

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA
MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE
PERSONAL SOCIAL EN LA I.E N° 108 DEL DISTRITO
DE FRÍAS - 2019**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

MEZA ROJAS, DENISSE ANACELY

ASESORA

DRA: JACQUELINE ROXANA ROMERO REYNA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Didáctica de las áreas curriculares

TRUJILLO – PERÚ

2021

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Monseñor Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

R.P. Dr. Juan José Lydon McHugh, O.S.A.
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta
Vicerrectora Académica

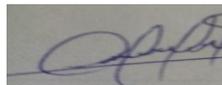
Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez
Decana de la Facultad de Humanidades

R.P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz
Director de la Escuela de Posgrado
Director de Formación Continua

Mg. José Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

APROBACION DEL ASESOR

Yo Dra. Jacqueline Roxana Romero Reyna, con DNI N° 41449856. Como asesora del trabajo de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA I.E N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019”, desarrollada por la egresada MEZA ROJAS DENISSE ANACELY, con DNI N° 43575600, egresada del Programa de Complementación Universitaria, considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizó la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



.....
Dr. Jacqueline Roxana Romero Reyna
ASESORA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, que me supo acoger en sus aulas universitarias, y en las cuales adquirí los conocimientos necesarios que me permiten cristalizar mis sueños profesionales.

A la directora de la Institución Educativa N° 108 Rp. “Telmo Antonio Vegas Julca” y todo su personal docente y administrativo, por la apertura institucional a la investigación.

DEDICATORIA

Con mucho amor y cariño, dedico este trabajo a mis hijos que son en mi vida, la motivación para seguir adelante; a mi princesa que es lo más lindo que Dios me pudo dar y a quién amo y amaré siempre.

A mis padres por que han guiado mi camino siempre con valores y respeto, estaré agradecida infinitamente. A mi querida hermana que siempre ha estado a mi lado apoyándome, gracias por tu apoyo incondicional.

RESUMEN

La problemática evidenciada en el nivel inicial, en torno al bajo nivel de aprendizaje en el área de personal Social, motivó la ejecución del presente estudio, en el que se planteó como objetivo generar el determinar de qué manera influye el juego como estrategia lúdica para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019. La metodología desarrollada fue de tipo aplicada, su enfoque cuantitativo y su diseño pre experimental con pre prueba y pos prueba y un solo grupo. Empleó la observación y la lista de cotejo. 22 niños con edades de 5 años conformaron la muestra en estudio. Los resultados observados en el Pre Test evidenciaron un 59.09% de la muestra en un nivel de aprendizaje en Inicio; mientras que en el Post Test se evidenció una notable mejoría alcanzando un nivel de aprendizaje Logrado, en el 68.18% de los niños observados. De la prueba T de Student aplicada, se obtuvo un valor de probabilidad (p -valor=0,000) por debajo del nivel de significancia admitido ($\alpha=0.05$), en consecuencia, se dio por aceptada la hipótesis de estudio. La investigación concluyó que, el juego como estrategia lúdica influye de manera significativa para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

PALABRAS CLAVES: estrategia lúdica, juego, nivel de aprendizaje, personal social.

ABSTRACT

The problems evidenced at the initial level, around the low level of learning in the area of Social personnel, motivated the execution of this study, in which the objective was to determine how the game influences as a playful strategy to improve the level of learning of 5-year-old students in the area of Social Personnel in IE No. 108 of the Frías district - 2019. The methodology developed was applied, its quantitative approach and its pre-experimental design with pre-test and post-test and a single group. He used observation and the checklist. 22 children aged 5 years made up the study sample. The results observed in the Pre Test showed 59.09% of the sample at a Beginning level of learning; while in the Post Test a notable improvement was evidenced, reaching an Achieved level of learning, in 68.18% of the observed children. From the Student's t applied, a probability value (p-value = 0.000) was obtained below the admitted significance level ($\alpha = 0.05$), consequently, the study hypothesis was accepted. The research concluded that, the game as a playful strategy influences significantly to improve the learning level of 5-year-old students in the area of Social Personnel in the I.E. No. 108 of the Frías district - 2019.

KEYWORDS: playful strategy, game, level of learning, social staff

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS _____	ii
APROBACION DEL ASESOR _____	iii
AGRADECIMIENTO _____	iv
DEDICATORIA _____	v
RESUMEN _____	iv
ABSTRACT _____	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS _____	vi
ÍNDICE DE TABLAS _____	x
ÍNDICE DE FIGURAS _____	xii
I. INTRODUCCIÓN _____	1
II. REVISIÓN LITERATURA _____	7
2.1. Antecedentes _____	7
2.1.1. Antecedentes a nivel internacional _____	7
2.1.2. Antecedentes a nivel nacional _____	9
2.1.3. Antecedentes a nivel local _____	11
2.2. Bases teóricas de la investigación _____	13
2.2.1. Teorías que fundamentan la investigación _____	13
2.2.1.1. Teorías del juego de Vygotsky _____	13
2.2.1.1. Aprendizaje significativo según Ausubel _____	15
2.2.2. El juego como estrategia lúdica _____	17
2.2.2.1. Concepto de juego. _____	17
2.2.2.2. Concepto de estrategia. _____	18
2.2.2.3. Concepto de lúdica. _____	18

2.2.2.4. Concepto de estrategia lúdica.	19
2.2.2.5. Características principales del juego.	20
2.2.2.6. Tipos de juegos.	20
2.2.2.7. El juego y su importancia para el desarrollo del niño	22
2.2.3. Aprendizaje en el Área de Personal Social	23
2.2.3.1. Concepto de aprendizaje	23
2.2.3.2. El área de Personal Social en el nivel inicial.	23
2.2.3.3. Rol del docente en el fomento del aprendizaje en el Área de Personal Social	26
2.2.4. El juego estrategia lúdica y su incidencia en el aprendizaje en el área de Personal Social en el nivel Inicial	27
2.2.4.1. El juego como estrategia lúdica y su aplicación en el área de Personal Social.	27
2.2.4.2. Principios básicos del juego como estrategia lúdica.	30
2.2.4.3. La lúdica y el aprendizaje significativo.	31
III. HIPÓTESIS	33
3.1. Hipótesis principal	33
3.2. Hipótesis Específicas	33
IV. METODOLOGÍA	34
5.1. Diseño de investigación	34
5.2. Población y muestra	35
5.2.1. Población	35
5.2.2. Muestra	35
Criterios de inclusión y exclusión	36

5.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores _____	36
5.3.1. Definición de variables _____	36
5.3.2. Operacionalización de variables e indicadores _____	38
5.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos _____	41
5.5. Plan de análisis _____	42
5.6. Matriz de consistencia _____	44
5.7. Principios éticos _____	45
V. RESULTADOS _____	47
6.1. Resultados por objetivos _____	47
5.1.1. Resultados según el primer objetivo específico _____	47
5.1.2. Resultados según el segundo objetivo específico _____	51
5.1.3. Resultados según el tercer objetivo específico _____	55
6.2. Contrastación de Hipótesis _____	59
5.2.1. Contrastación primera hipótesis específica _____	59
5.2.2. Contrastación segunda hipótesis específica _____	60
5.2.3. Contrastación tercera hipótesis específica _____	61
5.2.4. Contrastación hipótesis general _____	62
6.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS _____	65
5.3.1. Análisis de acuerdo al primer objetivo específico _____	65
5.3.2. Análisis de acuerdo al segundo objetivo específico _____	68
5.3.3. Análisis de acuerdo al tercer objetivo específico. _____	70
5.3.4. Análisis de acuerdo al objetivo general. _____	72
VI. CONCLUSIONES _____	74
VII. SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES _____	76

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
ANEXOS	82
Anexo 1 Lista de Cotejo	83
Anexo 2 Validación del instrumento	86
Anexo 3 Autorización ejecución de investigación	96
Anexo 4 Consentimiento informado	100
Anexo 5 Sesiones de aprendizaje	106

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1.</i> Población estudiantes matriculados en el año 2019 _____	35
<i>Tabla 2.</i> Nivel de aprendizaje en el área de Personal Social según pre test. _____	47
<i>Tabla 3.</i> Nivel de aprendizaje en dimensión Construye su identidad, según pre test.	48
<i>Tabla 4.</i> Nivel de aprendizaje en dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, según pre test. _____	49
<i>Tabla 5.</i> Nivel de aprendizaje en dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según pre test. _____	50
<i>Tabla 6.</i> Nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, según post test. _____	51
<i>Tabla 7.</i> Nivel de aprendizaje en dimensión Construye su identidad, según post test. _____	52
<i>Tabla 8.</i> Nivel de aprendizaje en la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, según pos test. _____	53
<i>Tabla 9.</i> Nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según post test. _____	54
<i>Tabla 10.</i> Comparativa del nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, según pre test y post test. _____	55
<i>Tabla 11.</i> Comparativa del nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad, según pre test y post test. _____	56
<i>Tabla 12.</i> Comparativa del nivel de aprendizaje en la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, según pre test y post test. _____	57

<i>Tabla 13.</i> Comparativa del nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según pre test y post test.	58
<i>Tabla 14.</i> Estadísticos de la Pre Prueba.	59
<i>Tabla 15.</i> Estadísticos de la Post Prueba.	60
<i>Tabla 16.</i> Estadísticos de la Pre Prueba – Pos Prueba.	61
<i>Tabla 17.</i> Prueba de Normalidad.	63
<i>Tabla 18.</i> Prueba de muestras relacionadas	63

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Diagrama diseño pre experimental con pre prueba – pos prueba con un solo grupo. _____	34
<i>Figura 2.</i> Nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, según pre test. ____	47
<i>Figura 3.</i> Nivel de aprendizaje en dimensión construye su identidad, según pre test. _____	48
<i>Figura 4.</i> Nivel de aprendizaje en dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, según pre test. _____	49
<i>Figura 5.</i> Nivel de aprendizaje en dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según pre test. _____	50
<i>Figura 6.</i> Nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, según post test. ____	51
<i>Figura 7.</i> Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019. _____	52
<i>Figura 8.</i> Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019. _____	53
<i>Figura 9.</i> Nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según post test. _____	54
<i>Figura 10.</i> Comparativa del nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, según pre test y post test. _____	55
<i>Figura 11.</i> Comparativa del nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad, según pre test y post test. _____	56
<i>Figura 12.</i> Comparativa del nivel de aprendizaje en la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, según pre test y post test. _____	57

Figura 13. Comparativa del nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según pre test y pos test. _____ 58

I. INTRODUCCIÓN

En el nivel inicial, el aprendizaje de contenidos en el área de personal Social está orientado promover el desarrollo en el niño del conocimiento de sí mismo y fortalecer una sólida autoestima que le sirva de cimiento sobre la cual construya a futuro su proyecto de vida de manera autónoma (Ministerio de Educación - Minedu, 2017). Al respecto, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018), en base a diversos estudios realizados, concluye que el entorno en que se desenvuelve el niño tiene efectos directos sobre su desarrollo integral, así mismo, que la educación pre escolar puede afectar a un niño durante su vida temprana e incluso más allá. De allí la importancia de contribuir a su desarrollo personal, intelectual físico, emocional y social, durante esa etapa.

