



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS EMPRESARIALES Y
PEDAGÓGICAS**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS EN LA
I.E. N° 31521 JESÚS OSPINA DÍAZ DE LA
PROVINCIA DE TAYACAJA, HUANCVELICA –
2023**

PRESENTADO POR

BACH. YULIANA ELENA LAGUNA MENESES

BACH. VIRGINIA LAURA MAMANI

ASESOR

MGR. CRISTINA PAOLA GARCIA RODRIGUEZ

**PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

MOQUEGUA - PERÚ

2024



Universidad José Carlos Mariátegui

CERTIFICADO DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, en calidad de Jefe de la Unidad de Investigación de la FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, EMPRESARIALES Y PEDAGOGICAS (FCJEP), certifica que el trabajo de investigación () / Tesis (X) / Trabajo de suficiencia profesional () /

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS EN LA I.E. N° 31521 JESÚS OSPINA DÍAZ DE LA PROVINCIA DE TAYACAJA, HUANCVELICA – 2023.

Presentado por el(la):

BACH. YULIANA ELENA LAGUNA MENESES

BACH. VIRGINIA, LAURA MAMANI

Para obtener el grado académico () o Título profesional (X) o Título de segunda especialidad () de asesorado por el/la MGR. CRISTINA PAOLA GARCIA RODRIGUEZ, asesor con RESOLUCIÓN DE DECANATO N°03819- 2023-FCJEP-UJCM, fue sometido a revisión de similitud textual con el software TURNITIN, conforme a lo dispuesto en la normativa interna aplicable en la UJCM.

En tal sentido, se emite el presente certificado de originalidad, de acuerdo al siguiente detalle:

Programa académico	Aspirante(s)	Trabajo de investigación	Porcentaje de similitud
EDUCACIÓN INICIAL	BACH. YULIANA ELENA LAGUNA MENESES BACH. VIRGINIA, LAURA MAMANI	EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS EN LA I.E. N° 31521 JESÚS OSPINA DÍAZ DE LA PROVINCIA DE TAYACAJA, HUANCVELICA – 2023	15%

El porcentaje de similitud del Trabajo de investigación es del 15%, que está por debajo del límite **PERMITIDO** por la UJCM, por lo que se considera apto para su publicación en el Repositorio Institucional de la UJCM.

Se emite el presente certificado con fines de continuar con los trámites respectivos para la obtención de grado académico o título profesional o título de segunda especialidad.

Moquegua, 24 de junio de 2024

Dr. Teófilo Lauracio Ticona

Jefe Unidad de Investigación FCJEP

ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DE JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
ÍNDICE DE CONTENIDO	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	12
1.2. Definición del Problema.....	14
1.2.1. Problema general.....	14
1.2.2. Problemas específicos	14
1.3. Objetivos de la investigación. -	15
1.3.1. Objetivo General	15
1.3.2. Objetivos específicos	15
1.4. Justificación e importancia de la investigación.....	15
1.5. Variables. Operacionalización.....	17
1.6. Hipótesis de investigación. -	18
1.6.1. Hipótesis general.....	18
1.6.2. Hipótesis específicas	18
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedente de la investigación.....	19
2.2. Bases teóricas.....	23
2.3. Marco conceptual	31

CAPÍTULO III: MÉTODO.	33
3.1. Tipo de investigación.	33
3.2. Diseño de investigación	33
3.3. Población y muestra.....	34
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	34
3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	34
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	35
4.1. Presentación de resultados.....	35
4.2. Contratación de hipótesis	39
4.3. Discusión de resultados	43
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	45
5.1. Conclusiones	45
5.2 Recomendaciones	46
BIBLIOGRAFÍA.....	47
ANEXOS	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de variables</i>	17
Tabla 2 <i>Nivel de la variable juego</i>	35
Tabla 3 <i>Desarrollo cognitivo</i>	36
Tabla 4 <i>Desarrollo afectivo</i>	37
Tabla 5 <i>Desarrollo psicomotor</i>	38
Tabla 6 <i>Contrastación de hipótesis general</i>	39
Tabla 7 <i>Contrastación de hipótesis específica 01</i>	40
Tabla 8 <i>Contrastación de hipótesis específica 02</i>	41
Tabla 9 <i>Contrastación de hipótesis específica 03</i>	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Nivel de la variable juego</i>	35
Figura 2 <i>Niveles del Desarrollo cognitivo</i>	36
Figura 3 <i>Niveles de desarrollo afectivo</i>	37
Figura 4 <i>Niveles de desarrollo psicomotor</i>	38

RESUMEN

La finalidad del desarrollo de la presente investigación se enfoca en describir el nivel de uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza de aprendizaje de los niños de la institución educativa Jesús Ospina Díaz, en dónde se hizo uso de una metodología la cual estuvo conformada por un investigación básica, que tuvo por propósito ampliar la comprensión sobre los conocimientos vinculados a la situación actual sobre el aprendizaje de los niños; asimismo, también se conformó por un diseño no experimental en donde no se usó alguna manipulación, en tanto la muestra estuvo conformada por un total de 24 estudiantes de la institución siendo esta cantidad la total de la población; los instrumentos y técnicas utilizados fue el formulario y la estadística descriptiva e inferencial respectivamente; los resultados generados en la investigación fueron las siguientes: el resultado del Sig. (bilateral) = 0.000, con $t(51) = -471.204$, este resultado fue para el uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza de aprendizaje; mientras, que para el uso del juego como recurso de desarrollo cognitivo el resultado generado fue que el valor de $P < .001$, el $t(49) = -506.471$. Por los resultados generados en la investigación el estudio concluye en que el nivel de uso del juego es un recurso didáctico que permite la enseñanza y el aprendizaje en los niños.

Palabras claves: uso del juego, recurso didáctico, desarrollo cognitivo, desarrollo psicomotor.

ABSTRACT

The purpose of the development of this research focuses on describing the level of use of the game as a didactic resource in the teaching-learning process of the children of the Jesús Ospina Díaz educational institution, where a methodology was used which was Consisting of basic research, the purpose of which was to expand the understanding of the knowledge linked to the current situation regarding children's learning; Likewise, it was also made up of a non-experimental design where no manipulation was used, while the sample was made up of a total of 24 students from the institution, this number being the total population; The instruments and techniques used were the form and descriptive and inferential statistics respectively; The results generated in the research were the following: the result of Sig. (bilateral) = 0.000, with $t(51) = -471.204$, this result was for the use of the game as a didactic resource in the teaching-learning process; while, for the use of the game as a resource for cognitive development, the result generated was that the value of $P < .001$, $t(49) = -506.471$. Based on the results generated in the research, the study concludes that the level of use of the game is a didactic resource that allows teaching and learning in children.

Keywords: use of the game, teaching resource, cognitive development, psychomotor development.

INTRODUCCIÓN

El juego se utiliza como recurso didáctico porque permite potencializar el Aprendizaje de los menores, por lo que resulta ser una estrategia de gran importancia en la enseñanza, demostrando ser una herramienta invaluable en la formación de los niños por medio de actividades esenciales que permiten su desarrollo cognitivo social y emocional.

El juego es una estrategia fundamental que al incorporarse es significativa para el diseño de las actividades de enseñanza y aprendizaje dentro de las diversas instituciones, por ello el reconocimiento sobre su relevancia en la integración de la educación; también, permite poder captar la atención de los niños estimulando su creatividad promoviendo que lleguen a trabajar en equipo y generando una facilidad de comprensión sobre los diversos conceptos que existen en el idioma.

Existen diversos cursos específicos en donde el juego permite generar una mayor captación de atención de los niños como es en los cursos de matemática en donde muchas veces es complejo la enseñanza en esta materia, pero con la inclusión de los juegos se pueden hacer operaciones aritméticas con mayor facilidad haciendo que la comprensión de los menores sea más eficiente.

