

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA**

## **ESCUELA DE POSTGRADO**



## **MAESTRÍA EN CIENCIAS**

### **MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN**

### **TESIS**

**INFLUENCIA DE LAS DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO,  
EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS DEL NIVEL INICIAL  
DE LA I.E. N°039, CALQUIS-SAN MIGUEL, 2014**

**Presentado por:  
CESILIA SÁNCHEZ CORREA**

**Asesor:  
Mg. CS. CARLOS R. SUÁREZ SÁNCHEZ**

**San Miguel – Cajamarca, Perú**

**2016**

COPYRIGHT © 2016 by  
**CESILIA SANCHEZ CORREA**  
Todos los derechos reservados

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA**

## **ESCUELA DE POSTGRADO**



## **MAESTRÍA EN CIENCIAS**

### **MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN**

## **TESIS**

**INFLUENCIA DE LAS DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO,  
EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS DEL NIVEL INICIAL  
DE LA I.E. N°039, CALQUIS-SAN MIGUEL, 2014**

**Presentado por:**

**CESILIA SÁNCHEZ CORREA**

### **Comité Científico**

**M. Cs. Carlos Suárez Sánchez**  
Asesor

**M. Cs. Enrique Vera Viera**  
Miembro de Comité Científico

**Mg. Waldir Díaz Cabrera**  
Miembro de Comité Científico

**Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar**  
Miembro de Comité Científico

Cajamarca - Perú

2016

## **DEDICATORIA**

Con inmenso cariño y eterna gratitud dedico este trabajo de investigación a mi hija Estéfanhy fuente de inspiración de mi vida, a mi familia por su apoyo moral, por lo que siempre me brindaron palabras de aliento, sin ellos hubiera sido difícil cumplir mi meta, a mi sobrino Michael que fue lumbrera en mi camino cuando pensé que ya no podía más supo darme ánimo y me enseñó a seguir adelante. A mi mamá Juanita quien con su preocupación y amor por mí me motivó a seguir adelante.

Cesilia.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Directora de la Escuela de Post Grado de la Universidad Nacional de Cajamarca la Dra. Mariana Estrada Pérez, de igual manera al Dr. Ricardo Cabanillas por su calidad humana y profesional, de saber conducirnos para llegar a la meta.

A la Escuela de Post Grado de la Universidad Nacional de Cajamarca por su acertada conducción del proyecto de capacitación fortaleciendo las capacidades de los docentes.

A los docentes que desarrollaron las asignaturas de maestría de Gestión de la Educación.

Al Gobierno Regional por el financiamiento de los estudios de maestría buscando de esta manera la transformación educativa, optimizando la educación de los niños y jóvenes de la Región.

Al asesor de la tesis, Mg. Carlos Suárez Sánchez, por su apoyo, paciencia, comprensión y sus amplios conocimientos para finalizar este trabajo de investigación.

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE.....	vi
LISTA DE TABLAS.....	ix
LISTA DE CUADROS.....	x
LISTA DE GRÁFICOS.....	xi
LISTA DE ABREVIATURA/SIGLAS.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>1</b>
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
1.4. DELIMITACIÓN.....	5
1.5. LIMITACIONES.....	5
1.6. OBJETIVOS.....	6
1.6.1. Objetivo general.....	6
1.6.2. Objetivos específicos.....	6

<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>8</b>
<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>8</b>
2.1. ANTECEDENTES .....	8
2.1.1. A nivel internacional .....	8
2.1.2. A nivel nacional.....	11
2.1.3. A nivel regional .....	13
2.2. BASE TEÓRICO CIENTÍFICA .....	14
2.2.1. Teorías sobre el aprendizaje .....	14
2.2.2. Teoría Sociocultural Vygotsky (1885-1934).....	18
2.2.3. Teoría del aprendizaje significativo Ausubel (1918-2008).....	21
2.2.4. Método de María Montessori (1870-1952). .....	24
2.2.5. Dinámicas didácticas de grupo.....	27
2.3. TÉRMINOS BÁSICOS .....	31
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>33</b>
<b>MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>33</b>
3.1. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....	33
3.2. VARIABLES.....	33
3.2.1. Variable independiente: Dinámicas didácticas.....	33
3.2.2. Variable dependiente: El aprendizaje.....	35
3.3. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	37
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA .....	39
3.5. UNIDAD DE ANÁLISIS .....	39

3.6. TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	39
3.7. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	39
3.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS .....	40
3.8.1. Técnicas e instrumentos: .....	40
3.9. PRUEBA ESTADÍSTICA DE HIPÓTESIS .....	41
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>43</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>43</b>
4.1. MATRIZ GENERAL DE DATOS .....	44
4.2. Descripción de los resultados de la Prueba de hipótesis .....	55
4.2.1. Interpretación de la tabla de resultados .....	55
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>58</b>
<b>SUGERENCIAS .....</b>	<b>59</b>
<b>LISTA DE REFERENCIAS .....</b>	<b>60</b>
<b>APÉNDICE/ANEXOS .....</b>	<b>63</b>



## LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Matriz general de datos .....	44
Tabla 2: Presentación de datos – Dinámicas de Concentración. ....	45
Tabla 3: Presentación de datos – Dinámicas de Participación. ....	47
Tabla 4: Presentación de datos – Dinámicas de Presentación. ....	49
Tabla 5: Presentación de datos – Dinámicas para Trabajar en Equipo. ....	50
Tabla 6: Presentación de datos – Dinámicas para Enseñar Valores. ....	52
Tabla 7: Lista de cotejo para aplicar el Post Test. ....	54
Tabla 8: Prueba t para dos muestras de varianzas desiguales.....	55
Tabla 9: Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales.....	55

## LISTA DE CUADROS

Cuadro 1: Desarrollo cognitivo de Piaget. ....	17
Cuadro 2: Definición de variables. ....	36
Cuadro 3: Operacionalización de variables. ....	37

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Dinámica de Concentración. ....	46
Gráfico 2: Dinámicas de Participación. ....	48
Gráfico 3: Dinámicas de Presentación. ....	50
Gráfico 4: Dinámicas para Trabajar en Equipo. ....	51
Gráfico 5: Dinámicas para Enseñar Valores. ....	53
Gráfico 6: Campana de Gauss, mostrando la región de rechazo. ....	57

## **LISTA DE ABREVIATURA/SIGLAS**

D.C.N.      Diseño Curricular Nacional.

E.I.        Educación Inicial.

I.E.        Institución Educativa.

MED.      Ministerio de Educación

PP.FF.     Padres de Familia.

SM         San Miguel

(ZDP)     Zona de Desarrollo Próximo

## RESUMEN

Este trabajo de investigación tuvo como propósito determinar la Influencia de las Dinámicas Didácticas basadas en el Juego, en el Aprendizaje de Niños, de la Institución Educativa Inicial N° 039, del Distrito de Calquis, Provincia de San Miguel-2014. El marco teórico se fundamenta en las teorías que abordan el constructivismo o teorías activas del aprendizaje de: Piaget, Ausubel, Vygotsky y Montessori. El diseño de la investigación corresponde al tipo pre experimental. La población y muestra estuvo conformada por 20 niños con los que se realizó dicho estudio. Los resultados de ello nos muestran que la aplicación de dinámicas didácticas influye significativamente en los niños que forman el grupo de estudio. Para recolectar los datos se utilizaron las técnicas de Evaluación Educativa, Lista de Cotejo como instrumento, analizándolos con el empleo del paquete estadístico SPSS, la t Student para validar la hipótesis planteada. Al comparar los resultados del Pre Test y Post Test hubo una mejora significativa en la dimensión aprende a ser responsable del 55%, en la dimensión aprende a fortalecer su creatividad un 45%, en la dimensión aprende a ser empático y tolerante 55%, en la dimensión aprende a hablar con claridad y fluidez un 55%; todo ello demuestra que los resultados globales fueron en el Pre Test de 7,6 y en el Post Test un 18,8. Los resultados demuestran que los objetivos se cumplieron y la hipótesis fue confirmada.

**Palabras Clave:** Dinámica didáctica, aprendizaje, juego.

## ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the influence of Dynamic Didactics based on Games in children's learning, School No. 039, Calquis District, Province of San Miguel-2014. The theoretical framework is based on theories that address constructivism or active learning theories, from Piaget, Ausubel, Vygotsky and Montessori. The research design is pre experimental. The population and sample was made of 20 children. This results show that, the application of dynamic didactics influence in a significant way in children that form part of the study group. The techniques of Educational Evaluation and the Checklist were used as instruments to collect data; they were analyzed using the SPSS statistical process, the T- Student t was used to validate the hypothesis. When comparing the results of the pretest and post-test there was a significant improvement in the dimension learns to be responsible for 55%, in the dimension learns to strengthen their creativity 45%, in the dimension learn to be empathetic and tolerant 55% in the dimension learns to speak clearly and fluently 55%. This fact shows that the overall results were in the Pre Tests 7.6 and in the Post Test 18.8. The results showed that the objectives were met and the hypothesis has been confirmed.

**Key Words:** Dynamic Didactic, Learning, Game.

## INTRODUCCIÓN

Nos introducimos en el tema: Influencia de las Dinámicas Didácticas basadas en el juego, en el Aprendizaje de los Niños de la Institución Educativa Inicial N° 039, del Distrito de Calquis, Provincia de San Miguel Región Cajamarca 2014. Con ello se pretende tener, niños activos, talentosos, creativos, ingeniosos, capaces de cambiar el mundo con sus habilidades y virtudes dándole la debida importancia al juego y seguir utilizando el método y la estrategia de una manera perfecta.

Para la selección y ejecución de las Dinámicas Didácticas se indagó sobre la realidad, Socio Cultural y Socio Educativa de los Niños, para poder conocer su aspecto cognitivo, afectivo y motriz, tal es así que Jean Piaget, nos dice que el juego sirve para potenciar la lógica y la racionalidad. Asimismo, Vigotsky sostiene que la aplicación de Juegos recreativos ayuda a los niños a definir el espacio cultural con el cual va ser Educado, partiendo de lo que él ya conoce, a su vez afirma que es en las aulas donde se favorece la interacción social, donde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, donde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito. Además se ha considerado el Aprendizaje Significativo de Ausubel, ya que para él, el aprendizaje es Significativo cuando el sujeto aprende por placer es decir se divierte y participa activamente, eso es lo que se ha hecho con la aplicación de dinámicas didácticas, basadas en el juego, el cual ha mejorado su aprendizaje significativamente, de esta manera se ha logrado cumplir con los objetivos planteados, y por ende se han presentado pequeñas limitaciones, debido a que algunos niños viven lejos de la I.E. por lo que su asistencia era irregular a la Institución Educativa.

Para una mejor comprensión, análisis y sustentación, la tesis se ha organizado de la siguiente manera:

**Capítulo I**, el problema de la investigación, en el cual se da conocer el planteamiento del problema, que ha servido para describir detalladamente el problema y preguntarme para qué me va a servir, y cómo va a influir la aplicación de dinámicas didácticas, basadas en el juego, en el aprendizaje de los niños; dentro de los problemas específicos qué dinámicas didácticas son las más aceptadas por los niños, como voy a mejorar el aprendizaje y como puedo medir el nivel de logro; este capítulo también contiene la justificación de la investigación ; ésta nos indica qué me motivó a realizarla, a ver la gran importancia de la investigación, se enuncia las limitaciones y objetivos de la investigación.

**Capítulo II**, denominado Marco Teórico; se presentan los antecedentes; las bases Teórico Científica, la definición de términos básicos.

**Capítulo III**, marco Metodológico; detallamos la hipótesis de la Investigación, hipótesis específica; las variables, matriz de operacionalización de variables, además se señala población y muestra, la unidad de análisis, el tipo de investigación, diseño de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos y procesamiento de los mismos, la prueba estadística t de Student la cual sirvió para demostrar que la hipótesis nula fue rechazada, quedando aceptada la hipótesis.

**Capítulo IV**, resultados y discusión, se realizó la presentación y análisis de los resultados del Pre test y del Pos test, se aprecian tablas estadísticas con los resultados obtenidos, además se realiza la discusión de los mismos. Luego se presentan las conclusiones y sugerencias así como también la Bibliografía utilizada, finalmente se



considera los anexos donde se ha incluido los instrumentos utilizados como son: las sesiones de aprendizaje con su respectiva lista de cotejo, la cual sirvió para evaluar la conducta observable en cada uno de los niños.

**Capítulo V**, se presenta el programa de Dinámicas Didácticas que fue aplicado en la investigación.

Luego, se presentan las conclusiones y formulan las sugerencias, así como la lista de referencias. Finalmente se consideran los anexos y los apéndices.

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Uno de los problemas que más preocupa a los docentes del nivel de Educación Inicial, es la poca importancia que se le da a este período infantil, sabiendo que es la base fundamental para el desarrollo integral del ser humano. Existen algunas docentes poco creativas, pasivas, conformistas, e indiferentes para trabajar con niños en etapa inicial. Docentes que frecuentemente se preguntan cómo lograr que los niños capten y asimilen los conocimientos, para ello hay que plantearnos retos cada vez más grandes, tanto para los docentes como para los niños.

Durante la última década el Perú, a través del MINEDU, propone desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora nuevas estrategias de enseñanza, a fin de dar respuesta a las demandas sociales para cumplir con las metas del milenio, se plantean políticas educativas nacionales para superar los resultados de aprendizaje básico de los estudiantes peruanos y ampliar la atención en primera infancia, con el fin de ofrecernos una educación de calidad, nos ha dotado de bibliografía para el nivel inicial, bajo el título “Aprendo Jugando” por lo que el niño aprenderá mejor jugando si le damos la oportunidad de coger, explorar, manipular todo cuanto material sea posible, dejando así que el aprendizaje sea significativo y sea el niño el que construye su propio aprendizaje, lo cual no podrá olvidarlo fácilmente; así nos demuestra la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y lo refuerza Jean Piaget con su teoría del juego quien ratifica que el juego es fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje, porque permite al niño que desarrolle la empatía y la tolerancia, facilita la socialización, sirve

para potenciar la lógica y la racionalidad, por ello hay que aprovechar todo el potencial en educar y es una manera de contribuir con este aprendizaje la aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego.

Huizinga (1998), nos manifiesta que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, el juego no es un pasatiempo es más bien para aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico, es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en el juego y en modificar las conductas y actitudes por el juego, como metodología principal en el proceso enseñanza aprendizaje para despertar el interés del niño y mantenerlo motivado, logrando de esta manera que ellos asistan, a su institución educativa, llenos de alegría y así encuentren placer al desarrollar sus actividades cotidianas.

El Diseño Curricular Nacional (DCN), considera siete principios orientadores de la acción educativa siendo uno de ellos el principio del juego libre, este es un principio fundamental del desarrollo humano y de las capacidades básicas del sistema educativo peruano.

El Reglamento de Educación Básica Regular (DS N°. 013-2004-ED), en el artículo 43° señala los objetivos de la Educación Inicial, siendo uno de ellos:

Organizar el trabajo pedagógico considerando la diversidad de necesidades, características e intereses propios de la niñez, reconociendo el juego, la experimentación y el descubrimiento como principales fuentes de aprendizaje. Reconocer la diversidad cultural y su influencia en el desarrollo infantil, valorando críticamente su forma de socialización y de encaminar su desarrollo para enriquecer e integrar al niño en los procesos educativos.

Los niños de la Institución Educativa N° 039, del distrito de Calquis, debido a que proceden de familias de diferentes realidades socio culturales y económicas, presentan diversas dificultades para asimilar las enseñanzas que se les brindan, vinculado también con deficiencias en su alimentación y ubicación geográfica de sus viviendas, para combatir esto es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, de manera que no haya miedo por resolver cualquier situación por difícil que ésta parezca. Características como la falta de autonomía, agresividad y niños hiperactivos, pasivos entre otros dan lugar a un ambiente incómodo que conlleva a la fomentación del desorden, distracción y el retraso del normal desarrollo de las sesiones de aprendizaje; puesto que uno tiene que prestarle atención personal a cada uno de ellos, brindándoles espacios de comprensión y dedicación para así tener un control de estas dificultades y transformar el aula nuevamente en un ambiente acogedor para mejorar el aprendizaje a través de la utilización de las dinámicas, basadas en el juego.

Debido a esta descripción de la realidad de la Institución Educativa N°039 del Distrito de Calquis, es que nace la necesidad de diseñar dinámicas didácticas basadas en el juego para así poder llegar de manera creativa, dinámica y activa a los niños, logrando así un aprendizaje adecuado, para que en el futuro tengamos: niños creativos, críticos, analíticos, reflexivos, ingeniosos, talentosos, seguros de sí, capaces de hacer bien las cosas y enfrentarse a la vida con optimismo y seguridad.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cuál es la influencia de la aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego, en el aprendizaje de niños del nivel inicial en la I.E. N°039, Calquis - San Miguel?