Sin embargo, a nivel internacional, existen muchas complicaciones en torno a los procesos de aprendizaje orientados al desarrollo integral y social del niño, que se imparten como parte de los contenidos curriculares del área de Personal Social en la etapa pre escolar. Al respecto, Berger (2002), cita los estudios realizados por Piaget y Vygotsky para hacer referencia a la problemática existente en torno al desarrollo personal y social del niño, evidenciando que cuando el niño presenta dificultades en el área cognitiva, también repercute en su interacción social, lo cual no favorece su adaptación al medio social en el que se desarrolla, florecen sentimientos de frustración, poca motivación para el juego y desarrollo de actividades en el aula, así como la dificultad para la construcción del auto concepto y aceptación propia.

Por su parte el Public Policy Forum (2018), entidad no gubernamental dedicada a contribuir a la excelencia de las políticas públicas en Canadá y el extranjero, en su investigación para determinar los procesos psicológicos conexos al aprendizaje y su

vínculo con el desarrollo personal - social en la niñez, consideran significativo el alto porcentaje de infantes que presentan desempeños con niveles inferiores a los esperados en términos de autoconcepto, conocimiento de sí mismo, así como sentimientos de autoestima, y dificultades para responder o iniciar contactos sociales, hacer amistades, incluso interactuar en grupos pequeños, acciones de colaboración, entre otros, que imposibilitan acrecentar un mejor aprendizaje en lo relacionado a capacidades y habilidades de índole social.

En el Perú, Ministerio de Educación en el Perú, consciente que el nivel inicial, es a una de las etapas de mayor relevancia, puesto que es, durante esta etapa que se han de establecer los cimientos que fomenten y propicien el desarrollo a nivel biológico, cognitivo, afectivo y social del niño, viene realizando notables esfuerzos por orientar los contenidos curriculares del área de Personal Social en busca de la correcta promoción, fomento y desarrollo de competencias que coadyuven al desarrollo integral del niño, a la vez que le permita construir su identidad, afirmar su autonomía y aprendan a sentirse bien consigo mismo; a convivir y participar en democracia en busca del bien común; y a construir su identidad, a partir de saberse un ser humano amado por Dios. (Ministerio de Educación, 2017). Pero a pesar de los esfuerzos desplegados, no siempre, en la escuela inicial, se desarrollan de la mejor manera dichas competencias, por lo que no se logran alcanzar los objetivos de aprendizaje trazados para el área de Personal Social en el nivel Inicial de la Educación en el Perú.

En el ambiente escolar, específicamente en el aula de clases, a menudo sucede que algunos niños evidencian grandes dificultades de interacción durante su aprendizaje, y que se ponen de manifiesto en procesos propios de su desarrollo

personal y social que muestran durante el desarrollo de las actividades que se programan en el aula. En los últimos años, se vienen presentando problemas en la conducta que manifiestan los niños en la escuela, y que llaman poderosamente la atención, y a las cuales se les deben prestar la atención debida. Que el niño se sienta cohibido en el salón de clases puede resultar, en un inicio, algo normal, puesto que resultado del temor inicial que experimenta al encontrarse rodeado de otros niños con diferentes actitudes y conductas y en un ambiente que no le resulta del todo familiar, pero que no logre superar esta situación, y por el contrario acreciente su inseguridad, su falta de autonomía y confianza en sí mismo, son señales a las cuales el docente debe estar muy atento y saber detectar a tiempo (Murk, 1999).

En el plano local, la problemática descrita, no es ajena a la I.E. N° 108 del distrito de Frías, en donde se ha podido evidenciar niños con problemas de autonomía, inseguridad y con casi poca o nula integración e interacción en actividades grupales; además de ello evidencian inadecuados hábitos de higiene y poca consciencia y respeto por el cuidado que deben procurar por su propio cuerpo y por el medio ambiente en que se desenvuelven.

Entre las posibles razones, que han conllevado a esta situación problemática en la institución investigada, está el escaso manejo didáctico del área de personal Social, por parte de la docente, quien muchas veces tiene serios problemas en sus procesos de enseñanza aprendizaje de los contenidos propuestos en el diseño curricular del área de personal Social, como es la falta de planificación de sesiones de aprendizaje pertinentes, desconocimientos de las diversas estrategias y enfoques metodológicos y escasos recursos adecuados para el desarrollo de los diversos temas a tratar en el aula. En el ambiente escolar, específicamente en el aula de clases, a menudo sucede que

algunos niños evidencian grandes dificultades de interacción durante su aprendizaje, y que se ponen de manifiesto en procesos propios de su desarrollo personal y social que muestran durante el desarrollo de las actividades en el salón de clases.

La problemática planteada, podía verse disminuida, con el empleo de los juegos, como estrategia lúdica en el aula, y la implementación y desarrollo de diversas actividades dinámicas de impacto, lo que posibilitaría mejorar sustancialmente los procesos, de aprendizaje en el área de Personal Social. Puesto que, los juegos constituyen grandes oportunidades que permiten al niño ir introduciendo en el fascinante mundo del conocimiento y el saber (Parlebas, 2001).

Por lo que, se planteó como enunciado del problema: ¿De qué manera influye el juego como estrategia lúdica para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019?, fijándose como principal objetivo determinar de qué manera influye el juego como estrategia lúdica para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019; además de definir como objetivos específicos, los siguientes:

a) Determinar mediante un pre test el nivel de aprendizaje que presentan los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social, antes de la aplicación del juego como estrategia lúdica; b) Determinar mediante un pos test el nivel de aprendizaje que presentan los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social, después de la aplicación del juego como estrategia lúdica; y c) Comparar los niveles de aprendizaje en el área de Personal Social resultantes antes y después de la aplicación del juego como estrategia lúdica.

La investigación basó su fundamentación al brindar aportes significativos a nivel teórico, práctico y metodológico, que permitan optimizar los procesos de enseñanza y mejorar el nivel de aprendizaje en el área de Personal, procurando, en todo momento, beneficiar tanto a docentes como estudiantes del aula de 5 años en la institución investigada.

En lo teórico, a partir de las investigaciones precedentes, así como el análisis de la literatura existente en relación al problema planteado, principalmente la teoría del juego propuesta por Vygotsky y el aprendizaje significativo de Ausubel, se brinda el fundamento teórico, que avaló el uso del juego como estrategia lúdica innovadora en el aula, con el propósito de optimizar el nivel de aprendizaje el Área de Personal Social, corroborando su aplicación en el entorno del nivel educativo Inicial en el Perú.

En lo práctico, se tuvo como finalidad buscar mejorar el nivel de aprendizaje en el Área de Personal Social, de los estudiantes de 5 años en la institución investigada, para ello se aplicó el juego como estrategia lúdica, buscando propiciar un mejor nivel de logro en el aprendizaje de los estudiantes.

En lo metodológico: se implementó un instrumento que facilitó la recolección de información, el mismo que permitió medir el nivel de aprendizaje de los contenidos curriculares del Área de Personal Social, y que fue sometido a juicio de expertos con la finalidad de validar su pertinencia, redacción, aquiescencia y suficiencia. Dicho instrumento podrá ser utilizada como referencia en investigaciones futuras que busquen indagar o profundizar en el estudio del problema planteado.

Para su realización se recurrió a una metodología que respondió al tipo aplicada con un enfoque cuantitativo, su diseño se definió como pre experimental con pre prueba y pos prueba y un solo grupo. La población, materia de observación, estuvo

conformada por los estudiantes matriculados en el aula de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019, y su muestra de tipo no probabilístico fue de 22 estudiantes. En el recojo de información, se recurrió a la observación y la lista de cotejo como técnica e instrumento respectivamente.

La comparación de los resultados obtenidos en la investigación, evidenciaron una notable mejoría del nivel de logro en el aprendizaje de los estudiantes, el mismo que de manera general aumentó considerablemente de un 4.55% en el post test a un 68.18% en el pos test. Está marcada diferencia se evidenció también en cada una de las dimensiones en estudios, observándose que para la dimensión construye su identidad, aumentó del 4.55% al 68.18%; la dimensión Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, aumentó del 9.09% al 63.64%; mientras que la dimensión construye su identidad como persona humana amada por Dios, aumentó del 4.55% al 72.73%.

Los resultados observados, fueron analizados exhaustivamente, llegando a la conclusión que el juego como estrategia didáctica influye de manera significativa para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social de la I.E N° 108 del distrito de Frías – 2019.