El impacto positivo del uso del juego como recurso didáctico refleja un entusiasmo y una participación activa de los menores durante los periodos de clases; asimismo, se consigue con esto la retención de los conocimientos adquiridos, por lo que se permite el desarrollo y fortalecimiento de habilidades socioemocionales generan una mayor empatía hacia su entorno y una cooperación.

El nivel de uso del juego es beneficioso, debido a que su integración en el ámbito educativo logra enriquecer el aprendizaje y la experiencia de los niños generando que la educación sea algo más dinámico, significativo y estimulante para el desarrollo psicomotor emocional e integral de los niños

En la presente investigación se desarrolla la división de diversos capítulos debidamente estructurados logrando acaparar diversas informaciones, a continuación, se describirá los diversos capítulos:

En el primer capítulo se encuentra la problemática de la investigación, en donde se visualizan las diferentes características de los objetivos, las hipótesis y justificaciones.

En el segundo capítulo se trata sobre el marco teórico en donde se encuentran los antecedentes, las bases teóricas y el marco conceptual de la investigación, delimitando de esta manera la definición de los términos utilizados en la investigación.

Capítulo tercero se trata solamente sobre la parte metodológica, en donde se encuentran los tipos de investigaciones, el diseño las muestras, la población, los instrumentos y las demás técnicas utilizadas para el procesamiento de información.

Capítulo cuarto se encuentra toda la información referente a la presentación y análisis de resultados, en donde se da a conocer los resultados generados a través del procedimiento de información y la contratación de hipótesis.

En el último capítulo se encuentra solamente dos apartados en donde se menciona la conclusión y la recomendación siendo esta la parte final de la investigación.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

El uso de juegos constituye una herramienta pedagógica eficaz en la facilitación del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, ya que combina la diversión y la educación de una manera efectiva, el juego adquiere la función de ser una herramienta de gran valor en el contexto educativo de los niños, El juego involucra a los niños de una manera divertida y lúdica. Al aprender a través del juego, los niños se sienten motivados y disfrutan del proceso de aprendizaje. Esto contribuye a crear un ambiente de aula positivo y estimulante; así también las habilidades motoras, el juego no solo involucra la mente, sino también el cuerpo. Los juegos físicos y actividades al aire libre promueven el desarrollo de habilidades motoras en los niños. Esto incluye la coordinación mano-ojo, la destreza manual, la fuerza muscular y la resistencia. Los juegos pueden ser una forma efectiva de aplicar conceptos teóricos en situaciones prácticas, los juegos de construcción pueden ayudar a los niños a comprender principios de geometría y física mientras crean estructuras. Los juegos en el transcurso de la educación y aprendizaje de los menores tienen una influencia considerable en su crecimiento completo: pues estimulan la cognición de los niños al desafiar su pensamiento lógico, resolución de problemas, memoria y capacidad de toma de decisiones. Los rompecabezas, juegos de mesa y actividades de resolución de problemas, por ejemplo, promueven el fomento de aptitudes cognitivas clave. Al igual que el progreso del lenguaje pues el juego es un recurso didáctico

altamente beneficioso para el desarrollo del lenguaje en los niños. pues contribuyen al desarrollo del lenguaje de manera efectiva, ampliando el Vocabulario. Los juegos a menudo implican el uso de palabras y frases específicas relacionadas con las reglas del juego o los roles que desempeñan los niños. Esto contribuye a la ampliación del vocabulario de los niños, ya que se ven expuestos a palabras y términos que pueden no encontrar en su conversación cotidiana.

En el contexto de Huancavelica, específicamente en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la provincia de Tayacaja, el uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza de los niños adquiere una relevancia particular debido a diversos factores socioeconómicos y culturales.

Huancavelica es una región que ha enfrentado históricamente desafíos en términos de acceso a recursos educativos y desarrollo socioeconómico. En este contexto, la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz juega un papel crucial como institución educativa que busca proporcionar oportunidades de aprendizaje significativas para los niños de la provincia de Tayacaja. El juego como recurso didáctico ofrece una metodología de enseñanza que se alinea con la realidad y las necesidades de los niños en esta comunidad. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de aprender de manera activa y participativa, desarrollando habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas de manera integral.

Además, el juego permite a los niños explorar su entorno, expresar su creatividad, resolver problemas y colaborar con sus pares, lo que es fundamental para su desarrollo holístico. En un contexto donde los recursos educativos pueden ser limitados, el juego emerge como una herramienta poderosa y accesible que puede ser implementada con relativa facilidad en el aula.

En el año 2023, en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz, se llevó a cabo un estudio que exploró el impacto del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza de los niños. Los resultados mostraron que el uso

del juego no solo mejoró el compromiso y la motivación de los estudiantes, sino que también promovió un aprendizaje más significativo y duradero.

Este enfoque pedagógico centrado en el juego no solo beneficia a los niños en términos de su desarrollo académico, sino que también contribuye a fortalecer su identidad cultural y su sentido de pertenencia a la comunidad de Huancavelica. Al integrar juegos tradicionales y actividades lúdicas inspiradas en la cultura local, se fomenta el respeto y la valoración de las tradiciones y costumbres propias de la región.

En resumen, el juego como recurso didáctico en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la provincia de Tayacaja, Huancavelica, en el año 2023, representa una estrategia pedagógica efectiva y significativa que responde a las necesidades y contextos específicos de los niños en esta comunidad.

1.2. Definición del Problema.

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el nivel del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es el nivel del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023?

¿Cuál es el nivel del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023?

¿Cuál es el nivel del juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Describir el nivel de uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- Establecer el nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.
- Establecer el nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitiva de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.
- Establecer el nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectiva de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

1.4. Justificación e importancia de la investigación

Claro, aquí está la parafrasea como un estudiante: Según la justificación proporcionada, este trabajo se apoya en una amplia base teórica y bibliográfica que ha sido reunida a partir de informes verificables, libros y artículos científicos publicados por instituciones confiables. Además, al buscar antecedentes, se han tenido en cuenta tesis y artículos científicos con un historial de al menos cinco años de antigüedad.

Justificación Teórica:

La justificación teórica de utilizar el juego como recurso didáctico se fundamenta en las teorías del aprendizaje constructivistas y socio constructivistas, que sostienen que el conocimiento se construye a través de la interacción activa con el entorno y con otros individuos. Según estas teorías, el juego proporciona un entorno óptimo para el aprendizaje, ya que permite a los niños explorar, experimentar y construir significados de

manera activa y participativa. Además, el juego facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas de manera integral, lo que contribuye al desarrollo holístico de los niños.

Justificación Metodológica:

La justificación metodológica radica en la eficacia y pertinencia del enfoque lúdico como estrategia pedagógica en el contexto específico de la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la provincia de Tayacaja, Huancavelica. Dado que esta comunidad enfrenta desafíos socioeconómicos y educativos, es fundamental adoptar metodologías innovadoras y accesibles que puedan promover un aprendizaje significativo y motivador para los niños. El juego como recurso didáctico se adapta a estas necesidades al proporcionar una metodología de enseñanza activa, participativa y centrada en el estudiante que puede ser implementada con relativa facilidad en el aula, incluso con recursos limitados.

Justificación Práctica:

La justificación práctica se basa en la evidencia empírica y en los resultados de estudios previos que han demostrado los beneficios del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Investigaciones realizadas en contextos similares han encontrado que el uso del juego no solo mejora el compromiso y la motivación de los estudiantes, sino que también promueve un aprendizaje más profundo, significativo y duradero. Por lo tanto, implementar el juego como recurso didáctico en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz se justifica prácticamente como una estrategia pedagógica efectiva y relevante que puede contribuir al desarrollo integral y al éxito académico de los niños en esta comunidad.

