



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN



ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

LA TEORÍA DEL JUEGO EN LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE EDUCACIÓN INICIAL N° 626, COMUNIDAD EL PROGRESO DISTRITO DE CHALAMARCA, PROVINCIA DE CHOTA, CAJAMARCA 2019

Para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación

Presentado por:

Anita Yamilet Cieza Moreto

Asesor:

M. Cs. José Rosario Calderón Bacón

Cajamarca – Perú

2023



CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

- Investigador:
..... ANITA YAMILET CIEZA MORETO
DNI: H7815731
Escuela Profesional/Unidad UNC:
..... ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE
- Asesor:
..... M. Cs. JOSÉ ROSARIO CALDERÓN BACÓN
Facultad/Unidad UNC:
..... FACULTAD DE EDUCACION
- Grado académico o título profesional
 Bachiller Título profesional Segunda especialidad
 Maestro Doctor
- Tipo de Investigación:
 Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional
 Trabajo académico
- Título de Trabajo de Investigación:
..... LA TEORÍA DEL JUEGO EN LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EN
..... LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
..... DE EDUCACIÓN INICIAL N.º 626 COMUNIDAD EL PROGRESO DISTRITO
..... DE CHALAMARCA, PROVINCIA DE CHOTA, CAJAMARCA 2019
- Fecha de evaluación: 06 / 01 / 2024
- Software antiplagio: TURNITIN URKUND (OURIGINAL) (*)
- Porcentaje de Informe de Similitud: 8%
- Código Documento: oid: 3117-302073921
- Resultado de la Evaluación de Similitud:
 APROBADO PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 06 / 01 / 2024

<i>Firma y/o Sello Emisor Constancia</i>

..... Nombres y Apellidos: JOSÉ ROSARIO CALDERÓN BACÓN DNI: 26715019

* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023

COPYRIGHT © 2023 by
ANITA YAMILET CIEZA MORETO.
Todos los derechos reservados



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente



FORMATO N° 23

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

En la ciudad de Cajamarca, siendo las Diez horas del día 15 de junio del 2023; se reunieron en el ambiente Auditorio Fac. Educ., de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del proceso de obtención del Grado Académico de Bachiller en la modalidad de Sustentación de Trabajo de Investigación, integrado por:

Presidente: Docente Prof. Amóstenes Marín Chávez
Secretario: Docente Lic. Oscar Jaime Marín Rosell
Vocal: Docente Dr. Jorge Daniel Díaz Farica
Asesor: Docente Mag. José Rosario Calderón Bacón
Representante de la UIFE: Docente Dr. Jorge Daniel Díaz Farica

Con el objeto de evaluar la Sustentación del Trabajo de Investigación titulado: 'La teoría del juego en los estándares de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad El Progreso distrito de Chalamarca, provincia de Chota, Cajamarca 2019'

presentado por: Arista Jamilet Cieza Moreto con la finalidad de obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación.

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y recibidas las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y contenido del Trabajo de Investigación, luego de la deliberación respectiva, el Trabajo de Investigación se considera: APROBADO (X) DESAPROBADO (), con el calificativo de: catorce (14)

(Letras) (Números)

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, informó públicamente el resultado obtenido por el sustentante.

Siendo las 11:45 horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 15 de junio del 2023

Handwritten signatures for Presidente, Secretario, Vocal, Asesor, and UIFE.

DEDICATORIA

Agradecer primero a Dios, luego a mí querida familia por su apoyo incondicional y las fuerzas implantadas hacia mi persona para seguir superándome profesionalmente; a los docentes por su gran apoyo brindado en el desarrollo de este trabajo para culminar con éxito esta tarea emprendida.

Anita

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, agradezco a Dios por concederme la vida y las fuerzas para emprender y cultivar hábitos que me han ayudado a formarme como persona de bien para la sociedad, así como el conocimiento que nos brinda para poder realizar este presente trabajo de investigación.

A mí querida familia quienes me brindan todo su apoyo para culminar con mis estudios de perfeccionamiento docente.

Anita

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, se realizó mediante un estudio pre experimental de un solo grupo, con el objetivo de Determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. La hipótesis que orientó el trabajo es el uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. El estudio se fundamenta en los aportes de las teorías de aprendizaje por medio del juego como son Para Karl Groos y la teoría sociocultural de Vygotsky. En lo referente a la metodología y a la recolección de datos, se aplicó el pretest después de desarrollar las actividades programadas se aplicó el postest en el grupo de investigación. Se realizó la prueba de normalidad mediante el estadístico Shapiro – Wilk porque la población de estudio de fue de 15 estudiantes, La justipreciación de la hipótesis fue mediante prueba de los rangos con signos de Wilcoxon obteniéndose un **p Valor de $0,001 < 0,05$** en donde se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo. El desarrollo incluyó sesiones de clase manejando la teoría de juegos., para determinar si existe influencia con el rendimiento académico en los estudiantes. Con lo cual se demuestra que se cumplieron los objetivos formulados y que la hipótesis ha sido confirmada.

Palabras claves: Teoría de juego y estándares de aprendizaje.

ABSTRACT

The present research work was carried out through a pre-experimental study of a single group, with the objective of determining to what extent the game favors the learning standards of children at the initial level of the Educational Institution N°. 626, community El progress district of Chalamarca, Province of Chota, Cajamarca. The hypothesis that guided the work is the use of the game significantly favors the learning standards of the children of the initial level of the Educational Institution N°. 626, community of progress, district of Chalamarca, Province of Chota, Cajamarca. The study is based on the contributions of learning theories through play such as Para Karl Groos and Vygotsky's sociocultural theory. Regarding the methodology and data collection, the pretest was applied after developing the scheduled activities, the posttest was applied in the research group. The normality test was performed using the Shapiro - Wilk statistic because the study population was 15 students. The justipreciation of the hypothesis was through the Wilcoxon signed rank test, obtaining a p value of $0.001 < 0.05$ where The null hypothesis is rejected and the working hypothesis is accepted. The development included class sessions handling game theory, to determine if there is an influence on academic performance in students. With which it is demonstrated that the formulated objectives were met and that the hypothesis has been confirmed.

Keywords: Game theory and learning standards.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE.....	ix
LISTA DE TABLAS	xi
LISTA DE FIGURAS	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1. El problema de investigación.....	3
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.3.1. Justificación teórica.....	5
1.3.2. Justificación práctica.....	6
1.3.3. Justificación metodológica.....	6
1.4. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	7
1.4.1. Delimitación epistemológica.....	7
1.4.2. Delimitación espacial	7
1.4.3. Delimitación temporal.....	8
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	8
1.5.1. Objetivo general.....	8
1.5.2. Objetivos específicos	8
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	10
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
2.1.1. A nivel internacional.....	10
2.1.2. A nivel nacional	11
2.1.3. A nivel local.....	13
2.2. MARCO TEÓRICO-CIENTÍFICO DE LA INVESTIGACIÓN	14
2.2.1. Conceptos, teorías y dimensiones de la variable Juego.....	14
2.2.2. Teoría del pre ejercicio de Karl Groos (1898)	15
2.2.3. Teoría Vygotskyana (Sociocultural)	16
2.2.4. Conceptos, teorías y dimensiones de la variable estándares de aprendizaje.	19

2.3.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	25
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO		27
3.1.	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	27
3.2.	VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.....	27
3.3.	MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	28
3.5.	MUESTRA	29
3.6.	UNIDAD DE ANÁLISIS	29
3.7.	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	29
3.8.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	29
3.9.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	30
3.9.1.	Ficha técnica de los instrumentos de medición:	30
3.10.	TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS DATOS.....	31
3.11.	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD	31
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN		32
4.1.	RESULTADOS DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES DE ESTUDIO.....	32
4.1.1.	Resultados descriptivos de la variable estándares de aprendizaje pre y post test.....	33
4.2.	RESULTADOS DE LA PRUEBA DE NORMALIDAD	38
4.3.	CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	39
4.4.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS	44
CONCLUSIÓN.....		47
SUGERENCIAS Y/O RECOMENDACIONES.....		49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		51
ANEXOS		54
Anexo 1: Matriz de Consistencia		55
Anexo 2: Instrumento para los estándares de aprendizaje Pre y Post Test		57
Anexo 3: Validación de Instrumento		58
Anexo 4: Fiabilidad del Instrumento.....		62
Anexo 5: Sesiones de Aprendizaje.....		63

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Muestra de estudio por edades.....	32
Tabla 2 Resumen de competencias y estándares de educación inicial.....	33
Tabla 3 Nivel de desarrollo de los estándares de aprendizaje pre y post test.....	354
Tabla 4 Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión construye su identidad pre y post test.....	36
Tabla 5 Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna pre y post test	376
Tabla 6 Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión resuelve problemas de cantidad y movimiento pre y post test	37
Tabla 7 Prueba de normalidad.....	38
Tabla 8 Prueba de Signos de Wilcoxon hipótesis general.....	40
Tabla 9 Prueba de Signos de Wilcoxon hipótesis específica 01.	41
Tabla 10 Prueba de : Signos de Wilcoxon hipótesis específica 02.	42
Tabla 11 Prueba de Signos de Wilcoxon hipótesis específica 03.	43

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Muestra de estudio por edades.....	32
Figura 02: Distribución de frecuencia de la variable estándares de aprendizaje pre y post test.	34
Figura 03: Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión construye su identidad pre y post test.	35
Figura 04: Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna pre y post test.	36
Figura 05: Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión resuelve problemas de cantidad y movimiento pre y post test.	37

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se propone aportar información ya contrastada por medio de los resultados obtenidos sobre algunos aspectos que todavía no parecen estar suficientemente muy claros, respecto en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de las dimensiones de estudio Construye su identidad. Se comunica oralmente en su lengua materna. Resuelve problemas de cantidad y movimiento. de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.; así mismo, brindar información sobre un tema escasamente estudiado en nuestro ámbito de trabajo, y como el juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. Todo esto con la única finalidad de mejorar las prácticas pedagógicas, clima institucional, y disminuir los índices del bajo rendimiento académico y aumentar los hábitos de estudio en los estudiantes de educación.

En forma paralela se ha hecho un estudio para establecer diferencias estadísticamente significativas, según las dimensiones de las variables consideradas en este trabajo de investigación.

En tal sentido, este estudio de investigación resulta valioso por las siguientes consideraciones: a. Por ser un tema no tratado en nuestro ámbito de la provincia de Chota, con los docentes de nuestra especialidad. Es distinto a otras investigaciones referidas al tema de investigación realizadas a nivel nacional e internacional. b. Para la pedagogía, por ser un estudio que recoge aportes de diferentes ciencias que explica de como la teoría del juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el Progreso

distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019 año 2019, que se considera como un actor dentro del proceso educativo. c. Para el proceso de enseñanza aprendizaje porque permite explicar que existe un favorecimiento de la teoría del juego en los estándares de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el Progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. d. Para el propio docente, quien probablemente no ha comprendido que la teoría del juego favorece directamente con los estándares de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial.

La investigación comprende cuatro capítulos. En el capítulo I, se aborda el problema de investigación, su planteamiento y su formulación, la hipótesis y los objetivos. En el capítulo II, se desarrolla el marco teórico; se aborda los antecedentes de investigación, las teorías o enfoques que sustentan los hábitos de estudio y el rendimiento académico. En el capítulo III, se formula la metodología de la investigación, la población y la muestra, las variables operacionalizadas y la matriz correspondiente, el tipo y diseño de investigación, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y procesamiento de los datos. En el capítulo IV, corresponde a los resultados y discusión, se presentan tablas y figuras de los resultados de la investigación, así como la contratación de la hipótesis.

En la parte final del trabajo de investigación, se expone las conclusiones de la investigación, las sugerencias, la lista de referencias y los anexos correspondientes; además se incluye la matriz de consistencia.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. El problema de investigación

1.1. Planteamiento del problema

En pleno siglo XXI, hay una transformación acelerada de la sociedad, por ende, en los niños del nivel inicial. Los sistemas educativos en los países desarrollados europeos, norteamericanos y algunos asiáticos, sostienen que estas generaciones mejoren sus competencias para adaptarse a los cambios actuales como: tecnología, ciencia, cibernética, informática y otros.

En nuestro país, la carencia de valores humanos, el sentido de identidad y pertenencia se pierde en nuestro entorno. Frente a esta situación el Ministerio de Educación viene implementado políticas para el mejoramiento, como las capacitaciones, resultados de aprendizaje y en base a ello dar posibles soluciones.

La diversificación curricular es una puerta abierta para los docentes del nivel inicial, es ahí donde el juego prepara para la vida adulta y la supervivencia. Darwin, indica que sobreviven las especies mejora adaptadas en las condiciones cambiantes del medio.

En la etapa de Educación Infantil los niños encuentran en su cuerpo y en el movimiento las principales vías para entrar en contacto con la realidad que los envuelve y, de esta forma, adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que viven, crecen y se desarrollan. Sin duda, el progresivo descubrimiento del propio cuerpo como fuente de sensaciones, y la exploración de las posibilidades corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las cuales se irá construyendo el pensamiento infantil. Asimismo, las relaciones afectivas establecidas en situaciones de actividad motriz, y en particular a través del juego, serán esenciales para el desarrollo emocional.