II. REVISIÓN LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes a nivel internacional

Londoño et al. (2018) en su investigación para obtener el título de Licenciado en Educación Preescolar “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado Preescolar de la Institución Educativa Jhon F. Kennedy” - Colombia, se plantearon como objetivo aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la Institución Educativa Jhon F. Kennedy. El estudio de tipo investigación – acción, tuvo un enfoque cualitativo descriptivo, utilizó la observación directa y guía de observación para el recojo de información. Contó con una muestra conformada por 25 estudiantes de 5 a 6 años del grado preescolar. Los resultados alcanzados, permitieron evidenciar un bajo nivel de aprendizaje en los niños debido en parte a que la maestra no utilizaba estrategias, basadas en los juegos, para afianzar los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños, por lo que se hacía necesario la aplicación de una propuesta lúdico pedagógica que fortaleciera el aprendizaje significativo en los niños. La investigación llegó a la conclusión que la aplicación de los juegos como estrategia lúdico pedagógica permitieron fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas en etapa preescolar.

Díaz (2017) en su investigación presentado para la obtener el título de Maestro en Gestión de Proyectos Pedagógicos “Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena” Colombia, se planteó como objetivo dar a conocer algunas estrategias lúdicas pedagógicas con la finalidad de

mejorar el desempeño – aprendizaje de los niños y niñas de las escuela normal de Cartagena. La investigación fue de tipo cualitativa descriptiva, contó con una muestra de 254 estudiantes de pre escolar matriculados en el año 2017. Utilizó la observación y la guía de observación como técnica e instrumento para el recojo de información. Entre los principales resultados encontrados, se llegó a determinar que el juego está presente en el desarrollo de niños y niñas y, sin embargo, en gran parte de las instituciones educacionales no se le considera en su real dimensión, no se le valora. Se determinaron falencias en los procesos de comprensión lectora en los niños, así como en la producción escrita, asimismo observó que los niños presentaban dificultad para memorizar cantos cortos. Finalmente, luego de aplicar las actividades lúdicas en el aula, se obtuvieron excelentes resultados en cuanto a que los niños mejoraron sus desempeños y capacidades por lo que se llegó a concluir que la lúdica en el proceso de enseñanza y de aprendizaje juega un papel importante, no como distracción de los niños, sino como eje fundamental en la metodología de enseñanza a partir de experiencias enriquecedoras dentro y fuera del aula de clase.

Lara et al. (2017) en su investigación para obtener la Licenciatura en Pedagogía Infantil “Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado jardín del Instituto Bolívar de Cartagena” se plantearon como objetivo implementar estrategias lúdicas y pedagógicas para motivar el aprendizaje en los estudiantes del grado jardín del Instituto Bolívar de Cartagena. La investigación fue de tipo cualitativa descriptiva, la metodología fue la acción participativa a través de la observación, contó con una población muestral conformada por 11 estudiantes del grado jardín. Como resultado de la investigación se notó un cambio significativo en los niños en la atención y motivación por el aprendizaje en el aula de clases, por lo

que la investigación concluyó que la aplicación de las estrategias lúdicas y pedagógicas que plantearon permitieron un mejor aprovechamiento y asimilación de los contenidos impartidos en el aula lo que les permitió mejorar sus aprendizajes.

2.1.2. Antecedentes a nivel nacional

Toro (2019) en su investigación para optar el título de Licenciada en Educación Inicial “Programa lúdico para desarrollar el proceso de socialización en los niños de 5 años en el área de Personal Social, de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo de la ciudad de Cutervo, año 2019” se planteó como objetivo determinar el efecto del programa lúdico para desarrollar el proceso de socialización, en el área de personal social en los niños de 5 años en la I.E.I N° 983 “Palo Solo” distrito y provincia de Cutervo – Chiclayo durante el año 2019. Empleó una metodología de tipo descriptivo con un diseño cuasi experimental. Contó con una población muestral conformada por 20 estudiantes de 5 años matriculados en el periodo 2019. Para la recolección de datos utilizó como técnica la observación sistemática y como instrumento la guía de observación. Los resultados de la investigación demostraron que en el pre test los estudiantes presentaban un bajo nivel de socialización, mientras que en el post test, después de aplicar la estrategia lúdica, se observó un cambio significativo alcanzando un alto nivel, por lo que la investigación concluyó que el programa lúdico propuesto tuvo un efecto significativo en el desarrollo del proceso de socialización en los niños de 5 años en el área de Personal Social, de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo de la ciudad de Cutervo, año 2019

Mattos (2018), quien en su trabajo de investigación para optar el título de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Medición y Evaluación de la Calidad Educativa “El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel

de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06” se planteó como objetivo demostrar la incidencia del uso del juego como estrategia metodológica en el mejoramiento de aprendizaje del Área Personal Social de la Institución Educativa 209 de Chincho - UGEL 06, para lo cual desarrolló una metodología hipotético deductivo de tipo experimental, de enfoque cuantitativo con un diseño con pretest y postest y grupos intactos. Contó con una población muestral conformada por 20 alumnos de 5 años. Utilizó como técnica la observación documentada y como instrumento la ficha de evaluación. De los resultados alcanzados, se observó en el pre test un bajo nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, mientras que en el post test se evidenció una mejoría en el nivel de aprendizaje gracias a la aplicación de la estrategia didáctica que planteó. La investigación concluyó que el juego como estrategia metodológica, influye significativamente en el aprendizaje del área personal social de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 de Chincho UGEL 06.

Yupanqui y Gonzales (2018) en su investigación para optar el título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial al que título “Importancia de los juegos dramáticos en el aprendizaje del área de Personal Social en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 003 Nuestra Señora del Rosario en el distrito de San Martín de Porres de la ciudad de Lima - UGEL N° 02” se propuso como objetivo general determinar la Importancia de los Juegos Dramáticos en el Aprendizaje del Área de Personal Social en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 003 “Nuestra Señora del Rosario” en el Distrito de San Martín de Porres de la Ciudad de Lima – UGEL N°02, para lo cual desarrolló una metodología de tipo aplicada con un diseño pre experimental con pre y post prueba y un solo grupo. Utilizó la observación y la ficha de observación como

técnica e instrumento para la recolección de datos. Dispuso de una población muestral conformada por 25 niños de 5 años. Los resultados demostraron un aprendizaje deficiente en el pre test, mientras que en el post test, después de la aplicación de los juegos dramáticos el aprendizaje fue eficiente. Los niveles comparativos entre el pre y pos test realizado permitieron demostrar la importancia de los juegos para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas en el área de Personal Social, por lo cual la investigación concluye que los juegos dramáticos resultan importantes para el desarrollo de los procesos de aprendizaje en el área de Personal Social referidos a la construcción de la identidad personal, autonomía, relaciones de convivencia democrática.

2.1.3. Antecedentes a nivel local

Silupú (2018) quien en su tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial “Estrategias lúdicas para mejorar la integración social de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I Complejo Educativo Santa Sofía, distrito de Ignacio Escudero, provincia de Sullana, año 2018” se planteó como objetivo diseñar estrategias lúdicas para mejorar los niveles de integración social de los niños y niñas de la I.E.I que investigó y para lo cual desarrollo una metodología de tipo aplicada con un enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental con pre y post test y un solo grupo. Contó con una población muestral conformada por 25 niños. Para la recolección de información recurrió a la observación como muestra y la lista de cotejo como instrumento. Los resultados encontrados observaron que los niños presentaban deficiencias en su integración social antes de aplicar la estrategia lúdica propuesta, después de la cual los niños mostraron mejores actitudes en favor de la integración social. La investigación concluyó que el programa de estrategias lúdicas influyó de

manera posibilita en la integración social de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Complejo Educativo “Santa Sofía”, Distrito de Ignacio Escudero, Provincia de Sullana, Año 2018.

Flores (2018) quién en su tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial “ Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 108 RP. Padre Telmo Vegas Julca, Frías, Piura - 2018”. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología de tipo aplicada con diseño pre – experimental, con pre – test y pos – test. Contó con una población muestral conformada por 15 niños de 5 años. Utilizó la observación y la lista de cotejo como técnica e instrumento para la recolección de datos. Analizados los resultados obtenidos en la investigación, Se pudo visualizar que al comparar los resultados obtenido antes y después de ejecutar los juegos cooperativos como estrategia lúdica, el nivel de inicio disminuyó de 44% a 12%, el nivel proceso aumento de 37% a 38% y el nivel logrado aumento de 19% a 50%. La investigación concluyó que la utilización de los juegos cooperativos como estrategia lúdica favoreció el desarrollo de habilidades sociales detalladas en sus dimensiones saber escuchar, asertividad, ayudar a los demás y empatía, y la prueba T de Student, obtuvo que: $p\text{-valor} \leq \alpha$, ($0.000 \leq 0.05$) por lo que se dio por aceptada la hipótesis planteada en la investigación.

Acaro (2016), en su tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial “El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de Educación Inicial de 5 años de la I.E.P Marvista - Paita, 2015”, se planteó como objetivo general determinar si la aplicación de la estrategia juego dramático favorece el desarrollo de cuatro habilidades de socialización (Integración, adaptación, aceptación y comunicación) en un grupo de niños de 5 años de la IEP. Marvista de la

ciudad de Paita. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre experimental con pretest y posttest en un solo grupo. La población estuvo conformada por 20 niños de la sección de 5 años. Utilizó la observación y la lista de cotejo para la recolección de información. En los resultados se verificó que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de socialización antes de aplicar propuesta experimental (60,0%), situación que se revirtió después de su aplicación (100,0). La investigación concluyó que las estrategias y actividades didácticas centradas en el juego dramático ayudaron a desarrollar las habilidades de socialización de los niños y niñas en estudio.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Teorías que fundamentan la investigación

2.2.1.1. Teorías del juego de Vygotsky

El marco teórico en relación al juego, y sobre el cual se fundamenta la presente investigación, gira en torno a la teoría sociocultural propuesta por Vygotsky (1982), para quién, el juego consiste en una reconstrucción de las diversas interacciones que realizan los adultos y que se pueden llevar a cabo gracias a la cooperación e interacción social en la que se asumen diversos roles principales y complementarios.