1.5. Variables. Operacionalización

Tabla 1

Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 1: El juego	Jean Piaget (1980), El juego, en el contexto educativo, se ha consolidado como un recurso didáctico invaluable que va más allá del mero entretenimiento. Se muestra como un recurso educativo eficaz con el fin de promover tanto el proceso de aprendizaje como el desarrollo global de los educandos. En este sentido, el juego no solo es recreativo, sino que también se convierte en un medio para alcanzar objetivos educativos y potenciar diversas habilidades.	Se medirá esta variable por medio de sus dimensiones	1. Desarrollo cognitivo	1.1. Memoria 1.2. Percepción	1,5	Ordinal
			2. Desarrollo afectivo	2.1. Autoestima 2.2. Desarrollo social	6,7	
			3. Desarrollo psicomotor	3.1 Conocimiento personal 3.2 Conocimiento Sensorial	8,10	

1.6. Hipótesis de investigación

1.6.1. Hipótesis general

El nivel de uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

1.6.2. Hipótesis específicas

El nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

El nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

El nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedente de la investigación.

A nivel internacional:

Zuleta (2022) presenta su estudio que se enfoca en evaluar cómo la aplicación de estrategias lúdicas a través del juego influye en el rendimiento de la competencia lecto-escritura de estudiantes. Adoptando un enfoque cualitativo dentro del paradigma interpretativo y utilizando el método de Investigación Acción Participación (IAP). Fueron tres profesores y 20 estudiantes tomados como muestra de modo intencional. Las técnicas utilizadas incluyen observación, entrevistas y encuestas. Los resultados destacan que la gestión de la competencia lectoescritura a través de actividades lúdicas contribuye significativamente a la apropiación de la lectoescritura, mejorando la disposición para aprender, fortaleciendo las habilidades de comprensión, fomentando la creatividad y ampliando el vocabulario de los estudiantes, lo que resulta en una mayor satisfacción en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura.

Mosquera y Quiroz (2021) la investigación actual muestra diversas tácticas de aplicación creadas por el grupo de profesores en proceso de formación. Estas estrategias buscan mejorar la enseñanza de las matemáticas en la escuela, ofreciendo un enfoque innovador que pretende beneficiar a padres de familia, docentes y estudiantes en la edificación de saberes en este campo. Básicamente, la propuesta busca incidir en el rendimiento académico. En este contexto, el avance se presenta como un

reto no solo para los investigadores en curso, sino también para todos aquellos que comparten responsabilidades en el ámbito educativo, de formación y preparación de jóvenes, niñas y niños en este nivel de escolaridad. La ejecución de la propuesta destacó las dificultades asociadas con el aprendizaje cuando se presentan obstáculos como la falta de alimentos, el abandono, violencia y pobreza por parte del estado. Estas barreras obstaculizan el acceso a la educación de manera efectiva. La presencia del estado se vuelve más evidente en contextos donde abundan las necesidades, como es el caso de la comunidad en estudio, que carece de muchos recursos y herramientas, dificultando tanto la labor del docente como la función del padre de familia y el estudiante.

Gómez (2020) presenta su estudio en donde busca robustecer el acompañamiento escolar. Ello implica la capacitación de los educadores en dicha acción, con la intención de prevenir el ausentismo y abandono escolar. Se anticipa que los hallazgos abarcarán avances en la supervisión y el acatamiento de los recorridos educativos de los estudiantes que inician su educación secundaria, el fortalecimiento del vínculo entre la familia y la escuela como una entidad integrada, y el respaldo a las familias desde la institución educativa en la resolución de actividades. Además, se busca que los profesores brinden a cada tutor respaldo educativo, tanto en aspectos curriculares como conductuales, a lo largo del ciclo lectivo. La conclusión destaca que esta propuesta se presenta como una de las numerosas opciones para orientar la gestión administrativa y docente, consolidando diversos factores con el objetivo de lograr un respaldo efectivo a las trayectorias académicas.

Ordóñez, Román y Valverde (2018) buscan en su estudio identificar si el acompañamiento familiar influye en los resultados de las pruebas Sabre Once. Se emplearon enfoques cuantitativos y cualitativos, así como grupos focales con docentes, padres y estudiantes. Los resultados indican que el acompañamiento se relaciona con la promoción de valores, la enseñanza de oficios y la atención de necesidades básicas. Se identifican

debilidades, la ausencia de seguridad en lo que depara el futuro para los hijos y la carencia de diálogo intrafamiliar e institucional. Sin embargo, se concluye que la presencia de la familia no influye de manera decisiva en el rendimiento académico y el logro educativo depende de un proceso riguroso y continuo a lo largo del desarrollo de los estudiantes.

En el ámbito nacional:

Lazo (2022) según algunos científicos, los niños experimentan un proceso continuo de desarrollo y aprendizaje desde su nacimiento, requiriendo la guía y cuidado de adultos. La familia juega un papel esencial en la forja de comportamientos, rutinas y principios que tendrán impacto en su porvenir. La escuela, como lugar de socialización e instrucción, desempeña un papel crucial, y el maestro, al ser un modelo de conducta, tiene un impacto significativo en la enseñanza a través de las estrategias que emplea. El estudio se enfoca en la investigación sobre cómo los títeres y marionetas, en sus diversas formas, son recursos pedagógicos que estimulan la creatividad en los niños, aprovechando su naturaleza imaginativa para generar ideas y soluciones a problemas. El trabajo, de carácter descriptivo, resalta la necesidad de talleres e instrucción para los maestros, proponiendo la creación de una guía de trabajo con marionetas como un producto didáctico beneficioso tanto para los educadores como para los niños.

Arteaga (2022) en su trabajo buscan definir la incidencia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de nivel inicial. Los objetivos específicos incluyen la descripción del juego como estrategia, el análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de nivel inicial, y la identificación de estrategias para fortalecer dicho proceso. La muestra constaba de 43 niños, y se empleó una lista de cotejo para recopilar datos sobre dimensiones como la interacción social, habilidades cognitivas y actitudes afectivas hacia el aprendizaje. Los resultados indicaron que el juego se destaca como una estrategia eficaz para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el 88% de los niños no

experimentan problemas en esta área. La conclusión principal fue que el juego desempeña un papel significativo en la formación de estudiantes de nivel inicial, siendo una herramienta valiosa en el proceso educativo.

Patricio y Campana (2020) se centran en analizar la conexión entre el acompañamiento pedagógico y calidad de aprendizaje. La investigación, de naturaleza correlacional, utiliza el acta de notas y un cuestionario como instrumentos de recopilación de datos, dirigidos a una muestra de 76 alumnos. La información recopilada se procesa posteriormente a través del software SPSS. En cuanto a lo hallado, el 68.4% del alumnado percibe el acompañamiento proporcionado en la escuela como regular, mientras que el 71.1% alcanza el logro previsto en el área de comunicación. En conclusión, se establece entre las variables un vínculo positivo, con un valor de $Rho = 0,752$. Según lo hallado, se deduce que el uso constante de la primera variable guarda conexión con el logro esperado en la asignatura de comunicación.

En el ámbito local:

Calloapaza (2022) con su estudio pretende analizar la posible conexión entre el entorno cercano familiar con el de los estudiantes. Utilizando un diseño no experimental, el estudio sigue un enfoque básico con un método deductivo hipotético y un paradigma hipotético. La muestra consta de 122 estudiantes que completaron encuestas y cuestionarios. Los resultados indican que el 73% de los estudiantes que carecen de acompañamiento familiar también enfrentan dificultades para alcanzar sus metas académicas. Esto sugiere una falta de supervisión y apoyo por parte de los padres, influenciada en parte por el impacto de la pandemia, que ha llevado a los padres a enfocarse más en el trabajo. La hipótesis se confirma con una evaluación significativa ($Rho \text{ Spearman} = 0,810$) entre las variables.