A lo largo de esta etapa se atenderá al desarrollo de la afectividad como dimensión esencial de la personalidad infantil, potenciando el reconocimiento, la expresión y el control progresivo de emociones y sentimientos. En Educación infantil, el juego es un elemento clave para la adquisición del conocimiento de sí mismo por parte del niño y para el desarrollo de su autonomía personal, ya que el juego en esta etapa educativa es una actividad que integra la acción con las emociones y el pensamiento, y favorece el desarrollo social.

En la provincia de Chota, donde se ubica nuestra Institución Educativa de Educación Inicial, también se observa la deficiencia como práctica pedagógica por parte de los docentes el juego como estrategia en las sesiones de aprendizaje.

En lo que respecta a la I.E. N° 626, Comunidad del Progreso, hemos identificado a través de la práctica haciendo una deconstrucción en la práctica pedagógica la deficiencia en los juegos, donde hay cierto temor para jugar en los estudiantes del nivel inicial de dicha comunidad.

Existe pues la necesidad de innovar y proponer métodos estratégicos y pertinentes para tener mayor efectividad en los estándares de aprendizaje. Estas son las razones que sustentan la relevancia del trabajo de investigación, la teoría del juego y los estándares de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial, Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, Comunidad del Progreso, distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

1.2. Formulación del problema

Problema general

¿En qué medida favorece el uso del juego el logro de los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N°

626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019?

Problemas derivados

- a. ¿En qué medida favorece el uso del juego el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia construye su identidad de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019?
- b. ¿En qué medida favorece el uso del juego el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019?
- c. ¿En qué medida favorece el uso del juego el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad y movimiento, de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019?

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Justificación teórica

El presente trabajo de investigación tiene como propósito aportar al conocimiento existente sobre si el uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial

N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Los resultados de la investigación son sistematizados como una propuesta para ser incorporada a la programación curricular anual y en el proyecto educativo institucional, puesto que la estrategia planteada coadyuva al mejoramiento de la práctica pedagógica.

1.3.2. Justificación práctica

A nivel práctico, el presente estudio, permite seguir precisando más, los factores que interfieren en el adecuado desempeño académico de los estudiantes. La información obtenida se constituirá en herramientas para los docentes que pueden ayudar en la formación o cambio de hábitos de estudio adecuados en sus estudiantes, de esta manera obtener el desarrollo de la competencia académica, y por añadidura un mejor prestigio institucional.

Los resultados obtenidos de esta investigación, servirán como antecedentes para otras investigaciones afines.

1.3.3. Justificación metodológica

Metodológicamente con el presente trabajo, se pretende demostrar que el uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Y de acuerdo al diseño de investigación correspondiente, se elaborarán instrumentos para medir la variable independiente (X) “**El juego**” y su influencia en la variable dependiente (Y) “**Estándares de aprendizaje**”, con el apoyo de las técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales correspondientes.

1.4. Delimitación de la investigación

1.4.1. Delimitación epistemológica

Enfoque positivista

El enfoque aparece con Augusto Comte, a inicios de la mitad del siglo XIX, fue la disciplina de la filosofía la encargada de respaldar el sustento que tenía respecto al enfoque que dio nacimiento Descartes, dentro de lo que contribuyó a esta idea de estudio dentro de la sociedad de la investigación, a fin de superar la forma especulativo, lo que indica que la realidad social humana debería de ser comprendida científicamente.

Es importante señalar que este enfoque positivista ha tenido lugar a distinguidas aportaciones al mundo de la ciencia y el conocimiento dentro del planteamiento de la sociedad, esto nos ha permitido tener un papel protagónico en el desarrollo de revolución del conocimiento a lo largo de siglo XX.

En las investigaciones educativas y en las sociales, en general esta relación de separación entre el sujeto y el objeto impide ver la rama interactiva propia de la educación, pues todos los componentes conforman estructuras dinámicas muy orgánicas muy dinámicas, insertas en la praxis que funde interacciones e ingredientes humanos muy diversos.

1.4.2. Delimitación espacial

El presente trabajo de investigación se realizó en la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. El Distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019 es uno de los 19 distritos de la Provincia de Chota, ubicada en el Departamento de Cajamarca, bajo la administración del Gobierno regional de

Cajamarca, ubicado en la parte Norte central del Perú. Limita por el norte con el distrito de Tacabamba; por el este con los distritos de Chadín y Paccha; por el sur con el Distrito de Bambamarca, capital de la provincia de Hualgayoc; y, por el oeste con los distritos de Chota y Conchán.

1.4.3 Delimitación temporal

El desarrollo de la investigación se llevó a cabo entre los meses de agosto a diciembre - 2019.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

1.5.2. Objetivos específicos

Objetivo 1. Determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia construye su identidad de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Objetivo 2. Determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia Se comunica oralmente en su lengua materna de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Objetivo 3. Determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad y movimiento de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Luego de revisar diversas fuentes de investigación realizadas en años anteriores, en las diferentes bibliotecas especializadas y también en el internet que estén relacionados con la variable dependiente e independiente, hemos encontrado algunas investigaciones que tienen relación directa e indirecta con nuestro problema de investigación.

2.1.1. A nivel internacional

Arevalo & Carreazo, (2016) en su tesis de pregrado titulada: *“El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos”*. Para optar el grado académico de Licenciatura en Pedagogía infantil, tuvo por objetivo, Determinar de qué manera los padres de familia intervienen dentro del proceso educativo de sus hijos Crear actividades lúdico pedagógicas que le proporcionen a el docente diferentes estrategias pedagógicas que generen en los estudiantes un mayor interés por las clases, concluye: Deben entender que la implementación de nuevas estrategias pedagógicas son necesarias para mejorar el proceso de enseñanza de los niños y niñas. Replicar estas estrategias en los diferentes aulas de clases del hogar. Hacer sus clases de forma divertida y vivencial para los niños. Comprometerse a llevar a la clase recursos didácticos que ayuden o sirvan como estrategias para desarrollar sus clases.

Haro, (2019) En su tesis de pregrado titulada: *“Los juegos electronicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela abel sanchez del cantón pillaró”*. Para obtener el grado de Titulo de Licenciada en Ciencias de la Educación se planteo por objetivo, nvestigar la influencia de los juegos electrónicos en el bajo rendimiento escolar, utilizando métodos, técnicas, para lograr alumnos con un criterio

positivo legando a la siguiente conclusion: Casi en la totalidad de los criterios y artículos que se encontró en Internet, acerca de los juegos electrónicos son negativos. La mitad de los estudiantes varones encuestados admiten que van a los juegos electrónicos en los días laborables. Todos los maestros consideran que los estudiantes tienen problemas de rendimiento a causa de los juegos electrónicos.

Arcos, (2016) En su tesis de maestría titulada: *“Los estaandares de aprendizaje para la evaluacion del area de ciencias naturales de educacion basica superior”* se plateo el siguiente objetivo, Determinar si la Implementación de los Estándares de Aprendizaje incide en la evaluación del Área de Ciencias Naturales para la Educación Básica Superior. Llego a la siguiente conclusión: e ha comprobado que los docentes de la Unidad Educativa "Huachi Grande" no aplican los estándares de aprendizaje en el proceso de evaluación en el área de Ciencias Naturales; no conocen ni procuran implementar el currículo de Educación Básica Superior y sus diversos instrumentos curriculares para analizar y formular propuestas pedagógicas y evaluativas. Además, han relegado de manera progresiva el propósito formativo y la progresión que establece el currículum nacional y la secuencia establecida para la evaluación de los niveles educativos en mención.

2.1.2. A nivel nacional

Tuni & Ccayahuallpa, (2017) En su tesis de pregrado titulada: *“El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco”* Para optar el grado académico Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial; tuvo por objetivo verificar como el juego influye en el aprendizaje significativo de los niños de 5 años, y concluye: El juego libre en sectores brinda espacios a los niños y niñas de cinco años de edad para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

Demostrándose que al ejecutar la aplicación del juego libre en sectores todos los niños y niñas aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar sus aprendizajes.

Arias & Huaytane, (2021) en su tesis de pregrado titulada: *“El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial "Santa Rosa de Lima" -Yanacancha – Pasco”*, para optar el grado académico de Licenciada en Educación Inicial, tuvo por objetivo Determinar los efectos juego como estrategia pedagógica en el mejoramiento de los procesos de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial "Santa Rosa de Lima" -Yanacancha-Pasco, concluye: De acuerdo a los resultados alcanzados en la presente investigación podemos afirmar que, el juego como estrategia pedagógica mejora el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial "Santa Rosa de Lima" -Yanacancha – Pasco. 2019; lo cual se muestra en la comparación de los resultados de la prueba posttest del Grupo Experimental cuyos resultados son significativamente favorables en las dimensiones y criterios que formaron parte de la variable dependiente; lo cual demuestra la efectividad del programa; asimismo de acuerdo a la prueba de hipótesis realizada.

Peña (2021) En su tesis de pregrado titulada: *“El juego como recurso didáctico para la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa de Educación Inicial N°225 – Lagunas”*. Para optar el grado académico de Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación; tuvo por objetivo Diagnosticar el nivel de expresión oral en los niños y niñas de la I. E. I. 225 Lagunas-Morrope planificar, aplicar el programa de juegos para desarrollar la expresión oral los niños y niñas de 05 años en la I.E.I.225 Lagunas y comprobar el desarrollo de la expresión oral después de aplicar un programa de juegos en

los niños y niñas de la I.E.I. 225.Lagunas. el cual concluye: El Grupo Experimental mejoró significativamente su nivel de expresión oral en el Post Test en comparación al Pre Test, debido al programa juegos , en los alumnos de la I. E. I. N° 225 lagunas evidenciándose en fluidez verbal logrando pronunciar palabras con más de 05 silabas, comprensión le fue bastante eficaz logrando expresar, exponer, responder lo que indica, claridad y coherencia identificando las actividades con facilidad así como el uso trabalenguas, cadena de palabras, rimas, canciones y expresión corporal mostraron más confianza y seguridad en ellos mismos, facilidad para expresarse, lo que significa un gran avance con 63% logrando un nivel de desempeño bueno permitiendo el logro de los objetivos.

2.1.3. A nivel local

Idrogo, (2017) en su tesis de pregrado titulada: *Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa de Educación Inicial “Glicerio David Villanueva medina”, Numbral – Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019*, para obtener el grado académico de Maestro en Ciencias tuvo por objetivo, determinar la influencia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la matemáticas en los estudiantes, concluye: los juegos matemáticos: aritméticos, algebraicos y geométricos, influyeron significativamente en la motivación de los estudiantes y por ende en su aprendizaje de la Matemática. En tal sentido, los juegos matemáticos constituyen una estrategia pedagógica que contribuye a una formación integral del estudiante, tanto en sus aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales.

2.2. Marco teórico-científico de la investigación

2.2.1. Conceptos, teorías y dimensiones de la variable Juego

Concepto de juego.

El término juego procede del latín “Jocum” (broma, diversión), y “ludus”, lúdica o que es el acto de jugar. Existen diferentes definiciones al respecto, según los investigadores relevantes se tiene a: Russel, 1970; Bruner, 1986; Jacquin, 1958; Spencer, 1983. De dichos autores se puede sacar las siguientes definiciones: “Ser el mismo”, “acción libre”, “pensar”, “hablar” y es precisamente esa variedad la que hace al juego tan difícil de definir.

Teoría del juego como anticipación funcional.

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo, el juego es objeto de una investigación psicológica especial como fenómeno de desarrollo de pensamiento y de la actividad. La naturaleza del juego es biológica e intuitiva y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa como adulto.

El juego en la sociedad y la cultura

A lo largo de la historia, el juego ha estado siempre presente en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas. Forma parte de la genética de la persona. Se nace, crece, evoluciona y vive con el juego (Paredes, 2003, p. 32).

El juego ha formado, está formando y formará parte de los sucesos y actividades de la vida cotidiana. Está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio que se dedica de descanso, diversión y recreación. En el tiempo libre, la persona está liberada de condicionantes extrínsecos como el trabajo, las obligaciones y los compromisos familiares y sociales.

Desde la Antigüedad las personas han buscado formas de entretenerse, competir, conocerse y ocupar el tiempo libre mediante juegos. En el transcurso de la historia, el juego ha evolucionado a la vez que lo hacía el sentido del tiempo libre y del trabajo, y también las actividades de ocio dominantes en cada sociedad, que son influenciadas por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y civilización.

Los juegos siempre han cumplido una función de aprendizaje y socialización muy importantes. Esto es porque el juego es un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de los niños quienes manifiestan su reconocimiento del entorno físico y social mediante manifestaciones lúdicas, y está presente en todas las épocas y culturas de la historia. En muchos casos se han convertido en rituales iniciáticos o entrenamientos de habilidades a través de los cuales entender y asumir los valores propios de la sociedad en que se vive.