Es juego representa un instrumento y, a la vez, un recurso socio cultura que cumple el rol de principal propulsor del progreso mental del infante, propicia el perfeccionamiento de las funciones superiores del entendimiento, entre ellas la memoria voluntaria y la atención. Por medio del juego el infante cimienta su propio aprendizaje acorde a su propia realidad cultural y social. Al jugar con los niños de su entorno, ve ampliada su capacidad para entender la realidad que vive en su propio contexto social natural que se ve aumentado continuamente, y al que Vygotsky llama

la “zona de desarrollo próximo”, que representa el distanciamiento existente entre el nivel de desarrollo cognitivo real, entendido como la habilidad del niño para dar solución a diversos problemas sin recurrir o recibir ayuda de otras personas, y el nivel de desarrollo potencial, entendido como la habilidad para dar solución a los problemas a partir de la ayuda recibida de otras personas con mayor capacidad a la suya.

Para él, en el desarrollo evolutivo del juego, durante la etapa de la infancia, destacan 2 fases específicas:

Una primera fase, que comprende entre los 2 a 3 años, dónde los infantes juegan con diversos objetos de acuerdo al significado que le brinda su entorno social cercano. Esta fase, considera 2 niveles de desarrollo. Un primer nivel en el que lúdicamente captan las funciones propias e inherentes a los objetos con los que juega tal y como su entorno cercano se lo trasmite, y el segundo, donde el niño aprende a sustituir de manera simbólica las funciones propias de dichos objetos. Este juego simbólico, aflora cuando el niño se encuentra capacitado para separar el objeto de su significado, como por ejemplo cuando el niño juega con un palo que hace las veces de caballo, y en donde el significado de caballo que da independizado del objeto animal.

Una segunda fase, que va desde los 3 a 6 años, denominada la fase del “juego socio – dramático”, en la que se aviva en ellos una creciente curiosidad hacia el mundo de los adultos, en tal sentido buscan imitarlo o representarlo. Pasan de un pensamiento egocéntrico a un pensamiento social, lo que permite el intercambio de roles de manera lúdica, y en el que representan roles complementarios al suyo, en los que no solo se exteriorizan sentimientos y emociones. Experiencias y vivencias, sino que le permite transformar la realidad a partir de sus fantasías, creando un mundo imaginario, que le permite comprender y asimilar la realidad que lo rodea.

2.2.1.1. Aprendizaje significativo según Ausubel

El psicólogo norteamericano Paul Ausubel (1963), considera que el aprendizaje significativo, se caracteriza por el recojo de información que es relacionada con la información que se posee estableciendo asociaciones, que permiten reajustar y reconstruir informaciones y generar conocimiento.

Esta teoría está enmarcada dentro de la corriente de la psicología constructivista, y como tal, se enfoca en la manera por la cual la persona crea sistemas de significado que le permiten dar sentido al mundo y a sus experiencias, lo que le va a permitir construir su personalidad. Dentro de esta corriente, el ser humano es entendido como un ser constructor activo de su propia realidad.

Para la construcción del aprendizaje significativo, es necesario el conocimiento previo, al cual se le suma la nueva información que el individuo adquiere y de esa manera va enriqueciendo su visión global de un concepto, idea o tema. Este tipo de aprendizaje se ve complementado con el aprendizaje mecanicista (memorístico o por repetición). Lo que se busca mediante el aprendizaje significativo, es que el individuo de sentido a lo que está aprendiendo de tal manera que le encuentre su utilidad en la vida misma y por tanto logre su asimilación. Por ejemplo, en la vida cotidiana, el empleo de las matemáticas se da como resultado de un aprendizaje significativo, que fue adquirido de manea mecanicista, pero que, al entender su utilidad, fue asimilado, y una vez adquirido sirve para hacer compras, dar vuelto, etc.

De manera general, según el mismo Ausubel, el aprendizaje significativo tiene lugar cuando en el individuo se da origen a un cambio cognitivo, que le permite pasar de no saber algo a saberlo. Este aprendizaje tiene la condición de permanente, basado en la experiencia a partir de los conocimientos previos, y que podrá ser utilizado en

situaciones posteriores y contextos diferentes, mediante lo que se conoce como transferencia de aprendizaje.

Hablar de aprendizaje significativo, requiere poner énfasis en los procesos de construcción de significados como parte central y principal en todo proceso de enseñanza aprendizaje, por lo cual el alumno aprende, estableciendo relaciones de manera sustantiva y no arbitrarias que enmarcan los conceptos nuevos que adquiere y los conceptos previos que domina. Bajo esta óptica, el aprendizaje representa una actividad individual, siendo los significados los que, si podrían ser compartidos e intercambiados, lo que constituye un proceso continuo de generación de una serie de aprendizajes de manera interpretativa individual (Novak y Gowin, 2002).

Entre los principales postulados, de esta teoría, que fueron tomados en consideración en el estudio, tenemos:

- El aprendizaje significativo requiere la modificación de la estructura cognoscitiva del estudiante, al momento que interrelaciona los conceptos recientemente adquiridos con los que ya conoce, lo que se conoce como asimilación.
- El conocimiento se instaura de manera jerárquica en la estructura cognoscitiva del estudiante, por lo debe organizarse a partir de conceptos generales o amplios y posteriormente los conceptos específicos o menos generales, en tal sentido, el aprendizaje implica la sucesión de diversos procesos subordinados de proposiciones o conceptos y de manera menos proporcionales de relaciones superordinadas y combinatorias.
- El aprendizaje significativo, conlleva a un aprendizaje continuo, en el cual los conceptos sufren modificaciones o adaptaciones a fin de hacerse más

explícitos en función de los nuevos conceptos que se van adquiriendo y vinculando en la estructura conceptual del individuo.

- Los contenidos a impartir para el aprendizaje por parte del estudiante deben ser significativos, en relación a la estructura cognoscitiva del mismo.
- Las demostraciones, explicaciones y practicas desarrolladas, sea de manera intencional o como actividad de aprendizaje significativo, influyen de manera directa en la estructura cognoscitiva, puesto que, al socializar los conceptos nuevos, facilita la retención y la relación de estos con los conceptos que ya domina o adquirido previamente, brindándole mayores puntos de argumentación para las subsiguientes presentaciones o discusiones del mismo tema.

2.2.2. El juego como estrategia lúdica

2.2.2.1. Concepto de juego.

El juego constituye una actividad que se realiza de manera voluntaria bajo determinados límites de espacio y tiempo, en el que se muestra respeto por reglas que son aceptadas de manera libre, pero que deben ser seguidas incondicionalmente; el juego tiene su objetivo en sí mismo y se realiza, por lo general, acompañado de sentimientos de tensión y alegría (Huizinga, 1987).

Puede ser entendido, a partir de puntos de vistas diferentes, como una actividad libre, como una actividad relacionada a situaciones imaginarias, o relacionada al aprendizaje, o como una actividad de disfrute y diversión, entre otros. Para Piaget (1995), “el juego, puede ser concebido como una actividad auto formadora de la personalidad del niño”, en la que se llevan a cabo una serie de actividades de

recreación, sean físicas o mentales, con la única finalidad que el niños se entretenga o divierta a la vez que entrena alguna destreza o capacidad en concreto.

En el Perú, según el Glosario de Términos del Programa Curricular de Educación Inicial del Ministerio de Educación - Minedu (2017) el juego es definido como “...actividad espontánea, libre y placentera, por la que los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocen y descubren su entorno. Con ella expresan su mundo, lo representan y lo crean de acuerdo con sus necesidades e intereses propios”.

2.2.2.2. Concepto de estrategia.

Estrategia es un plan que permitir dirigir u orientar un propósito. Esta compuesta por una cadena de acciones debidamente planeadas que coadyuvan a la toma de decisiones y consecución de resultados. Se puede hablar de estrategia, en diferentes ámbitos: negocios, política, empresa, religión, cultura, entre otros.

En el contexto educativo, el uso de estrategias está muy relacionado al desarrollo de los procesos orientados a la enseñanza – aprendizaje en el sector educativo, para presente estudio, hace referencia, precisamente a las estrategias de enseñanza impartidas en el aula. Una estrategia de enseñanza, es entendida como el cumulo de decisiones que adopta el docente con el fin de orientar la enseñanza y posibilitar el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes. Se refiere a las orientaciones alusivas a cómo enseñar los contenidos curriculares y lograr que los estudiantes asimilen y comprendan, por qué y para qué aprenden (Anijovuch & Mora, 2010).

2.2.2.3. Concepto de lúdica.

El concepto de lúdica, de manera general podría decirse que el termino hace referencia a la necesidad de la persona por comunicarse de diferentes formas, de sentir

y vivir diversas emociones, del disfrute de vivencias que le resulten placenteras, entre ellas el juego, el esparcimiento, el regocijo, que lo conducen a reír, deleitarse, gritar e incluso gimotear. “Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego” (Jiménez, 2002).

La lúdica, en sí misma, constituye un procedimiento pedagógico. Como metodología existe, incluso antes, que el docente la propicie, y es capaz de generar espacios y períodos lúdicos, así como provocar la generación de interacciones y entornos lúdicos. Se distingue “... por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad” (Motta, 2004).

La lúdica tiene un intrínseco carácter simbólico, que se manifiesta conjuntamente con la creatividad, la sensibilidad, la tensión, la alegría y la idea de verse de otro modo a como se ve objetivamente desarrollando nuevas sensaciones, nuevas formas de actuar y pensar al mismo tiempo que obtiene gozo y alegría.