Inquilla (2020) ha realizado un trabajo enfocado en analizar cómo la participación de los padres afecta el desempeño académico de los adolescentes. Este estudio, con un diseño no experimental de tipo causal y

enfoque cuantitativo, se basa en una cantidad de 231 estudiantes como muestra que respondieron a dos instrumentos diseñados: una lista de cotejo y un cuestionario. En relación con los resultados, el 32.5% de los adolescentes indican que reciben supervisión de familiares, como hermanos, abuelos o tíos, y esto se refleja en una calificación promedio regular. Por otro lado, el 28,1% no cuenta con el respaldo de sus padres.

2.2. Bases teóricas

Variable 1: El juego

Definición

La construcción de la sociedad y la formación del individuo se fundamentan en experiencias, intercambios emocionales y más. En este proceso, el juego desempeña un papel significativo, ya que permite al ser humano disfrutar de la acción y momentos placenteros, además de diversión, en el proceso de aprendizaje. El juego se convierte en una actividad didáctica que desarrolla aspectos cognitivos, emocionales y comunicativos (Melo y Hernández, 2014).

Investigaciones recientes sobre la enseñanza, el juego y el aprendizaje muestran que estimula la creatividad, fomenta la curiosidad por lo desconocido y se desarrolla sin que el individuo se dé cuenta, especialmente durante las primeras interacciones del infante con adultos, como sus padres (Unicef, 2018). La ONU reconoce el juego como un derecho del niño, estableciéndolo en la Declaración de los Derechos del Niño, enfatizando que el juego es fundamental para adquirir conocimientos que faciliten la socialización en el futuro, por lo que las autoridades y la sociedad deben promover este derecho. (artículo 7).

El juego ha evolucionado con el tiempo, adaptándose al desarrollo del niño y estimulando su crecimiento, tanto físico como mental. Sin embargo, su definición es compleja debido a que lo

enmarcan desde la psicología, la sociología, la antropología y hasta la educación física y el deporte.

El juego es esencial en las etapas iniciales de la vida, permitiendo al niño adquirir conciencia y explorar sus propias limitaciones a medida que crece (Molins, 2012). Según Brougère (2011), el juego es fundamental en el aprendizaje, actuación como un acto social que introduce a los niños en una nueva cultura y les ayuda a interpretar su entorno. El juego facilita la construcción del aprendizaje, fusionando elementos de la realidad y la ficción, y promoviendo la asimilación de lo real. Diversas corrientes psicológicas y pedagógicas coinciden en que el uso del juego se revela como una herramienta sumamente eficaz para simplificar la experiencia de aprendizaje para que los infantes puedan adquirir conocimientos de manera más efectiva. que a través de otras técnicas (Melo y Hernández, 2014; Herrera, 2017).

- **Teorías del juego educativo.**

- **Teoría de Reestructuración de Jean Piaget**

Que enfatiza cómo el juego contribuye al desarrollo cognitivo del niño por medio de la disequilibrio, acomodación y asimilación, generando un aprendizaje equilibrado (Saldarriaga, Bravo y Llor, 2016). Además, el juego se considera un derecho del niño según la Declaración de los Derechos del Niño de la ONU (art. 7). El juego educativo se presenta como un recurso pedagógico para favorecer la formación de individuos en diferentes áreas y niveles de estudio, promoviendo la interacción y la reflexión en el aula (Muñiz, Alonso y Rodríguez, 2014). También se emplea como un recurso pedagógico en la literatura, utilizando juegos como herramientas prácticas para la enseñanza (Mota, 2018). El juego en la educación Puede contribuir a optimizar el rendimiento de los estudiantes al recibir información y simplificar el proceso de enseñanza.

Relevancia del juego en el aprendizaje: El crecimiento de los infantes se ve significativamente influenciado por la participación en juegos, permitiendo a los niños expresar sus emociones y aprender a socializar (Moreno y Rodríguez, 2016). Además, estimula la creatividad, la capacidad de crear y vivir experiencias, y promueve el progreso en diferentes aspectos cognitivos, sociales e intelectuales (Guerra, 2010).

El juego simbólico, en particular, se considera un ejercicio valioso que permite al niño desarrollar sus capacidades cognitivas, sociales e intelectuales, fomentando la creatividad y la comprensión de su entorno (Augusto y Martínez, 1998). Además, el juego promueve la interacción y el respeto entre los niños, lo que les permite resolver conflictos de manera más efectiva (Gallardo y Gallardo, 2018).

En resumen, el papel fundamental que cumple el juego en el crecimiento y la formación de los niños es de gran importancia en el ámbito educativo, estimulando la creatividad, promoviendo el aprendizaje y fomentando habilidades sociales e intelectuales clave en la vida de los niños.

- **Juegos educativos**

Desde la perspectiva de Muñiz, Alonso y Rodríguez (2014), se destaca que el juego juega un papel fundamental en el desarrollo del proceso educativo, comenzando en el ámbito de la educación física. Según estos autores, el juego promueve la interacción y la reflexión en un entorno educativo, permitiendo que las personas adquieran conciencia de sus experiencias y las integren de manera cognitiva, lo que a su vez facilita un aprendizaje más significativo. Además, señalan que el juego contribuye al desarrollo de diversas habilidades, tanto físicas como mentales, especialmente cuando se practican de manera repetitiva, lo que genera confianza y maestría en dichas

habilidades. En resumen, el juego se percibe como un mediador que conecta los aspectos sociales y cognitivos, enriqueciendo la matriz de conocimiento y cognición de quienes participan en él.

El juego se emplea con el propósito de impartir conocimiento, y se interpreta como una vía para comunicar información de manera atractiva y fácilmente comprensible para los estudiantes. En el ámbito literario, los juegos se utilizan como una herramienta pedagógica que influye en las actividades de enseñanza, involucrando a los estudiantes en actividades recreativas. En consecuencia, el juego se considera un método más práctico y sencillo para enseñar a los niños a aprender, como lo plantea el autor Mota (2018).

En los primeros años de existencia, en la fase inicial de la niñez, es cuando el niño adquiere la mayor parte de su conocimiento y habilidades, aunque en gran medida esto ocurre de manera fortuita y no necesariamente planificada por el propio. A medida que el niño se desarrolla y atraviesa las diversas etapas de crecimiento, es especialmente en la edad escolar cuando absorbe la mayor cantidad de conocimiento y comienza a desarrollar habilidades, las cuales adquiere principalmente a través de la enseñanza. Sin embargo, en esta etapa, el niño no siempre tiene un control consciente sobre las experiencias que vive ni sobre lo que aprende.

En una publicación del MINISTERIO DE EDUCACIÓN en el año 2016, se destacan varias sugerencias y reflexiones destinadas a mejorar el proceso de aprendizaje de los niños. En esta publicación se resalta la importancia del juego por diversas razones fundamentales. Una de estas razones es que el juego tiene el poder de estimular y desarrollar la esfera sensorial y motriz de los niños, lo que a su vez fomenta su capacidad para la imaginación. Además, el juego contribuye al desarrollo de las

emociones de los niños. En última instancia, se subraya que el juego presenta numerosas ventajas que impulsan el crecimiento y la integración de los niños en la sociedad. Esto se debe a que el juego ofrece una variedad de actividades que les permiten a los niños ejercitar sus habilidades, disfrutar y mejorar tanto sus capacidades sensoriales como mentales.