### **1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación se justifica porque, conocedores del enfoque tradicional que no han dado resultados alentadores, con respecto al aprendizaje mediante el juego, por no haber aplicado una metodología activa, manteniendo niños pasivos, conformistas, dependientes, que carecen de autonomía. Además la falta de creatividad para diseñar y mejorar las Dinámicas Didácticas basadas en el juego, conforman un ambiente negativo para el aprendizaje de los niños; siendo necesario establecer métodos nuevos para lograr un nivel de aprendizaje integral. Las dinámicas didácticas tienen carácter de juego, y el juego es una actividad lúdica importante para el desarrollo integral de los niños, así nos demuestran las teorías de los grandes psicólogos que aportaron a educación tal es el caso de Vigotsky, Ausubel, Piaget, entre otros; quienes contribuyeron que a partir del juego, los niños desarrollan múltiples capacidades, jugando aprenden a respetar reglas, proponer ideas, resolver problemas, ayudar y recibir ayuda; ya que en todo esto el niño halla placer, por tal motivo he creído conveniente trabajar esta tesis titulada: “Influencia de las Dinámicas Didácticas Basadas en el Juego en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial de la I.E. N° 039, del Distrito de Calquis - San Miguel”. Los resultados de esta investigación servirán para obtener índices y parámetros que permitirán saber si la aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego, son efectivas y si son aceptadas de manera positiva por los niños del Nivel Inicial de la I.E. N° 039, del Distrito de Calquis – San Miguel.

## **1.4 DELIMITACIÓN**

### **a. Delimitación espacial**

El estudio de la investigación se realizó con los 20 niños de la Institución Educativa Inicial N° 039, Distrito de Calquis, Provincia de San Miguel, Región Cajamarca.

### **b. Delimitación temporal**

La investigación tuvo una duración de 4 meses (julio, 2014 – octubre, 2014).

### **c. Delimitación científica**

La investigación se realizó teniendo en cuenta a las teorías del constructivismo; psicopedagógicas y psicosociales, las que nos transmiten que los niños aprenden mejor jugando. La que ha servido de columna vertebral para realizar dicha investigación cuyo título es “Influencia de las dinámicas didácticas basadas en el juego, en el aprendizaje de niños de la I.E.I. N° 039, Calquis – San Miguel”.

### **d. Delimitación social**

La investigación pertenece a la línea de investigación: Gestión de la Calidad Educativa, dicho trabajo se realizó con los niños quienes fueron los protagonistas de esta investigación.

## **1.5 LIMITACIONES**

Dentro del desarrollo del trabajo de Investigación las limitaciones fueron más de tipo académico, metodológico y educativo:

- Algunos Padres de Familia, no aceptaron fácilmente el Método “Aprendo Jugando”, decían que a sus hijos les enseñe a leer y escribir mecánicamente; por lo que se trabajó, con los padres de familia, talleres sobre la importancia del método activo.
- Falta de recursos económicos para comprar el material didáctico a ser utilizado en cada una de las sesiones de aprendizaje; se sensibilizó a los padres de familia para elaborar material didáctico con su apoyo.
- Poca experiencia en el procesamiento de la información y dificultad en el manejo de las normas APA, por lo que pedí apoyo a personas que conocen del tema.
- Niños que por la distancia llegaban tarde, se los motivó a los padres de familia para que sean responsables con la educación de sus hijos y sobre la importancia de llegar temprano.

## **1.6 OBJETIVOS**

### **1.6.1 Objetivo general**

Determinar la influencia de la aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego en el aprendizaje de niños de Educación Inicial en la I.E. N° 039, Distrito de Calquis - San Miguel.

### **1.6.2 Objetivos específicos**

- a) Identificar el nivel de aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 039 – Distrito de Calquis, Provincia de San Miguel.

- b) Aplicar dinámicas didácticas basadas en el juego para el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 039 – Distrito de Calquis, Provincia de San Miguel.
  
- c) Medir el nivel de aprendizaje logrado luego de la aplicación de las dinámicas didácticas basadas en el juego, de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 039 – Distrito de Calquis, Provincia de San Miguel.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES**

##### **2.1.1 A nivel internacional**

Euceda (2007), en su tesis de Maestría “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica”, desarrollada en la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán - Honduras. Esta tesis nos da a conocer sobre la importancia del juego para fortalecer la creatividad en todos los niños ya que lo considera como un valor social y una herramienta humana y necesaria para darle vida al currículo Educativo para así construir aprendizajes que potencien las capacidades de los niños, por lo tanto, el fortalecer la creatividad es un cuestionamiento latente en la historia de la humanidad.

La creatividad es la capacidad de ver cosas nuevas ya que todos los seres humanos somos creativos de algún modo. La creatividad es importante en todos los ámbitos de la vida humana y más en el campo educativo, son aquellos docentes creativos los que saben transformar las cosas negativas en positivas, y son aquellos alumnos creativos los que son capaces de competir en el campo donde se desenvuelven, con esto nos invoca a docentes y niños a que seamos sujetos creativos, conscientes de creatividad y la importancia en la tarea educativa, que muchas veces se vuelve tediosa y sin sentido, y sólo combatiremos con la creatividad.

Es decir Euceda sostiene la importancia del juego y nos enseña a fortalecerla la creatividad en cada uno de los niños ya que por naturaleza son creativos, pero siempre hay que estimularlos para despertar en ellos sus talentos y sus virtudes.

Roncacio (2009), en su tesis de Maestría “La actividad física como juego en la educación inicial de los niños pre escolares”, desarrollada en la Universidad de Antioquia – Bogotá. Quien nos manifiesta que la actividad física (desarrollo de la motricidad), en el aprendizaje del niño, hace que este despierte diferentes estímulos propiciándolos capacidades y destrezas, todos estas influyen en el desarrollo psicomotor, ocupando un espacio prominente en la actividad educativa diaria.

La actividad física (motricidad), es una práctica basada en el desarrollo de habilidades, destrezas que deben adquirir los niños en los ámbitos simbólicos, emocional, sensomotor y cognitivo, dentro de su capacidad de expresión y comunicación, facilita a los niños un aprendizaje significativo y experiencial, un reconocimiento personal y social, un encuentro expresivo y creativo entre el niño y su entorno.

Roncacio nos invoca a trabajar con énfasis la actividad física en los niños y su aprendizaje será más exitoso ya que ellos aprenden vivenciando y asimilando cada cosa que realizan como nos demuestra Piaget en los juegos de ejercicio en la etapa sensorio – motriz.

Márquez (2009), en su tesis de Doctorado “La formación inicial para el nuevo perfil del docente”, realizada en la Universidad de Málaga – España. Quien concluye que la formación inicial brinda a los docentes buen desarrollo de la personalidad del niño, a través del aprendizaje y para su desarrollo integral, teniendo en cuenta que los

niños se desarrollan en diferentes contextos comunicativos de índole recreativo, cognitivo y sociocultural. De lo que el maestro se exprese bien dependerá que los alumnos posean habilidades del saber hablar y escuchar para participar en interacción comunicativa con eficacia y es la Institución Educativa el escenario propio para que se produzca lo antes dicho.

Márquez manifiesta que de nosotros los docentes depende como los alumnos desarrollen su personalidad, de saber expresarse con claridad, coherencia y fluidez, para ello hay que contribuir desde las aulas pronunciando correctamente las palabras, cuando cantamos, enseñamos una rima, trabalenguas, poesías, adivinanzas, y todo cuanto lo que se refiere a pronunciación correcta.

Kogan (2009), en su tesis de Maestría “El lugar de la resiliencia en la Educación Inicial”, realizado en la Universidad Andrés Bello - Chile. Los resultados y conclusiones obtenidos fueron de suma importancia, para que desde niños ayudemos a nuestros alumnos a salir adelante y a mantener informados a los padres de familia ser vigilantes y estar atentos a la autoestima de los niños. Mantener informados a los padres de familia sobre los efectos que causa la sobreprotección, que a veces entendemos como excesiva preocupación de los padres de familia hacia sus hijos, lejos de comprender que esta sobreprotección tiene factores que pueden ser evitados en el desarrollo del lenguaje, dislalia, ecolalia y retardo en el aprendizaje.

Kogan afirma que sí es posible desde pequeños motivar y enseñar al niño a respetar sus deberes y derechos, y no ser sumisos a las adversidades de la vida, a los padres de familia no sobreproteger a sus hijos, ya que trae algunas consecuencias en el desarrollo del lenguaje y por ello es necesario trabajar con los padres de familia para

juntos corregir (docentes y padres de familia) más por el contrario brindarles espacios más seguros, amigables, emocionalmente tranquilos.

### **2.1.2 A nivel nacional**

Rodríguez (2010), en su tesis de Maestría “Incidencia de los ambientes de aprendizaje en el desarrollo integral de los niños en los centros de Educación Inicial”, Esta tesis establece que los Centros de Educación Inicial o Instituciones Educativas deben ser el lugar óptimo que permita al niño su desarrollo Motriz, afectivo e intelectual donde se sientan motivados y aprendan con agrado lo que las Docentes les brindan mediante la adecuación de metodologías adecuadas, por lo que éste debe estar siempre bien ambientado, pues de lo contrario puede dañar al niño de forma irreparable esto tendrá problemas de adaptación ya que no prestará atención en el desarrollo de sus actividades.

Rodríguez propone a los docentes de educación inicial mantener ambientadas nuestras aulas para que de esa forma los niños se sientan motivados y estimulados y asistan a su institución por placer, así aprenderán mejor en el aula hay que ofrecerles diferentes materiales estructurado y no estructurado, los sectores debemos mantenerlos en óptimas condiciones para mantenerlos concentrados y su aprendizaje sea placentero.

Huaraz (2012), en su tesis de Maestría “Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral”, aplicado a los niños del nivel Inicial. I.E. “Nacional Villa María” Nuevo Chimbote-Perú. Esta tesis da como mensaje que los docentes debemos planificar y desarrollar dentro de nuestra programación curricular habilidades de comunicación; porque si bien es cierto existe una gran mayoría de niños y niñas que tienen problema de comunicación desde el punto de vista oral esta dificultad

consiste en que no pueden pronunciar con claridad algunas palabras especialmente las trabadas, y esto puede ser producto de un excesivo “mimo”, de padres a hijos o de un “engreimiento”, dañino, porque les anula la capacidad comunicativa, es por ello que en nuestras instituciones educativas debemos trabajar actividades estratégicas como son la aplicación de dinámicas didácticas en grupo para ayudar a nuestros niños en su desarrollo integral.

Es decir Huaraz concluyo que la aplicación de juegos recreativos les ayudo a ser más participativos, más desenvueltos en la ejecución de socio dramas, juego de roles y toda cuanta actividad lúdica era placentera para los niños.

Caballero (2010), en su tesis de Maestría “El Juego, para estimular la motricidad gruesa” desarrollado con niños de cinco años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla – Perú nos manifiesta que el juego con fines pedagógicos es una gran herramienta en la estimulación de la motricidad gruesa, mediante la estimulación de la coordinación y el equilibrio. La utilización del juego con fines pedagógicos no es nueva, viene desde Platón y ha sido recomendada por pedagogos de todos los tiempos. Pero quien primero advirtió la importancia fundamental del juego el en desarrollo del niño es FROEBEL. Quien dice que el juego es una herramienta para los docentes, para que logren sus metas descriptas, es conocido en las instituciones educativas por las maestras de pre escolar como actividades lúdicas.

Caballero nos propone seguir dándoles a los niños momentos especiales de juego por ser vital en su desarrollo integral y en su aprendizaje, solo así tendremos niños felices, capaces de cambiar al mundo y de regalar sonrisas.

Contreras (2010), en su tesis de Maestría “Convivamos con amor para elevar el nivel del lenguaje oral”, aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa El Clavelito, Distrito Monterrico – Lima”. Quien llega a la conclusión que dando amor a los niños aprenden mejor. Demuestra que el 90% de niños expresan sus emociones, manifiestan sus necesidades y expresan sus sentimientos con total libertad, por lo tanto elevó el nivel del lenguaje oral, ya que lograron establecer relaciones con sus pares con mayor facilidad.

Contreras concluyo que solo dando amor a los niños elevaremos su nivel del lenguaje oral, eso nos invoca a las docentes, en especial a los de educación inicial, ya que el lema del nivel es “Todo por Amor nada por la Fuerza”, porque los niños necesitan seguridad y confianza, así lo ratifica la doctora Montessori que darle amor al niño es darle la posibilidad de despertar su Espíritu para enseñarles a amar pues si un niño tiene afecto todo lo puede, sabrá dar amor y convivir con los demás.

### **2.1.3 A nivel regional**

Ramos & Valderrama (2012), en su tesis de Maestría “Efectos del taller de psicomotricidad sobre el lenguaje oral” aplicado a los alumnos de educación inicial, desarrollado en la Universidad Cesar Vallejo de la Ciudad de Trujillo, llega a concluir que:

- a) A través del movimiento (juego), los niños se expresan mejor sus emociones, sus sentimientos, sus necesidades e intereses, con total libertad.
- b) Al aplicar el taller “me muevo y aprendo”, los niños han mejorado significativamente su nivel de lenguaje oral.

- c) La aplicación del mencionado taller también sirvió para que los niños incrementen palabras nuevas en su vocabulario, ayudó a los niños a poner en práctica sus habilidades motoras y sociales.

Con esto nos invoca a nosotros los docentes de educación inicial a aplicar y promover en los niños el método activo a fin de contribuir con su desarrollo integral.

## **2.2 BASE TEÓRICO CIENTÍFICA**

### **2.2.1 Teorías sobre el aprendizaje**

#### **Teoría cognoscitiva o psicogenética Jean Piaget (1896-1980).**

Jean Piaget, afirma que el aprendizaje es un proceso de modificación interna con cambios no sólo cualitativos sino cuantitativos. El cual se produce como resultado de un proceso interactivo entre la información que procede del medio y un sujeto activo Piaget, (citado por Fuentes 2007), sostiene que la intervención del maestro se debe ajustar a las características de la interacción entre el alumno y el contenido de aprendizaje.

Argumentando lo que dice Piaget un buen aprendizaje. El conocimiento es el resultado de la interacción entre el sujeto y el objeto, experiencia que conllevan al niño a preguntar, descubrir o inventar. Ya que el niño aprende, tocando, palpando, manipulando lo cual le ayuda a construir su propio aprendizaje, y nosotros los docentes debemos de contribuir con su desarrollo brindándole desde las aulas abundante material concreto de la zona como son palitos, chapas, piedras, botones, corchos, trompos, yaces, semillas y todo cuanto el medio ambiente nos brinda, para que su aprendizaje no solo sea cuantitativo sino cualitativo.

Piaget nos dice que todos los niños descubren las mismas cosas, cometen los mismos errores, el error forma parte del proceso de aprendizaje y llegan finalmente a las mismas conclusiones. Concentró casi toda su atención en el desarrollo mental del niño. Hizo énfasis en la influencia que ejerce un medio ambiente rico en estímulos, a diferencia de la que puede ejercer un medio ambiente pobre en el desarrollo del niño. Las dos nociones principales en el sistema de

Piaget son la asimilación y la acomodación. La asimilación se refiere a la forma en que el niño toma las experiencias y las incorpora a su propio nivel de funcionamiento. La acomodación, en cambio, se refiere a la forma en que los niños toman la experiencia en su propio nivel de operación y la transforman ajustándola a nuevos datos. Piaget nos ha dado una secuencia de las maneras como se supone que los niños perciben las relaciones causales. La primera de ellas es el animismo, según lo cual los niños perciben los objetos como si fueran animados, ya sea que estos objetos tengan vida o no. El siguiente nivel es el artificialismo, de acuerdo con el cual todos los eventos son regulados por entidades humanas. Un nivel más avanzado es el naturalismo que es la aceptación de fuerzas impersonales como agentes que gobiernan muchos eventos, incluyendo aquí una porción de la conducta humana. (Granados, 1991).

Piaget observó la conducta de sus tres hijos y concluyó que cuando alguien hacía algo que ya los niños sabían hacer, éstos remedaban las mismas acciones. En cambio, cuando la acción emitida por una persona no estaba en el repertorio del niño, este último la codificaría, la almacenaría y después de un tiempo la repetiría.

El juego para Piaget. Es un caso típico de conducta desperdiciada por la escuela tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional.



En Educación inicial, primaria y secundaria, el Docente utiliza el juego como un medio en el proceso de Enseñanza y Aprendizaje. Piaget dice que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”.

Según su teoría el niño aprende lo que hace, de la experiencia y la manipulación de los objetos y nosotros los docentes debemos ayudar a construir cada etapa de su vida.

Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

En Educación Inicial y los primeros grados de Educación Primaria, en estas experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, etc. Cuanto más sentidos ponga en juego el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice. Posteriormente, estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, encaje, bloques, latas, maderas, semillas, etc. Para finalmente llegar al material gráfico, láminas, loterías, dominó, tarjetas, fichas y hojas de preparación.

De esta manera el niño va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico. (Calero, 1998).

Piaget manifiesta que el juego infantil potencia el desarrollo íntegro y el aprendizaje. La vida de los niños es continuamente juego. Los niños juegan por instinto natural, comienzan a moverse, a golpear las cosas, tocar, gatear, andar, mantenerse de pie, etc. Gracias al juego los niños inician su trato con el resto de individuos que lo rodean, ejercitan el lenguaje tanto oral como corporal.