2.2.2.4. Concepto de estrategia lúdica.

Constituye un método de enseñanza de naturaleza participativa y dialógica promovida a través del empleo creativo con consistencia pedagógica de ejercicios, técnicas y juegos didácticos diseñados o seleccionados de manera especial para promover el aprendizaje significativo, ya sea a nivel de conocimientos o competencias sociales, así como la adquisición e integración de valores.

La estrategia lúdica considera variables relacionadas directamente con el proceso educativo que intervienen como mediadores en los procesos de aprendizaje, resaltando los procesos dinámicos de interacción comunicativa que se suscitan entre los participantes, las vivencias experimentadas en ambientes creativos, la libertad y la

alegría que favorecen la transferencia de los diversos contenidos sean estos conceptuales, procedimentales y/p actitudinales.

Dentro del proceso de desarrollo y aprendizaje en la etapa de la niñez, la capacidad lúdica cumple un rol preponderante, puesto que contribuye de forma efectiva al proceso global e integral del desarrollo humano y se materializa en el afianzamiento de desarrollo de capacidades, competencias y habilidades que orientan los aprendizajes dentro de una atmosfera creativa que al niño le resulta gratificante y placentera.

2.2.2.5. Características principales del juego.

Autores como Huizinga (1987), Caillois (1967), Piaget (1995), entre otros, manifiestan diferentes puntos de vista a la hora de determinar, tanto el concepto como las características del juego, a la vez que determinan ciertas coincidencias en los mismos. A continuación, se sintetiza las características comunes a la mayoría de visiones respecto al juego:

- Constituye una actividad que se realiza de manera libre.
- Es una actividad con incorpora un fin en sí mismo, y que se realiza de manera gratuita, desprendida e intrascendente.
- Su desarrollo se da en un mundo ficticio, alejado de la cotidianidad de la vida, con un mensaje simbólico.
- Es convencional, los jugadores establecen un acuerdo, plantean el juego, así como su ordenamiento interno, sus limitaciones y sus reglas.

2.2.2.6. Tipos de juegos.

Concurren diversas formas de clasificar las diferentes clases de juego, en atención a los diversos enfoques de cada autor, que van desde su naturaleza (rodas,

pre-deportivos, etc.); su función (obedecen al objetivo del juego), sus capacidades (psicomotores, sensoriales, sociales, cognitivos, afectivos/emocionales, etc.); su espacio (interiores, exteriores); sus participantes (individuales, grupales, parejas); sus normas (con reglas, sin reglas); entre otros.

En ese sentido, en el presente estudio se tiene en cuenta la clasificación del juego, establecida en la Guía para educadores de servicio educativo de niños y niñas menores de 6 años del Ministerio de Educación (2010), y cuya clasificación se encuentra en relación al área del desarrollo que se busca estimular:

- **Juego motor:** en el que el niño puede desarrollar movimientos y experimentar con su propio cuerpo. Al niño le resulta muy placenteros, este tipo de juegos, como el saltar en un pie, lanzar una pelota, jalar la soga, entre otros; puesto que, en esta etapa los niños buscan ejercitarse y dominar su propio cuerpo.
- **Juego social:** caracterizada por una amplia interacción con otros niños o personas como esencia del juego que el niño realiza. Son juegos que permiten al niño interactuar con los demás, y en el que se establecen relaciones de afecto, calidez, pertinencia, soltura y se generan vínculos de manera especial.
- **Juego cognitivo:** tipos de juegos que avivan y activan la curiosidad intelectual del niño. Son juegos que requieren que el niño no solo manipule diversos objetos, sino que demandan la participación de su inteligencia.
- **Juego simbólico:** permite poner en práctica, al mismo tiempo, diversas dimensiones de la experiencia del niño. Mediante estos juegos el niño despliega su aptitud de transforman cualquier objeto para generar

situaciones y crear mundos imaginarios, en base, a su imaginación, su experiencia, y el uso de sus conocimientos previos. Este tipo de juegos, producen un impacto significativo para el proceso evolutivo y la adquisición de saberes de los niños.

2.2.2.7. El juego y su importancia para el desarrollo del niño

El juego posee un aporte invaluable e incuestionable para el desarrollo del niño, y puede ser utilizado como una herramienta fundamental en la promoción del desarrollo de diversas habilidades cognitivas, sociales y comunicativas, así como el fortalecimiento de vínculos afectivos que faciliten la socialización, además por medio del simbolismo de diversas situaciones cotidianas, el niño mientras juega, va desarrollando y perfeccionando su lenguaje, adquieren valores y realizan diversas maneras de interacción que fomentan la autonomía y confianza en los niños.

En el ámbito educativo a nivel Inicial, el juego permite dinamizar los procesos relacionados al aprendizaje y desarrollo evolutivo espontáneamente. Siendo el juego una actividad innata y natural en el niño, en este nivel educativo, la preocupación no debe estar orientada a enseñarle a jugar al niño, sino más bien en brindarle un entorno adecuado y propicio para que el niño juegue libremente y de manera espontánea a la vez que enciende el motor de su desarrollo y aprendizaje (Ministerio de Educación, 2010).

En ese sentido, en el nivel Inicial de la Educación Básica Regular en el Perú, la importancia del juego es grande y radica principalmente en su capacidad para poner en actividad los órganos del cuerpo, fortificar y ejercitar las funciones psíquicas. El juego prepara al niño para un mejor desenvolvimiento en su vida social, al jugar aprende a ser solidario, forma y consolida su carácter y desarrolla su creatividad. Por

lo tanto, las actividades lúdicas a proponerse en el aula, deben tener la virtud de respetar la libertad y autonomía del niño, así como su vitalidad, su actividad, su individualidad y colectividad (Torres, 2004).

2.2.3. Aprendizaje en el Área de Personal Social

2.2.3.1. Concepto de aprendizaje

Constituye un proceso, por medio del cual, se adquieren conocimientos, habilidades, conductas, destrezas y valores a través de estrategias diversas que desarrolla la persona como resultado de la experiencia, el estudio, el razonamiento y la observación y que se puede dar en torno a la solución de problemas con la participación y colaboración con otros (Parra, 2003).

Es una de las funciones mentales de mayor importancia en las personas, así como en los animales e incluso en algunos sistemas simulados, en los cuales participan múltiples factores que comprenden desde el entorno en que la persona se desenvuelve, además de los principios y valores adquiridos; y que se manifiesta mediante giros de conducta de acuerdo a las vivencias que experimentan y la adquisición de habilidades y conocimiento en todas sus dimensiones: conceptual, procedimental y actitudinal (Aguilera, 2005).

2.2.3.2. El área de Personal Social en el nivel inicial.

A nivel inicial, en el área de Personal Social, la educación se centra en buscar favorecer la formación de los niños tanto a nivel personal como a nivel social, en ese sentido, hay una constante preocupación por la promover y acompañar los procesos de construcción de su identidad, a partir de la valoración y conocimiento de sí mismos; la expresión y reconocimientos de sus costumbres, creencias, emociones; la promoción de relaciones estables y seguras, la incorporación de normas, reglas y valores que le

faciliten el aprender a cuidarse, a conservar y proteger los recursos y espacios de interés común, a cohabitar en armonía y respeto a las diferencias, tanto a nivel de cultura, costumbres y creencia; del mismo modo, conocer y hacer valer el ejercicio de sus derechos como persona, y el asumir responsabilidades en concordancia con el nivel de desarrollo y madurez que presente.

En ese sentido, en el área de Personal Social a nivel inicial, específicamente durante el ciclo II, se busca propiciar y facilitar que los niños desplieguen y vinculen competencias, como las siguientes (Ministerio de Educación - Minedu, 2017):

- **Construye su identidad**, competencia mediante la cual se busca que el niño vaya adquiriendo un mejor conocimiento de sí mismo, con la finalidad de generar mayor confianza en sí mismo y fortalecer su autonomía, para conseguir la afirmación de su identidad. La identidad representa el cúmulo de rasgos que caracterizan a una persona o comunidad, que caracterizan a la persona o comunidad frente a los demás (Significados.com, 2017). Su proceso empieza en la etapa de la infancia, a partir del preciso instante que empieza a tomar consciencia de su propia existencia, y se va forjando durante la adolescencia llegando a consolidarse en la etapa de la adultez. La construcción de la identidad. Representa un proceso en el cual se transmiten y se inculcan formas de comportamiento, pensamiento y sentimientos, y en el que juegan un papel gravitante no solo la escuela, sino también los numerosos actores socializadores, entre ellos la familia, medios de comunicación social, religión, entre otros, que aportan aspectos significativos para que la persona construya su propia identidad (Coll & Palacios, 1992).

- **Convive y participa en democracia procurando la búsqueda del bien común, en esta** competencia se busca que el niño desarrolle principalmente capacidades que le permitan interactuar con todas las personas de su entorno, adquiera y construya normas y asuma el respeto a los acuerdos y leyes establecidos; así como promover su participación activa en acciones que promuevan el bien común. Educar en valores que permitan una convivencia sana y armoniosa, debe ser tratada a temprana edad, especialmente durante la infancia y la adolescencia, siendo que, en estas etapas, se consolidan los rasgos principales de la personalidad del individuo y se desarrollan actitudes y hábitos de comportamiento que difícilmente podrán ser cambiados posteriormente. Por lo que, resulta una tarea de mucha relevancia en el proceso de desarrollo y evolución integral del niño, más un si se tiene en cuenta que los niños de hoy constituyen los adultos del futuro, y que la convivencia en su edad adulta dependerá mucho de la educación y formación en su edad temprana (M. Ruiz & Benet, 1998).
- **Construcción de su identidad, en su condición de persona humana amada por Dios, como ser digno, libre y trascendente,** competencia que busca que los niños adquieran y desplieguen capacidades que le consientan conocer a Dios y asumir su identificación tanto espiritual como religiosa, del mismo modo saberse un ser humano libre, digno y trascendente, que sabe cultivar, valorar y respetar las diferentes expresiones religiosas en el contexto en que se desarrolla, y en el que manifiesta su fe en forma respetuosa y comprensible.