Clasificación de los juegos. En relación con su propósito educativo, QUEYRAT, F, define:

- Los juegos y la movilidad de la persona que lo practica.
- Los juegos en donde el individuo llega a educar sus sentidos.
- Los juegos y el desarrollo intelectual.
- Los juegos y la voluntad.
- Los juegos y la satisfacción de la libertad e imaginación.

Los juegos pueden dividirse en diversos grupos dependiendo de las personas que lo vayan efectuando en donde se encuentran las siguientes fases ya sean éstos de manera individual grupal o social: Considerando a las personas involucradas en el juego, se clasifican en juegos que se juegan de manera individual, donde el niño juega en solitario, y juegos sociales, cuando juega con otros. El juego individual abarca las siguientes etapas:

- El juego con sus propias extremidades.
- El juego y la interacción de las cosas.
- El juego La decisión de imitar.
- El juego de ficción.

Importancia del juego en el aprendizaje:

Esta importancia se manifiesta de la siguiente manera:

Estos autores enfatizan que los juegos deben ser considerados como actividades que se llevan a cabo en el entorno escolar, especialmente durante las clases, y que aportan al crecimiento y avance de la recreación mental en los niños. Los juegos tienen la capacidad de orientar y despertar el interés de los niños en diversas áreas, promoviendo así su participación social. Es fundamental que los docentes que lideran estas actividades posean la habilidad y los conocimientos necesarios para que los juegos se adapten a las necesidades y preferencias de los niños. Los juegos que resultan difíciles de comprender pueden causar la pérdida de interés de los niños, lo que a su vez limita su capacidad de aprendizaje.

Los niños, en sus primeros años de desarrollo, suelen perder interés cuando se les somete a largos períodos de trabajo. En estos casos, los docentes deben esforzarse para lograr que todos los niños presten atención y comprendan lo que se les está enseñando. A menudo, los docentes culpan a los niños de ser mal educados o desobedientes cuando, en realidad, el problema puede estar en el método de enseñanza utilizado. Los niños no están acostumbrados a escuchar lecciones prolongadas que no comprenden completamente. Los métodos tradicionales de enseñanza, que se basan en la explicación repetitiva, a menudo resultan poco motivadores y pueden llevar a la desconcentración de los niños.

El juego se presenta como una solución efectiva, ya que permite que los niños se relajen y descansen, sin generar desorden ni indisciplina en el aula. Las actividades de juego, que son simples y pueden incluir movimientos como sentarse, levantarse,

estirarse, entre otros, motivan a los niños y canalizan su energía de manera positiva. Estas tareas posibilitan que la niñez se divierta y, al mismo tiempo, descanse, lo que facilita su capacidad de prestar atención en clase.

El autor Prieto reconocía la importancia del juego y destacaba que estos juegos deben planificarse considerando los intereses del alumnado. El juego se muestra como una herramienta eficaz para que los estudiantes aprendan y comprendan diversos conocimientos y situaciones. Además, se subraya que el juego combina dos aspectos cruciales del desarrollo humano: el aprendizaje y la diversión, que a menudo se consideran opuestos. Cuando estos dos factores se integran en la vida de los niños, contribuyen a su crecimiento, los preparan para la adolescencia y la pubertad, y los ayudan a comprender y relacionarse con su entorno, fomentando la creatividad, la responsabilidad y la conciencia.

Dimensiones del juego educativo.

a) Uso del juego El MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) argumenta que el juego se emplea como un medio para preparar a los niños para una vida socialmente activa. Los juegos ayudan a que los niños sean más aplicaciones, desarrollen carácter, agudicen su ingenio y mejoren sus habilidades verbales, así como su paciencia. La relación entre los juegos y la educación es fundamental, ya que las escuelas deben adoptar enfoques de enseñanza que eviten la pasividad y la alienación, permitiendo una educación integral y acorde a la realidad. En este contexto, surge la nueva escuela, que fusiona el pensamiento y la acción, promoviendo la libertad, la individualidad y colocando al niño en el centro de la acción educativa. El juego actúa como un vehículo para inducir el conocimiento en el niño, ya que las experiencias gravitan hacia el cambio y la individualización.

b) Funciones del juego El juego es el punto de partida del desarrollo infantil, donde los niños pueden expresar sus instintos de manera libre, consciente o inconsciente. A medida que los niños crecen, adquieren nuevos conocimientos y desarrollan habilidades que los ayudan a estabilizarse mentalmente (Moreno y Rodríguez, 2016). El juego también facilita que los niños puedan manifestar sus sentimientos y emociones de manera libre, especialmente cuando ganan o pierden en competencias. Es esencial que los niños aprendan a perder sin recurrir al engaño o la falta de respeto hacia sus compañeros. Según Montessori, el juego estimula la creatividad y la capacidad de crear nuevas cosas, permitiendo a los niños vivir experiencias que satisfagan su curiosidad y les den la oportunidad de ser creativos.

Elkonin sostiene que el juego ofrece muchas ventajas a los niños, fomentando su competencia y desarrollo intelectual. El juego les brinda la libertad necesaria para expresar sus emociones y les ayuda a comprender los roles en la sociedad, desarrollando esquemas similares (Gallardo y Gallardo, 2018).

c) Juego simbólico Según Jean Piaget, la capacidad de distinguir símbolos es beneficiosa para desarrollar habilidades en los niños. El juego simbólico, que comienza alrededor del segundo año de vida y continúa en la edad escolar, es un ejemplo claro de cómo los sistemas simbólicos se desarrollan rápidamente en los niños. Piaget argumenta que el lenguaje demuestra la velocidad y facilidad con la que se produce esta evolución. Los juegos suelen tener una relación directa con el entorno del niño, permitiéndole comprenderlo y asimilarlo, lo que a su vez fomenta las relaciones interpersonales y la resolución de conflictos a través del juego y sus reglas.

El juego representa una parte importante del desarrollo intelectual, ya que permite la personificación y la asimilación

funcional o productiva en los niños. Las capacidades motoras y de imaginación son aspectos cruciales que tienen un impacto en el surgimiento y desarrollo del juego. Piaget identifica tres formas fundamentales de distribución del juego a lo largo de períodos progresivos: el juego concebido como un proceso de entrenamiento, el juego como simulacro y como actividad colectiva.

El juego simbólico es esencial para que la niñez desarrolle sus capacidades cognitivas, sociales e intelectuales, así como para fomentar su creatividad y comprensión del entorno. Los maestros de educación inicial deben utilizar metodologías que ayuden a los niños a explorar sus cuerpos, ampliar su vocabulario y estimular su imaginación (Augusto y Martínez, 1998). Según Guerra (2010), el juego simbólico es una herramienta eficaz y placentera con el fin de elevar la comprensión de los contenidos tratados en la clase.

2.3. Marco conceptual

Acompañamiento: Recurso o enfoque pedagógico altamente efectivo para promover el desarrollo de individuos en diversos ámbitos o niveles educativos. Puede manifestarse a través de relaciones personales entre pequeños grupos o dos o más personas, involucrando asistencia y aprendizaje mutuo.

Supervisión: Engloba una serie de actividades y responsabilidades que una persona asume al dirigir o controlar las labores de un conjunto de personas con la finalidad de asegurar su satisfacción y mejorar su desempeño.

Apoyo: Se define como el respaldo, protección o ayuda que un individuo, empresa u organización proporciona según las necesidades de un proyecto o iniciativa específica. Este respaldo se ofrece a uno o varios individuos en circunstancias determinadas.

Formación: Implica un proceso de desarrollo personal que abarca la adquisición de conocimientos, el fomento de la capacidad de pensamiento y la realización de descubrimientos.

Docente: Se refiere a una persona cuya ocupación principal es la enseñanza. La docencia es considerada una profesión que tiene como objetivo impartir conocimientos a otros individuos, ya sea en un contexto general o en un área específica.