Por lo que yo al realizar ésta investigación descubro la importancia de trabajar las actividades lúdicas y cognitivas con mucho afecto a los niños que son la razón de ser maestra. Cogiendo las palabras de Cesar Vallejo que dijo “Hay hermanos muchísimo que hacer”. Y realmente tenemos mucho que hacer por los niños que son el presente y el futuro.

Rosas R. (1997). Afirma que Piaget dividió su teoría en cuatro niveles (Cuadro 1), ya que su propósito fue demostrar la evolución cognitiva de los niños.

Cuadro 1 Desarrollo cognitivo de Piaget.

PERIODO	ESTADIO	EDAD
<b><u>Etapa Sensorio motora</u></b> La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.	a. Estadio de los mecanismos reflejos congénitos.	0-1 mes
	b. Estadio de las reacciones curriculares primarias.	1-4 meses
	c. Estadio de relaciones curriculares secundarias.	4-8 meses
	d. Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos.	8-12 meses
	e. Estadios de los nuevos descubrimientos por experimentación.	12-18 meses
	f. Estadio de las nuevas representaciones mentales.	18-24 meses
<b><u>Etapa Pre operacional</u></b> Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetivos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y desarrollo del lenguaje hablado.	a. Estadio pre conceptual.	2-4 años
	b. Estadio intuitivo.	4-7 años
<b><u>Etapa de las Operaciones Concretas</u></b> Los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos y reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de cualidad, espacio, tiempo y velocidad.		7-11 años
<b><u>Etapa de las operaciones Formales</u></b> En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permite emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra la formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.		12 años en adelante

Piaget con esto nos plantea que el sujeto atraviesa diferentes etapas de desarrollo intelectual, que permiten activar ciertas operaciones mentales. Relaciona el desarrollo de los cuatro estadios cognitivos con el desarrollo del principio del juego, y a éste lo fundamenta en sus cuatro categorías: motor correspondiente al periodo sensorio-motor (de 0-2 años); simbólico correspondiente al periodo pre operacional (de 2-7 años); de reglas correspondiente al periodo operativo (de 7-12 años); de construcción correspondiente al periodo pre operacional, operativo como al formal.

### **2.2.2 Teoría Sociocultural Vygotsky (1885-1934).**

Vygotsky, “Remarca en su perspectiva socio-histórica, el origen social de los procesos psíquicos superiores, destacando el rol del lenguaje y su vinculación con el pensamiento, por ello dice que gracias a la interacción y la ayuda de otros, una persona puede trabajar y resolver una tarea de una manera y con un nivel que no sería capaz de tener individualmente”. Es decir los niños se desarrollan y crecen en un ambiente de socialización, de diversidad cultural, lo que les ayuda a crear oportunidades que contribuyan a su formación integral.

La comunicación y el diálogo entre el maestro y niño son un medio para ayudar a que el niño construya o desarrolle conceptos nuevos para lograr otros de mayor complejidad o rango superior; y al aplicar dinámicas didácticas basadas en el juego los niños están intercambiando y aprendiendo en un medio sociocultural que es en sus aulas. (MED 2009)

Las investigaciones de Vygotsky se centran en “El pensamiento, el lenguaje, la memoria y el juego del niño en su teoría podemos encontrar varias ideas importantes, en primer lugar el lenguaje es un instrumento imprescindible para el desarrollo cognitivo

del niño, posteriormente la conciencia progresiva que va adquiriendo el niño le proporciona un control comunicativo, además el desarrollo lingüístico, es independiente del desarrollo del pensamiento”. Por lo tanto la teoría de Vygotsky la ponemos en práctica en las aulas cuando motivamos a los niños para que se expresen oralmente y por escrito en un medio de interacción social, porque es en las aulas donde se dan las relaciones entre individuo y la sociedad. En las aulas tenemos niños que proceden de diferentes hogares con diferentes niveles culturales, diversos credos, diversas costumbres y tradiciones; en ello favorecemos y valoramos el diálogo. Los niños al realizar sus actividades pedagógicas cotidianas como son jugar, recitar, participar de un sociodrama, bailar, etc. Es aquí donde interactúan e intercambian lo que cada uno tiene y en el contexto en el que se desenvuelven.

A Vygotsky se le atribuye el concepto de “Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)” o teoría de la ZDP, Vygotsky postula la existencia de dos niveles evolutivos: un nivel lo denomina nivel evolutivo real, es decir el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un alumno, que resulta de ciclos evolutivos cumplidos a cabalidad. El segundo nivel evolutivo se pone de manifiesto ante un problema que el alumno no puede solucionar por sí solo, pero que es capaz de resolver con ayuda de un adulto o un compañero más experto. Eh aquí el profesor adquiere especial protagonismo al ser agente que facilita el andamiaje.

Vygotsky, (citado por Yataco 2007), al hablar de Zona de Desarrollo Próximo, ratifica que el juego es un poderoso creador de la ZDP, vale decir que el niño al jugar lo realiza dentro del contexto en el que vive, imita realidades propias de su cultura al compartir e intercambiar con otros niños. Por lo que las docentes de Educación Inicial debemos promover el juego desde las aulas.

Vargas (2014), cogiendo las palabras de Vygotsky nos dice que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. El mayor autocontrol del que no es capaz un niño se produce en el juego. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio y de su conducta diaria. Con esto Vigotsky sostiene que la aplicación de los juegos recreativos ayuda a los niños a definir el espacio cultural con el cual va a ser educado partiendo de lo que él conoce.

De Vygotsky es menos conocida la investigación sobre el juego y los juegos de los niños, en tanto fenómeno psicológico y por su papel en el desarrollo. Mediante el juego, los niños elaboran significado (*meaning*) abstracto, separado de los objetos del mundo, lo cual supone una característica crítica en el desarrollo de las funciones mentales superiores.

El famoso ejemplo que da Vygotsky es el de un niño que quiere cabalgar sobre un caballo y no puede. Si el niño tuviera menos de tres años podría quizá llorar y enfadarse, pero alrededor de los tres, la relación del niño con el mundo cambia: "por lo tanto, el juego es tal que su explicación debe siempre ser que la de que supone la realización ilusoria, imaginaria, de deseos irrealizables. La imaginación es una formación nueva, que no está presente en la conciencia del niño verdaderamente inmaduro, que está totalmente ausente en animales y que representa una forma específicamente humana de actividad consciente. Como todas las funciones de la conciencia, originalmente surge de la acción." (Vygotsky, 1978)

A medida que crece el niño, su dependencia respecto a pivotes tales como varas, muñecas u otros juguetes disminuye. Han "internalizado" esos pivotes en tanto imaginación y conceptos abstractos a través de los cuales entienden el mundo. "El viejo

adagio de que el juego del niño es imaginación en acción puede invertirse: podemos decir que la imaginación en adolescentes y en infantes es juego sin acción". (Vygotsky, 1978).

Otro aspecto del juego al que Vygotsky se refirió fue el desarrollo de reglas sociales que ocurre, por ejemplo, cuando el niño juega a "casas" y adopta los papeles de los diferentes miembros de la familia. Vygotsky cita un ejemplo de dos hermanas que jugaban a ser hermanas.

Las reglas del comportamiento en la relación entre ellas, reglas que en la vida diaria solían pasar desapercibidas, eran adquiridas conscientemente mediante el juego. Los niños adquieren así reglas sociales, y también lo que ahora denominamos auto-regulación, autocontrol. Por ejemplo, cuando una niña se encuentra en la línea de partida de una carrera de velocidad, bien pudiera ser que estuviera deseando salir corriendo inmediatamente, de modo tal que pudiera ser la primera en llegar a la línea de meta, pero el hecho de conocer ya las reglas sociales que rodean al juego y el estar deseando disfrutar del mismo, le permiten regular su impulso inicial y esperar la señal de partida.

### **2.2.3 Teoría del aprendizaje significativo Ausubel (1918-2008).**

Ausubel El psicólogo norteamericano David Ausubel, también concibe al alumno como un procesador activo de la información, y dice que el aprendizaje es sistemático y organizado, pues es un fenómeno complejo que no se reduce a simples asociaciones memorística. Aunque se señala la importancia que tiene el aprendizaje por descubrimiento., dado que el alumno reiteradamente descubre nuevos hechos, forma conceptos, infiere relaciones, genera productos originales, desde esta concepción se considera que no es factible que todo el aprendizaje significativo que ocurre en el aula

debe ser por descubrimiento. Según su este enfoque el aprendizaje es significativo cuando el alumno es capaz de atribuirle significado a las cosas que realiza, que establezca las relaciones sustantivas y no arbitrarias entre lo que aprende y lo que ya sabe.

Ausubel nos pide generar en el alumno conflictos cognitivos que promuevan el desarrollo de capacidades. Como docentes debemos darles la oportunidad en las aulas para que construyan su aprendizaje y no sólo darles lo que hemos planificado en la sesión de aprendizaje, sino dejar que el alumno proponga y desarrolle diferentes habilidades.

Antes bien, defiende el aprendizaje verbal significativo, que permite el dominio de los contenidos curriculares que se imparten en las escuelas.

Para que el aprendizaje sea realmente significativo, éste debe reunir varias condiciones: la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, dependiendo también de la disposición (motivación y actitud) de éste por aprender, así como la naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje. (Díaz, 1989).

- Para que un aprendizaje sea significativo, toda actividad debe tener sentido para el estudiante a fin de que se involucre y movilice sus capacidades cognitivas, activas y motoras. Pues, la actividad significativa es el conjunto de experiencias estimulantes organizadas coherentemente que busca en el estudiante un aprendizaje significativo. Debe presentarse dentro de un contexto, ligada a los acontecimientos de la vida cotidiana de los estudiantes, sus intereses, deseos,

fantasías y juegos, se debe promover un gran diálogo sobre los saberes que los estudiantes traen, y el que les ofrece la escuela.(Fuentes 2007).

- Y nosotros los docentes tenemos la obligación y la responsabilidad de detenernos y pensar en el ambiente sociocultural en el que viven los niños, sus viviendas precarias, hogares desintegrados, bajo nivel cultural de los Padres de familia escasa economía, y planificar nuestro trabajo educativo teniendo en cuenta todo ello para poderlo relacionarlo con los temas y así darles la oportunidad de que ellos desde su realidad construyan activamente su propio aprendizaje y nosotros los docentes ayudarlos a construir.

Ausubel plantea que la labor educativa ya no se ve como una labor que debe desarrollarse con “mentes en blanco” o que los aprendizajes de los alumnos comiencen de “cero”. No es así, ya que los estudiantes tienen una serie de conocimientos y experiencias que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para el nuevo aprendizaje. (MED 2009)

Un aprendizaje significativo es siempre perfectible y sobre todo funcional, útil para seguir aprendiendo y aplicarlo en la solución de problemas de la vida cotidiana. El niño y el adulto aprenden mejor de lo que le es personalmente importante y significativo, es decir, en el desarrollo de actividades y en la investigación y de resolución de problemas que a él le son relevantes en función de su personalidad, nivel de desarrollo psicológico y emocional, sus gustos, sus necesidades etc.

El aprendizaje significativo busca desarrollar las potencialidades del estudiante, que le posibilite un interactuar eficaz y eficiente en su medio natural y social. Argumentando la teoría de Ausubel, debemos hacer del aprendizaje algo duradero,



potencialmente significativo y no arbitrario dejando que su participación sea activa, facilitándoles la adquisición de aprendizajes significativos, ofreciéndoles variedad de material didáctico para que se sientan motivados.

#### **2.2.4 Método de María Montessori (1870-1952).**

Montessori, es una de las pioneras más importantes de la Educación Inicial, trabajó 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 a escribir. Esta experiencia le hizo reflexionar sobre su método y pensó que podría ser más eficaz con niños que no presentarían ningún tipo de dificultad y que el juego sería una herramienta muy valiosa.

Montessori afirma que son los propios alumnos los que a través de la libre exploración del ambiente y el juego construyen su conocimiento, observando y manipulando objetos. Dada la gran importancia que tuvo el juego ideó un material didáctico compuesto por formas geométricas, palos, lápices, pinturas, juegos de tipo simbólico, entre otros, (La Hora del Juego, MED 2009). Quien a su vez sostiene que la aplicación de juegos recreativos permite que los alumnos logren desarrollar capacidades de independencia en la toma de decisiones. Ratifica que mediante los juegos, los niños desarrollan mejor sus cualidades, habilidades y capacidades.

La misma que manifiesta que la tarea del maestro no es hablar, sino preparar y organizar una serie de motivos para la actividad cultural en un ambiente especialmente preparado para los niños. La educación no es algo que haga el maestro, sino que es un proceso natural que se desarrolla espontáneamente en los niños, para ello hay que

brindarles ambientes agradables para su aprendizaje donde puedan moverse sin dificultad ya que dentro de sus principios destacan la libertad, la actividad, y la individualidad.

Creó la “Casa de los Bambinos” con mobiliario acorde a las características de los niños, y los materiales sensoriales, académicos, artísticos y culturales que actualmente se utilizan en la mayoría de las Instituciones Educativas de nuestro país, con esto nos invoca que la educación no debería ser sólo impartir conocimientos, sino un nuevo camino hacia la realización de las potencialidades. (Propuesta Pedagógica, MED 2009)

Montessori propone que debemos respetar al niño y su capacidad de aprender, nos invoca que la educación debemos basarla en el triángulo amor, ambiente y niño; quien además ratifica que mediante los juegos los niños desarrollan mejor sus cualidades, habilidades y capacidades.

Montessori, en su obra “El niño, el secreto de la infancia” insiste en la necesidad de un conocimiento científico del alma del niño, y rechaza la idea de que el conocimiento haya de ser rígido y mecánico para ser científico.

Por lo que nos invoca a los maestros a ser científicos y místicos si quiere ser el descubridor del Secreto de la Infancia y sabio guía de su desarrollo para ello hay que penetrar en el corazón del niño he involucrarnos en la vida del niño, ya que el niño posee un puro y profundo amor que carece de dureza y cálculos (esta es la diferencia fundamental con el adulto), por lo que el adulto no debe intervenir abusivamente en el desarrollo del niño porque puede anular sus fines innatos, los niños avanzan con

independencia, desarrollan la madurez emocional y social mediante la capacidad de realizar cosas solos.

Montessori destaca sobre todo el área de experiencia sensorial, los sentidos del niño se desarrollan en alto grado, se colocan los fundamentos para futuras manifestaciones de su capacidad creativa en las dimensiones del arte, la música, el teatro y la expresión (Montessori, 1938).

Con ello Montessori nos invoca a los maestros de Educación Inicial a entregarnos con inmenso amor a los niños para que tengan un desarrollo feliz, olvidándonos de nuestras necesidades y adaptándonos a las condiciones e intereses del niño.

La pedagogía montessoriana se caracteriza por la cohesión científicamente fundamentada de la biología con la psicología infantil, por lo que se adapta al grado de madurez, al desarrollo del niño y sus características propias.

Pone énfasis en los principios de actividad, libertad e individualidad a la correcta ambientación e implementación del material de aula y la libre concentración en los trabajos colectivo.

Pone en relieve que el niño tendrá, por naturaleza propia, la capacidad de desarrollarse espontáneamente desde el punto de vista psíquico pero en la vida escolar encuentra dos dificultades que limitan o interfieren su desarrollo integral: uno es el ambiente incapaz de ofrecer los medios necesarios para su desarrollo; la otra es la labor del adulto, que involuntariamente construye obstáculos que impiden el desarrollo del niño. (Saavedra, 1999).

Montessori afirma que en la medida que el niño se vista, se desnude, ordene los efectos, se cepille, ponga y quite la mesa, va adquiriendo habilidades, destrezas y hábitos necesarios para desarrollarse con libertad y autonomía en la vida.

A nivel de Educación Inicial propone una serie de ejercicios básicos realizados con materiales de la vida cotidiana (higiene, cuidado de animales y plantas, saber poner la mesa, etc.) y materiales específicos para el desarrollo de la inteligencia y los sentidos. Por ejemplo, para desarrollar el tacto y la discriminación de formas propone un conjunto de materiales como sólidos y planos encajables; para la discriminación cromática, tablillas; para la identificación de sonidos, objetos sonoros; finalmente, el empleo de otros materiales para desarrollar actividades que le permitan adquirir la independencia en el vestir y en sus necesidades fisiológicas, tales como bastidores para abotonar, abrir y cerrar cremalleras, abrochar, colocar corchetes, etc. (Orem, 1979)

### **2.2.5 Dinámicas didácticas de grupo**

Martínez (1977), las dinámicas son una herramienta para mantener el ritmo de la rutina de la clase y que no tenga caída pronunciada que puedan despistar o afectar a la atención de los participantes, en su tarea de aprendizaje o al docente en su tarea de enseñanza.