2.2.3.3. Rol del docente en el fomento del aprendizaje en el Área de Personal Social

Dentro del área de Personal Social, teniendo en cuenta que el movimiento constante y activo del niño, ejerce un rol importante para el conocimiento de su propio cuerpo y el afianzamiento de su identidad personal, en la labor del docente debe comprenderse por un lado el juego y por otro el movimiento en forma libre como vías de expresión, relación, comunicación y aprendizaje. El docente debe guiar y acompañar al niño en el descubrimiento de su cuerpo, por lo que deberá generar las condiciones pertinentes, sean físicas o afectivas, que le permitan mediante el juego libre y espontáneo, expresarse e interactuar con los demás (Ministerio de Educación, 2017).

El docente, debe orientar su esfuerzo en comprender los distintos modos de ser de cada niño, así como sus particulares formas de ver y concebir el mundo que los rodea, por lo que deberá convertirse en un conocedor de la personalidad del niño (Debesse, M., & Mialaret, 1980), y, a partir de ello, fomentar y propiciar la creación de condiciones de estabilidad y seguridad en la que el niño se sienta libre de actuar de manera autónoma, segura y responsable. El docente tiene que saber acompañar al niño durante su proceso de desarrollo personal como social, por lo que debe fomentar un ambiente de cooperación y solidaridad en el aula, incentivar apertura de mente frente a puntos de vistas diferentes, alentar a los niños a confiar en sí mismos, fomentar su independencia y autonomía (De León, 2013).

Como se sabe el juego cumple un rol importante en el desarrollo del niño, en tal sentido, el docente debe proponer situaciones lúdicas que proporcionen nuevas maneras y estrategias que permitan al niño explorar la realidad, desarrollar su

imaginación, desarrollar su pensamiento divergente favoreciendo así el afianzamiento de su pensamiento crítico y el cambio de conducta, producto de su interacción grupal.

Otro aspecto a tomar en cuenta, por el docente, es el espacio áulico, el cual debe permitir al niño desplegar, desarrollar y potenciar las diferentes capacidades del niño (experimentar, agrupar, explorar, armar, desarmar, construir, comunicar, crear, hacer comparaciones, etc.), así mismo, debe considerar la realización de juegos simbólicos, representaciones e imitaciones y procurar que los espacios sean lo suficientemente amplios, limpios y seguros que permitan que el niño realice movimientos motrices como correr, saltar, desplazarse con normalidad y libertad por los mismos.

2.2.4. El juego estrategia lúdica y su incidencia en el aprendizaje en el área de Personal Social en el nivel Inicial

2.2.4.1. El juego como estrategia lúdica y su aplicación en el área de Personal Social.

El juego, y en especial el juego simbólico, forjan un gran impacto en el proceso de desarrollo socioemocional del niño. Al jugar el niño pone en marcha su propia iniciativa y se desenvuelve de manera libre, generando cada vez más, una mayor autoestima y refuerza su autonomía.

Cuando el niño realiza juegos grupales conjuntamente con niños de su aula, lo hace, por lo general asumiendo un rol activo, tanto en su interacción como en la historia que representa, lo que le permite el refuerzo de sus habilidades sociales. Cultiva el saber controlar sus emociones, desarrolla el sentido de la solidaridad, la ayuda mutua y cooperación, aprende a resolver conflictos, desarrolla la comunicación afectiva, aprende y desarrolla el respeto por las normas y reglas del grupo, así como a

integrarse con sus compañeros de salón de manera armoniosa y pacífica. A través del juego, el niño moviliza diversas habilidades sociales, motoras, cognitivas y comunicativas (Ministerio de Educación, 2017)

En tal sentido, el juego resulta ser el escenario perfecto en el que el niño se desenvuelva y aprenda a convivir con los demás, gane en capacidad expresiva y logre afianzar su identidad (Ministerio de Educación, 2010); constituyéndose además en una excelente estrategia lúdica para el desarrollo de competitividades, capacidades y destrezas propuesta dentro del Área de Personal Social en educación Inicial.

No debemos olvidar, que la educación en el nivel preescolar, tienen una función socializadora, en ese sentido, de debe tener en cuenta los pilares de la educación propuestos por Delors (2016):

- **Aprender a ser:** la educación debe tener como objetivo primordial contribuir al desarrollo integral de la persona, promoviendo tanto el desarrollo del cuerpo, la inteligencia, los sentidos, la sensibilidad, la responsabilidad y la espiritualidad.
- **Aprender a conocer:** consistente básicamente en promover en la persona el aprender a comprender el mundo a su alrededor, lo que le permitirá vivir de manera digna, desarrollarse y mantener una correcta comunicación con sus semejantes dentro del medio en que se desenvuelve, para lo cual se debe adiestrar tanto la atención, como la memoria y el pensamiento, en atención a las experiencias de su diario vivir.
- **Aprender a hacer:** es importante inculcar y propiciar el impulso de competencias que prepare a la persona para hacer frente a situaciones diversas, estar capacitado para dar solución a los problemas que se le

presenten, así como a trabajar en equipo. En ese sentido, los aprendizajes deben ser evolutivos y estar acorde a la realidad vigente, dejando de ser simplemente una mera transmisión de conocimientos, en la que la preocupación no debe centrarse en no solo formar profesionales calificados, sino personal que puedan ejercer una influencia positiva en las demás.

- **Aprender a vivir juntos:** la educación debe procurar desarrollar en las personas la capacidad para una convivencia armoniosa, de buen entendimiento y de relaciones de respeto y tolerancia por la manera de pensar y sentir de cada quién. En ese sentido, tienen la misión, por un lado, de ilustrar y dar a conocer la diversidad de la raza humana, y por otro, tomar conciencia acerca de las similitudes y la interdependencia entre las personas.

En ese sentido, se debe tener en claro que el juego utilizado como estrategia lúdica para favorecer los procesos de aprendizaje en el área de personal Social, resulta vital, puesto que favorece los procesos de aprendizaje enseñanza de los principales contenidos curriculares, como son: desarrollar el concepto de cooperación, favorece la comunicación verbal, promueve el respeto mutuo, la conducta individual y social, pone en práctica diferentes formas de relacionarse con el mundo a su alrededor así como con las personas que lo rodean, puesto que el juego lúdico permite la posibilidad de recrear, distorsionar, hasta dominar la realidad, inventar nuevas actividades y expresar sus sentimientos (Linaza, 1997). Socialmente, el niño, mediante el juego, explora la realidad tomando conciencia de las necesidades y sentimientos de las demás personas, asumiendo roles, proponerse objetivos, crearse convicciones y valores (Risso, 1998).

Considero que recurrir al juego como estrategia lúdica con la finalidad de propiciar el aprendizaje de los contenidos impartidos en el área de Personal Social en

el nivel inicial, constituye una estrategia de mucha utilidad, en virtud, del gran poder motivador que el juego lúdico representa para los niños, y no solo su poder motivador, sino también a la luz de las principales teorías expuestas, el juego constituye un medio eficaz para los procesos de enseñanza aprendizaje, puesto que otorga al niño la posibilidad de descubrir por su cuenta el mundo a su alrededor y descubrirse así mismo, socializa, se divierte y aprende, deja volar su imaginación y creatividad, se expresa de manera natural y espontánea, desarrolla su capacidad intelectual, toma decisiones, asume roles y es protagonista de las historia que se inventa recreando el mundo que lo rodea. Además, el juego lúdico facilita el aprendizaje de los contenidos de manera más rápida y directa que si se trabajasen con procedimientos convencionales o tradicionales, permitiendo alcanzar aprendizajes completos en los tres ámbitos del saber: conceptual, procedimental y actitudinal (Marrón, 2001).

2.2.4.2. Principios básicos del juego como estrategia lúdica.

La utilización del juego como estrategia lúdica, presenta los siguientes principios:

1. Principio de significancia: El juego surge de procesos internos, los cuales en ocasiones es necesario impulsar o provocar intencionadamente, es útil para ayudar a niños con bajos niveles de rendimiento académico, por lo que es necesario propiciar en ellos desarrollar su nivel lúdico a fin de favorecer la instauración de su función simbólica que permitirá una mayor capacidad de pensamiento y la promoción de la adquisición de nuevos aprendizajes.

2. Principio de funcionalidad: el juego facilita la eliminación inconsciente de determinados bloqueos que imposibilitan un cambio de actitud, lo que se consigue mientras se divierte jugando relajadamente. El juego en ese sentido, funciona como

facilitador del desarrollo afectivo, influyendo de manera relevante en sus emociones, las cuales potencia de manera espontánea y natural.

3. Principio de utilidad: El juego motiva constantemente hacia la consecución de un final satisfactorio, materializado en el hecho de ganar el juego. En tal sentido, el docente debe aprovechar la utilización del juego para fomentar y propiciar el aprendizaje en los estudiantes, en consideración a que los niños juegan para ganar, al ganar se aprende, y al aprender ganas.

4. Principio de globalidad: El juego le permite al niño organizar diversos contenidos, procedimientos y experiencias de manera global, mediante la asimilación y comprensión de significados y el proceso de adaptación a la realidad externa. El niño gracias al juego organiza sus conocimientos acerca el mundo y las personas que lo rodean, desarrollando una actitud propositiva hacia la consecución del aprendizaje.

5. Principio de culturalidad: el juego constituye una poderosa herramienta culturizante que genera un vincula generacional con los adultos que lo acompañan y juegan con él, que propician vínculos afectivos con una gran significancia social. El factor socializante del juego, ayuda al niño a salir de sí mismo, a respetar así mismo y a los demás, a aceptar reglas, respetarlas y transformarlas en favor de una convivencia plena de manera armoniosa y pacífica.