Criterios para la clasificación de juegos

Los educadores tienen el papel de “enseñar” y de “dirigir” el juego por lo que se entiende como juegos dirigidos. Debe estar presente dándole confianza y seguridad, aunque no intervenga directamente en el juego, se denomina juego presenciado.

2.2.2. Teoría del pre ejercicio de Karl Groos (1898)

En 1898, Groos propone la denominada teoría del pre ejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto.

La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el

juego una especie de pre ejercicios de las funciones mentales y de los instintos (Ajuriaguerra, 1997, p. 73).

Una de las críticas que se hace a esta teoría, es que, a pesar de que las observaciones de este autor marcaron un hito cualitativo en las investigaciones sobre el juego, la idea de una naturaleza exclusivamente biológica del juego ha sido superada en la actualidad por la proliferación de estudios que nos muestran la necesidad de interacción social temprana y positiva para que el juego se desarrolle (López de Sosoaga, p. 56)

2.2.3. Teoría Vygotskyana (Sociocultural)

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen, son fenómenos de tipo social. Para este teórico, existen dos líneas de cambios evolutivos que confluyen en ser humano, una más dependiente de la biología y otra de tipo sociocultural.

El juego es un elemento central en la vida de los niños, dado que permite desarrollar muchas capacidades, tanto de manera independiente como en su interacción con los demás. Veamos qué afirmaba el famoso psicólogo Lev Vygotski sobre este tema.

Lev Semyónovich Vygotski fue un psicólogo ruso precursor de muchos campos en su especialidad. Fundamentalmente, se destacó en la psicología del desarrollo. Sobre esta, Vygotski afirmaba que el desarrollo de las personas solo es alcanzable a través de la interacción social. Uno de los elementos clave en este ámbito es el juego, sobre el que planteó innovadoras teorías.

Vygotski planteaba que el desarrollo consiste en la interiorización de instrumentos de la cultura, como el lenguaje, a través justamente de esta interacción con los demás humanos. Uno de los conceptos clave de la teoría de Vygotski es la zona de desarrollo próximo

(ZDP). Esta consiste en la ayuda que un humano recibe de parte de otros, sean tutores o pares, que le permiten extender sus posibilidades de desarrollo.

Dimensiones de la variable juego

Juegos simbólicos y organización

El juego es una actividad creativa natural e innata, es una función vital, cuyo impulso es interno. Todo niño juega, es una actividad tan importante que puede decirse que es la razón de ser de la infancia, pues determina el desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad. No involucra ningún logro, solo el placer del juego mismo. Abarca el pensamiento y el mundo interno de quien lo crea y participa de él. A través del juego los niños exploran mundos sociales, materiales e imaginarios; elaboran respuestas a desafíos, aprenden y se desarrollan como personas y miembros de una comunidad.

El juego es un proceso en el que se ensayan roles para la vida adulta, se practican habilidades y destrezas, se crean posibilidades de acción y de convivencia. Es crucial para la vida y desarrollo del ser humano. Baltazar & Nicolas, (2019)

Juegos de Estructuración y secuencia lógica

Estos son juegos que requieren habilidad mental, concentración, análisis. Son juegos muy usados en educación, dependiendo del tema y la dificultad, los podemos usar desde preescolar hasta cualquier otro grado más avanzado, tanto en primaria como en bachillerato.

Buscan que los jugadores encuentren un orden lógico para armar una acción dada, por ejemplo, que acción va antes de otra o en qué orden deben estar los elementos para seguir un patrón determinado.

Encontramos juegos de secuencias básicos y sencillos, con imágenes para ordenar acciones, hasta muy avanzados, para jóvenes niños y adultos.

Ejemplos: Juegos con imágenes para determinar el orden lógico, para niños de preescolar. Se presenta a los niños un grupo de fichas o tarjetas que forman una historia y ellos deben establecer el orden lógico de las acciones, cuál acción es primero y cuáles siguen. Arista, (2018)

Juegos de ritmo

Un juego de ritmo, también conocido como juego de música, se incluye en un subgénero de videojuegos que se enfoca en interactuar con la música. Por lo general, giran en torno a presionar botones al ritmo de la música o usar otras acciones relacionadas con la música, como cantar, tocar instrumentos y bailar. El género musical generalmente se define por su tempo rápido y sus imágenes psicodélicas, pero también puede incluir niveles más lentos y relajantes. Pueden ser adictivos y son una excelente manera de disfrutar de algunas canciones clásicas mientras pones a prueba tus reflejos. Hay una gran sensación de satisfacción que proviene de dominar con éxito una sección difícil de una canción, así como la oportunidad de mostrar tus habilidades a amigos y familiares.

Aunque hay instancias registradas de juegos de ritmo provenientes de Japón desde la década de 1970, el género tal como lo conocemos realmente no comenzó a formarse hasta finales de la década de 1980. La mayoría acredita el lanzamiento de Dance Aerobics de Nintendo en 1987 con el título del primer juego de ritmo.

El concepto ganó popularidad en la década de 1990 con los influyentes lanzamientos de PaRappa the Rapper en 1996, Dance Dance Revolution (DDR) en 1998 y Guitar Freaks en 1999. Estos juegos cambiaron la forma en que se jugaban los juegos de ritmo y sentaron las bases para lanzamientos más importantes la próxima década.

La popularidad de los juegos de ritmo alcanzó un nuevo máximo en 2005 cuando Harmonix lanzó Guitar Hero. Guitar Hero presentaba una entrada de controlador de guitarra que lo hacía sentir más realista y una impresionante sección de canciones. Su

éxito impulsó el lanzamiento de varias secuelas en los años siguientes y una generación de jugadores que se familiarizaron con los juegos musicales.

En 2007, Harmonix volvió a alcanzar el oro con el lanzamiento de Rock Band, basado en el éxito de Guitar Hero, que contó con entrada de controlador de guitarra, bajo, batería y voz. Combinado con el éxito anterior de Guitar Hero, Rock Band ayudó a consolidar los juegos de música en la corriente principal. Estos juegos no solo estaban creciendo en popularidad, sino que también eran una de las mayores modas de la década.

La popularidad de los juegos de ritmo se mantuvo constante durante la década de 2010 con el lanzamiento de varios títulos como Rock Band 4, Guitar Hero Live y Just Dance. Sin embargo, eventualmente, el público perdió interés y las ventas disminuyeron. Aunque se introdujeron nuevas canciones, hubo poca innovación y los jugadores siguieron adelante. Si bien todavía hay demanda en las salas de juegos para juegos como DDR y juegos de consola como Just Dance, el tipo de juego ha dejado atrás su era dorada. ACIS, (2022)

2.2.4. Conceptos, teorías y dimensiones de la variable estándares de aprendizaje.

Concepto estándares de aprendizaje

Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas.

Propósito de los estándares de aprendizaje

Estas descripciones definen el nivel que se espera puedan alcanzar todos los estudiantes al finalizar los ciclos de la Educación Básica. No obstante, es sabido que en un mismo

grado escolar se observa una diversidad de niveles de aprendizaje, como lo han evidenciado las evaluaciones nacionales e internacionales, y que muchos estudiantes no logran el estándar definido. Por ello, los estándares sirven para identificar cuán cerca o lejos se encuentra el estudiante en relación con lo que se espera logre al final de cada ciclo, respecto de una determinada competencia. En ese sentido, los estándares de aprendizaje tienen por propósito ser los referentes para la evaluación de los aprendizajes tanto a nivel de aula como a nivel de sistema (evaluaciones nacionales, muestrales o censales). (IPEBA, 2011)

2.2.5. El aprendizaje según Jomtiem

La Conferencia Mundial «Educación para Todos», celebrada en la ciudad de Jomtiem (Tailandia) del 5 al 9 de marzo de 1990, enfatizó el concepto de «satisfacción de necesidades básicas de aprendizaje» y propuso estrategias para cubrirlas. Planteó también una visión amplia de la educación, que demandaba prestar atención preferente a los aprendizajes y construir el ambiente que posibilite lograrlos.

Se dijo que satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje de las personas es un derecho que se inicia con el nacimiento y se prolonga a lo largo de toda la vida. Se insistió en la necesidad de demandar más calidad a la educación que se recibe y de evaluar los resultados que se obtienen. Se dijo que satisfacer las necesidades en los aprendizajes es ir construyendo pisos para levantar sobre ellos nuevos aprendizajes. Se enfatizó también en la necesidad de comprobar que estos aprendizajes cambien la vida de las personas y les permitan aportar mejor al desarrollo económico, político, social y cultural de sus países.

Este énfasis en los aprendizajes no se reduce al trabajo curricular, pues implica repensar diversos aspectos del sistema educativo, como la administración, la gestión, la planificación, el control y la evaluación. La declaración de Jomtiem propició un debate

necesario en el mundo de la educación y tuvo el acierto de colocar en el centro el tema del aprendizaje, recordándonos que la razón de ser de la acción educativa es que los estudiantes aprendan.

Los siete saberes necesarios para la educación del futuro: En el prefacio del libro *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro* de Edgar Morín, el por entonces director general de la UNESCO, Federico Mayor, escribió: “Cuando miramos hacia el futuro, vemos numerosas incertidumbres sobre lo que será el mundo de nuestros hijos (...) De algo podemos estar seguros: si queremos que la Tierra pueda satisfacer las necesidades de los seres humanos que la habitan, entonces la sociedad humana deberá transformarse. Así, el mundo de mañana deberá ser fundamentalmente diferente del que conocemos hoy”.

Resumen De Los Siete Saberes Propuestos Por Edgar Morín.

- 1. Curar la ceguera del conocimiento.** Morín sostiene que todo conocimiento conlleva el riesgo del error y la ilusión. El conocimiento humano no es todopoderoso, puede cometer errores de percepción y juicio, es sensible a las perturbaciones, a la influencia de los afectos, a la huella de la propia cultura, al conformismo, a la postura del grupo o de la sociedad sobre un determinado tema, etc.
- 2. Garantizar el conocimiento pertinente.** Ante el aluvión de informaciones que se recibe a diario, es necesario aprender a discernir cuáles son una clave para lo que nos interesa. Lo mismo ocurre con el gran número de problemas que debemos enfrentar cotidianamente.
- 3. Enseñar la condición humana.** Hoy más que nunca necesitamos reconocernos formando parte de una humanidad común, que es al mismo tiempo culturalmente diversa. Es por eso que el conocimiento humano debe ser siempre contextualizado,

es decir, reconocer la relación que existe entre el cerebro, la mente y la cultura; entre la razón, los afectos y los impulsos; entre los individuos, la sociedad y la especie.

4. **Enseñar la identidad terrenal.** Se necesita introducir en la educación una noción más poderosa que la del desarrollo económico: la del desarrollo intelectual, afectivo y moral a escala terrestre. La perspectiva planetaria es imprescindible en la educación. Nos ayuda a percibir mejor los problemas y a elaborar un auténtico sentimiento de pertenencia a la Tierra. No hay otra manera de crear una misma conciencia antropológica, ecológica, cívica y espiritual en todas las personas.
5. **Enfrentar las incertidumbres.** La historia avanza por atajos y desviaciones, produciendo cambios que provienen a veces de giros hacia la civilización o hacia la barbarie. Hay en la historia mucho de azar o de factores impredecibles, pero también en el campo del conocimiento y en el de nuestras propias decisiones.
6. **Enseñar la comprensión.** Comprender es una necesidad crucial para los humanos. La educación debe propiciar tanto la comprensión entre personas y entre grupos diferentes, como en escala planetaria. Esta última está amenazada por el rechazo a los códigos éticos, ritos, costumbres y opciones políticas de los demás, por cosmovisiones incompatibles alimentadas por el egoísmo y por la sobrevaloración de la propia cultura, que nos impiden respetar al otro en sus cualidades múltiples y complejas.
7. **La ética del género humano.** Morín afirma que es de la relación entre individuos, sociedades y especies que debe surgir la ética verdadera. Esto nos exige, por ejemplo, aprender a construir consensos, a aceptar las reglas democráticas y a no temer a las diferencias ni los antagonismos, pues la democracia no es la dictadura de la mayoría. La humanidad necesita dejar de ser una noción abstracta y lejana para convertirse en algo concreto y cercano, que lleve a compromisos a escala terrestre.

Dimensiones de los estándares de aprendizaje:

Construye su identidad:

MINEDU, (2017) La competencia Construye su identidad parte del conocimiento que los niños y niñas van adquiriendo sobre sí mismos –es decir, sus características personales, gustos, preferencias y habilidades–. El proceso de desarrollo de esta competencia se inicia desde que el niño nace, a partir de los primeros cuidados y atenciones que recibe de su familia, que le permite la construcción de vínculos seguros. En la medida que estos vínculos estén bien establecidos, el niño será capaz de relacionarse con otros con mayor seguridad e iniciativa.