CAPÍTULO III: MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

Básico, porque su propósito es ampliar y la comprensión de los saberes científicos vinculados a la situación actual, con el fin de afrontar y solucionar la cuestión que ha sido presentada.

3.2. Diseño de investigación

Se eligió un diseño no experimental de tipo transversal, dado que la recolección de información tuvo lugar en un solo instante.

En relación a este tipo de diseño, sostienen Hernández y Mendoza (2018) la información es recogida durante un solo intervalo temporal.

A continuación, se muestra el gráfico que representa este diseño:



Donde:

M: muestra de estudio

O: variables juegos y enseñanzas

3.3. Población y muestra.

Población

De acuerdo a lo mencionado por Hernández y Mendoza (2018), esto implica reunir elementos que comparten características en un área específica de estudio.

En este contexto, la muestra seleccionada para la investigación está compuesta por 51 estudiantes de las aulas 5 años, (A=19 ,B=19 y C=13)

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnica

En este sentido, menciona sobre la encuesta Hernández et al. (2014), está referido al método que permite recopilar datos precisos que suelen manifestar en relación con las acciones particulares que llevan a cabo las personas y que posteriormente se convierten en objeto de estudio.

Instrumento

Respecto a la evaluación del acompañamiento escolar, se emplea un formulario que incluye un conjunto de interrogantes formuladas en forma de afirmaciones. Los encuestados tienen cuatro opciones de respuesta: (1) no sabe, (2) nunca, (3) a veces, (4) siempre.

En cuanto a la variable de logros de aprendizaje en comunicación, se utiliza una lista de cotejo para llevar a cabo la evaluación correspondiente.

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Las estrategias empleadas para el manejo de la información se fundamentan en la estadística descriptiva e inferencial. Luego de llevar a cabo la organización y categorización de la data, se procede a realizar el análisis estadístico descriptivo. Esto implica la generación de gráficos y tablas que incluyen frecuencias y porcentajes. Para realizar este proceso, se utiliza el software SPSS.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados

Tabla 2

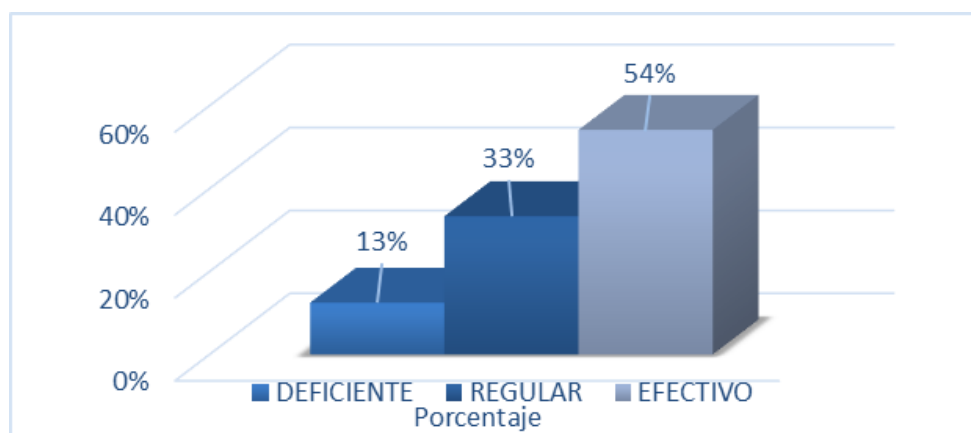
Nivel de la variable juego

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	3	13%
REGULAR	8	33%
EFFECTIVO	13	54%
Total	24	100%

Nota. Resultados elaborados y procesados por las investigadoras.

Figura 1

Nivel de la variable juego



Nota. La figura pone en evidencia los niveles que presenta la dimensión

Interpretación. Según los resultados obtenidos en la tabla 02 se muestra los diferentes niveles que existe en la variable juego, en donde la frecuencia más alta se encuentra en el nivel efectivo con una frecuencia de 13; mientras, que en la figura 01 se muestra la diferencia porcentual que se presentan entre los diferentes niveles, teniendo un nivel de porcentaje elevado el nivel efectivo con 54%. Todos estos resultados dan a conocer que dentro de la institución la variable juego es efectivo.

Tabla 3

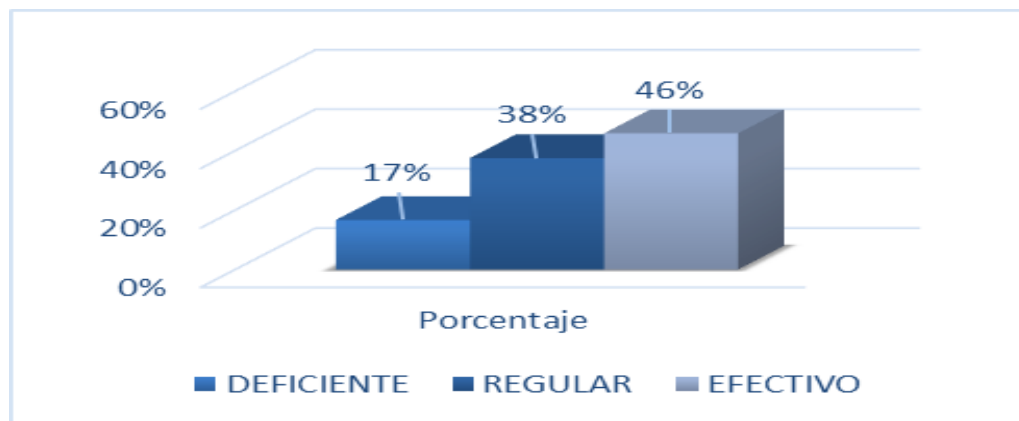
Desarrollo cognitivo

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	4	17%
REGULAR	9	38%
EFFECTIVO	11	46%
Total	24	100%

Nota. Resultados elaborados y procesados por las investigadoras.

Figura 2

Niveles del Desarrollo cognitivo



Nota. La figura pone en evidencia los niveles que presenta la dimensión

Interpretación Según los resultados visibles en la tabla 03 y en la figura 02, el desarrollo cognitivo se presenta un nivel efectivo con 46% con una frecuencia de 11. Estos resultados dan a conocer que dentro de la institución se presenta un desarrollo cognitivo efectivo.

Tabla 4

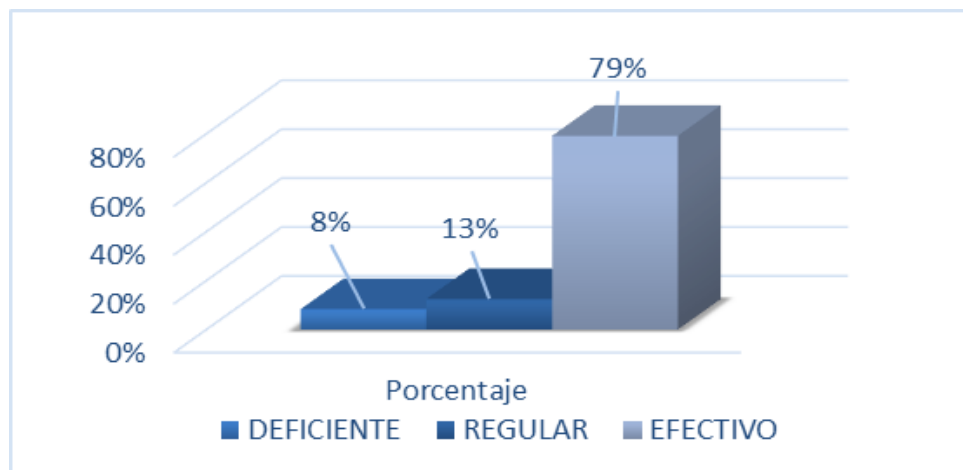
Desarrollo afectivo

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	2	8%
REGULAR	3	13%
EFFECTIVO	19	79%
Total	24	100%

Nota. Resultados elaborados y procesados por las investigadoras.