2.2.4.3. La lúdica y el aprendizaje significativo.

La lúdica resulta importante al momento de motivar al estudiante para la interacción de sus aprendizajes con otros estudiantes, y los estimula a aplicar los conceptos adquiridos en contextos diversos, generando que el estudiante integre el pensamiento y de significado a la experiencia vivida, al vincular los conceptos nuevos con los conceptos ya adquiridos. A decir de Novak y Gowin (2002), los estudiantes

pueden conocer el concepto o significado de un conocimiento nuevo, pero no significa que haya integrado ese concepto a su estructura conceptual, ante lo cual la lúdica permite y facilita de manera amena y agradable la integración de los nuevos conocimientos y los relaciona con los conceptos previamente adquiridos.

La lúdica facilita en los niños, el dejar volar a su libre albedrío su imaginación y creatividad, facilitando que ellos mismos creen sus propios espacios de integración e interacción con los demás, y en los cuales se realizan diversos procesos relacionales que favorecen su socialización. En ese sentido, a través del juego lúdico, el docente puede generar ambientes agradables propicios para la interacción de los niños, para incorporarlos al medio que los rodea, para generar formas adecuadas de relacionarse con los demás, para entender y demostrar respeto por las normas de convivencia y propiciar en entendimiento del funcionamiento de la sociedad de la cual forma parte el niño. Mediante el juego lúdico, el niño emplea y desarrolla su imaginación y su creatividad, explorando el mundo que lo rodea de manera divertida y formas diversas como es el baile, el arte, rondas infantiles, el teatro, entre otras actividades que el niño desarrolla de manera placentera y va descubriéndose a sí mismo y el mundo a su alrededor (Moll, 2003).

En la primera infancia, el juego lúdico ayuda a propiciar y fortalecer la autoconfianza en el niño, fomenta su autonomía y la formación de su personalidad, por lo que su utilización en el nivel inicial de la Educación Básica Regular resulta una actividad recreativa y educativa fundamental.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis principal

El juego como estrategia lúdica influye de manera significativa para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E N° 108 del distrito de Frías – 2019.

3.2. Hipótesis Específicas

1. El nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019, antes de la aplicación del juego como estrategia lúdica es en Inicio.
2. El nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019, después de la aplicación del juego como estrategia lúdica es Logrado
3. Existen marcadas diferencias entre los niveles de aprendizaje en el área de Personal Social que presentan los estudiantes de 5 años en la I.E N° 108 del distrito de Frías, antes y después de la aplicación del juego como estrategia lúdica.

IV. METODOLOGÍA

5.1. Diseño de investigación

La investigación fue de tipo aplicada y de enfoque cuantitativo. Un estudio aplicado, tiene como propósito brindar solución a problemas concretos o situaciones identificables, y se caracteriza porque busca aplicar utilizar los conocimientos previos para identificar una situación problemática, así como definir estrategias para su solución. (Sampieri et al., 2004). Es de enfoque cuantitativo puesto que en ella se cuantificaron y midieron numéricamente las variables en estudio para facilitar su posterior análisis e interpretación en base a las técnicas propias de la estadística descriptiva.

El diseño del presente estudio responde al pre experimental con pre test – pos test y un solo grupo, en este tipo de diseños se pretende la manipulación intencionada de la variable independiente, a fin de analizar su consecuencias sobre la variable dependiente (Hernández et al., 2010). En ese entender, se aplica el juego como estrategia lúdica para establecer sus efectos sobre el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de Personal Social. El análisis de los efectos del pre experimento se dio mediante la comparación de los resultados obtenido en el pre test y pos test a los que fueron sometidos los estudiantes.

El diseño propuesto se diagramó de la siguiente manera:

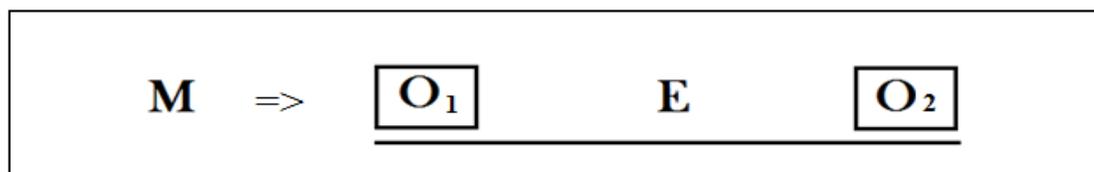


Figura 1. Diagrama del diseño de investigación propuesto.

Fuente: Elaboración propia.

En donde:

M = Muestra conformada por 22 niños de 5 años en la I.E N° 108 del distrito de Frías – 2019.

O₁ = Pre test para determinar el nivel de aprendizaje antes del pre experimento.

E = Aplicación del juego como estrategia lúdica

O₂ = Pos test para determinar el nivel de aprendizaje posterior a la aplicación de la estrategia propuesta

5.2. Población y muestra

5.2.1. Población

Según Arias (2006), constituye el conjunto finito o infinito de elementos que presentan determinadas características en común. La población estuvo conformada por los estudiantes del aula de 3, 4 y 5 años matriculados en el nivel inicial en la I.E. N° 108 del distrito de Frías durante el año 2019.

Tabla 1. Población estudiantes matriculados en el año 2019

Aula	Cantidad
3 años: “Niños genios” (3 años)	20
4 años “Niños talentosos” (4 años)	20
5 años “Gotitas de amor” (5 años)	22
Total Población	62

Fuente: Nómina matrícula 2019.

5.2.2. Muestra

Para la determinación de la muestra objeto de estudio, no se empleó ningún proceso de selección. La muestra fue conformada a partir de un muestreo no probabilístico de tipo intencional, la cual consiste, a decir de Hernández et al. (2010), en escoger una muestra en atención a criterios de disponibilidad, accesibilidad o certeza que pertenece a una población en concreto. En ese sentido, se determinó

trabajar con los 22 estudiantes (12 niños y 10 niñas), del aula de 5 años “Gotitas de amor” en la I.E N° 108 del distrito de Frías – 2019.

Criterios de inclusión y exclusión

En la determinación de la población en estudio se considerados diversos criterios como:

Criterios de Inclusión:

- Estar matriculados en el aula de 5 años durante año 2019.
- Aceptación escrita para participar en el estudio.
- Asistencia a clase durante el año 2019.

Criterios de Exclusión

- No estar matriculado en el aula de 5 años durante el año 2019.
- No contar con la aceptación escrita para participar en el estudio.
- No asistencia a clases durante el año 2019.

5.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores

5.3.1. Definición de variables

- **El juego como estrategia lúdica**

El juego como estrategia lúdica constituye una técnica participativa de enseñanza orientada a propiciar en los educandos métodos de dirección y conducta correcta, estimula la disciplina, propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades (Ortiz, 2015).

- **Aprendizaje en el área de Personal Social**

Es el proceso mediante el cual se beneficia la adquisición de saberes de distinta naturaleza, orientados a favorecer el desarrollo personal y social de los estudiantes, para lo cual se promueve la construcción de su identidad

a partir de su propio conocimiento y valoración, así como el afirmación de sus creencias y costumbres, la expresión y reconocimiento de sus emociones, el establecimiento de relaciones seguras, la integración de valores, el ejercicio pleno de sus derechos y las responsabilidades asumidas en concordancia a su desarrollo y madurez (Ministerio de Educación, 2016).

5.3.2. Operacionalización de variables e indicadores

TÍTULO: El juego como estrategia lúdica para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de personal social en la I.E Nº 108 del distrito de Frías – 2019.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN DE LA DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	ESCALA
Independiente: El juego como estrategia lúdica	El juego como estrategia lúdica constituye una técnica participativa de enseñanza orientada a propiciar en los educandos en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimula la disciplina, propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades (Ortiz, 2015).	La planificación, ejecución y evaluación del juego como estrategia lúdica para mejorar el aprendizaje de saberes en el área de Personal Social	Planificación	Proceso en el cual se eligen juegos alineados a las metas y los objetivos de aprendizaje propuestos (Ortiz, 2015).	Formulación de estrategias lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la elección de los juegos a desarrollar en clase • Demuestra interés por los juegos formulados por la docente 	
			Ejecución	Proceso por el cual se incorporan los juegos en el entorno educativo (Ortiz, 2015).	Realización de estrategias lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en el desarrollo de los juegos propuestos de manera armoniosa con los demás niños. • Respeta a sus compañeros durante los juegos 	
			Evaluación	Proceso por el cual se hace un juicio valorativo de los juegos y sus contenidos educativos (Ortiz, 2015).	Evaluación de estrategias lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa las características y reglas de los juegos. • Decide libremente cual del ellos jugar. 	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN DE LA DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	ESCALA
Dependiente: Aprendizaje en el área de Personal Social	Es el proceso mediante el cual se beneficia la adquisición de saberes de distinta naturaleza, orientados a favorecer el desarrollo personal y social de los estudiantes, para lo cual se promueve la construcción de su identidad a partir de su propio conocimiento y valoración, así como la afirmación de sus creencias y costumbres, la expresión y reconocimiento de sus emociones, el establecimiento de relaciones seguras, la integración de valores, el ejercicio pleno de sus derechos y las responsabilidades	Proceso de adquisición de conocimientos y cuyo nivel en el área de Personal Social será medido en atención a los indicadores definidos para cada una de las dimensiones: construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común y construye su identidad, como persona humana, amada por Dios	Construye su identidad	Competencia del área de Personal Social en la que se busca y promueve que el estudiante conozca, valore y cuide su cuerpo, su manera de sentir, pensar y actuar (Ministerio de Educación, 2016).	Se valora a sí mismo.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa satisfacción con su persona y las cosas que hace. • Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias 	Escala Nominal
					Autoregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones de manera adecuada • Se relaciona de manera asertiva y afectiva con los demás niños 	
					Reflexiona y argumenta éticamente	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa de manera consciente y responsable. • Integra normas y valores éticos en sus actos. 	
					Vive su sexualidad de manera integral y responsable	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus características corporales y se identifica como niño o niña. • Conoce, valora y cuida su cuerpo. 	
			Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Competencia en la que se promueve que el niño tome posición respecto a los asuntos que lo definen como ciudadano y contribuya a la consecución del bien común a partir de la consolidación de los procesos democráticos así como la promoción de los derechos humanos (Ministerio de Educación, 2016).	Interactúa con todas las personas	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa respetando diferencias y alimentándose de ellas. • Participa en actividades grupales. 	Conteo SI: 1 punto NO: 0 puntos
					Construye y asume acuerdos y normas	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta y cumple los acuerdos y normas dispuestos. • Participa en la construcción de reglas y normas. 	
					Maneja conflictos de manera constructiva	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda en la solución de situaciones conflictivas en el aula. • Plantea puntos de vista diversos en la búsqueda de soluciones comunes 	
					Delibera sobre asuntos públicos	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha con atención y toma en cuenta la opinión de los demás • Actúa responsablemente con el ambiente. 	
			Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios	Competencia que propicia el conocimiento de Dios y el desarrollo de una identidad religiosa de manera libre y trascendente. (Ministerio de Educación, 2016).	Participa en acciones que promueven el bienestar común	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza a los demás niños para la realización de tareas comunes. • Cuida y ordena los materiales y espacios que utiliza. 	Valoración Inicio 0 a 9 puntos Proceso 10 a 18 puntos Logrado 19 a 26 punto
					Conoce a Dios y asume su identidad religiosa como persona digna, libre y trascendente.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce a Dios como principio y fin de todo lo creado. • Desarrolla un relación directa con Dios evidenciada en las actividades que realiza. 	
					Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa	<ul style="list-style-type: none"> • Interioriza el mensaje de Jesucristo y las enseñanzas de la iglesia. • Actúa en coherencia con su fe, asumiendo las consecuencias de sus acciones. 	
					Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en actividades comunes en las que pone de manifiesto su solidaridad y generosidad hacia su prójimo. • Fomenta una convivencia armónica basada en el diálogo, 	