Es en estas interacciones que va construyendo su propia identidad, la visión de sí mismo, de los demás y del mundo, con lo que se afirma como sujeto activo, con iniciativa, derechos y competencias. A medida que va creciendo, su entorno se amplía, va reconociendo sus emociones y aprendiendo a expresarlas, y busca la compañía del docente o promotor en los momentos que lo necesita.

Los servicios educativos son el espacio cotidiano en donde socializa con sus pares y otros adultos; en ellos empiezan a manifestar sus gustos y preferencias frente a los demás, también a diferenciarse y reconocer lo que sienten, y cómo se sienten sus compañeros. Son oportunidades para conocerse y conocer a los demás, iniciar la regulación de sus emociones y la resolución de conflictos.

Se comunica oralmente en su lengua materna

MINEDU, (2017) En los primeros años, los niños comunican a través de gestos, sonrisas, llantos, balbuceos, sus deseos, necesidades e intereses al adulto significativo con el que interactúan. En esta etapa, aparecen progresivamente palabras significativas como parte del vocabulario de los niños. Es en las actividades cotidianas –como el juego, los momentos de alimentación, de cambio de ropa, entre otros– que surgen diversas

interacciones verbales a través de las cuales, los niños van desarrollando el lenguaje y lo utilizan para pedir, designar, expresar sus deseos, establecer vínculo afectivo, para comunicarse con el adulto y otro niño.

En forma constante, los niños irán ampliando su lenguaje e interactuando con grupos de niños más numerosos. Pasan de una comunicación predominantemente gestual y basada en lo sobreentendido a una comunicación donde surgen los intercambios lingüísticos cada vez más adecuados a lo que quieren decir, y a quién o quiénes se quiere dirigir. Asimismo, en la interacción cotidiana con los otros, los niños aprenden a practicar una escucha atenta y a usar el lenguaje recurriendo a algunas normas básicas, preguntar por algo que les interesa saber, por algo que no entienden, seguir indicaciones orales para resolver una actividad u opinar sobre el cuento o historia escuchado, plantear propuestas para, por ejemplo, cuidar las plantas

de su IE o para complementar lo que dice para ser comprendido por los demás.

Resuelve problemas de cantidad y movimiento

MINEDU (2017) En el nivel de Educación Inicial, esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas actúan sobre los objetos que tienen a su alcance, los ponen en relación uno con otro y descubren así sus características. Resuelven de manera práctica los problemas que surgen en sus actividades cotidianas poniendo en juego sus propias estrategias. De esta manera, aprenden a organizar sus acciones y a construir nociones de orden espacial, temporal y causal como base para el desarrollo de su pensamiento.

La exploración y manipulación del niño va evolucionando conforme a su desarrollo madurativo y en función de las oportunidades que su entorno le brinde. Por esta razón, resulta esencial generar condiciones que promuevan en los niños y niñas actividades de exploración para que puedan descubrir relaciones entre las características de los objetos,

encontrar semejanzas, empezar a comparar, ordenar y agrupar según sus intereses y criterios.

Por ejemplo, un niño, al manipular varias pelotas, identifica algunas semejanzas de acuerdo con las características perceptuales encontradas; experimenta con ellas, las compara y agrupa desde su propio criterio juntándolas y colocándolas dentro de un recipiente para trasladarlas. Estas actividades constituyen la base de operaciones fundamentales del pensamiento, como las relaciones de cantidad.

2.3. Definición de términos básicos

Juego: La palabra juego proviene del latín *iocus*, que quiere decir 'broma'. Un juego es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales.

Este tipo de actividad es practicada tanto por los seres humanos como por los animales. Con la práctica del juego, los seres vivos aprenden formas de socialización y adquieren habilidades necesarias para la supervivencia en su respectivo hábitat. (Graus, 2023)

Rendimiento académico: El rendimiento académico es una compostura de las capacidades del estudiante, que manifiesta lo que éste ha aprendido en su desarrollo del proceso formativo. También supone la capacidad del estudiante para responder a las inducciones educativas. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

(Gardey, 2012)

Aprendizaje: El aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso, mediante el cual los infantes acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodea (Vigotsky, 1934).

Juegos educativos: Los juegos educativos son actividades que se desarrollan para que los niños adquieran y refuercen el aprendizaje de cualquier área que desarrolla dentro del

sistema educativo, les enseñan una actitud correcta para aprender y las habilidades necesarias para poder desarrollar sus capacidades.

Aunque los juegos educativos se suelen utilizar en las aulas como un método de aprendizaje que se llama atención de los niños y se les trata de sacar de la rutina, también pueden utilizarse en otros espacios como la casa. De hecho, son una manera de que los mayores se impliquen en el aprendizaje de los niños de una forma más distendida, además de servir para actualizar y reforzar los conocimientos que desarrollan los adultos. (Haro, 2022)

Juegos matemáticos: Juegos matemáticos (*Ludi matematici*) fue propuesto por León Battist, Alberti en su obra 1450 -1452. Esta obra es un ejemplo más a la unión entre la ciencia y el arte tan común entre los hombres del renacimiento italiano siglo XVI.

En la obra publicada es una colección de problemas de geometría y física dirigidas en formas de juegos, historias, situaciones, con un objetivo educativo. A menudo, estos eran problemas de medición, tales como la determinación de la altura de una torre con la ayuda de la sombra en un palo aplicando el teorema de Tales. Los temas abordados no son originales, pero demuestran la amplia cultura del autor. (Leon, 1452)

Estándares de aprendizaje: Los estándares de aprendizaje son referentes que describen lo que los estudiantes deben saber y poder hacer para demostrar, en las evaluaciones censales SIMCE, determinados niveles de cumplimiento de los Objetivos de aprendizaje definidos en las Bases Curriculares. Estos estándares permiten categorizar el aprendizaje de los estudiantes en tres niveles: adecuado elemental e insuficiente.

El Consejo Nacional de Nacional de Educación ha establecido criterios para informar las propuestas de estándares de aprendizaje que formule el Ministerio de Educación, así como futuros ajustes y modificaciones. (Consejo Nacional de la Educación, 2022)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la investigación

Ha. El juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Ho. El juego no favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

3.2. Variables de la investigación.

Variable Independiente

El Juego.

Variable Dependiente

Estándares de aprendizaje.

Variables Intervinientes

- Sexo de los estudiantes.
- Edad de los estudiantes.
- Lugar de procedencia.

3.3. Matriz de operacionalización de variables

VAR IABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
Variable independiente: El juego	Un juego (del latín "locus, "broma", asociada con la raíz indoeuropea *yek-, "hablar"1) es la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde puede o no haber ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas. (Graus, 2023)	Se operacionalizará a través del desarrollo de las dimensiones: Juegos simbólicos y organización y organización Juegos de estructuración y secuencia lógica. Juegos de ritmo, la recolección de datos se hará mediante cuestionarios y guía de observación.	Juegos simbólicos y organización Juegos de estructuración y secuencia lógica. Juegos de ritmo	Incremento del vocabulario Desarrollo cognitivo Utilización juguetes, libros, fichas, cuentos, etc. Utiliza imágenes, espacio siguiendo una secuencia temporal. Uso de narraciones cortas, un cuento, historias, etc. Dramatizaciones Orden lógico Relato de experiencias personales. Asociación verbal. Estimulación del movimiento en forma coordinada	Guía de observación
Variable dependiente: Estándares de aprendizaje	Los estándares de aprendizaje son referentes que describen lo que los estudiantes deben saber y poder hacer para demostrar, en las evaluaciones censales SIMCE, determinados niveles de cumplimiento de los Objetivos de aprendizaje definidos en las Bases Curriculares. Estos estándares permiten categorizar el aprendizaje de los estudiantes en tres niveles: adecuado elemental e insuficiente. El Consejo Nacional de Nacional de Educación ha establecido criterios para informas las propuestas de estándares de aprendizaje que formule el Ministerio de Educación, así como futuros ajustes y modificaciones. (Consejo nacional de la Educacion, 2022)	Se operacionalizará a través del desarrollo de las dimensiones: cuyos datos se recolectara a través del desarrollo de un pre test y post test para luego ser corroboradas su influencia con el uso de los juegos educativos.	Se comunica oralmente en su lengua materna. Resuelve problemas de cantidad y movimiento.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Ejemplo: Una niña quiere construir una casa y para ello selecciona de sus bloques de madera aquellos que le pueden servir, y realiza su construcción colocando los más pequeños y livianos encima, y los más grandes y pesa - dos como base.	Guía de observación Test psicométrico. Registro de notas de todas las áreas correspondiente al I Trimestre año 2019. AD, logro destacado A, logro esperado. B, en proceso. C, en inicio.

Fuente: Elaboración propia 2022

3.4. Población

La población total está conformada por 15 estudiantes de ambos sexos que corresponden a la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

3.5. Muestra

Se consideró una muestra no probabilística de tipo disponible, que son el total de la población 15 estudiantes de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca, año 2019.

3.6. Unidad de análisis

Serán todos los estudiantes de la Institución Educativa de Educación Inicial.

3.7. Tipo de investigación

La indagación fue aplicada, y difiere por tener diseños prácticos bien definidos, es decir, se indaga para actuar, transformar, modificar o producir cambios, (Carrasco, 2017).

3.8. Diseño de la investigación

El diseño pre experimento en un grupo, con cotejo antes y después del tratamiento.

Hernández, Fernández, y Baptista, (2018)

GE: O1 ----- X -----O2

Donde:

GE: Grupo Experimental.

O1: Pre-Test.

X: Tratamiento experimental

O2: Post-Test.

3.9. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos para recolectar datos que se usaran en esta investigación son: Técnicas de observación “Teniendo en cuenta que la observación es una técnica de recopilación de datos semi primarios, esta permite el logro de la información en la circunstancia en que ocurren los hechos y no cuando estos ya pasaron”. La cual será estructurada no participante. (Tafur, 1995, p 214)

Instrumento: para medir la variable juegos educativos: prueba inicial, de salida y ficha de observación diseñadas por la autora. Llevando por nombre guía de observación para los Juegos Educativos.

- Instrumento de recolección de datos para la variable dependiente:

El instrumento utilizado para medir los estándares de aprendizaje, fueron agrupadas teniendo en cuenta tres dimensiones: Construye su identidad, Se comunica oralmente en su lengua materna, Resuelve problemas de cantidad y movimiento.; Las escalas o rangos para medir la participación de los estudiantes fueron: C: inicio; B: proceso; A: logro esperado; AD: logro destacado.

3.9.1. Ficha técnica de los instrumentos de medición

Para la variable dependiente estándares de aprendizaje

Ficha Técnica	
Nombre	Test psicométrico para medir estándares de aprendizaje en los niños del nivel inicial.
Autor	Anita Yamilet Cieza Moreto.
Año de publicación	2022
Objetivo	Determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.
Administración	Individual y colectiva.
Diseño y realización	La Encuesta ha sido desarrollada por el investigador.
Universo	El tamaño de la población fue de 15 estudiantes de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.
Muestreo	15 estudiantes y el muestreo fue por selección no probabilística.
Nivel de confianza	nivel de confianza del 95 % y el error de $\pm 5\%$ para el análisis global y un error de $\pm 10\%$ en el caso de las dimensiones.

Niveles categóricos	<ol style="list-style-type: none"> 1. C: inicio. 2. B: en proceso. 3. A: logro previsto.
Dimensiones	Uso técnicas y/0 métodos de estudio 15 ítems. Construye su identidad 5 ítems. Se comunica oralmente en su lengua materna 5 ítems. Resuelve problemas de cantidad y movimiento 5 ítems.
Baremación	Inicio: 00,00 – 22,00 En Proceso: 23,00 – 34,00 logro previsto: 35,00 – 45,00
Material	Hojas de aplicación y normas de aplicación.

3.10. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

La presente investigación pertenece a un enfoque cuantitativo así mismo se analizará los datos por variable con una base en la medición numérica y el análisis estadístico. En cuanto a la recolección de los datos y procesamiento estadístico se empleará el Programa Estadístico Para las Ciencias Sociales SPSS versión 25 y Microsoft Excel 2016. Los datos serán calculados la justipreciación de la hipótesis fue mediante prueba de los rangos con signos de Wilcoxon, que es una prueba de análisis no paramétrico el cual se utiliza cuando los datos de las variables se ajustan a la distribución no normal.

3.11. Validez y confiabilidad

Para la validez de contenido del pre test, se realizó a través de 2 juicios de expertos, los cuales se presentan en el anexo 03 del presente trabajo.

Para la fiabilidad se aplicó este pretest a los 15 estudiantes de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 664 que tenían casi similares características con los estudiantes de la institución donde se hizo la investigación, y se determinó la confiabilidad del mismo con la prueba de Alfa de Cronbach, calculada con la ayuda del software estadístico SPSS versión 25, arrojándonos un valor de $\alpha = 0,829$, tal como se muestra en el anexo 04.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados de las variables y dimensiones de estudio.

En este capítulo se presenta los resultados de las variables El juego y Estandartes de aprendizaje, estimados en frecuencias y porcentajes y organizados en cuadros y gráficos. Desde el punto de vista metodológico, se ha empleado un guía de observación, lista de cotejos y registro de notas que nos proporciona la obtención de los datos deseados para identificar el grado de relación existente entre las variables de esta investigación.

