego paralelo		
13. El niño juega en un mismo lugar que otro/s niños, utilizando igual material/objeto, pero cada uno en su mundo.		
14. Repite el juego que hace su compañero.		
15. El niño respeta su turno.		
16. Muestra curiosidad la función que cumplen los objetos		
Juego Asociativo		
17. Juega por separado, pero se involucra con lo que los otros están haciendo.		
18. Respeta los juguetes de su compañero mientras juega.		
19. Explora los sectores según sus intereses.		
20. Clasifica objetos y/o los juguetes del aula.		
Juego cooperativo		
21. Identifica los roles que cumplen momento del juego		
22. Se muestran dispuestos a compartir sus juegos con sus compañeros.		
23. Es tolerante con sus compañeros durante la actividad lúdica.		
24. Se integra con facilidad al grupo de juego.		