Cualquier reunión de grupo sean cuales sean las características de sus miembros requiere una preparación previa pero la experiencia nos dice que muchas veces la realidad del grupo nos obliga a ser muy flexibles en cuanto al planteamiento y al resultado de las actividades propuestas. El trabajo con personas, por la importancia y la responsabilidad que conlleva, exige tanto una preparación previa del animador del grupo como su capacidad de cambiar el rumbo de las cosas si la situación lo requiere,

aun mas si el animador es el profesor y el grupo son niños y niñas a su cargo. Las dinámicas de grupo, lejos de ser actividades escogidas al azar, están elaboradas con un objetivo específico, pero a la vez dependen directamente del tipo de grupo al que sean aplicadas de la motivación que se les dé.

Martínez (1977) afirma que, Dinámica de grupo, describir métodos, procedimientos y formas de relación que sirven para aumentar la eficacia del trabajo en grupo; incluso podríamos hablar de espíritu, ya que la dinámica toma en consideración el respeto a la persona y a la participación en la responsabilidad de los diferentes miembros del colectivo.

De una manera u otra, las dinámicas de grupo nos permiten observar a sus miembros como individuos diferenciados y a la vez como componentes de una estructura mayor que une y caracteriza al grupo.

- **¿Qué debemos tener en cuenta para escoger o elegir una dinámica?**

Debemos tener en cuenta algunas premisas importantes relacionadas con su naturaleza como colectivo porque no basta conocer individualmente a los miembros del grupo para decir que conocemos al grupo; veamos algunas de ellas:

- El entorno: El local de reunión, el barrio, la entidad a la que pertenece, la posible relación con otros grupos etc.
- Los miembros: Los acontecimientos vividos como compañeros de grupo, las nuevas incorporaciones, las relaciones de liderazgo, marginación subgrupos, etc.

- El tamaño: Tanto cuantitativa como cualitativamente. Hay una gran diferencia entre grupos grandes y pequeños a la hora de preparar dinámicas y actividades en general.
- La finalidad del grupo: El motivo que aglutina a los miembros del grupo y les hace sentirse participes de un mismo proyecto marca en gran medida la forma de ser del grupo, su carácter y su manera de actuar.
- Las problemáticas concretas: Es muy importante saber en qué momentos se encuentra el grupo. Un problema reciente a nivel general que afecte a la globalidad, tensiones entre sus miembros, reagrupaciones, etc.

- **¿Cuándo debes usarla?**

Las dinámicas son útiles en multitud de ocasiones: desde el simple conocimiento entre sí de los miembros de un nuevo grupo, hasta la reflexión sobre un problema importante que ha afectado a la marcha de las actividades, pasando por el diálogo sobre un tema de actualidad, etc.

- **Educación según la Ley General de Educación N° 28044**

En su Artículo 2, nos dice que la educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad.

Sólo con educación la sociedad logrará un desarrollo económico, social, político y cultural, por lo que docentes, padres de familia y comunidad en general debemos apostar por la educación inicial que es un pilar fundamental de la sociedad.

El Diccionario Tawab (1997) afirma que: “La educación es una característica adquirida, consiste en la adaptación de los modales externos a determinados usos sociales”.

Queda claro la superficialidad de esta aceptación, que hace referencia sólo a las formas de convivencia social. Los de urbanidad y cortesía son conceptos muy cercanos a este sentido del vocablo educación. Sin embargo, vale la pena señalar que el concepto vulgar posee algún valor, porque nos está diciendo que la educación es una cualidad adquirida.

Igualmente, es de resaltar el contenido ético que en el lenguaje corriente se da al término de educación, ya que se hacen equivalentes, por una parte, no tener educación y tener mala educación, y, por otra, educado y tener buena educación.

Etimológicamente el concepto de educación, mira al proceso educativo y le da un carácter más manifiesto de interioridad o profundidad. Educación desde este punto de vista sería la evolución dentro fuera. Las voces latina *exy duco*, de las que se deriva esta palabra, apuntan a la potencialidad interna del hombre que la educación ha de actuar y hacer aflorar al exterior.

El concepto científico de educación no es ajeno a los aspectos recogidos en las acepciones vulgar y etimológica. Si se recorren distintas definiciones que de educación se han ido dando a lo largo del tiempo.

## 2.3 TÉRMINOS BÁSICOS

- **Aprendizaje:** D.C.N. (2000), dice que: “Es un proceso de construcción: interno, activo, individual e interactivo con el medio social y natural. Los estudiantes, para aprender, utilizan estructuras lógicas que dependen de variables como los aprendizajes adquiridos anteriormente y en el contexto sociocultural, geográfico, lingüístico y económico-productivo”.
- **Cognitivo:** Enciclopedia de pedagogía y psicología (2007), significa: [lat. Cognitus, de cognoscere. Conocer]. Lo que concierne al conocimiento”.
- **Educación:** Declaración DAKAR (2000), dice que: “Es un derecho humano fundamental y un elemento clave del desarrollo sostenible y de la paz y estabilidad en cada país entre las naciones, y, por consiguiente, un medio indispensable para participar eficazmente en los sistemas sociales y económicos del siglo XXI, afectados por su rápida mundialización.
- **El juego:** Walabonso (1967), afirma que: “El juego es importante porque preside las manifestaciones de la actividad infantil para el niño. Es de interés vital tan inmediato como el hambre y la sed. Los niños impulsados por una necesidad que tiene su origen en el equipo de tendencias con que vienen al mundo todos los hombres. Y a través del juego el niño aprende muchas cosas, que amplían sus experiencias, por ello, el juego tiene vital importancia en el jardín y en todo lugar.
- **La clase:** Gálvez (2001), dice que: La “clase”, “sesión de aprendizaje”, “proceso enseñanza-aprendizaje” o momento formal de elaboración de aprendizaje y consecuentemente de desarrollo término aburrido para los estudiantes momento



de encierro y prisión para los amantes de la desescolarización. De recepción en base a la retórica y a la prédica para los conductistas, de reestructuración de las estructuras cognitivas para los cognoscitivistas, de encuentro de relaciones y significaciones entre los saberes previos con los saberes nuevos o deseados para los ausbelianos.

- **Lúdico:** Castro (2001), dice que: “Que es relativo al juego”.
- **Psicomotor:** Ediciones Euro México (2001), dice que significa: “Pertenece a los efectos motores de los procesos psicológicos, los test psicomotores versan sobre las capacidades motrices provenientes de la coordinación motriz, sensorial o perceptiva”.
- **Indicadores:** D.C.N. (2000), dice que: “Son los indicios o señales que hacen observable el aprendizaje del estudiante. En el caso de las competencias, los indicadores debe explicar la tarea o producto que el estudiante debe realizar para demostrar que el logro el aprendizaje. Siguiendo el aprendizaje de comunicación”.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

La aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego, influye significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E. N° 039, Distrito de Calquis-San Miguel.

#### **3.2 VARIABLES**

##### **3.2.1 Variable independiente: Dinámicas didácticas**

##### **Definición conceptual**

Es una herramienta que sirve para mantener el ritmo de la rutina de clase y evitar caídas pronunciadas que puedan despistar o afectar la atención de los participantes, en su tarea de aprendizaje o al docente en su tarea de enseñanza, dichas dinámicas permiten estudiar la psicología de los participantes, aumentando la eficacia del trabajo pedagógico, ya que las dinámicas tienen carácter de juego y el juego es de vital importancia en el desarrollo integral del niño, están inmediato como el hambre y la sed; es por ello que a través del juego el niño aprende mejor. Martínez (1977).

##### **Definición operacional**

##### **- Dimensiones de la variable independiente**

Los niños participarán de las siguientes dinámicas:

- a) **Dinámicas de concentración.** Es la que ayuda a los docentes y alumnos a adquirir una rutina de aula activa y dinámica, de esa forma los alumnos se incentivan y motivan durante toda la clase es un documento de quiebra con la educación tradicional, de corte vertical implica una forma de aprendizaje más existencial.
- b) **Dinámicas de participación.** Son un medio importante porque permiten incentivar procesos de participación, expresión, e integración.
- c) **Dinámicas de presentación.** Son aquellas dinámicas que se utilizan para el comienzo del curso escolar o cuando hay una nueva incorporación, sirve para que los niños y las niñas se relacionen y se conozcan entre ellos. Por ejemplo “dinámica la pelota caliente”, su objetivo es aprender los nombres, e iniciar un pequeño conocimiento del grupo, esta dinámica se utiliza a partir de los cuatro años de edad.
- d) **Dinámicas para trabajar en equipo.** Tienen como finalidad conseguir individuos socialmente eficaces, que sean capaces de relacionarse con los demás lo cual favorece su socialización, por ejemplo la dinámica del globo cuyo objetivo es no dejar caer el globo al piso para demostrar que todos juntos tenemos una meta en común el cual es salvar al grupo a como dé lugar.
- e) **Dinámicas para enseñar valores.** Con este tipo de dinámicas los niños aprenden a respetar turnos, saber reglas, aceptar consignas por ejemplo cuando ellos dicen yo soy primero, tu eres después, etc.

### **3.2.2 Variable dependiente: El aprendizaje**

#### **Definición conceptual**

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación ,este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas ,por lo que existen distintas teorías del Aprendizaje. *Piaget (1969)*

#### **Definición operacional**

##### **- Dimensiones de la variable dependiente**

A través de esta variable los niños y niñas aprenderán a:

- a) Participar con agrado y optimismo en las diferentes dinámicas tanto grupales como individuales.
- b) Fortalecer su creatividad dentro del desarrollo de las actividades lúdicas.
- c) Asumir con responsabilidad normas, reglas, a aceptar consignas.
- d) Hablar con claridad, fluidez y coherencia.
- e) Proponer soluciones para alcanzar el objetivo.
- f) Expresar sus emociones y sentimientos con mayor facilidad
- g) Ser sensibles, tolerantes, empáticos, demostrar confianza y seguridad en las actividades que realizan diariamente.

Cuadro 2 Definición de variables.

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> <b>Dinámicas didácticas.</b> <b>(Causa)</b>	<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> <b>El aprendizaje.</b> <b>(Efecto)</b>
Son instrumentos que sirven para mantener el ritmo de la rutina de clase y evitar caídas pronunciadas que puedan despistar o afectar la atención de los participantes.	Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación.

### 3.3 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Cuadro 3 Operacionalización de variables.

VARIBLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<b>I. VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  <b>Dinámicas didácticas</b> son instrumentos que sirve para mantener el ritmo de la rutina de clase y evitar caídas pronunciadas que puedan despistar o afectar la atención de los participantes.	1.1 Dinámica de concentración	1.1.1 Está atento en la realización de todas las actividades lúdicas y cognitivas. 1.1.2 Se siente motivado durante toda la clase. 1.1.3 Participa activamente y construye su propio aprendizaje.	La observación. Lista de cotejo.
	1.2 Dinámica de participación.	1.2.1 Es expresivo al momento de participar en el desarrollo de los juegos libres, simbólicos, de roles, etc. 1.2.2 Participa con entusiasmo y agrado.	La observación. Lista de cotejo.
	1.3 Dinámica de presentación.	1.3.1 Se interrelaciona con sus compañeros mediante los diferentes juegos. 1.3.2 Coge y manipula objetos del aula y le da vida.	La observación. Lista de cotejo.
	1.4 Dinámica de trabajo en equipo.	1.4.1 Se aprecia la ayuda mutua entre los integrantes del grupo. 1.4.2 Ayuda a sus compañeros que presenta dificultad al realizar algunas actividades 1.4.3 Comparte su material con los demás. 1.4.4 Intercambia sus experiencias, es sensible.	La observación. Lista de cotejo.
	1.5 Dinámica para enseñar valores.	1.5.1 Respeto a sus compañeros e interactúa en la realización de las diferentes dinámicas. 1.5.2 Acepta consignas en las actividades lúdicas programadas. 1.5.3 Cumple y propone los diversos juegos a ejecutar. 1.5.3 Acepta reglas para realizar un dibujo u otras actividades dadas por la docente. 1.5.4 Es solidario al compartir su material y su refrigerio.	La observación. Lista de cotejo.

VARIBLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<b>II. VARIABLE DEPENDIENTE</b>  <b>El aprendizaje</b> es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos o conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación.	2.1 Aprende a pensar, reflexionar y meditar durante la realización de todas las actividades lúdicas y cognitivas y actúa con criterios.	1.1.1 Está atento en la realización de todas las actividades. 1.1.2 Se siente motivado durante toda la clase. 1.1.3 Participa activamente y construye su propio aprendizaje.	La observación. Lista de cotejo.
	2.2 Aprende a fortalecer su creatividad	2.2.1 Participa de actividades manuales, como son moldeado en plastilina, realiza técnicas del origami-kirigami-collage. 2.2.2 Imita libremente a los animales estudiados en clase, su aprendizaje es significativo.	La observación. Lista de cotejo.
	2.3 Aprende a hablar con claridad y fluidez.	2.3.1 Canta, recita, participa de los diferentes tipos de juegos. 2.3.2 Expresa sus emociones y sentimientos sin temor.	La observación. Lista de cotejo.
	2.4 Aprende a ser empático y tolerante	2.4.1 Comprende a sus compañeros, especialmente a los que tienen dificultad. 2.4.2 Es tolerante al ritmo de aprendizaje de sus compañeros. 2.4.3 Cuando trabaja en equipo comprende las deficiencias de otros niños, es sensible en el desarrollo de las actividades cotidianas.	Fichas de observación de entrada y de salida.
	2.5 Aprende a ser responsable	1.1.4 Llega temprano al jardín. 1.1.5 Cumple con las tareas encomendadas. 1.1.6 Es ordenado al momento de realizar actividades pedagógicas.	Fichas de observación de entrada y de salida.

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

La población estuvo conformada por 20 niños de la I.E. N° 039, Calquis – San Miguel, lo cual sirvió también de muestra por ser una población pequeña.

### **3.5. UNIDAD DE ANÁLISIS**

La unidad de análisis estuvo constituida por cada uno de los niños de la I.E. N° 039, Calquis – San Miguel.

### **3.6. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El tipo de investigación es Cualitativa-Cuantitativa.

- a. Cualitativa**, porque se aplica al nivel de los niños. Se ha medido conocimientos, cualidades, aptitudes; observables en cada niño.
- b. Cuantitativa**, porque se ha cuantificado la conducta observable en cada uno de los niños, es decir mediante la utilización de las listas de cotejo se ha encontrado porcentajes. Se ha empleado métodos estadísticos para analizar los datos; a cada una de las variables se le ha dado valores.

### **3.7. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

El diseño de la investigación es pre-experimental, porque el grupo ya está constituido y no hay grupo control.

Se utilizó el método inductivo–deductivo. Inductivo porque el pensamiento va de lo particular a lo general; intenta ordenar la observación tratando de extraer conclusiones de carácter universal desde la acumulación de datos particulares.



Deductivo porque el pensamiento va de lo general a lo particular, es decir un método que afecta a la forma de razonamientos no al contenido.

### **3.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS**

#### **3.8.1. Técnicas e instrumentos:**

##### **a) Técnicas**

- **Observación.** Sirvió para determinar el nivel o grado de capacidad de concentración, participación, presentación, trabajo en equipo y de valores, de los niños en el proceso de las dimensiones de las dinámicas y del aprendizaje observado en un determinado momento, para poner atención en lo que saben hacer los niños en sus diferentes contextos, situaciones e interacciones en relación con las competencias, capacidades e indicadores que se tienen que lograr.
- **Pre-Test.** Sirvió para evaluar las dimensiones de la investigación en su primer momento. De ello se partió para la ejecución de la investigación como una prueba de entrada.
- **Post-Test.** Sirvió para evaluar las mismas dimensiones que en el Pre-Test, después de aplicar dinámicas didácticas desarrolladas a través de las sesiones de aprendizaje como una prueba de salida.

## b) Instrumentos

- **Lista de cotejo.** Este instrumento sirvió para evaluar, competencias, capacidades, conocimientos, es decir, permitió una mejor comunicación de las valoraciones; se ha utilizado en todo el proceso de aplicación de la tesis.
- **Ficha de observación.** Esto permitió registrar las conductas en forma sistemática, para valorar la información obtenida en forma adecuada.

### 3.9. PRUEBA ESTADÍSTICA DE HIPÓTESIS

Se utilizó la prueba t de Student para validar la hipótesis planteada.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 - 1) + (n_2 - 1)} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

La prueba de hipótesis se ha realizado mediante el uso de la Planilla de Cálculo Excel para calcular promedios, la desviación estándar y aplicación del t-Student.

La interpretación de los resultados se lo ha realizado según el procedimiento de VEGA (2009). “Uso de cálculo Excel para calcular promedios, desviación estándar y aplicación del t-Student”. Quien establece dos formas para determinar el rechazo de la hipótesis nula, las cuales son las siguientes:

#### **PRIMERA FORMA: Si -t calculado es menor que el t de tabla**

1. El valor del estadístico t (el calculado con la fórmula).
2. El valor crítico es el “t” de tabla.

3. De acuerdo con la regla de rechazo: si el  $-t$  calculado es menor que el  $t$  de tabla se rechaza la hipótesis nula, lo que significa que las diferencias entre la muestra 1 (Pre-Test) y 2 (Post-Test) son significativas.