Tabla 1

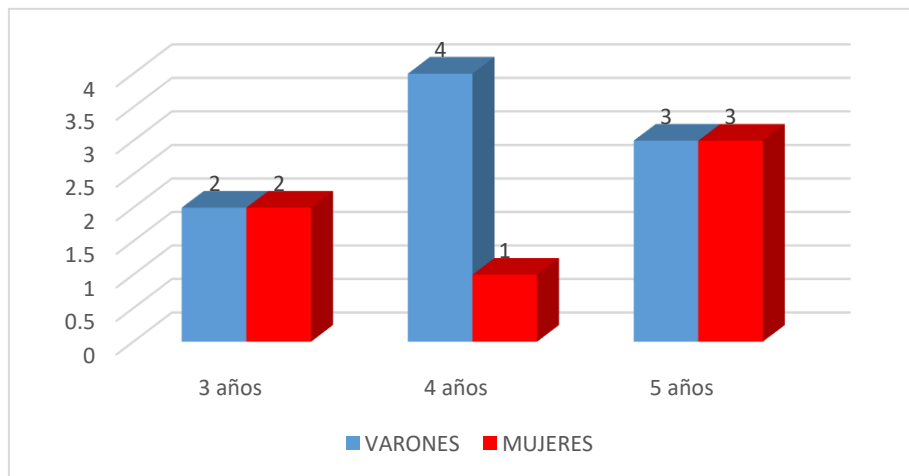
Muestra de estudio por edades.

	VARONES	MUJERES	TOTAL	(%)
3 años	2	2	4	26.7
4 años	4	1	5	33.3
5 años	3	3	6	40.0
TOTAL	9	6	15	100.00

Fuente: nómina de matrícula.

Figura 01:

Muestra de estudio por edades.



Fuente: Tabla N° 1.

De la tabla número 1 y figura 1 se muestra que la cantidad de estudiantes distribuidos en tres secciones grupos de edades 3, 4 y 5 años como a continuación se detalla: 3 años fueron 2 varones y 2 mujeres que son un total de 4 estudiantes que representa el 26.7 % de toda la totalidad de la muestra. 4 años fueron 4 varones y 1 mujeres que son un total de 5 estudiantes y representa el 33.3 % de la totalidad de la muestra. 5 años fueron 2 varones y 2 mujeres que son un total de 4 estudiantes y represente el 40% de la totalidad de la muestra.

4.1.1. Resultados descriptivos de la variable estándares de aprendizaje pre y post test:

Para presentar los resultados de la variable estándares de aprendizaje, se ha categorizado el resultado de la guía de observación de la manera siguiente:

Tabla 2
Resumen de competencias y estándares de educación inicial.

I CICLO	4 ÁREAS	II CICLO	6 ÁREAS
	Personal social		Personal social
	Psicomotriz		Psicomotriz
	Comunicación		Comunicación
	Descubrimiento del mundo		Castellano como segunda lengua
	Matemática		Ciencia y tecnología
7 competencia		14 competencias	
Construye su identidad Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común		Construye su identidad. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
• Se comunica oralmente en su lengua materna		Se comunica oralmente en su lengua materna. Lee diversos tipos de texto en su lengua materna Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna. Crea proyectos desde los lenguaje del arte.	
		Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua.	
• Resuelve problemas de cantidad • Resuelve problemas de forma, movimiento y localización • Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos		Resuelve problemas de cantidad • Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
		Competencias transversales a las áreas • Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC • Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	

Tabla 3

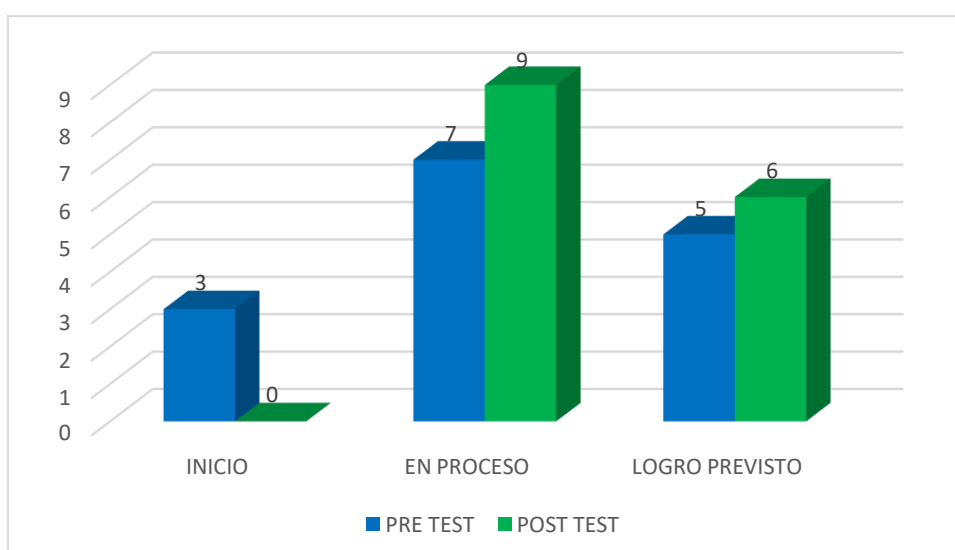
Nivel de desarrollo de los estándares de aprendizaje pre y post test.

INTERVALO	NIVEL DE APRENDIZAJE	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
00,00 – 22,00	INICIO	3	20.0	0	0.0
23,00 – 34,00	EN PROCESO	7	46.7	9	60.0
35,00 – 45,00	LOGRO PREVISTO	5	33.3	6	40.0
	Total	15	100.0	15	100.0

Fuente: Pre y Post Test.

Figura 02:

Distribución de frecuencia de la variable estándares de aprendizaje pre y post test.



Fuente: Pre y Post Test.

En la tabla 2 y la figura 02, se desglosa del pre test se puede observar que 3 estudiantes residen en el nivel de inicio, y representan el 20 %, 7 estudiantes residen en el nivel logro esperado y representan el 46.7 %, y 5 estudiantes están en el nivel de logro previsto que representan el 33.3 %. Los resultados del post test se pueden observar que 0 estudiantes residen en el nivel de inicio, y representan el 00 %, 9 estudiantes residen en el nivel logro esperado y representan el 60 %, y 6 estudiantes están en el nivel de logro previsto que

representan el 40 %. Esto quiere decir que con la aplicación del juego ha ido perfeccionando los estándares de aprendizaje.

Tabla 4

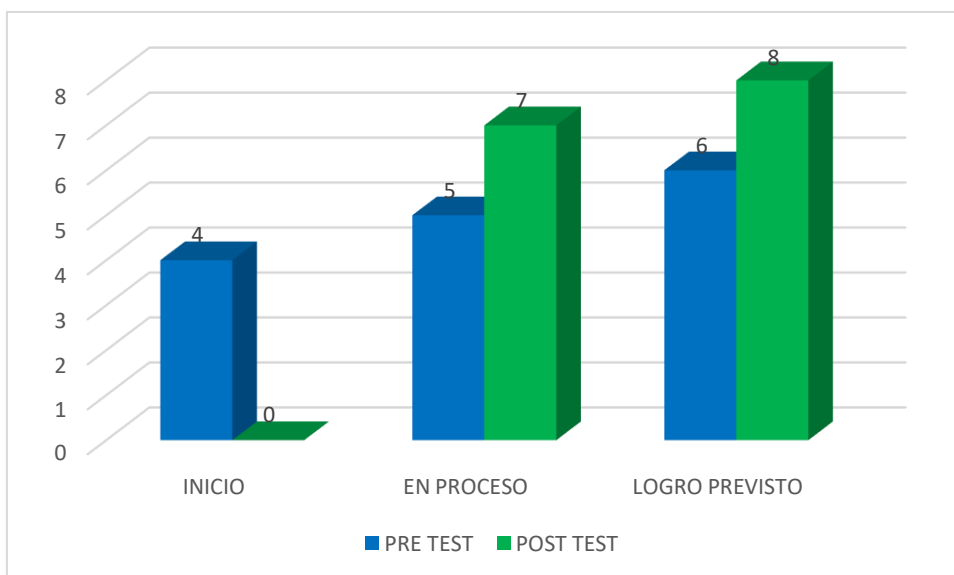
Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión construye su identidad pre y post test.

INTERVALO	NIVEL DE APRENDIZAJE	PRE TEST		POSTTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
00,00 – 07,00	INICIO	4	26.7	0	0.0
08,00 – 11,00	EN PROCESO	5	33.3	7	46.7
12,00 – 15,00	LOGRO PREVISTO	6	40.0	8	53.3
	Total	15	100.0	15	100.0

Fuente: Pre y Post Test.

Figura 03:

Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión construye su identidad pre y post test.



Fuente: Pre y Post Test.

En la tabla 3 y figura 3 se desglosa del pre test se puede observar que 4 estudiantes residen en el nivel de inicio, y representan el 26.7 %, 5 estudiantes residen en el nivel logro esperado y representan el 33.3 %, y 6 estudiantes están en el nivel de logro previsto que representan el 40 %. Los resultados del post test se pueden observar que 0 estudiantes

residen en el nivel de inicio, y representan el 00 %, 7 estudiantes residen en el nivel logro esperado y representan el 46.7 %, y 8 estudiantes están en el nivel de logro previsto que representan el 53.3 %. Esto quiere decir que con la aplicación del juego ha ido perfeccionando los estándares de aprendizaje de la dimensión construye su identidad.

Tabla 5

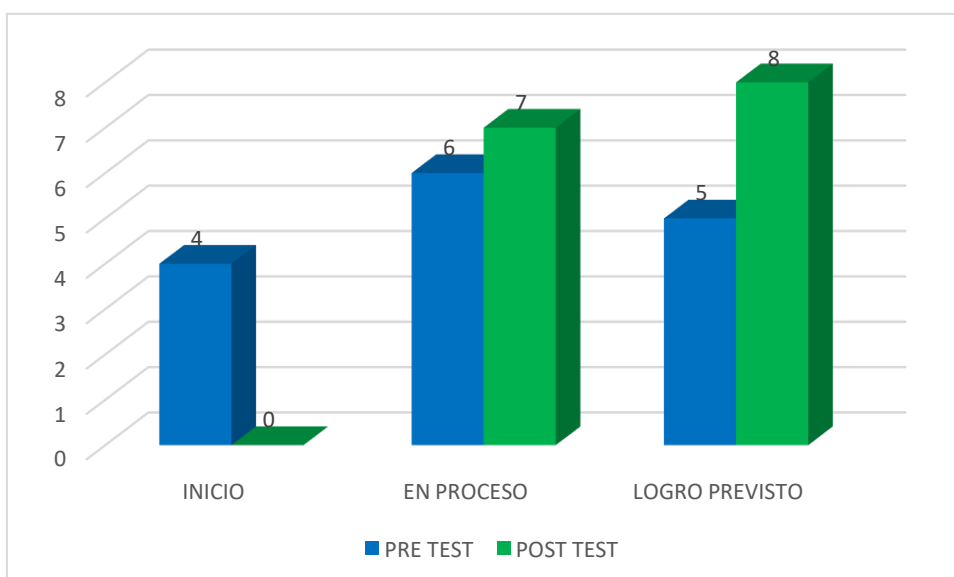
Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna pre y post test.

INTERVALO	NIVEL DE APRENDIZAJE	PRE TEST		POSTTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
00,00 – 07,00	INICIO	4	26.7	0	0.0
08,00 – 11,00	EN PROCESO	6	40.0	7	46.7
12,00 – 15,00	LOGRO PREVISTO	5	33.3	8	53.3
Total		15	100.0	15	100.0

Fuente: Pre y Post Test.

Figura 04:

Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna pre y post test.



Fuente: Pre y Post Test.

En la tabla 4 y figura 4, se desglosa del pre test se puede observar que 4 estudiantes residen en el nivel de inicio, y representan el 26.7 %, 6 estudiantes residen en el nivel logro esperado y representan el 40 %, y 5 estudiantes están en el nivel de logro previsto que representan el 33.3 %. Los resultados del post test se pueden observar que 0 estudiantes residen en el nivel de inicio, y representan el 00 %, 7 estudiantes residen en el nivel logro esperado y representan el 46.7 %, y 8 estudiantes están en el nivel de logro previsto que representan el 53.3 %. Esto quiere decir que con la aplicación del juego ha ido perfeccionando los estándares de aprendizaje de la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna.