Figura 3

Niveles de desarrollo afectivo



Nota. La figura pone en evidencia los niveles que presenta la dimensión

Interpretación. Según los valores generados en la tabla 04 y en la figura 03, se da a conocer que la dimensión desarrollo afectivo tiene al nivel afectivo con un mayor número de frecuencia siendo 19 y que su porcentaje es 79%. Por lo que dentro de la institución el desarrollo afectivo es efectivo en un porcentaje superior.

Tabla 5

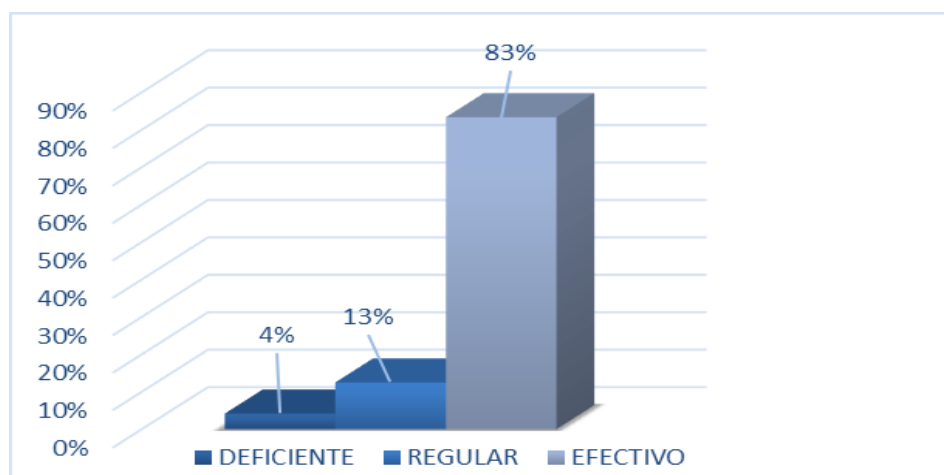
Desarrollo psicomotor

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	1	4%
REGULAR	3	13%
EFFECTIVO	20	83%
Total	24	100%

Nota. Resultados elaborados y procesados por las investigadoras.

Figura 4

Niveles de desarrollo psicomotor



Nota. La figura pone en evidencia los niveles que presenta la dimensión

Interpretación. Según los resultados generados en la tabla 05 y la figura 04 es el nivel efectivo de la dimensión desarrollo psicomotor que presenta una frecuencia superior a los demás niveles presentando una frecuencia de 19; así mismo, presenta un porcentaje superior siendo este 83%; por lo que se hace constar que dentro de la institución el desarrollo psicomotor es efectivo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general:

Hi: El nivel de uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

Ho: El nivel de uso del juego no es un recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

Tabla 6

Contrastación de hipótesis general

Valor de prueba = 24						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
El juego como recurso didáctico	-471.204	51	0	-40.108	-42.28	-44.93

Nota. Contrastación de hipótesis realizada por spss

Interpretación: Según los resultados obtenidos en la Tabla 06 se logra visualizar que el resultado del Sig. (bilateral) = 0.000, con $t(51) = -471.204$; por lo que se demuestra que el nivel de uso del juego es un recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja.

Hipótesis específicas 01:

H1: El nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

Ho: El nivel de uso del juego no es un recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

Tabla 7

Contrastación de hipótesis específica 01

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 24						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
El desarrollo cognitivo	-506.471	49	0	-41.815	-41.16	-42.33

Nota. Contrastación de hipótesis realizada por spss

Interpretación: Según se muestra en la tabla 07 el valor de $P < .001$, el $t(49) = -506.471$; en vista de los resultados se procede a aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula, en donde el nivel de uso del juego es un recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023

Hipótesis específicas 02:

H1: El nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023

Ho: El nivel de uso del juego no es un recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023

Tabla 8

Contrastación de hipótesis específica 02

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 24						
				Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
	t	gl	Sig. (bilateral)		Inferior	Superior
El desarrollo afectivo	-571.204	51	0	-43.181	-42.52	-43.36

Nota. Contrastación de hipótesis realizada por spss

Interpretación: Según los resultados obtenidos en la tabla 08 se procede a aceptar la hipótesis alterna, esto es en consecuencia a los valores de Sig. (bilateral)= .000 y $t(51) = -571.204$, por lo que el nivel de uso del juego es recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023

Hipótesis específicas 03:

H1: El nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

Ho: El nivel de uso del juego no es un recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

Tabla 9

Contrastación de hipótesis específica 03

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 24						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
El desarrollo psicomotor	-487.683	50	0	-41.188	-43.05	-43.57

Nota. Contrastación de hipótesis realizada por spss

Interpretación: En la tabla 09 se visualiza que los valores existentes evidencian la presencia de pruebas suficientes para rechazar la hipótesis nula, debido a que los valores de Sig. (bilateral) es .000 y $t(50) = -487.683$; por lo que se puede interpretar que El nivel de uso del juego es un recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

4.3. Discusión de resultados

En la presente investigación se efectuó el estudio de diversas teorías y fundamentos que correspondieron directamente a la variable permitiendo poder desarrollar de manera eficiente el proyecto de investigación logrando conseguir obtener resultados que permitan poder describir el nivel de uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023. Específicamente en la tabla 6 se describe con exactitud el nivel del uso de juego como recurso didáctico teniendo como resultado que el valor del significancia $p < .005$ Demostrando y quién efecto en nivel de uso del juego es un recurso didáctico en el proceso de enseñanza de los menores; del mismo modo e en la tabla 7 Se demuestra que el nivel De uso del juego es un recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los menores; en tanto en la tabla 8 se muestra valores que permiten demostrar que el nivel de uso del juego es un recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los menores y finalmente los resultados generados en la tabla 9 demostrarían que el nivel de uso del juego es un recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los menores de la institución Jesús Ospina Díaz.

En el marco del desarrollo de la investigación se procedió a investigar otros estudios en donde se pudiera conocer los resultados que se han obtenido para comparar con los resultados obtenidos en la presente investigación, a continuación, se mostrará las siguientes investigaciones:

Zuleta (2022) presenta su estudio que se enfoca en evaluar cómo la aplicación de estrategias lúdicas a través del juego influye en el rendimiento de la competencia lecto-escritura de estudiantes. Los resultados destacan que la gestión de la competencia lectoescritura a través de actividades lúdicas contribuye significativamente a la apropiación de la lectoescritura, mejorando la disposición para aprender, fortaleciendo las habilidades de comprensión, fomentando la creatividad y ampliando el vocabulario de los estudiantes, lo que resulta en una mayor satisfacción en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura.

Arteaga (2022) en su trabajo buscan definir la incidencia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de nivel inicial. Los resultados indicaron que el juego se destaca como una estrategia eficaz para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el 88% de los niños no experimentan problemas en esta área. La conclusión principal fue que el juego desempeña un papel significativo en la formación de estudiantes de nivel inicial, siendo una herramienta valiosa en el proceso educativo. En conclusión, se establece entre las variables un vínculo positivo, con un valor de $Rho = 0,752$

Los resultados generados en la investigación mencionada anteriormente dan a conocer que el juego es un recurso que permite el desarrollo de un proceso de enseñanza para que los menores puedan aprender de una manera más eficiente y adecuada.