**SEGUNDA FORMA: Si el valor  $P(T \leq t)$  dos colas es menor a 0,05**

1. Mirar el valor  $P(T \leq t)$  dos colas, este valor es una probabilidad y para rechazar la hipótesis nula este valor debe ser menor de 0,05.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

En la Tabla 1, se presentan los resultados de la investigación que se obtuvo a través del pre test y pos test, el que fue aplicado a los veinte (20) niños de la Institución Educativa Inicial N° 039 del Distrito de Calquis, Provincia de San Miguel, Región Cajamarca.

En la Tabla 2, se presentan los resultados de lo que han aprendido a través de la aplicación de las dinámicas de concentración.

En la Tabla 3 y Gráfico 2, se presentan los datos de lo que los niños aprendieron con las dinámicas de participación.

En la Tabla 4 y Gráfico 3, se presentan los datos de la evaluación de lo que aprendieron los niños mediante las dinámicas de presentación.

En la Tabla 5 y Gráfico 4, se presentan los datos de lo que fueron capaces de aprender los niños mediante la aplicación de dinámicas para trabajar en equipo.

En la Tabla 6 y Gráfico 5, se presentan los datos de lo que aprendieron los niños mediante la aplicación de las dinámicas para enseñar valores, esto nos ayuda a llegar a las conclusiones en relación a los objetivos que se plantearon para resolver el problema de investigación.

## 4.1 MATRIZ GENERAL DE DATOS

Tabla 1 Matriz general de datos

VARIABLE INDEPENDIENTE: DINÁMICAS	VARIABLE DEPENDIENTE: EL APRENDIZAJE			
	PRE TEST		POST TEST	
TIPO DE DINAMICA	Cantidad de niños(as)	%	Cantidad de niños(as)	%
<b>DE CONCENTRACION</b>				
SI LOGRÓ	7	35	18	90
NO LOGRÓ	13	65	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100	20	100
<b>DE PARTICIPACION</b>				
SI LOGRÓ	9	45	18	90
NO LOGRÓ	11	55	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100	20	100
<b>DE PRESENTACION</b>				
SI LOGRÓ	7	35	18	90
NO LOGRÓ	13	65	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100	20	100
<b>PARA TRABAJAR EN EQUIPO</b>				
SI LOGRÓ	9	45	20	100
NO LOGRÓ	11	55	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	20	100
<b>PARA ENSEÑAR VALORES</b>				
SI LOGRÓ	6	30	20	100
NO LOGRÓ	14	70	00	00
<b>TOTAL</b>	20	100	20	100
<b>GLOBALIZANDO</b>	7.6		18.8	

Fuente: Lista de cotejo del pre test y post test aplicado a los veinte (20) niños de la Institución Educativa N° 039 – Calquis, Provincia de San Miguel, Región Cajamarca.

Elaborado: Por docente investigador.

## Análisis y discusión

De la Tabla 1, se deduce que el nivel de aprendizaje de los niños sin la aplicación de dinámicas didácticas fue bajo, con respecto a esto Huaraz (2012), en su tesis “Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos” invoca a planificar nuestra programación curricular teniendo en cuenta dinámicas en base a juegos.

### a. Dinámicas de Concentración

En la Tabla 2, se presenta los resultados de lo que han aprendido los niños a través de la aplicación de dinámicas de concentración.

Tabla 2 Presentación de datos – Dinámicas de Concentración.

DINÁMICA DE CONCENTRACIÓN	PRE TEST		POST TEST	
	n	(%)	N	(%)
Logró	7	35	18	90
No logró	13	65	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

n: número de niños(as).

Fuente: Lista de cotejo del pre test y post test aplicado a los veinte (20) niños de la Institución Educativa N° 039 – Calquis, Provincia de San Miguel, Región Cajamarca.

Elaborado: Por docente investigador.

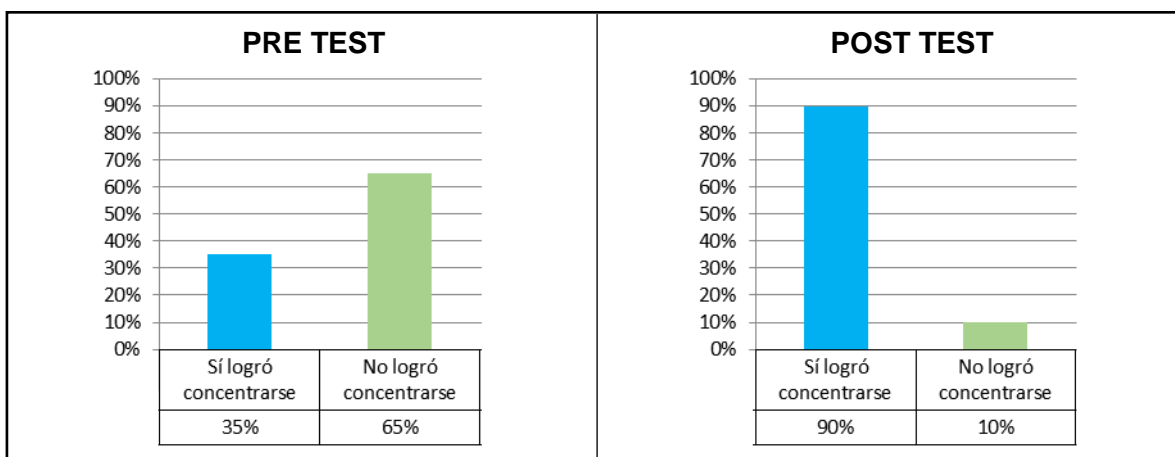
## Análisis y discusión

En el Gráfico 1, se evidencia que 7 niños (35%), lograron estar concentrados durante la aplicación de la mencionada dinámica y 13 niños (65%) no lo lograron, debido a que no estaban acostumbrados a trabajar en base a dinámicas que tienen carácter de juego.

Al aplicar el Post Test (Gráfico 1) se aprecia que si se logró un 90% de lo trabajado en las sesiones de aprendizaje ya que los niños demostraron estar mejor concentrados y atentos en la ejecución de las dinámicas, ello significa que han aprendido por placer se han divertido y su aprendizaje ha sido significativo, así lo considera Ausubel al decirnos que el Aprendizaje es Significativo, cuando los Niños participan activamente, en forma organizada, no lo olvidarán fácilmente, el 10% que no lo logró equivale a dos (2) Niños que su asistencia era muy irregular.

De la Tabla 2, se deduce que la aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego sirvió para que los niños logaran concentrarse en todo el desarrollo de las sesiones de aprendizaje por lo que se sentían motivados, es decir siempre estaban dispuestos a participar con entusiasmo, los materiales que utilizamos en las sesiones a la vez sirvieron para ambientar el aula gracias a la creatividad de los niños, así nos demuestra Euceda (2007), en su tesis de Maestría “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica”. Al manifestarnos que la creatividad en el nivel de Educación Inicial es indispensable para fortalecer su desarrollo integral y es importante en todos los ámbitos de la vida humana, y más aún en el campo educativo.

**Gráfico 1 Dinámica de Concentración.**



## b. Dinámicas de participación

En la Tabla 3, se presenta los resultados de lo que han aprendido los niños a través de la aplicación de dinámicas de participación.

Tabla 3 Presentación de datos – Dinámicas de Participación.

DINÁMICA DE PARTICIPACIÓN	PRE TEST		POST TEST	
	n	(%)	N	(%)
Logró	9	45	18	90
No logró	11	55	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

n: número de niños(as)

Fuente: Lista de cotejo del pre test y post test aplicado a los veinte (20) niños de la Institución Educativa N° 039 – Calquis, Provincia de San Miguel, Región Cajamarca.

Elaborado: Por docente investigador.

## Análisis y discusión

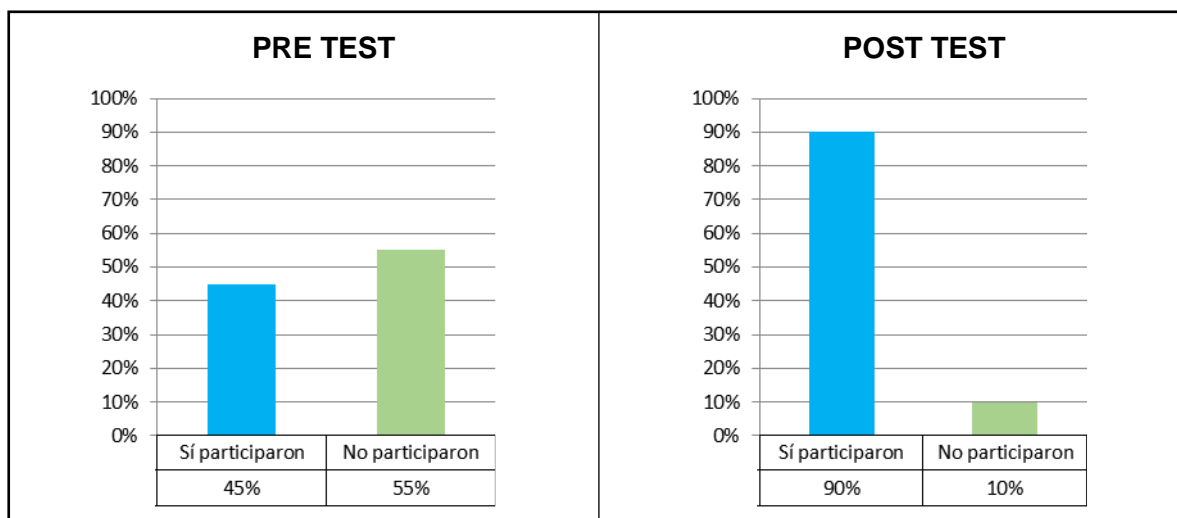
En el gráfico 2 se evidencia que sólo 9 niños (45%), lograron ser expresivos al momento de participar en las diferentes actividades pedagógicas cotidianas y 11 niños (55%) no lo lograron, debido a que no estaban acostumbrados a trabajar en base a dinámicas que tienen carácter de juego.

Se evidencia que un 90% de los niños (Gráfico 2) sí lograron participar demostrando ser expresivos, creativos, entusiastas, durante todo el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, quienes a su vez aprendieron jugando, como nos manifiesta Piaget, que gracias al juego los niños inician un trato con el resto de individuos, que los rodea, ya que el niño al participar de socio dramas, juegos en grupo, recitar una poesía, ejercita su lenguaje oral como corporal.



Al comparar los resultados obtenidos en el pre test y post test se aprecia que en el post test el 100% de los niños llegaron a participar con alegría, construyen, destruyen, saltan, se caen, es decir viven el placer de la acción lo que favorece el desarrollo de su motricidad; al respecto Rodríguez (2010), en su tesis titulada “Incidencia de los Ambientes de Aprendizaje en el Desarrollo Integral de los Niños de Educación Inicial”, quien nos invita a los docentes a ayudar a los niños a desarrollar su motricidad desde los ambientes educativos para propiciar sus capacidades y destrezas lo que facilita en los niños un aprendizaje significativo y vivencial, un encuentro expresivo y creativo entre el niño y su entorno, dicho esto también guarda relación con la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel.

Gráfico 2 Dinámicas de Participación.



### c. Dinámicas de Presentación

En la Tabla 4, se presenta los resultados de lo que han aprendido los niños a través de la aplicación de la dinámica de presentación.

Tabla 4 Presentación de datos – Dinámicas de Presentación.

DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN	PRE TEST		POST TEST	
	N	(%)	n	(%)
Logró	7	35	18	90
No logró	13	65	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

n: número de niños(as)

Fuente: Lista de cotejo del pre test y post test aplicado a los veinte (20) niños de la Institución Educativa N° 039 – Calquis, Provincia de San Miguel, Región Cajamarca.

Elaborado: Por docente investigador.

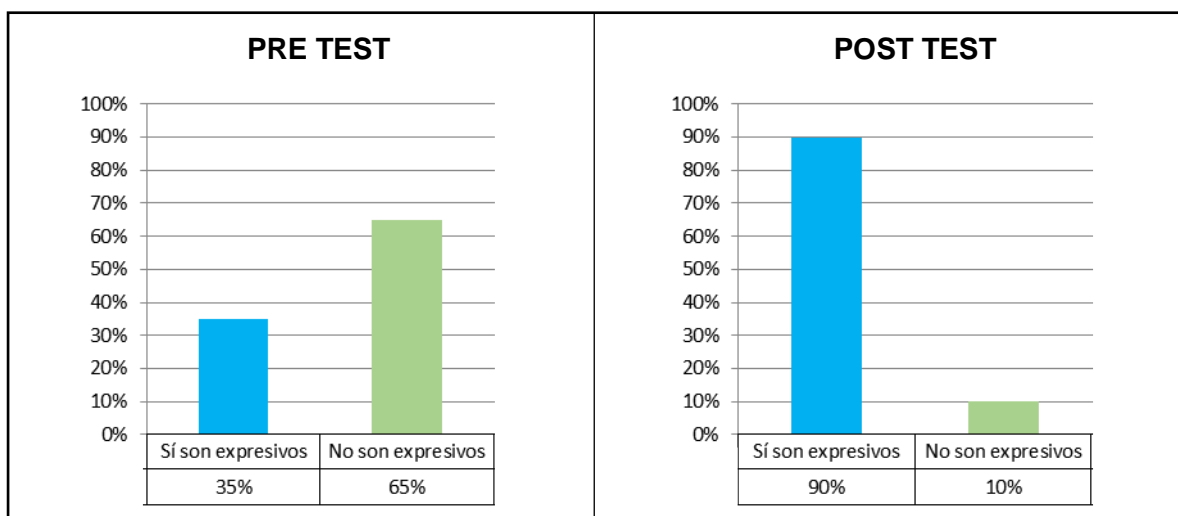
### Análisis y discusión

En el Gráfico 3, se aprecia que solo 7 niños equivalente al 35% realizan sus dinámicas de presentación sin dificultad, sus gestos son muy expresivos al momento de trabaja en fono mímicos, dramas, rondas, juegos de imitación.

Se evidencia que el 90% de los niños aprendieron jugando (Gráfico 3) mediante ello lograron desarrollar capacidades de independencia y autonomía, así como lo expresa la Dra. María Montessori que mediante los juegos, los niños desarrollan mejor sus cualidades, habilidades, ya que su fin educativo es la autonomía del niño en todos su aspectos.

La Tabla 4, nos muestra que los niños llegaron a participar de este tipo de dinámicas al 90% ello nos dice al ejecutar dinámica didácticas basadas en el juego desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar su agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, ya que Vigotsky nos habla de la interacción social en su teoría sociocultural, los niños al interactuar con otros niños se desenvuelven mejor a través del juego.

Gráfico 3 Dinámicas de Presentación.



#### d. Dinámicas para Trabajar en Equipo

En la Tabla 5, se presenta los resultados de lo que han aprendido los niños a través de la aplicación de la dinámica para trabajar en equipo.

Tabla 5 Presentación de datos – Dinámicas para Trabajar en Equipo.

DINÁMICAS DE PARTICIPACIÓN	PRE TEST		POST TEST	
	N	(%)	n	(%)
Logró	9	45	20	100
No logró	11	55	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

n: número de niños(as)

Fuente: Lista de cotejo del pre test y post test aplicado a los veinte (20) niños de la Institución Educativa N° 039 – Calquis, Provincia de San Miguel, Región Cajamarca.

Elaborado: Por docente investigador.

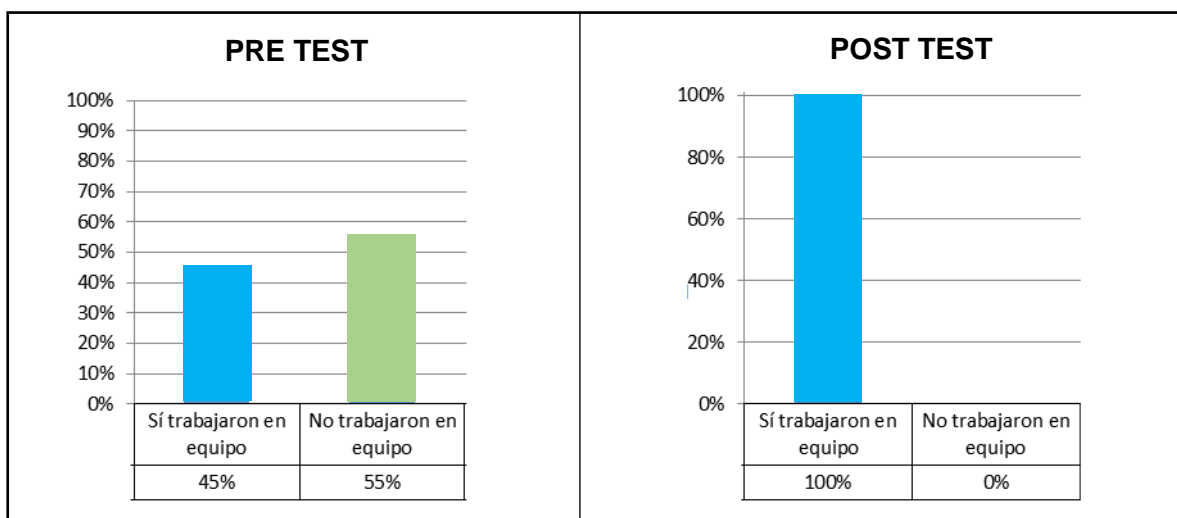
#### Análisis y discusión

En el Gráfico 4, se aprecia que al aplicar el Pre Test sólo 9 niños (45%) trabajaron fácilmente en equipo, eran comunicativos, compartían su material en equipo.