Tabla 6

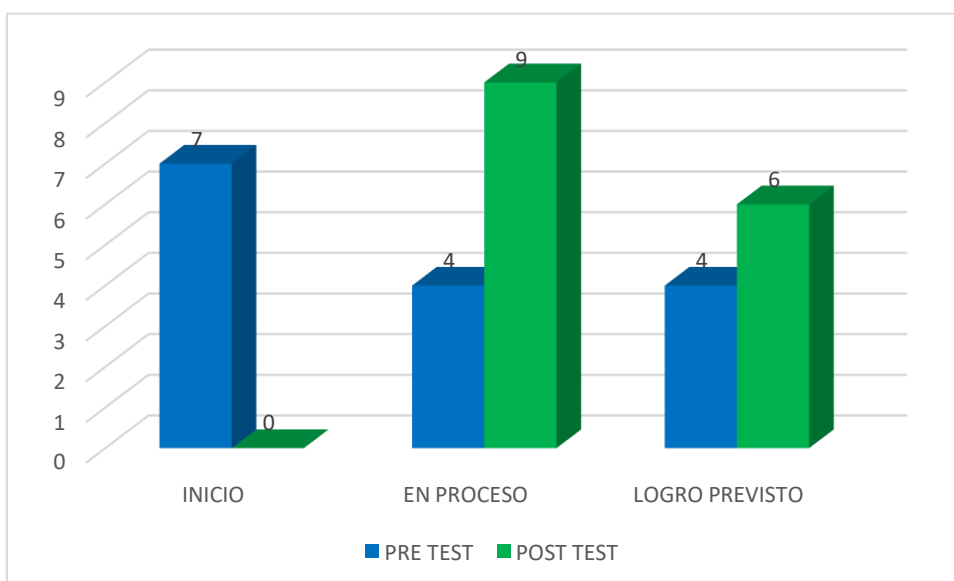
Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión resuelve problemas de cantidad y movimiento pre y post test.

INTERVALO	NIVEL DE APRENDIZAJE	PRE TEST		POSTTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
00,00 – 07,00	INICIO	7	46.7	0	0.0
08,00 – 11,00	EN PROCESO	4	26.7	9	60.0
12,00 – 15,00	LOGRO PREVISTO	4	26.7	6	40.0
	Total	15	100.0	15	100.0

Fuente: Pre y Post Test.

Figura 05:

Nivel de desarrollo de los estándares de la dimensión resuelve problemas de cantidad y movimiento pre y post test.



Fuente: Pre y Post Test.

En la tabla 5 y figura 5, se desglosa del pre test se puede observar que 7 estudiantes residen en el nivel de inicio, y representan el 46.7 %, 4 estudiantes residen en el nivel logro esperado y representan el 26.7 %, y 4 estudiantes están en el nivel de logro previsto que representan el 26.7 %. Los resultados del post test se pueden observar que 0 estudiantes residen en el nivel de inicio, y representan el 00 %, 9 estudiantes residen en el nivel logro esperado y representan el 60 %, y 6 estudiantes están en el nivel de logro previsto que representan el 40 %. Esto quiere decir que con la aplicación del juego ha ido perfeccionando los estándares de aprendizaje de la dimensión resuelve problemas de cantidad y movimiento.

4.2. Resultados de la prueba de normalidad.

Tabla 7

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE TEST	0.210	15	0.075	0.823	15	0.007
POST TEST	0.199	15	0.115	0.893	15	0.076

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Pre Test y Post Test.

La prueba de normalidad se realizó mediante el estadístico Shapiro-Wilk porque la población de estudio es de 15 estudiantes como se observa en la tabla 6 obteniendo un nivel de significancia tiene un p valor de 0.007 para el Pre Test y es menor a la significancia 0.05 por lo que nos indica que no tiene una distribución normal, el nivel de significancia para el Post Test tiene un p valor 0.076 que es mayor a 0.05 al valor de la significancia por lo que nos indica también que tiene una distribución normal. Pero la decisión se tomó teniendo en cuenta que una variable no tiene distribución normal por ello utilizaremos para la prueba de hipótesis signos de Wilcoxon.

4.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general de investigación

Ha. El juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Ho. El juego no favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Nivel de significancia: 95% ($\alpha = 0,05$)

Si $p < \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$ se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: *Signos de Wilcoxon.*

Tabla 8

Prueba de Signos de Wilcoxon hipótesis general

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre PRETEST y POSTTEST es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,001	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05.

Fuente: Pre Test y Post Test.

Como la probabilidad de ocurrencia de 0.001 el $p = 0,001 < 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula general y se acepta la hipótesis general de investigación “El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019”. Entonces se afirma que hay variaciones en los resultados del pre y post test, en el nivel de los estándares de aprendizaje.

Hipótesis específica de investigación 01

Ha. El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia construye su identidad de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Ho. El uso del juego no favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia construye su identidad de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Nivel de significancia: 95% ($\alpha = 0,05$)

Si $p < \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$ se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: *Signos de Wilcoxon*.

Tabla 9

Prueba de Signos de Wilcoxon hipótesis específica 01.

Resumen de prueba de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre DIM1PRE y DIM1POST es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,004	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05.

Fuente: Pre Test y Post Test.

Como la probabilidad de ocurrencia de 0.004 el $p = 0,004 < 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula específica 01 y se acepta la hipótesis específica 01 de investigación “El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia construye su identidad de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019”. Entonces se afirma que hay variaciones en los resultados del pre y post test, en el nivel de los estándares de aprendizaje de la dimensión construye su identidad.

Hipótesis específica de investigación 02

Ha. El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia Se comunica oralmente en su lengua materna de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

H₀. El uso del juego no favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Nivel de significancia: 95% ($\alpha = 0,05$)

Si $p < \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$ se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: *Signos de Wilcoxon*.

Tabla 10

Prueba de Signos de Wilcoxon hipótesis específica 02.

Resumen de prueba de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre DIM2PRE y DIM2POST es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,001	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05.

Fuente: Pre Test y Post Test.

Como la probabilidad de ocurrencia de 0.001 el $p = 0,00 < 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis específica 02 y se acepta la hipótesis específica 02 de investigación “El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia Se comunica oralmente en su lengua materna de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019”. Entonces se afirma que hay variaciones en los resultados del pre y post test, en el nivel de los estándares de aprendizaje de la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna.

Hipótesis específica de investigación 03

Ha. El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia Se resuelve problemas de cantidad y movimiento de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Ho. El uso del juego no favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia Se resuelve problemas de cantidad y movimiento de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Nivel de significancia: 95% ($\alpha = 0,05$)

Si $p < \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$ se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: *Signos de Wilcoxon*

Tabla 11

Prueba de Signos de Wilcoxon hipótesis específica 03.

Resumen de prueba de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre DIM3PRE y DIM3POST es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,001	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05.

Fuente: Pretest y Post Test.

Como la probabilidad de ocurrencia de 0.001 el $p = 0,00 < 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula específica 03 y se acepta la hipótesis específica 03 de investigación “El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia, resuelve problemas de cantidad y movimiento de los niños del nivel inicial

de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019”. Entonces se afirma que hay variaciones en los resultados del pre y post test, en el nivel de los estándares de aprendizaje de la dimensión resuelve problemas de cantidad y movimiento.

4.4. Discusión de resultados

La investigación es muy importante, ya que se trata de un contenido que es inherente a todo educador, con el fin de potencializar el aprendizaje de estudiantes teniendo conocimiento del uso de los juegos educativos de los estudiantes de igual manera de analizar el desarrollo de las competencias de los estudiantes del nivel inicial, para ello se demostró la siguiente hipótesis general, “El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019”, se demuestra estadísticamente a través de la prueba de hipótesis mediante signos de Wilcoxon que los estudiantes mejoraron su nivel de desarrollo de los estándares de aprendizaje como se lo demuestra en la tabla 1, para ello coincidimos con Arias & Huaytane (2021), donde manifiesta que de acuerdo a los resultados alcanzados en la presente investigación podemos afirmar que, el juego como estrategia pedagógica mejora el proceso de atención y concentración de los niños de la Institución Educativa de Educación Inicial.

Según los resultados obtenidos, producto de la contrastación de la hipótesis: El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia construye su identidad de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. Se demuestra estadísticamente a través de la prueba de hipótesis

mediante signos de Wilcoxon que los estudiantes mejoraron su nivel de desarrollo de los estándares de aprendizaje como se lo demuestra en la tabla 3, para ello coincidimos con Tuní & Ccayahuallpa, (2017), donde manifiesta que El juego libre en sectores brinda espacios a los niños y niñas de cinco años de edad para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Demostrándose que al ejecutar la aplicación del juego libre en sectores todos los niños y niñas aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar sus aprendizajes.

Según los resultados obtenidos, producto de la contrastación de la hipótesis El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia Se comunica oralmente en su lengua materna de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. Se demuestra estadísticamente a través de la prueba de hipótesis mediante signos de Wilcoxon que los estudiantes mejoraron su nivel de desarrollo de los estándares de aprendizaje como se lo demuestra en la tabla 3, para ello coincidimos con Peña, (2021), donde manifiesta que El Grupo Experimental mejoró significativamente su nivel de expresión oral en el Post Test en comparación al Pre Test, debido al programa juegos , en los alumnos de la I. E. I. N° 225 lagunas evidenciándose en fluidez verbal logrando pronunciar palabras con más de 05 sílabas, comprensión le fue bastante eficaz logrando expresar, exponer, responder lo que indica, claridad y coherencia identificando las actividades con facilidad así como el uso trabalenguas, cadena de palabras, rimas, canciones y expresión corporal mostraron más confianza y seguridad en ellos mismos, facilidad para expresarse.

Según los resultados obtenidos, producto de la contrastación de la hipótesis: El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia Se

resuelve problemas de cantidad y movimiento de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. Se demuestra estadísticamente a través de la prueba de hipótesis mediante signos de Wilcoxon que los estudiantes mejoraron su nivel de desarrollo de los estándares de aprendizaje como se lo demuestra en la tabla 4, para ello coincidimos con Idrogo (2017), donde manifiesta que los juegos matemáticos: aritméticos, algebraicos y geométricos, influyeron significativamente en la motivación de los estudiantes y por ende en su aprendizaje de la Matemática. En tal sentido, los juegos matemáticos constituyen una estrategia pedagógica que contribuye a una formación integral del estudiante, tanto en sus aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales.

CONCLUSIÓN

Considerando el objetivo general consistente en determinar en qué medida el juego favorece los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019., se concluye los estudiantes han mejorado significativamente el desarrollo de los estándares de aprendizaje como se muestra en la tabla 3.

Considerando el objetivo específico 1 consistente en determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia construye su identidad de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019, se concluye que los estudiantes han mejorado significativamente el desarrollo de los estándares de aprendizajes, específicamente en la dimensión construye su identidad, como se demuestra en la tabla 3.

Considerando el objetivo específico 2 consistente en determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia, se comunica oralmente en su lengua materna de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, se concluye que los estudiantes han mejorado significativamente el desarrollo de los estándares de aprendizajes, específicamente en la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna, como se demuestra en la tabla 4.

Considerando el objetivo específico 3 consistente en determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de la resuelve problemas de cantidad y movimiento de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, se concluye que los estudiantes han mejorado significativamente el

desarrollo de los estándares de aprendizajes, específicamente en la dimensión resuelve problemas de cantidad y movimiento, como se demuestra en la tabla 5.

SUGERENCIAS Y/O RECOMENDACIONES

Se sugiere realizar y profundizar estudios sobre las variables objeto de estudio porque los datos obtenidos son motivadores tomando como base esta muestra, El Juego en los estudiantes deben implementarse como herramienta pedagógica en el desarrollo de los estándares de aprendizaje en el nivel inicial de nuestra Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.

Se sugiere que según el resultado del objetivo específico 1 consistente en determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia construye su identidad de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. Debe implementarse como herramienta pedagógica de aprendizaje en las más instituciones educativas donde se utilice y desarrolle esta dimensión construye su identidad ya que el juego favorece este desarrollo de los estándares de aprendizaje.

Se sugiere que según el resultado del objetivo específico 2 consistente en determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia Se comunica oralmente en su lengua materna de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. Debe implementarse como herramienta pedagógica de aprendizaje en las más instituciones educativas donde se utilice y desarrolle esta dimensión se comunica en su lengua materna ya que el juego favorece este desarrollo de los estándares de aprendizaje.