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Primera: Según los resultados generados en la investigación se concluye que el nivel de uso del juego es un recurso didáctico que permite el proceso de enseñanza del aprendizaje de los Niños que estudian en la institución educativa Jesús Ospina Díaz debido a que el Sig. (bilateral) = 0.000, con $t(51) = -471.204$.

Segundo: El valor de $P < .001$, el $t(49) = -506.471$; por lo que, en la investigación se concluye que el nivel de uso del juego es un recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los Niños que estudian en la institución educativa Jesús Ospina Díaz menores

Tercera: En la investigación se obtienen resultados de Sig. (bilateral) = .000 y $t(51) = -571.204$, por lo que se concluye que el nivel de uso del juego es su recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los Niños que estudian en la institución educativa Jesús Ospina Díaz.

Cuarta: En la investigación el Sig. (bilateral) es .000 y $t(50) = -487.683$, por lo tanto, la conclusión es que el nivel de uso de los juego es un recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los Niños que estudian en la institución educativa Jesús Ospina Díaz

5.2 Recomendaciones

Primera: Es importante el reconocimiento que dentro de la educación primaria el desarrollo del juego es para una enseñanza y aprendizaje fundamental por ello dentro del currículum debería ser incluido como una forma esencial.

Segunda: Se sugiere la identificación sobre La situación en la que se encuentran los Niños académicamente para poder conocer en qué grado el uso del juego afectará en su aprendizaje.

Tercera: También se recomienda que el juego Esto a un proceso eficiente de aprendizaje el cual facilitará el desarrollo de los menores, también se recomienda determinar acciones y áreas específicas en donde los docentes puedan generar un desarrollo psicomotor por medio de actividades innovadoras

BIBLIOGRAFÍA

- Arteaga Carmen M. D. R. (2022). *Juego como proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una institución educativa Tambogrande, 2020*. Tesis de pregrado, Universidad San Pedro. Recuperado de <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/20942>
- Augusto, J. M., & Martínez de Antoñana, R. M. (1998). *La exploración del juego simbólico en niños sordos. Una revisión actual de la investigación*. Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología, 18(4), 205-212. [https://doi.org/10.1016/S0214-4603\(98\)75691-8](https://doi.org/10.1016/S0214-4603(98)75691-8)
- Brougère, G. (2011). *Juego y educación*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul
- Calloapaza Humpiri, M. (2022). *Acompañamiento familiar y logros de competencia en los estudiantes de la IES Independencia Nacional en el contexto de la pandemia covid-19, Puno 2021*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano. Recuperado de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/18394>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef) (2018). *Aprendizaje a través del juego*.
- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. <http://hdl.handle.net/10433/6786>
- Gómez, T. A. (2020). *Fortaleciendo el acompañamiento escolar en 1 año del ciclo básico*. Tesis de pregrado, Universidad Siglo 21. Recuperado de <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/19287>
- Guerra (2010). *Comunicación, lenguaje y educación. Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos* p.23. 23-91-106.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Vol. 6, pp. 102-256). Mc Graw-Hill: México.

- Hernández, R. y Mendoza, P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa y mixta*. (10ª ed.). McGraw-Hill
- Herrera Linares, L. Á. (2017). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. <http://hdl.handle.net/11371/1139>
- Inquilla Nina, M. (2020). Acompañamiento de los padres y su influencia en el desempeño escolar de los adolescentes de la Institución Educativa Secundaria “Nuestra Señora del Carmen”-Ilave 2018. Recuperado de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2912932>
- Lazo Hidalgo, Z. J. (2022). *El juego con marionetas en el desarrollo de la creatividad en los niños de 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 20325 San Jose de Manzanares-Huacho*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.14067/6900>
- Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*. *Innovación educativa* (México, DF), 14(66), 41-63. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>
- Minedu. (2016). Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. Lima: Ministerio de Educación.
- Molins Pueyo, C. (2012). *Patios escolares y diversidad sociocultural en Cataluña. Una investigación sobre usos y posibilidades para el juego y el aprendizaje*. *Papers: revista de sociologia*, 431-460.
- Moreno L., & Rodríguez L. (2016). Construcción de la concepción de juego a partir de la sistematización de experiencias en el desarrollo de la práctica pedagógica en dos colegios de Bogotá. Tesis de pregrado, Universidad de San Buenaventura Sede Bogotá. <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/156232.pdf>
- Mosquera Rivas, D. Z., & Quiroz Benítez, W. (2021). *La lúdica, como recurso didáctico, para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje de las operaciones básicas de la matemática, en los niños del grado quinto del centro*

educativo rural Guapa Carretera. Tesis de pregrado, Universidad Católica de Oriente. <https://repositorio.uco.edu.co/jspui/handle/20.500.13064/1346>

Mota Ibáñez, N. (2018). *El juego vocal en la educación infantil y primaria*. Tabanque: revista pedagógica.

Muñiz Rodríguez, Laura; Alonso, Pedro; Rodríguez Muñiz, Luis Jose (2014). *El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas: estudio de una experiencia innovadora*. UNIÓN. Revista Iberoamericana de Educación Matemática, 39, pp. 19-33.

Ordóñez Burbano, R., Román Luna, C. A., & Valverde Riascos, Y. (2018). *Factor Acompañamiento familiar con relación al alcance del desempeño académico en estudiantes de El Tablón Panamericano, Taminango*. Revista UNIMAR, 36(2), 15–28. <https://doi.org/10.31948/unimar36-2.art1>

Patricio Manrique, F. Z., & Campana Concha, A. R. (2020). *Acompañamiento pedagógico y calidad de aprendizaje del área de comunicación en estudiantes del 6to grado*. Big Bang Faustiniiano, 9(3). <https://doi.org/10.51431/bbf.v9i3.637>

Saldarriaga Zambrano, P. J., Bravo Cedeño, G. D. R., & Loor Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.

Zuleta Diaz, Y. T. (2022). *El juego como estrategia para la gestión de la competencia lectoescritural de los estudiantes del tercer grado de una Institución Educativa de Agustín Codazzi*. Tesis de maestría, Universidad Santo Tomas. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11634/45>

ANEXOS

TÍTULO:	EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS EN LA I.E. N° 31521 JESÚS OSPINA DÍAZ DE LA PROVINCIA DE TAYACAJA, HUANCVELICA – 2023			
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES
<p>Problema General</p> <p>¿Cuál es el nivel del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Describir el nivel de uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>El nivel de uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.</p>	<p>Variable Independiente (Causa)</p> <p>Juegos infantiles.</p>	<p>Desarrollo de juegos infantiles con elementos propios y material educativo para el desarrollo de los mismos.</p>
<p>Problemas Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023? • ¿Cuál es el nivel del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023? • ¿Cuál es el nivel del juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús 	<p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer el nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023. • Establecer el nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitiva de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023. • Establecer el nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectiva de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús 	<p>Hipótesis Específica</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023. • El nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023. • El nivel de uso del juego como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los niños en la I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023. 	<p>Variable Dependiente (Efecto)</p> <p>Aprendizaje del niño.</p>	<p>Registro de observación y proceso de evaluación durante el desarrollo de tareas aplicadas.</p>

Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023? Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

MÉTODO Y DISEÑO

POBLACIÓN Y MUESTRA

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Tipo de Investigación: Cuantitativa

Nivel de Investigación: Correlacional

Diseño de investigación: No experimental

Universo: Niños de Nivel de Educación Inicial

Población: I.E. N° 31521 Jesús Ospina Díaz de la Provincia de Tayacaja, Huancavelica – 2023.

Muestra:
Un aula de 5 años, que representa más del 10% de la población.

Método:
Cualitativo y Cuantitativo.

Técnica:
Aplicación de juegos de aprendizaje.

Instrumentos:
cuestionarios al docente, registros de observación.

Tratamiento

Estadístico:
Análisis de varianza