Al comparar con el Pre Test se evidencia una mejora significativa en el aprendizaje de los niños, debido a que los 20 niños (100%), demostraron ser empáticos, cumplieron las normas de convivencia, han hablado con claridad y fluidez, es decir han actuado en un medio de interacción social, como nos demuestra Vigotsky que el niño aprende en un medio socio cultural.

La Tabla 5, muestra los resultados obtenidos en el post test que los niños trabajaron en equipo al 100%, es decir supieron compartir con alegría y placer estaban atentos uno del otro, saben dar y recibir, lo que contribuye con su desarrollo integral y esto guarda relación con la tesis de Maestría de Caballero (2010) titulada “El juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla” quien nos dice que mediante el juego el niño aprende a respetar turnos, aceptar reglas, a ser ordenado, a dejar el material que utilizó en su lugar, a ser empático, tolerante y supo escuchar a los demás.

Gráfico 4 Dinámicas para Trabajar en Equipo.



### e. Dinámicas para Enseñar Valores

En la Tabla 6, se presenta los resultados, correspondientes a la aplicación de la Dinámica para Enseñar Valores.

Tabla 6 Presentación de datos – Dinámicas para Enseñar Valores.

DINÁMICAS PARA ENSEÑAR VALORES	PRE TEST		POST TEST	
	N	(%)	n	(%)
Logró	6	30	20	100
No logró	14	70	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

n: número de niños(as)

Fuente: Lista de cotejo del pre test y post test aplicado a los veinte (20) niños de la Institución Educativa N° 039 – Calquis, Provincia de San Miguel, Región Cajamarca.

Elaborado: Por docente investigador.

### Análisis y discusión

El Gráfico 5, se evidencia que 6 niños equivalente al 30% demostraron practicar valores en dichas dinámicas, mientras que el 70% no.

Se aprecia que el 100% (Gráfico 5) de los niños trabajaron respetando a sus compañeros, en su comunicación hubo veracidad, en el aula hubo alegría, como nos dice Vigotsky que es en las aulas donde se favorece la interacción social, donde los maestros hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden.

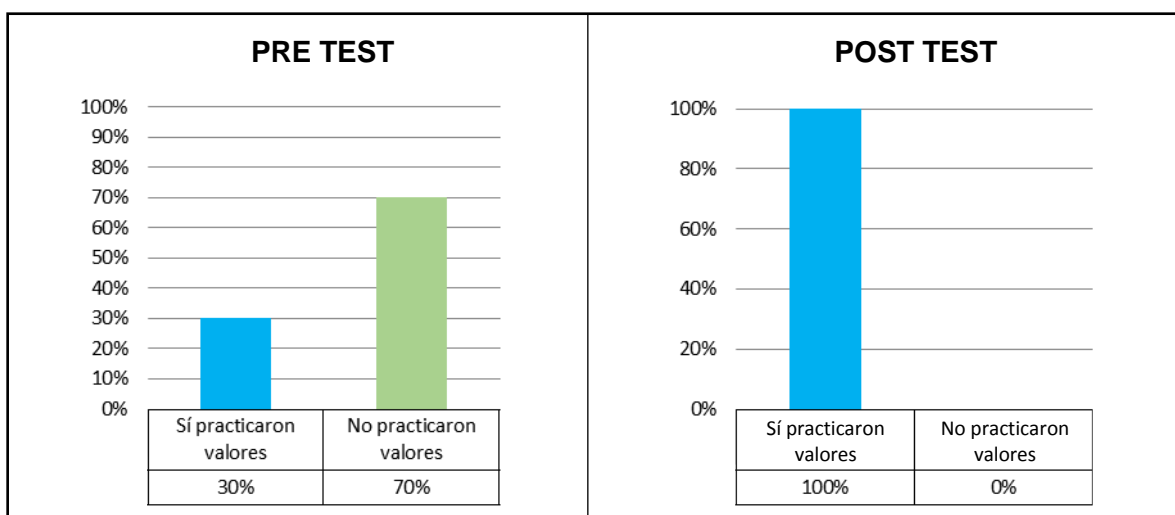
La Tabla 6, dinámicas para enseñar valores nos dice que en la aplicación de este tipo de dinámicas los niños participaron al 100%, ello indica que a través de dichas dinámicas los niños se solidarizaron con aquellos niños que su ritmo de aprendizaje era diferente al de ellos es decir, los supieron comprender con amor y respeto en todas sus actividades educativas y por ende en sus actividades cotidianas, por lo que a través de la aplicación de estas dinámicas se les ofrece a los niños la oportunidad de valorar y

enriquecer las experiencias de su vida, concretar su voluntad e inteligencia, pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a someterse voluntariamente a una disciplina, a experimentar el goce del éxito, a respetar reglas las que hacen posible su convivencia pacífica.

Ya que Contreras en su tesis titulada “Convivamos con amor para elevar el nivel de lenguaje oral en los niños de la I.E. el Clavelito, distrito Monterrico - Lima”.

Nos manifiesta que si educamos y tratamos con amor a nuestros niños tendremos en el futuro personas dignas, seguras de sí, capaces de afrontar las dificultades de la vida por difíciles que sean, y a vivir con valores.

Gráfico 5 Dinámicas para Enseñar Valores.



En la Tabla 7, se muestra los resultados producto de la aplicación del Post Test.

Tabla 7 Lista de cotejo para aplicar el Post Test.

DIMENSIONES (VI)	Dinámicas de concentración (DC)		Dinámicas de Participación (DP)		Dinámicas de Presentación (DP)		Dinámicas para Trabajar en Equipo (DTE)		Dinámicas para Enseñar Valores (DEV)			
	PREGUNTAS (VD)		¿Está atento?		¿Participa espontáneamente?		¿Es expresivo?		¿Es sensible, empático y tolerante?		¿Practica valores en la ejecución de dinámicas?	
NIVEL DE LOGRO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
N°												
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
NIVEL DE APRENDIZAJE ALCANZADO (%)												

VI: Variable Independiente.

VD: Variable Dependiente.

Fuente: Lista de cotejo del pre test y post test aplicado a los veinte (20) niños de la Institución Educativa N° 039 – Calquis, Provincia de San Miguel, Región Cajamarca.

Elaborado: Por docente investigador.

## Análisis y discusión

De los resultados obtenidos en el Post Test concluimos que la aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego sí es favorable en el aprendizaje de los niños ya que de la aplicación de las mismas los niños obtuvieron un mejor aprendizaje, la investigación tuvo como fundamento las diversas teorías del constructivismo, para un aprendizaje activo, que ponen de relieve el juego como aspecto fundamental para el desarrollo integral de los niños. Lo cual coincide con la tesis de Vallejos titulada “Influencia de la aplicación de estrategias creativas en la producción de cuentos” con ello nos motiva a los docentes a dedicarnos por entero y si reservas a trabajar estrategias activas con nuestros niños y lograr mejores aprendizajes.

## 4.2. Descripción de los resultados de la Prueba de hipótesis

La prueba de hipótesis se ha realizado mediante el uso de la Planilla de Cálculo Excel para calcular promedios, la desviación estándar y *aplicación* del t-Student. Este cálculo se lo hecho base a las dos muestras: Pre-Test y Post-Test, que se muestran en la tabla 8. (*Anexo V*).

Tabla 8 Prueba t para dos muestras de varianzas desiguales

INDICADORES	PRE TEST: Sí logró (N)	POST TEST: Sí logró (N)
Dinámica de Concentración	7	18
Dinámica de Participación	9	18
Dinámica de Presentación	7	18
Dinámica para Trabajar en Equipo	9	20
Dinámica para Enseñar Valores	6	20
<b>Promedio</b>	<b>7.6</b>	<b>18.8</b>
<b>Desviación Estándar</b>	<b>1.341640786</b>	<b>1.095445115</b>

*N: Cantidad de niños(as).*

Fuente: Lista de cotejo del pre test y post test aplicado a los veinte (20) niños de la Institución Educativa N° 039 – Calquis, Provincia de San Miguel, Región Cajamarca.

Elaborado: Por docente investigador.

### 4.2.1. Interpretación de la tabla de resultados

En la Tabla 9, se muestra el resultado de la aplicación de la Prueba t para dos muestras, cuyo cálculo de sus varianzas arrojan resultados desiguales:

Tabla 9 Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales

	<b>Variable 1</b>	<b>Variable 2</b>
Media	7.6000	18.8000
Varianza	1.8000	1.2000
Observaciones	5	5
Coefficiente de correlación de Pearson	-0.0680	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	4	
Estadístico t	-14.0000	
P(T<=t) una cola	0.0001	
Valor crítico de t (una cola)	2.1318	
P(T<=t) dos colas	0.0002	
Valor crítico de t (dos colas)	2.7764	



**A) Interpretación de los resultados con procedimiento de VEGA, M. (2009):**

La interpretación de los resultados se lo ha realizado según el procedimiento de VEGA (2009). “Uso de cálculo Excel para calcular promedios, desviación estándar y aplicación del t-Student”.

Quien establece dos formas para determinar el rechazo de la hipótesis nula, las cuales son las siguientes:

**PRIMERA FORMA: Si -t calculado es menor que el t de tabla**

1. El valor del estadístico t (el calculado con la fórmula) en este caso es -14.0000
2. El valor crítico es el “t” de tabla, en este caso 2,7764
3. De acuerdo con la regla de rechazo: rechazo la hipótesis nula.
4. En este caso -14.0000 es menor que el t de tabla 2,7764 por lo tanto rechazo la hipótesis nula, lo que significa que las diferencias entre la muestra 1 (Pre-Test) y 2 (Post-Test) son significativas.

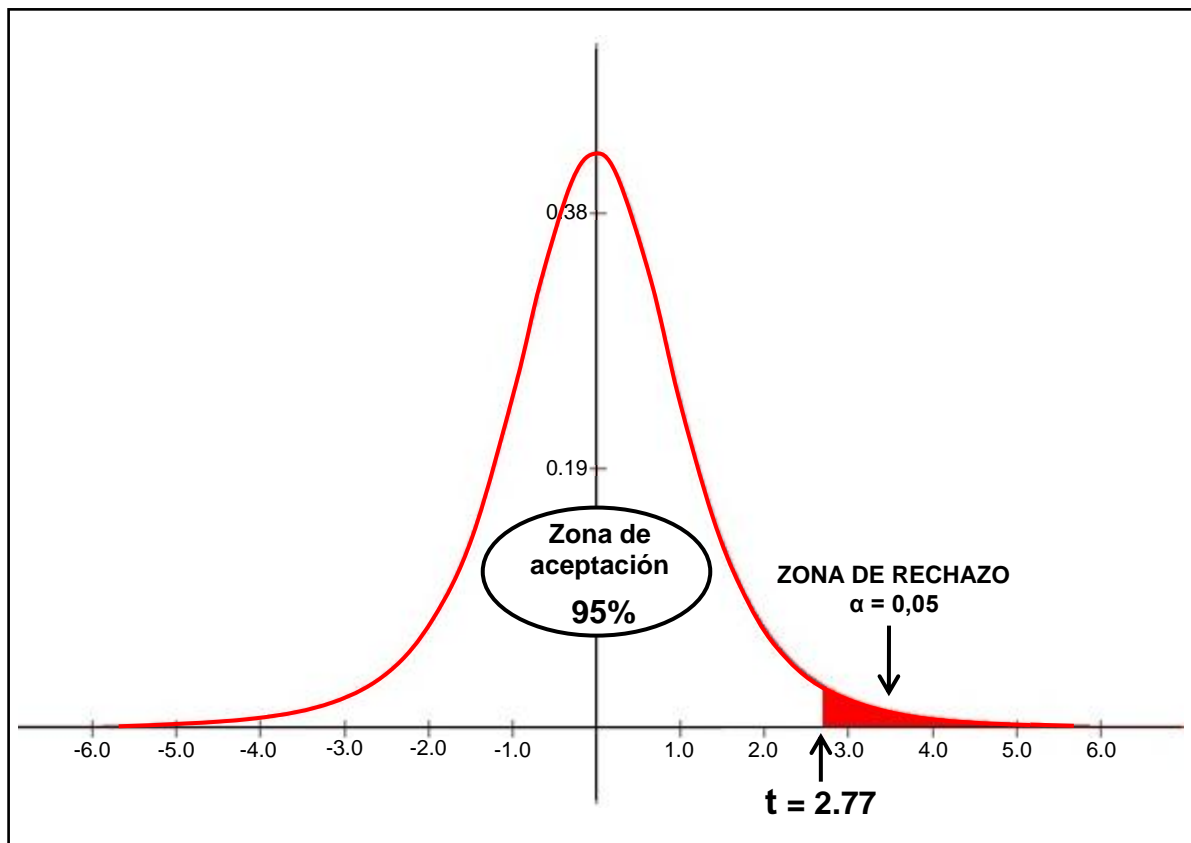
**SEGUNDA FORMA: Si el valor  $P(T \leq t)$  dos colas es menor a 0,05**

1. Mirar el valor  $P(T \leq t)$  dos colas, este valor es una probabilidad y para rechazar la hipótesis nula este valor debe ser menor de 0,05. En este caso es 0.0002, valor que es menor a 0,05.
2. Por lo tanto rechazo la hipótesis nula lo que significa que las diferencias entre la muestra 1 (Pre-Test) y 2 (Post-Test) son significativas.

## B) Interpretación de los resultados usando software Winstats:

El cálculo de los diversos valores vistos ya en la tabla 9, se lo realizó haciendo uso del software estadístico WINSTATS, mediante el cual se generó la Campana de Gauss, calculando el valor t y mostrando la región de rechazo (Gráfico 6).

Gráfico 6 Campana de Gauss, mostrando la región de rechazo.



## CONCLUSIONES

1. El trabajo de investigación sirvió para identificar el nivel de aprendizaje de los niños que al aplicar un pre test nos demuestra que sin la aplicación de Dinámicas Didácticas el aprendizaje de los niños fue menor a lo obtenido en el por test.
2. La investigación nos demuestra que la aplicación de Dinámicas Didácticas influye significativamente en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa N° 039 Calquis, ya que los niños a través de ello aprendieron a ser responsables, hablar con claridad y fluidez, ser empáticos y tolerantes.
3. Al comparar los resultados del Pre Test y Post Test se aprecia una influencia significativa de la aplicación de Dinámicas Didácticas basadas en el juego en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 039 del Distrito de Calquis
4. La aplicación de Dinámicas Didácticas ayudó a los niños a en su desarrollo integral, ya que jugando los niños activaron la capacidad de pensar, participaron con alegría y entusiasmo en los diferentes tipos de dinámicas programadas en todas las actividades pedagógicas.

## SUGERENCIAS

1. Se invoca al Director de la UGEL San Miguel, Provincia de San Miguel; socialice este tipo de investigación con las docentes de Educación Inicial a fin de mejorar nuestro trabajo pedagógico.
2. Al Especialista de Educación Inicial de la UGEL San Miguel, Provincia de San Miguel; promueva este tipo de investigación con las docentes de Educación Inicial a fin de promover el método activo para un desarrollo integral de los niños.
3. A las docentes de la Institución Educativa N° 039 – Calquis, Distrito de Calquis, Provincia de San Miguel; consideren en su planificación curricular diferentes tipos de dinámicas didácticas con la finalidad de transformar y crear cosas nuevas mediante el juego, el cual es vital en el niño y así darle la oportunidad de que construya su aprendizaje siendo las docente sus guías y orientadoras.

A las docentes de Educación Inicial del Distrito de Calquis; organicen charlas con los padres de familia para sentir su respaldo con respecto al método activo y así lograr mejores aprendizajes, involucrándonos cada vez más en la vida del niño.