Se sugiere que según el resultado del objetivo específico 3 consistente en determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de la

competencia, resuelve problemas de cantidad y movimiento de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. Debe implementarse como herramienta pedagógica de aprendizaje en las más instituciones educativas donde se utilice y desarrolle esta dimensión resuelve problemas de cantidad y movimiento ya que el juego favorece este desarrollo de los estándares de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACIS. (2022). *Juegos de Ritmo*. Colombia: Asociación Colombiana de Ingenieros de Sistemas.
- Arevalo, B. M., & Carreazo, T. Y. (2016). “*El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín —al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos*”. . Cartagena - Colombia: Universidad de Cartagena.
- Arias, S. A., & Huaytane, A. J. (2021). “*El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial "Santa Rosa de Lima" -Yanacancha – Pasco*”, . Cerro de Pasco - Perú: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Arista, J. (2018). *Juego Simbólico y Secuencia Lógica*. Argentina: Juego Simbolico.
- Ballesteros, E. (2007). *Instrumentos Psicológicos y la Teoría de la Actividad Instrumentada*. Cuadernos de Investigación y Formación en Educación Matemática, 125-137.
- Baltazar, & Nicolas. (2019). *Contribuyendo al Desarrollo Infantil*. Mexico: Fundación Baltazar y Nicolas.
- Borragan, S. (2006). *En Descubrir, investigar, experimentar, iniciación a las ciencias* (pág. 17). España: Secretaria General de Educación.
- Carrasco, D. S. (2006). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima - Perú: San Marcos.
- Cned. (06 de 08 de 2022). *Estadares de aprendizaje*. Obtenido de Estadares de aprendizaje: cned.cl/estadares-de-aprendizaje
- De la Mora, J. (2003). *Psicología del Aprendizaje*. México: Progreso.
- Del Castillo, A., & Montiel, G. (31 de Marzo de 2018). MATEDU. Recuperado el 01 de Enero de 2017, de MATEDU: [http://www.matedu.cicata.ipn.mx/archivos/\(ADelCastillo-GMontiel2009a\)-ALME22-.pdf](http://www.matedu.cicata.ipn.mx/archivos/(ADelCastillo-GMontiel2009a)-ALME22-.pdf)
- Didacticos, N. (12 de 6 de 2022). *Juegos Educativos*. Obtenido de Juegos Educativos: <https://www.noedidacticos.com/blog/que-son-los-juegos-educativos-0de1c230067b>
- Ecured. (2014). Recuperado el 26 de Enero de 2017, de <https://www.ecured.cu/Software>
- Educacion, M. d. (2019). *Curriculo Nacional de la Educación basica*. Lima: Impreso en Peru.
- Gardey, A. (25 de Agosto de 2012). *Rendimiento Academico*. Obtenido de Definición: <https://definicion.de/rendimiento-academico/#:~:text=Un%20estudiante%20con%20buen%20rendimiento,lo%20largo%20del%20proceso%20formativo>.
- Graus, J. (2023). Significados. Colombia: Significados.com. .
- Haro, L. L. (2019). “*Los juegos electronicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela abel sanchez del cantón pillaro*”. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Haro, L. L. (2019). “*Los juegos electronicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela abel sanchez del cantón pillaro*”. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación* (Quinta ed.). México: McGrawHill.
- Idrogo, M. S. (2017). *Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa de Educación Inicial "Glicerio David Villanueva Medina", Numbral – Chalamarca. Cajamarca - Perú*: Universidad Nacional de Cajamarca.
- IPEBA. (2011). *Estandares de Aprendizaje. Lima - Perú: Intituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Basica.*
- Jesus, a., & Beltran, L. (2005). *Estrategias de aprendizaje*. Revista de Psicología y Educación, 1 - 172.
- Leon, B. A. (1452). *Juegos Matemáticos*. Italia: Literatura del Renacimiento.
- MINEDU. (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima - Perú: MInisterio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2007). *Corrientes Pedagógicas y Psicológicas que influyen en la formación de Púberes y Adolescentes*. Perú.
- Ministerio de Educación. (2007). *Las Inteligencias Múltiples*. Lima.
- Ortiz Arellano , E. (2013). *Epistemología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa: Paradigmas y Objetivos*. Revista de Claseshistoria, 4. Recuperado el 25 de febrero de 2017, de <http://www.claseshistoria.com/revista/index.html>
- Peña, M. Y. (2021). *El juego como recurso didáctico para la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa de Educación Inicial N°225 – Lagunas*". . Chilayo - Perú: Universdiad César Vallejo.
- Pozo, J. (03 de Enero de 2018). *Teorías Cognitivas del Aprendizaje*. Obtenido de Teorías Cognitivas del Aprendizaje:
file:///C:/Users/PC/Downloads/Teor%C3%ADas%20cognitivas%20del%20aprendizaje.pdf
- Quintanilla Córdor, C. N. (2009). *Un estudio sobre las concepciones del concepto de función desde la perspectiva de la teoría de APOS*. Lima - Perú.
- Rodríguez, M. E. (2017). *Los hábitos de estudio y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 821150 Campo Alegre, Distrito Eduardo Villanueva, provincia de San Marcos - 2014*". . San Marcos - Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Sigchos, V. W. (2018). *Los Hábitos de Estudio y el Rendimiento Académico en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de educación general básica en la Unidad Educativa "Avelina Lasso de Plaza", periodo 2016-2017*. Quito - Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Tayadon, R. (2017). *Bandura's Social Learning Theory & Social Cognitive Learning Theory*. Recuperado de:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/3304/Huanca_FDX.pdf?squence=1&isAllowed=y, 1 -100.

- Tuni, P. L., & Ccayahuallpa, P. E. (2017). *“El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco”*. Arequipa - Perú: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.
- Valderrama, M. S., & Jaimes, V. C. (2019). *El desarrollo de la tesis descriptiva - Comparativa Y Cuasiexperimental*. Lima - Perú: San Marcos.
- Valderrama, S. (2016). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica cuantitativa, cualitativa y mixta* (Segunda ed.). Perú: San Marcos.
- Wikipedia. (15 de 05 de 2022). wikipedia. Obtenido de wikipedia:
https://es.wikipedia.org/wiki/Regletas_de_Cuisenaire#:~:text=Las%20regletas%20permiten%20la%20iniciaci%C3%B3n,mental%20y%20su%20correspondiente%20representaci%C3%B3n.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia

TÍTULO		La teoría del juego en los estándares de aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.					
AUTOR		Anita Yamilet Cieza Moreto					
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	MARCO METODOLÓGICO	TÉCNICA /INSTRUMENTOS
¿En qué medida favorece el uso del juego en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019?	4. Determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.	El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.	Variable Independiente: el juego	Juegos simbólicos y organización	Incremento del vocabulario Desarrollo cognitivo Utilización juguetes, libros, fichas, cuentos, etc. Utiliza imágenes, espacio siguiendo una secuencia temporal.	POBLACIÓN Y MUESTRA. La población está dada por todos los estudiantes de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019 que son 15 estudiantes. UNIDAD DE ANALISIS. Está formado por 15 estudiantes correspondiente estudiantes de 4 años.	Lista de Cotejos Mapas de aprendizaje
				Juegos de estructuración y secuencia lógica.	Uso de narraciones cortas, un cuento, historias, etc. Dramatizaciones Orden lógico Relato de experiencias personales.		
				Juegos de ritmo	Asociación verbal. Estimulación del movimiento en forma coordinada		
PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICAS	Variable dependiente: estandartes de aprendizaje.	DIMENSIONES	INDICADORES	TIPO DE ESTUDIO El tipo de investigación que se considera en este trabajo es cuantitativo por que busca medir y cuantificar las variables a través de instrumentos válidos y confiables. Y por su finalidad es aplicada. DISEÑO DE ESTUDIO La presente investigación se enmarca dentro del diseño pre experimental: pre test y post tés con un solo grupo criterio. Cuyo esquema es el siguiente: GE: O1 - X - O2 Donde: GE: grupo experimental	Análisis de contenido/ Organizados gráficos. Libreta de notas correspondiente al primer trimestre.
¿En qué medida favorece el uso del juego en los estándares de aprendizaje de la competencia construye su identidad de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019?	Determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia construye su identidad de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.	El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia construye su identidad de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.		Construye su identidad.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.		
				¿En qué medida favorece el uso del juego en los estándares de aprendizaje de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019?	Determinar en qué medida el juego favorece en el logro de los estándares de aprendizaje de la competencia Se comunica oralmente en su lengua materna de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.		

<p>de la competencia resuelve problemas de cantidad y movimiento de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019?</p>	<p>aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad y movimiento de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.</p>	<p>Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019. El uso del juego favorece significativamente en los estándares de aprendizaje de la competencia Se resuelve problemas de cantidad y movimiento de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019.</p>		<p>Resuelve problemas de cantidad y movimiento.</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Ejemplo: Una niña quiere construir una casa y para ello selecciona de sus bloques de madera aquellos que le pueden servir, y realiza su construcción colocando los más pequeños y livianos encima, y los más grandes y pesa - dos como base.</p>	<p>X: variable independiente. O1: Pre test O2: Post test.</p>	
--	--	---	--	---	---	---	--

**Anexo 2: Instrumento para los estándares de aprendizaje Pre y Post Test
Guía de observación**

Nombres y Apellidos:

N°	PREGUNTAS	INICIO	PROCESO	PROCESO PREVISTO	OBSERVACIONES
DIMENSIÓN: Construye su identidad					
1	Reconoce a los integrantes de su familia.				
2.	Elige juegos de manera autónoma según sus intereses.				
3.	Expresa sus emociones después de jugar a través de movimientos corporales y gestos.				
4.	Asume distintos roles al participar en diferentes juegos establecidos.				
5.	Explica mediante palabras los juegos realizados con sus compañeros.				
DIMENSIÓN: Se comunica oralmente en su lengua materna.					
6.	Se expresa coherentemente al comunicarse con sus compañeros y familiares.				
7	Espera su turno para hablar y escucha s sus compañeros.				
8	Sigue las indicaciones de un adulto al realizar diferentes juegos.				
9	Explica con sus propias palabras el desarrollo de los juegos.				
10	Utiliza palabras de uso frecuente para pedir y agradecer a 7 demás.				
DIMENSIÓN: Resuelve problemas de cantidad y movimiento.					
11	Reconoce las características de los objetos por su forma y grosor.				
12	Utiliza expresiones: “muchos, pocos” para comparar objetos.				
13	Realiza seriaciones por tamaño (grande, mediano y pequeño) de los objetos.				
14	Cuenta hasta el número 10 los objetos utilizando material concreto (piedras, etc.).				
15	Agrupar diferentes objetos tomando en cuenta sus características (peso y cantidad).				

NOTA:

Agradezco a las autoridades, docentes, padres de familia y niños quienes ayudaron en la realización de este trabajo de investigación.

3 = A, Proceso previsto.

2 = B, en proceso.

1 = C, en inicio.

Anexo 3: Validación de Instrumento

Validación de la guía de observación

(JUICIO DE EXPERTOS)

Yo, Loida Moreto Díaz, identificada con DNI N° 40471710, Con Grado Académico de Título Profesional en segunda especialidad en Educación Inicial, procedente de Universidad Nacional de Cajamarca. Hago constar que he leído y revisado los 15 ítems de la guía de observación correspondiente a la Tesis de EPD:

“EL JUEGO EN LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE EDUCACIÓN INICIAL N° 626, COMUNIDAD EL PROGRESO DISTRITO DE CHALAMARCA, PROVINCIA DE CHOTA, CAJAMARCA 2019”.

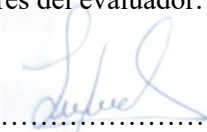
Del bachiller: Anita Yamilet Cieza Moreto.

Los ítems del pre test están distribuidos en 03 dimensiones: Construye su identidad (5 ítems), Se comunica oralmente en su lengua materna. (5 ítems), Resuelve problemas de cantidad y movimiento. (5 ítems), El instrumento corresponde a la tesis: **“El juego en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019”** Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

PRUEBA DE ENTRADA		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
15	15	100%

Lugar y Fecha: Cajamarca 28 de julio del 2019.

Apellidos y Nombres del evaluador: Loida Moreto Díaz.


.....

FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL CUESTIONARIO
(JUICIO DE EXPERTOS)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Loida Moreto Díaz.

Grado académico: Licenciada en Educación Inicial

Título de la investigación: **“EL JUEGO EN LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE EDUCACIÓN INICIAL N° 626, COMUNIDAD EL PROGRESO DISTRITO DE CHALAMARCA, PROVINCIA DE CHOTA, CAJAMARCA 2019”.**

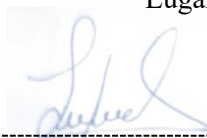
Autora: Anita Yamilet Cieza Moreto.

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	apropiado	inapropiado	apropiado	inapropiado	apropiado	inapropiado	apropiado	inapropiado
1	x		x		x		x	
2	x		x		x		x	
3	x		x		x		x	
4	x		x		x		x	
5	x		x		x		x	
6	x		x		x		x	
7	x		x		x		x	
8	x		x		x		x	
9	x		x		x		x	
10	x		x		x		x	
11	x		x		x		x	
12	x		x		x		x	
13	x		x		x		x	
14	x		x		x		x	
15	x		x		x		x	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar ()

Válido, Aplicar (X)

Lugar y Fecha: Cajamarca 28 de julio del 2019.



FIRMA

DNI: 40471710

Validación del Cuestionario

(JUICIO DE EXPERTOS)

Yo, Sonia Elizabeth Casanova Ocas, identificado Con DNI N° 26705326, Con Grado Académico de Magister en Administración y Gestión de la Educación, procedente de Universidad Cesar Vallejo. Hago constar que he leído y revisado los 15 ítems de la guía de observación correspondiente a la Tesis de EPD:

“EL JUEGO EN LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE EDUCACIÓN INICIAL N° 626, COMUNIDAD EL PROGRESO DISTRITO DE CHALAMARCA, PROVINCIA DE CHOTA, CAJAMARCA 2019”.