## LISTA DE REFERENCIAS

- Ausubel, D. (1989). *El desarrollo infantil*. París: Paidós Ibérica.
- Araujo, M. (2010). *Tesis de Mestría "Desarrollo del lenguaje oral a través del cuento como estrategia didáctica en Educación Inicial"*. Universidad Bicentennial de Aragua - Venecuela. Recuperado de: <http://www.buenastareas.com/ensayos/desarrollo-dellenguaje-oral-a-trav%C3%A9s/3342166.html>
- Caballero, M. (2010). *El juego para estimular la motricidad gruesa en niños de cinco años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del Distrito de Barranquilla*. Barranquilla. Recuperado de: [jugandomeejercito.blogspot.pe/2010/04/tesis-parte-1.html](http://jugandomeejercito.blogspot.pe/2010/04/tesis-parte-1.html)
- Calero, M. (1997). *El Constructivismo*. Lima. San Marcos.
- Calero, M. (1998). *Educación Jugando*. Lima. San Marcos.
- Calero, M. (1998). *Teorías y Aplicaciones Básicas del Constructivismo Pedagógico*. Lima. San Marcos.
- Carter, M. (2010). *Tesis de licenciatura "La Creatividad dentro del Proceso de Formación Inicial"*. Santiago de Chile. Recuperado de: [bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/155/tesis.pdf](http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/155/tesis.pdf)
- Castro K. (2001). *Sociología de la educación*. Lambayeque, Perú: U.N.P.R.G.
- Crisólogo, A. (1999). *Diccionario Pedagógico*. Lima: Abedul.
- Decroly, O. (2005). *El Juego Educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Lima: Alfaomega.
- Díaz, B. (1989). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. Colombia 2001. El Tawab. (1997). *Enciclopedia de pedagogía/psicología*. Barcelona, España: Ediciones Trebol.
- Enciclopedia de pedagogía y psicología (2007). Lima, Perú: Lexus.
- Gálvez V. (2001). *Método y técnicas de aprendizaje*. Trujillo, Perú: Gráfica del Norte.
- Huaraz, T. (2012). *Tesis de licenciatura "Estrategias Dinámicas en Base a Juegos Recreativos para mejorar la Comunicación Oral"*. Nuevo Chimbote-Perú. Recuperado de: [www.buenastareas.com/ensayos/tesis-de-educación-inicial/3718514.html](http://www.buenastareas.com/ensayos/tesis-de-educación-inicial/3718514.html)
- Itzigsohn, J. (1995). *Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Buenos Aires: Fausto.
- Martínez S. (1977). *Las técnicas de dinámica de grupos aplicados a la clase de Español*. Texas: Continental.

- Merino, Ch. (2007) *Guía Básica de Educación Inicial, Desarrollo del Niño desde el nacimiento hasta los seis años*. Lima - Perú.
- Ministerio de Educación. (2000). *Diseño Curricular de Educación Básica Regular*. Lima, Perú: Navarrete.
- Ministerio de Educación. (2000). *Diseño Curricular Nacional (DCN)*. Lima - Perú.
- Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Navarrete.
- Ministerio de Educación. (2011). *Guía Curricular: propuesta pedagógica de educación inicial*. Lima: Navarrete.
- Ministerio de Educación. (2011). *Juego y educación inicial*. Buenos Aires: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2013). *Guía de orientación: Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre*. Lima: Punto & Gráfica.
- Ministerio de Educación. (2013). *Rutas de aprendizaje: ¿Cómo desarrollamos proyectos en el aula?*. Lima: Navarrete. Guía de evaluación de Educación Inicial.
- Ministerio de educación (1995). *Guía Metodológica para evaluar el aprendizaje en Educación Inicial*.
- Ministerio de Educación (2006). *Guía de evaluación inicial*. Lima.
- Montessori, M. (1968). *El niño, el secreto de la infancia*. edit. Diana. Mexico.
- Orem, R. (1979). *La teoría y el método Montessori en la actualidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Piaget, J. (1969). *Psicología y pedagogía*. París: Ariel.
- Rodríguez, M. (2010). *Tesis "Incidencia de los Ambientes de Aprendizaje en el Desarrollo Integral"*. Universidad Técnica del Norte-Ecuador. Recuperado de: [repertorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/396/3/FECYT%20955%20tesis.pdf](http://repertorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/396/3/FECYT%20955%20tesis.pdf)
- Saavedra, S. (1999). *Facilitando el aprendizaje de los niños*. Lima: Abedul.
- Ramos, H. & Valderrama (2012). *Tesis de maestría "Efectos del taller de psicomotricidad sobre el lenguaje oral de los alumnos"*. Universidad César Vallejo - Trujillo. Recuperado de: [es.slideshare.net](http://es.slideshare.net)
- Rosas, R. (1997). *Psicología*.
- Santos, H. (2007). *Bases Teóricas Contemporáneas, Constructivismo y Conductismo*
- UNESCO. (2000). *Marco de acción de DAKAR*. París, Francia: UNESCO.

Vigotsky, L. (1996). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. edit. Critica. España.

Walabonso R. (1967). *Dirección el aprendizaje: didáctica moderna*. Lima, Perú:  
Universo.

## **APÉNDICE/ANEXOS**



## APÉNDICE 01

### SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES PARA LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES
<p><b><u>COMUNICACIÓN</u></b></p> <p>Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o formal, usando variados de recursos expresivos.</p> <p>Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convecciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión.</p>	<p><b>Expresa</b> con claridad mensajes empleando las convecciones del lenguaje oral.</p> <p><b>Planifica</b> la producción de diversos tipos de textos.</p> <p><b>Textualiza</b> experiencias, ideas, sentimientos, empleado las convecciones del lenguaje escrito.</p> <p><b>Reflexiona</b> sobre el proceso de producción de su texto para mejorarlo.</p>
<p><b><u>MATEMÁTICA</u></b></p> <p>Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican los números u sus operaciones empleados a diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.</p> <p>Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican</p>	<p><b>Matematiza</b> situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.</p> <p><b>Representan</b> situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.</p> <p><b>Comunica</b> situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.</p>

<p>las construcciones del significado del uso de los patrones, igualdades, desigualdades, relaciones y funciones utilizando diversas estrategias de solución y justificando sus procedimientos y resultados.</p>	<p><b>Elaboran</b> estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.</p> <p><b>Utiliza</b> expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas.</p> <p><b>Argumenta</b> el uso de los números y sus operaciones en la resolución de problemas.</p>
<p><b><u>PERSONAL SOCIAL Y EMOCIONAL</u></b></p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder su vista tu propio interés.</p> <p>Conviene de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción.</p>	<p><b>Autonomía</b></p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según los deseos, necesidades e intereses.</p> <p><b>Normas de convivencia</b></p> <p>Se comprometen con las normas y acuerdos, como base por la convivencia.</p> <p><b>Colaboración y tolerancia</b></p> <p>Interactúa respetando las diferencias, incluyendo a todos.</p>

## APÉNDICE 02

### EVALUACIÓN DE ENTRADA

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

I.E. N° :  
 Fecha :  
 Nombre del niño :  
 Nivel de logro : SI - NO

<b>VARIABLE DEPENDIENTE: EL APRENDIZAJE</b>		<b>NIVEL DE LOGRO</b>	
		SI	NO
1.1 Aprende a ser responsable	1.1.1 Llega temprano al jardín. 1.1.2 Cumple con las tareas encomendadas. 1.1.3 Es ordenado al momento de realizar actividades pedagógicas.		
1.2 Aprende a fortalecer su creatividad	1.2.1 Participa de actividades manuales, como son moldeado en plastilina, realiza técnicas del origami-kirigami-collage. 1.2.2 Imita libremente a los animales estudiados en clase, su aprendizaje es significativo.		
1.3 Aprende a ser empático y tolerante	1.3.1 Comprende a sus compañeros, especialmente a los que tienen dificultad. 1.3.2 Es tolerante al ritmo de aprendizaje de sus compañeros. 1.3.3 Cuando trabaja en equipo comprende las deficiencias de otros niños, es sensible en el desarrollo de las actividades cotidianas.		
1.4 Aprende a hablar con claridad y fluidez.	1.4.1 Canta, recita, participa de los diferentes tipos de juegos. 1.4.2 Expresa sus emociones y sentimientos sin temor.		

## **APÉNDICE 03**

### **PROGRAMA DE DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. N° 039, CALQUIS – SAN MIGUEL**

#### **1 PRESENTACIÓN**

El programa de dinámicas didácticas basadas en el juego en el aprendizaje de los niños de la institución educativa N° 039 del Distrito de Calquis – San Miguel se constituyó en un documento valioso que favoreció el aprendizaje de los niños del nivel inicial con los que apliqué la investigación “Influencia de las dinámicas didácticas basadas en el juego en el aprendizaje de los niños de nivel inicial de la I.E. N° 039 del Distrito de Calquis – San Miguel”.

Las dinámicas didácticas que se proponen son de diferentes tipos y con ello se desea ayudar a mejorar el aprendizaje de nuestros niños bien es sabido que jugar es para el niño la actividad más importante de su vida. Es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida, jugando aprenden a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus habilidades e ideas, entrena el uso de cada una y todas las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia. Así podemos decir que, jugar es ganar tiempo, es vivir, es aprender, es sentir placer, es uno de los signos más importantes de que un niño este sano física y mentalmente, es el modo más natural que tiene el niño para crecer por lo que con la aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego se busca que el aprendizaje sea para el niño significativo extraordinariamente rico, por lo que el niño será capaz de interactuar eficaz y eficientemente con su medio natural y social, ya que el aprendizaje entendido como

construcción de conocimientos es el resultado de la realización de actividades auténticas, es decir, útiles y culturalmente propias. Esto les produce satisfacción y alegría, por lo que propongo que se socialice y se haga extensivo en todas las instituciones educativas del Distrito de Calquis, Provincia de San Miguel y sirva para fortalecer el trabajo pedagógico.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo General**

Aplicar el programa de dinámicas didácticas basadas en el juego para mejorar el aprendizaje de los niños de la I.E. N° 039 Calquis.

### **2.2 Objetivos Específicos**

1. Mejorar el aprendizaje de los niños del nivel inicial.
2. Aplicar dinámicas didácticas basadas en el juego para lograr mejores resultados en su aprendizaje y así será significativo.
3. Adquirir un programa de dinámicas didácticas basadas en el juego que sirva para el trabajo pedagógico donde sea el niño el que construye su propio aprendizaje.

## **3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

El programa de aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego tiene como fundamento a las teorías sobre el aprendizaje, o teorías del constructivismo de los grandes psicólogos que aportaron mucho a educación como son: Piaget con la teoría cognitiva, Vigotsky con el constructivismo desde su teoría del juego y su

enfoque sociocultural y el norteamericano con el aprendizaje significativo, gracias al aporte de estas valiosas teorías ahora los docentes somos luz y guía, orientadores de nuestros niños para que juegan por placer. Vigotsky a través de su teoría nos dice que el juego no es el rasgo predominante en la infancia; sino un factor básico con el desarrollo con esto Vigotsky sostiene que la aplicación de los juegos recreativos ayuda a los niños a definir el espacio cultural con el cual va a ser educado.

A Vigotsky se le atribuye el concepto de ZDP (zona de desarrollo próximo)  
¿Qué es la ZDP?

Es la distancia entre el nivel de desarrollo real y el desarrollo potencial; el desarrollo real es lo que podemos hacer solos y el desarrollo potencial es la capacidad de resolver un problema bajo la guía de un adulto, por lo que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño el niño está siempre por encima de su edad promedio y de su conducta diaria. Valga la redundancia el juego es el poderoso creador de la zona de desarrollo próximo.

Desde esta perspectiva, la ZDP es la posibilidad que tienen los individuos de aprender en el ambiente social, en interacción con los demás, nuestro conocimiento y la experiencia con los demás es lo que posibilita nuestro **aprendizaje**. Con esto Vigotsky aporta datos importantes para la ejecución de la aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego.

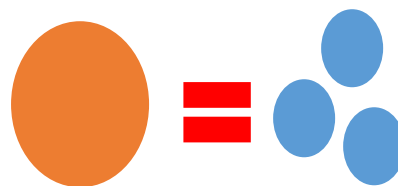
Jean Piaget a través de su teoría sostiene que el aprendizaje es un proceso mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimientos modificando de

forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, según esta concepción de aprendizaje, la enseñanza debe proveer las oportunidades y materiales para que los niños aprendan activamente, descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que nos rodea, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad, que provienen de la actividad constructiva de la inteligencia del sujeto.

Considera que el desarrollo es un proceso de maduración que abarca tres áreas: cognitivo, afectivo y simbólico.

Piaget describe el desarrollo en términos de estadios o periodos y los definió de la siguiente manera:

- Periodo sensorio motor (0 – 2 años) comienza con el nacimiento a partir de los reflejos incondicionados.
- Periodo preoperatorio (2 – 7 años) posee un pensamiento simbólico que se expresa a través de juegos simbólicos, dibujos y el lenguaje. El niño de pre escolar se encuentra en este periodo.
- Periodo de operaciones concretas (7 – 11 años) posee un pensamiento lógico y reversible. Puede darse cuenta que hay la misma cantidad de plastilina en una bola que cuando la separamos en tres partes.



- Periodo de las operaciones formales (11 años a más) pueden emplear el razonamiento inductivo y deductivo en la construcción y comprobación de teorías. Usan el lenguaje metafórico y símbolos algebraicos.

David Ausubel, considera que para que el aprendizaje sea significativo, deben existir tres elementos:

- Partir de los saberes previos.
- La motivación
- Los intereses de los niños

Para lograr la significatividad lógica (secuencia lógica del aprendizaje) y la significatividad psicológica (el aprendizaje no debe estar alejado de los conocimientos previos).

El aprendizaje será significativo solo cuando el niño sea capaz de aplicar lo aprendido a nuevas situaciones.

En este sentido la aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego ayuda a los niños para que logren mejores aprendizajes.

#### **4 DURACIÓN**

Se desarrolló en los meses de julio, agosto, septiembre y octubre del 2014

#### **5 DESARROLLO DEL PROGRAMA**

A continuación presentamos diferentes tipos de dinámicas como son: de concentración, de participación, de presentación, para trabajar en equipo y para enseñar valores, las cuales están diseñados a su realidad de los niños, a su contexto, a su cultura,



etc. Con la finalidad de darles la oportunidad de construir su aprendizaje y así sea significativo para en el futuro tener niños talentosos, creativos, solidarios, líderes, expresivos, comunicativos ya que gracias a aplicación de dichas dinámicas los niños desarrollan sus potencialidades físicas e intelectuales los que le ayudaran a formar su personalidad adquiriendo valores y destrezas.

Para los docentes el juego debe ser una estrategia didáctica que propicie el aprendizaje, es así como el niño mediante el juego es capaz de crear situaciones que le permitan enriquecer sus potencialidades.

A continuación describimos las dinámicas didácticas propuestas en cada una de las sesiones de aprendizaje.

## **DINÁMICA 1**

### **NOMBRE “EL NÚMERO QUE HABLA”**

#### **OBJETIVO:**

Relacionar los números con las actividades que realiza.

#### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

- La docente explica a los niños en que consiste la dinámica.
- Luego les indica que vamos a formar dos filas por afinidad, donde los niños de la fila “A” tengan una caja con tarjetas conteniendo cada tarjeta un dígito con los números del 1 al 5 y en cada una de ellas hay una consigna que cumplir.
- Los niños de la fila “B” cogerán una tarjeta, le darán a la profesora para que lo lea.
- Si en la tarjeta sale el número 1 todos los niños nos sentamos; si sale el número 2 nos ponemos de pie; si sale el número 3 damos un salto; si sale el número 4 cierran los ojos; si sale el número 5 aplauden.
- La docente observa si los niños cumplen, aceptan las reglas del juego, participan alegremente o hubo desorden.
- Al final se realiza la evaluación de todo el grupo.

## **DINÁMICA 2**

### **NOMBRE “EL ESPEJO”**

#### **OBJETIVO:**

Desarrollar habilidades y destrezas mediante movimientos corporales.

#### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

- La docente explica a los niños que formen parejas por afinidad.
- Luego que se coloquen uno frente al otro, donde un niño realizara ciertos movimientos el otro niño lo repetirá los mismos movimientos en calidad de espejo.
- Finalmente nos sentamos en el piso para dialogar como se sintieron.

## **DINÁMICA 3**

### **NOMBRE “ARMA Y DESARMA”**

#### **OBJETIVO:**

Fomentar la colaboración y trabajo en equipo respetando el rol de cada uno.

#### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

- Formamos dos grupos uno de los niños más pequeños y otros de los niños más grandes.
- La docente coloca en el piso una cantidad de tarros e indica que el grupo de los niños pequeños alcanzará los tarros al grupo de los niños grandes para que armen una torre.
- Los niños comienzan a armar hasta lo que puedan o hasta que se caiga la torre, una vez que cae la torre lo vuelven a armar el grupo de los niños grandes.
- La docente observa que los niños participan libremente, si colaboran o no, si saben trabajar en equipos o son indiferentes.
- La docente al finalizar explica la importancia de ayudarnos unos a otros para lograr nuestros objetivos.

## **DINÁMICA 4**

### **NOMBRE “CONEJO A SU CONEJERA”**

#### **OBJETIVO:**

Explorar sus posibilidades de movimiento.

#### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

- El juego consiste en: dos niños se cogen de las manos y un tercero irá al centro quien simulará ser el conejo.
- Al sonido de la pandereta, el niño que está al centro sale a comer hierba saltando imitando a ser conejo.
- Luego la docente dice “conejos a su conejera” y todos los conejos regresan tratando de no equivocarse cuál fue su conejera.
- La docente observa con qué rapidez o lentitud se desplazan.
- Finalmente dialogan si este juego se podría jugar solos o en grupo para valorar el trabajo en equipo.

## **DINÁMICA 5**

### **NOMBRE “ESTOY CANSADITO”**

#### **OBJETIVO:**

Participar en actividades de descanso y relajamiento.

#### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

- La docente invita a los niños a sentarse en el piso libremente, en silencio escuchamos música suave; de tal forma que se relajen y eliminen la tensión física y la ansiedad.
- Cuando se termina la música la docente inicia el diálogo ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?
- Se socializa las ideas de los niños para ver su capacidad de comunicación, si hablan con claridad y fluidez.
- Hacerles notar que cuando estamos cansados es necesario descansar.

## **DINÁMICA 6**

### **NOMBRE “EL GLOBO”**

#### **OBJETIVO:**

Trabajar la solidaridad entre compañeros

#### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

- Se les indica que formamos tres grupos.
- A cada grupo se les reparte un globo inflado.
- Se les dice que hagan una ronda y nos juntemos bien pegaditos, con las manos detrás.
- El objetivo es que el globo no caiga al piso.
- Todos vamos a trabajar y luchar para que el globo no caiga pero sin utilizar las manos (se puede hacer con tu cabeza, hombros, pecho).
- Gana el grupo que nunca dejó caer el globo al piso.

## **DINÁMICA 7**

### **NOMBRE “EL LAZARILLO”**

#### **OBJETIVO:**

Fomentar la confianza entre los miembros del grupo.

#### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

- Se forman parejas por afinidad.
- Uno de los niños hará de ciego, se le vendará los ojos con una tela, y el otro niño hará de lazarillo.
- Las parejas empezaran el recorrido sin comunicarse verbalmente (al sonido de silbato).
- Lo único que está permitido es que el lazarillo guíe a su ciego con sus manos, es decir para que gire a su derecha o izquierda le dará un golpecito en su hombro a su ciego.
- La docente observa si el lazarillo guía bien a su ciego o lo guía por los lugares feos para que se caiga y se burle de él, o de lo contrario lo lleva por lugares bonitos para que no corra peligro.
- Esto le sirve a la docente para que a final socialicen las ideas con sus niños donde cada uno explicará cómo se sintió.



## **DINÁMICA 8**

### **NOMBRE “LA GRANJA”**

#### **OBJETIVO:**

Descubrir la importancia de la comunicación.

#### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

- Nos agrupamos por afinidad cada cuatro niños.
- En cada un grupo elegimos el nombre de un animal.
- Una vez repartido el nombre de los animales se les venda los ojos a todos y al sonido del silbato se desplazan por el patio.
- La docente explica a los niños que cada uno debe encontrar a su compañero mediante sonidos onomatopéyicos de acuerdo al nombre del animal que hayan elegido (el pato encontrará a los otros tres patos, el pollo a los tres pollos, etc.).
- La docente observa con qué facilidad o dificultad se agrupan y se comunican.
- Finalmente socializan todo lo ocurrido

## **DINÁMICA 9**

### **NOMBRE “MIS MANITAS”**

#### **OBJETIVO:**

Participar en actividades solo utilizando las manos.

#### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

- La docente entrega a los niños hojas de papel boom y pregunta ¿Qué podemos hacer con estos papeles? ¿se los podrá transformar?
- Los niños exploran libremente acciones con sus manitas.
- Luego se les enseña la figura del barco para que cuando el niño empieza a trabajar sepa perfectamente hacia dónde va y trabará con mayor interés la técnica del origami.
- La docente irá explicando y demostrando como se hace el barco para que los niños vayan confeccionando para terminar juntos.
- Exponemos nuestros trabajos.

## **DINÁMICA 10**

### **NOMBRE “FIDO ESTÁ ENFERMITO”**

#### **OBJETIVO:**

Desarrollar la creatividad.

#### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

- La docente pide que los niños formen tres grupos e indica de que a un grupo se le denomina el equipo amarillo, el otro rojo y el otro equipo azul.
- El equipo amarillo representará a los animalitos.
- El equipo rojo a los veterinarios.
- Y el equipo azul a los dueños de los animales.
- La docente observará la participación de los niños después de la realización de un socio drama para ver si demuestran o no cariño por los animales.
- Finalmente comparten como se sintieron.

## **6 RECURSOS:**

**Humanos:** Profesora, niños, y padres de familia.

**Materiales:** Útiles de escritorio, material didáctico estructurado y no estructurado y materiales de la zona.

**Económicos:** Recursos propios de la docente investigadora

## **7 EVALUACIÓN:**

- La evaluación se realizará observando la participación de cada uno de los niños en el desarrollo de las dinámicas propuestas y se lo hará con el instrumento de evaluación a través de la lista de cotejo.
- En el programa de dinámicas didácticas se evaluará a través a los objetivos propuestos en dicho programa, utilizando la ficha de observación.

## APÉNDICE 04

### Resumen del Programa de Dinámicas Didácticas

DINÁMICAS	OBJETIVO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS
1. El número que habla	Relacionar los números con las actividades que realiza.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se forman dos filas de niños por afinidad fila "A" y "B".</li><li>- Los niños de la fila "A" cogen una tarjeta de la caja, la docente lo lee.</li><li>- Los niños de la fila "B" ejecutan lo que indica la tarjeta.</li></ul>
2. El espejo	Desarrollar habilidades y destrezas mediante movimientos corporales.	<ul style="list-style-type: none"><li>- La docente indica a los niños que formen parejas colocándose uno delante del otro donde un niño realiza ciertos movimientos y el otro repetirá los mismos simulando ser el espejo.</li></ul>
3. Arma y desarma	Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo respetando el rol de cada uno.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se forman dos grupos, uno de los niños más pequeños y otro de los niños más grandes.</li><li>- La docente coloca en el piso cierta cantidad de tarros. E indica al grupo de los más pequeños que alcancen los tarros a los niños más altos para armar la torre, hasta donde puedan (o hasta donde se caiga) y la vuelven a armar colaborando todos.</li></ul>
4. Conejo a su conejera.	Explorar sus posibilidades de movimiento.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dos niños se cogen de la mano y un tercero va al centro simulando ser el conejo, al sonido del silbato saldrán a comer pasto saltando como si fueran conejos.</li><li>- Nuevamente al sonido del silbato regresan a su conejera sin equivocarse cuál fue su conejera.</li><li>- La docente observa la rapidez o lentitud con la que se desplazan.</li><li>- Finalmente se dialoga sobre dicho juego.</li></ul>
5. Estoy cansadito.	Participar en dinámicas de descanso y relajamiento.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nos sentamos en el piso formando un círculo y escuchamos música suave de tal forma que eliminen la tensión física y la ansiedad.</li><li>- Se socializa las ideas de los niños dejando notar que cuando estamos cansaditos es necesario descansar.</li></ul>

6. El globo.	Trabajar la solidaridad entre compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos tres grupos a cada uno se le reparte un globo inflado.</li> <li>- Los integrantes del grupo nos juntamos bien unidos, con las manos detrás y tratamos de no dejar caer el globo al piso sin utilizar las manos.</li> <li>- La idea es no dejar caer el globo al piso con el esfuerzo de todo el grupo.</li> </ul>
7. El lazarillo.	Fomentar la confianza entre los miembros del grupo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos parejas.</li> <li>- Un niño hará de ciego (ojos vendados), el otro de lazarillo, al sonido del silbato empiezan un recorrido por el patio previa explicación de la docente donde indica que el lazarillo guiará a su ciego sin palabras solamente con las manos le dará una señal tocando el hombro del niño para que gire a la izquierda o a la derecha.</li> <li>- Finalmente cada niño compartirá como se sintió para socializar sus ideas.</li> </ul>
8. La granja.	Descubrir la importancia de la comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos agrupamos de cada cuatro (04) niños, cada grupo elige el nombre de un animal, luego se les venda los ojos a todos, al sonido del silbato se desplazan por el patio.</li> <li>- Nuevamente al sonido del silbato tratan de agruparse de cuatro (04) mediante el sonido onomatopéyico del animal que eligieron ser.</li> </ul>
9. Mis manitas.	Participar en actividades sólo utilizando las manos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente entrega a los niños hojas de papel bond ¿qué podemos hacer con estos papeles? ¿se los podrá transformar?.</li> <li>- Los niños exploran libremente acciones con sus manitos.</li> <li>- Realizamos la técnica del origami.</li> </ul>
10. Fido está enfermito.	Desarrollar la creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos tres (03) grupos, uno denominado grupo amarillo, otro grupo rojo y el otro grupo azul.</li> <li>- El grupo amarillo representa a los animalitos, el grupo rojo los veterinarios, el grupo azul a los dueños de los animales.</li> <li>- La docente da las orientaciones para participar de un sociodrama.</li> <li>- Se observa la participación de los niños.</li> </ul>

## **EVALUACIÓN:**

- La evaluación se realizará observando la participación de cada uno de los niños en el desarrollo de las dinámicas propuestas y se lo hará con el instrumento de evaluación a través de la lista de cotejo.
- En el programa de dinámicas didácticas se evaluará a través a los objetivos propuestos en dicho programa, utilizando la ficha de observación.

## APÉNDICE 05

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

MAESTRANTE: CESILIA SANCHEZ CORREA							
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: GESTIÓN DE LA CALIDAD EDUCATIVA.							
EJE TEMÁTICO: 2.2. FORMACIÓN EN COMPETENCIAS Y CALIDAD EDUCATIVA.							
PROYECTO: INFLUENCIA DE LAS DINAMICAS DIDACTICAS BASADAS EN EL JUEGO, EN EL APRENDIZAJE NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. N°039, CALQUIS-SAN MIGUEL							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA Y TÉCNICAS	
¿Cuál es la influencia de la aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego en el aprendizaje de niños del nivel inicial en la I.E. N°039, Calquis - San Miguel?	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Determinar la influencia de la aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego en el aprendizaje de niños de Educación Inicial en la I.E. N° 039, Distrito de Calquis - San Miguel.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>a) Identificar el nivel de aprendizaje de los niños.</p> <p>b) Aplicar dinámicas didácticas basadas en el juego para el aprendizaje de los niños.</p> <p>c) Medir el nivel de aprendizaje logrado luego de la aplicación de las dinámicas didácticas basadas en el juego, de los niños.</p>	La aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego, influye significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E. N° 039, Distrito de Calquis-San Miguel.	<p><b>Variable Independiente:</b></p> <p><i>Dinámicas didácticas basadas en el juego:</i></p> <p>Es una herramienta que sirve para mantener el ritmo de la rutina de clase y evita caídas pronunciadas que puedan despistar o afectar la atención de los participantes, en su tarea de aprendizaje o al docente en su tarea de enseñanza, dichas dinámicas permiten estudiar la psicología de los participantes, aumentando la eficacia del trabajo pedagógico. Las dinámicas tienen carácter de juego y el juego es de vital importancia en el desarrollo integral del niño es tan inmediato como el hambre y la sed; a través del juego el niño aprende muchas cosas.</p> <p><b>Variable dependiente:</b></p> <p><i>El aprendizaje:</i> Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.</p>	<p>Participa de diferentes dinámicas tales como:</p> <p><b>Dinámicas de concentración.-</b> Es la que ayuda a los docentes y alumnos a adquirir una rutina de aula activa, es decir incentivan y motivan durante toda la clase.</p> <p><b>Dinámicas de participación.-</b> Son las que permiten incentivar procesos de participación, expresión e integración.</p> <p><b>Dinámicas de presentación.-</b> Son las que se utilizan para el comienzo del curso escolar o cuando hay una nueva incorporación sirve para que se relacionen y se conozcan entre ellos.</p> <p><b>Dinámica para trabajar en equipo.-</b> Tienen como finalidad conseguir individuos socialmente eficaces capaces de relacionarse con los demás.</p> <p><b>Dinámicas de enseñanza de valores.-</b> Tiene por finalidad ayudar a los niños para que aprendan a respetar turnos, aceptar reglas, hacer solidarios, etc.</p> <p>Aprenden a participar con agrado y optimismo en diferentes dinámicas ya sean individuales o grupales.</p> <p>A fortalecer sus creatividad dentro del desarrollo de las actividades lúdicas y de toda las actividades que se desarrollan en el aula. A asumir con responsabilidad normas, reglas, consignas.</p>	- Lista de cotejo. - Fichas de observación.	<p><b>Tipo de investigación</b> Cualitativo – Cuantitativo.</p> <p><b>Diseño de la investigación</b> Pre experimental.</p> <p><b>Tratamiento estadístico:</b> Procesamiento de datos, análisis e interpretación de los mismos.</p> <p><b>Población y muestra</b> Estuvo conformada por 20 niños de la I.E. N° 039, Calquis – San Miguel.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos:</b></p> <p><b>Técnicas:</b> - Pre-Test - Post-Test - Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> - Lista de cotejo - Ficha de observación.</p>	



VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

INFORME DE VALIDACIÓN

I. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN

"Influencia de las Dinámicas didácticas Basadas en el Juego en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial de la I.E. N° 039 Calquis - San Miguel"

II. INSTRUMENTO

Ficha de Observación, sirvió como Pre Test y Post Test en la investigación.

III. DATOS DEL EXPERTO

3.1. NOMBRES Y APELLIDOS

Elmer Arquímedes Regalado Catalán

3.2. CARGO E INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA QUE LABORA

Director I. E. N° 82774 - Santa Rosa

3.3. GRADO ACADÉMICO

Maestro en Ciencias en Educación Superior

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIO	DEFICIENTE 0 - 20%	REGULAR 21 - 40%	BUENA 41 - 60%	MUY BUENA 61 - 80%	EXCELENTE 81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables en una Institución Educativa.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar la influencia de la estrategia participativa.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

V. OPINIÓN DE PLICACIÓN

El instrumento es coherente y válido para ser aplicada en EBR - Educación Inicial

VI. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

90%

San Miguel, 04 De agosto Del 2014.

*(Firma)*

Firma del Experto Informante

DNI N° 17819861

395-2014-EPG-RCU-1182-2014-VINC.

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

INFORME DE VALIDACIÓN

I. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN

"Influencia de las Dinámicas didácticas Basadas en el Juego en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial de la I.E. N° 039 Calquis - San Miguel"

II. INSTRUMENTO

Ficha de Observación, sirvió como Pre Test y Post Test en la investigación.

III. DATOS DEL EXPERTO

3.1. NOMBRES Y APELLIDOS

Elmer Arquímedes Regalado Batalán

3.2. CARGO E INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA QUE LABORA

Director I.E. N° 82774 - Santo Rosa.

3.3. GRADO ACADÉMICO

Maestro en Ciencias en Educación Superior

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIO	DEFICIENTE 0 - 20%	REGULAR 21 - 40%	BUENA 41 - 60%	MUY BUENA 61 - 80%	EXCELENTE 81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables en una Institución Educativa.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar la influencia de la estrategia participativa.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

V. OPINIÓN DE PLICACIÓN

El instrumento es coherente y válido para ser aplicada en EBR - Educación Inicial

VI. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

90%

San Miguel, 04 De agosto Del 2014.

Batalán

Firma del Experto Informante

DNI N° 17819861

395-2014-EP6-RCU-1182-2014 UNC.

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

INFORME DE VALIDACIÓN

I. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN

"Influencia de las Dinámicas didácticas Basadas en el Juego en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial de la I.E. N° 039 Calquis - San Miguel"

II. INSTRUMENTO

Ficha de Observación, sirvió como Pre Test y Post Test en la investigación.

III. DATOS DEL EXPERTO

3.1. NOMBRES Y APELLIDOS

Elmer Arquímedes Regalado Catalán

3.2. CARGO E INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA QUE LABORA

Director I. E. N° 82774 - Santa Rosa

3.3. GRADO ACADÉMICO

Maestro en Ciencias en Educación Superior

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIO	DEFICIENTE 0 - 20%	REGULAR 21 - 40%	BUENA 41 - 60%	MUY BUENA 61 - 80%	EXCELENTE 81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables en una Institución Educativa.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar la influencia de la estrategia participativa.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

V. OPINIÓN DE PLICACIÓN

El instrumento es coherente y válido para ser aplicada en EBR - Educación Inicial

VI. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

90%

San Miguel, 04 De agosto Del 2014.

*Regalado Catalán*

Firma del Experto Informante

DNI N° 17819861

395-2014-EP6-RCU-1182-2014 UNC

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

INFORME DE VALIDACIÓN

I. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN

"Influencia de las Dinámicas didácticas Basadas en el Juego en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial de la I.E. N° 039 Calquis - San Miguel"

II. INSTRUMENTO

Ficha de Observación, sirvió como Pre Test y Post Test en la investigación.

III. DATOS DEL EXPERTO

3.1. NOMBRES Y APELLIDOS

Elmer Arquímedes Regalado Catalán

3.2. CARGO E INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA QUE LABORA

Director I.E. N° 82774 - Santa Rosa

3.3. GRADO ACADÉMICO

Maestro en Ciencias en Educación Superior

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIO	DEFICIENTE 0 - 20%	REGULAR 21 - 40%	BUENA 41 - 60%	MUY BUENA 61 - 80%	EXCELENTE 81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables en una Institución Educativa.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar la influencia de la estrategia participativa.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

V. OPINIÓN DE APLICACIÓN

El instrumento es coherente y válido para ser aplicada en EBR - Educación Inicial

VI. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

90%

San Miguel, 04 de agosto Del 2014.

*Regalado Catalán*

Firma del Experto Informante

DNI N° 17819861

395-2014-EPG-RCU-1182-2014 UNE.