Del bachiller: Anita Yamilet Cieza Moreto.

Los ítems del pre test están distribuidos en 03 dimensiones: Construye su identidad (5 ítems), Se comunica oralmente en su lengua materna. (5 ítems), Resuelve problemas de cantidad y movimiento. (5 ítems), El instrumento corresponde a la tesis: **“El juego en los estándares de aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 626, comunidad el progreso distrito de Chalamarca, Provincia de Chota, Cajamarca 2019”** Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

PRUEBA DE ENTRADA		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
15	15	100%

Lugar y Fecha: Cajamarca 21 de julio del 2019.

Apellidos y Nombres del evaluador: Sonia Elizabeth Casanova Ocas

.....

FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL CUESTIONARIO
(JUICIO DE EXPERTOS)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Sonia Elizabeth Casanova Ocas

Grado académico: Magister en Administración y Gestión de la Educación

Título de la investigación: **“EL JUEGO EN LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE EDUCACIÓN INICIAL N° 626, COMUNIDAD EL PROGRESO DISTRITO DE CHALAMARCA, PROVINCIA DE CHOTA, CAJAMARCA 2019”.**

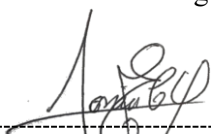
Autor: Anita Yamilet Cieza Moreto.

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	apropiado	inapropiado	apropiado	inapropiado	apropiado	inapropiado	apropiado	inapropiado
1	x		x		x		x	
2	x		x		x		x	
3	x		x		x		x	
4	x		x		x		x	
5	x		x		x		x	
6	x		x		x		x	
7	x		x		x		x	
8	x		x		x		x	
9	x		x		x		x	
10	x		x		x		x	
11	x		x		x		x	
12	x		x		x		x	
13	x		x		x		x	
14	x		x		x		x	
15	x		x		x		x	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar ()

Válido, Aplicar (X)

Lugar y Fecha: Cajamarca 21 de julio del 2019.



 FIRMA
 DNI: 26705326

Anexo 4: Fiabilidad del Instrumento

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100.0
	Excluido ^a	0	0.0
Total		15	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.829	15

CRONOGRAMA DE FECHAS DE DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

Nº DE SESIÓN	TEMA	FECHA
1	“JUGANDO CON PELOTAS”	LUNES 1 DE AGOSTO DEL 2022
2	“CARRERA DE TORTUGAS”	MIÉRCOLES 3 DE AGOSTO DEL 2022
3	“INVENTAMOS CAMINOS”	LUNES 8 DE AGOSTO DEL 2022
4	“UN PUENTE QUE SE MUEVE”	MIÉRCOLES 10 DE AGOSTO DEL 2022

Anexo 5: Sesiones de Aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGANDO CON PELOTAS”

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las expresiones “muchos”, “pocos” para indicar las diferentes formas de utilizar la pelota en los juegos establecidos.
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> Se organiza con sus compañeros y realiza algunos juegos según sus intereses. Expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

FECHA	HORA	ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	DESEMPEÑOS
LUNES 1 DE AGOSTO DEL 2022	10:00-11:00 am	<p>“JUGANDO CON PELOTAS”</p> 	<p>ASAMBLEA: nos sentamos en un círculo con los niños (as) y conversamos sobre nuestros juegos favoritos con pelotas y nos establecemos acuerdo sobre las reglas del juego.</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: pedimos algunos niños que repartan pelotas a sus compañeros. Luego preguntamos: ¿De cuántas maneras podemos lanzar la pelota? Nos sentamos en parejas, frente a frente con las piernas abiertas. Cada pareja tiene una pelota. Preguntamos a los niños: ¿De cuantas maneras podemos lanzar la pelota o entregar la pelota a nuestro compañero? Observamos las diferentes propuestas de las parejas, pedimos cuenten a los demás niños la forma que están jugando con la pelota y sugerimos realizar la consigna de la misma manera. Realizamos el mismo juego, pero alejándonos, Poco a poco, el uno del otro, y lanzar sin perder en control de la pelota. Luego lanzamos la pelota desde otras posiciones, pedimos ideas a los niños: ¿Quién sabe en qué otra posición podemos lanzarnos la pelota? Podemos hacerlo arrodillados, parados, echados, boca abajo, etc.</p> <p>RELAJACION: terminamos el juego, guardamos todas las pelotas y nos sentamos en parejas en el piso. Luego nos quedamos en silencio con los ojos cerrados.</p> <p>REPRESENTACION GÁFICA: pedimos a los niños que dibujen una o varias de las posiciones que más les gustaron para lanzar la pelota.</p> <p>CIERE: colocamos las fichas sobre el panel o la pizarra, nos sentamos en semicírculo y voluntariamente algunos niños cuentan lo que dibujaron y recuerdan qué les paso con su pareja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas Parlante  <ul style="list-style-type: none"> Hojas de trabajo Lápiz 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las expresiones “muchos”, “pocos” para indicar las diferentes formas de utilizar la pelota en los juegos establecidos. Se organiza con sus compañeros y realiza algunos juegos según sus intereses. Expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “CARRERA DE TORTUGAS”

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<ul style="list-style-type: none"> Explica con sus propias palabras lo que más le gustó del juego realizado. Espera su turno para hablar y escucha atentamente a sus compañeros cuando participan.
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuenta cuántas almohadas hay en el juego y las agrupa por su forma, color y tamaño.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

FECHA	HORA	ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	DESEMPEÑOS
MIÉRCOLES 3 DE AGOSTO DEL 2022	10:00-11:00 am	<p>Actividad psicomotriz</p> <p>“Carrera de tortugas”</p> 	<p>ASAMBLEA O INICIO: realizamos ejercicios de calentamiento: caminando, corriendo, y saltando alrededor del patio, dando palmadas, alzando los brazos, cogiéndose la cabeza, según las indicaciones que dé la profesora.</p> <p>DESARROLLO O EJECUCIÓN: se les presentará el material a trabajar (almohadas de trapo). Con ayuda de los niños y niñas planteamos las reglas para el uso de los materiales; el uso del espacio y el respeto a sus compañeros, se rayará el campo con una tiza para saber dónde es el punto de partida y llegada de los participantes. Se formará en grupos de cuatro niños para participar en forma ordenada. Cada grupo se ubica en cuatro patas en la línea de partida, el cual tendrá que gatear en el piso con la almohada sobre la espalda de tal manera que no debe caer la almohada al piso, el niño que deja caer la almohada perderá el juego, y el niño que hace llegar la almohada al punto de llegada será el ganador.</p> <p>RELAJACIÓN: los niños se acostarán y se imaginarán que están soñando lo que más les gustó del juego; al sonido del silbato todos los niños y niñas despertarán.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: se les entregará una hoja de trabajo para que dibujen la actividad que hemos realizado.</p> <p>CIERRE: se les invita a los niños y niñas a sentarse en el círculo y se les preguntará ¿Qué actividades hemos realizado? ¿Cuál de las actividades les gustó más? Se les preguntará que juegos les gustaría jugar la próxima clase y por qué.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tizas Almohadas  <ul style="list-style-type: none"> Hoja bond Lápiz Pinturas 	<ul style="list-style-type: none"> Explica con sus propias palabras lo que más le gustó del juego realizado. Espera su turno para hablar y escucha atentamente a sus compañeros cuando participan. Cuenta cuántas almohadas hay en el juego y las agrupa por su forma, color y tamaño.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “INVENTAMOS CAMINOS”

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones mediante palabras al trazar y recorrer sus caminos.
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza expresiones: “es más largo”, “es más corto” al medir sus caminos trazados en el piso. • Establece relaciones espaciales con su cuerpo (hacia arriba, hacia abajo) al desplazarse por los diferentes caminos trazados.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

FECHA	HORA	ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	INDICADORES
LUNES 8 DE AGOSTO DEL 2022	10:00-11:00 am	<p>Actividad psicomotriz</p> <p>“Inventamos caminos”</p> 	<p>ASAMBLEA O INICIO: nos reunimos con los niños en el patio y nos sentamos en círculo, conversamos acerca de los diferentes caminos por los que hemos andando y la forma que tenían.</p> <p>DESARROLLO O EJECUCIÓN: pedimos a los niños que recorran el espacio de trabajo siguiendo diferentes caminos imaginarios, observamos los desplazamientos que realizan los niños y les motivamos a que se miren unos a otros e imiten los caminos que recorren; por ejemplo: miren Pedro está recorriendo un camino ondulado, entonces decimos a los demás niños: vamos a seguir un camino así ondulado como Pedro y todos caminos como él. Luego les pedimos que busquen caminos en el patio, al encontrarlos todos pasamos por ellos. A continuación, pedimos a los niños que formen grupos de tres niños, a cada grupo le entregamos un juego de tizas, se le indicará a cada grupo que diseñe un camino con las tizas y pruebe diferentes formas de pasar por él. Luego nos reunimos para que cada grupo muestre el camino que ha hecho y la forma para pasar por él. Terminado el juego se les hará las siguientes preguntas: ¿En qué direcciones caminaron? ¿Quiénes fueron hacia abajo o hacia arriba? ¿Quiénes fueron hacia el lado derecho e izquierdo?</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: después dibujamos en la ficha de trabajo el camino que nos pareció más difícil de pasar</p> <p>CIERRE: dialogamos sobre los dibujos realizados en la ficha de trabajo y lo que más les gustó de la actividad, que fue lo más difícil y si les gustaría volver a realizar esta actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tizas 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones mediante palabras al trazar y recorrer sus caminos. • Utiliza expresiones: “es más largo”, “es más corto” al medir sus caminos trazados en el piso. • Establece relaciones espaciales con su cuerpo (hacia arriba, hacia abajo) al desplazarse por los diferentes caminos trazados.


SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “UN PUENTE QUE SE MUEVE”

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR 3 AÑOS	INDICADOR 4 AÑOS
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza los números ordinales: “primero”, “segundo”, “tercero”, etc. para establecer los pasos del juego desarrollado. Cuenta la cantidad de materiales utilizados en el juego y los agrupa el tamaño, longitud y grosor. 	
PERSONAL SOCIAL	CONSTUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones durante el juego mediante gestos y movimientos corporales (aplaude, salta, etc.) 	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

FECHA	HORA	ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	INDICADORES
MIÉRCOLES 10 DE AGOSTO DEL 2022	10:00-11:00 am	<p>Actividad psicomotriz</p> <p>“Un puente que se mueve”</p> 	<p>INICIO: nos sentamos en círculo en el patio, preguntamos a los niños si alguna vez han cruzado un puente. La docente cuenta que vamos a crear un puente para cruzarlo, se recuerda las normas las reglas del juego.</p> <p>DESARROLLO: a continuación, se muestra los materiales a utilizar: sillas y cubos de madera, después se inicia el juego: Primero pasan el puente caminando con los materiales ubicados juntos, uno pegado al otro. Segundo pasan el puente con los materiales separados de tal modo que los niños puedan dar pasos largos, guardando el equilibrio para no caerse. Tercero pasan el puente bajando y subiendo de él, para lo cual los materiales estarán más separados. Luego los niños proponen de qué formas pasar el puente.</p> <p>RELAJACIÓN: después nos colocamos en el círculo, cerrando los ojos, la docente indica a los niños que cada parte del cuerpo se irá relajando, luego lentamente nos vamos levantando.</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA: después se pedirá a los niños que dibujen cómo pasaron el puente.</p> <p>CIERRE: se formará una asamblea y se pregunta: ¿Les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el juego?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sillas de madera Bloques lógicos 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza los números ordinales: “primero”, “segundo”, “tercero”, etc. para establecer los pasos del juego desarrollado. Cuenta la cantidad de materiales utilizados en el juego y los agrupa el tamaño, longitud y grosor. Expresa sus emociones durante el juego mediante gestos y movimientos corporales (aplaude, salta, etc.)

1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: ANITA YAHILET CIEZA MORETO

DNI/Otros N°: 47815731

Correo electrónico: ya ne 23 -05@ hotmail .com

Teléfono: 988 60 3522

2. Grado académico o título profesional

Bachiller Título profesional Segunda especialidad

Maestro Doctor

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional

Trabajo académico

Título: LA TEORÍA DEL JUEGO EN LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DE EDUCACIÓN INICIAL N° 626 COMUNIDAD EL PROGRESO
DISTRITO DE CHALAMARCA 2019

Asesor: M. Cs. JOSÉ ROSARIO CALDERÓN BACÓN

Jurados: PRESIDENTE: PROF. DEMOSTENES MARIN CHÁVEZ

SECRETARIO: LIC. OSCAR JAIME MARIN ROSELL

VOCAL: DR. JORGE DANIEL DIAZ GARCIA

Fecha de publicación: 15 / 03 / 2024

Escuela profesional/Unidad:

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.



Universidad
Nacional de
Cajamarca
"Norte de la Universidad Peruana"

Repositorio Digital Institucional CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del(los) autor(es) del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha
____/____/____

No autorizo



Firma

15 / 03 / 2024

Fecha