asumidas en concordancia a su desarrollo y madurez (Ministerio de Educación, 2016).					con Dios y desde la fe que profesa	respeto y tolerancia.	
					Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa con responsabilidad, autonomía y responsabilidad. • Promueve la práctica del bien común y el respeto por la vida. 	

5.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica hace referencia al modo de operación que realiza el investigador, quién sigue una serie de procedimientos con la finalidad de obtener la información que busca. El instrumento es la herramienta específica que facilita la recopilación de los datos producidos al aplicar una determinada técnica.

En estudio empleó como técnica la observación. La observación, permite observar individuos, hechos, objetos acciones, fenómenos, entre otros, con la finalidad de obtener determinada información que resulta necesaria para una investigación (Sampieri et al., 2004)

Como instrumento se recurrió a la lista de cotejo, instrumento propio de la observación, mediante la cual se realiza el registro de lo observado por el investigador en un periodo de tiempo determinado (Sampieri et al., 2004).

La lista de cotejo estuvo compuesta por 13 indicadores de logro estructurados en razón de las 3 dimensiones de la variable dependiente y permitió el registro de las actitudes, habilidades y destrezas, en torno a ellas, de los estudiantes antes y después de la aplicación de del juego como estrategia lúdica.

Este instrumento, fue sometido a juicio de expertos para determinar su validez, en consideración a su grado de redacción, pertinencia, cantidad y aquiescencia referida al nivel de aprendizaje en el área de personal Social. Para medir su fiabilidad y consistencia, se realizó una prueba piloto cuyos resultados fueron analizados con la ayuda del software estadístico SPSS a partir del método KR-20 propuesto por Kurder y Richardson (1937), obteniéndose un coeficiente de fiabilidad de 0,828. Teniendo en consideración la escala

tomada de Ruiz (2002), un coeficiente de fiabilidad superior a 0,80 es considerado de consistencia interna estable por lo que la aplicación del instrumento resulta confiable.

5.5. Plan de análisis

Teniendo en cuenta el diseño pre experimental del estudio, en el análisis e interpretación de la información recolectada, se tuvo en consideración el siguiente procedimiento:

- **Codificación:** procedimiento por el cual, los datos recolectados fueron categorizados y convertidos en numéricos, aptos para su conteo y tabulación. Se realizó a través del aplicativo Excel 2016, otorgándose un punto (1) por cada observación positiva (SI) y cero puntos (0) por cada observación negativa (NO).
- **Tabulación:** proceso estadístico que permitió el recuento de los datos a fin de presentarlos en forma de tablas en función de las frecuencias absolutas y relativas de los mismos.
- **Graficación:** mediante el uso del programa informático Excel 2016, se diseñaron los cuadros estadísticos de los datos tabulados, los mismos que fueron expresados en valores absolutos y porcentuales.
- **Análisis:** los resultados obtenidos, fueron analizados a partir de técnicas propias estadísticas descriptiva e inferencial, lo que permitió describir las principales propiedades del fenómeno en estudio, realizar un análisis pormenorizado antes y después de la aplicación del juego como estrategia lúdica, así como diversas comparaciones estadísticas de las medias obtenidas

mediante la Prueba T de Student, así como la contrastación de las hipótesis planteadas.

- **Interpretación:** se confrontaron los resultados obtenidos con las hipótesis formuladas y se relacionaron con las bases teóricas expuestas en la investigación.

5.6. Matriz de consistencia

TÍTULO: El juego como estrategia lúdica para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES / DIMENSIÓN	METODOLOGÍA
<p>General</p> <p>¿De qué manera influye el juego como estrategia lúdica para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019?</p>	<p>General</p> <p>Determinar de qué manera influye el juego como estrategia lúdica para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019.</p>	<p>Hipótesis principal</p> <p>El juego como estrategia lúdica influye de manera significativa para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E N° 108 del distrito de Frías - 2019.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>El juego como estrategia lúdica.</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p>
<p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de aprendizaje que presentan los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social, antes de la aplicación del juego como estrategia lúdica? • ¿Cuál es el nivel de aprendizaje que presentan los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social, después de la aplicación del juego como estrategia lúdica? • ¿Existen marcadas diferencias entre los niveles de aprendizaje que presentan los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social, antes y después de la aplicación del juego como estrategia lúdica? 	<p>Objetivos específicos</p> <p>a) Determinar mediante un pre test el nivel de aprendizaje que presentan los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social, antes de la aplicación del juego como estrategia lúdica.</p> <p>b) Determinar mediante un pos test el nivel de aprendizaje que presentan los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social, después de la aplicación del juego como estrategia lúdica.</p> <p>c) Comparar los niveles de aprendizaje en el área de Personal Social resultantes antes y después de la aplicación del juego como estrategia lúdica.</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>Primera</p> <p>El nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019, antes de la aplicación del juego como estrategia lúdica es en Inicio.</p> <p>Segunda</p> <p>El nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019, después de la aplicación del juego como estrategia lúdica es Logrado.</p> <p>Tercera</p> <p>Existen marcadas diferencias entre los niveles de aprendizaje en el área de Personal Social que presentan los estudiantes de 5 años en la I.E N° 108 del distrito de Frías, antes y después de la aplicación del juego como estrategia lúdica.</p>	<p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación • Ejecución • Evaluación <p>Variable dependiente</p> <p>Aprendizaje en el área de Personal Social</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construye su identidad • Convive y participa en la búsqueda del bien común • Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios 	<p>Diseño: Pre experimental con pre prueba y post prueba, con un solo grupo.</p> <p>Técnica: Observación directa</p> <p>Instrumento: Lista de Cotejo</p> <p>Muestra: 22 estudiantes del aula de 5 años.</p> <p>Muestreo: Muestreo no probabilístico intencional</p>

5.7. Principios éticos

En el desarrollo de estudio, se acataron los principios bioéticos estipulados en el Código de Ética para la investigación establecido por el Comité Institucional de Ética para la Investigación (2019):

- **Protección a las personas:** El investigador no realizó, en ningún momento, actividades que comprometieran la integridad física y mental de los participantes en el estudio, por el contrario, promovió el respeto y protección por su integridad.
- **Beneficencia y no maleficencia:** el investigador estuvo obligado a minimizar todos los riesgos posibles a fin de no causar daño o perjuicio de los participantes en el estudio, por el contrario, procuró que todas las consecuencias de la investigación sean beneficiosas para todos los participantes.
- **Justicia:** el investigador buscó, en todo momento, el beneficio de todas las personas que intervienen la investigación, así como la equidad y correcta distribución de los recursos, y también un trato igualitario a todos los participantes.
- **Integridad científica:** el investigador puso de manifiesto un correcto procedimiento durante la ejecución del proyecto, evidenciando honestidad, transparencia y responsabilidad en cada una de las actividades realizadas, las cuales se realizaron con rigurosidad, objetividad y responsabilidad social.
- **Consentimiento informado y expreso:** se contó con la autorización de la dirección, así como la docente encargada del aula de 5 años en la Institución Educativa investigada, a quienes se les informó de las actividades a realizar y en

las que tuvieron participación directa tanto los niños del aula de 5 años como la misma docente y su auxiliar de clases.

V. RESULTADOS

6.1. Resultados por objetivos

5.1.1. Resultados según el primer objetivo específico

Determinar mediante un pre test el nivel de aprendizaje que presentan los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social, antes de la aplicación del juego como estrategia lúdica.

Tabla 2. Nivel de aprendizaje en el área de Personal Social según pre test.

NIVEL	n	%
Inicio	14	63.64
Proceso	7	31.81
Logrado	1	4.55
TOTAL	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

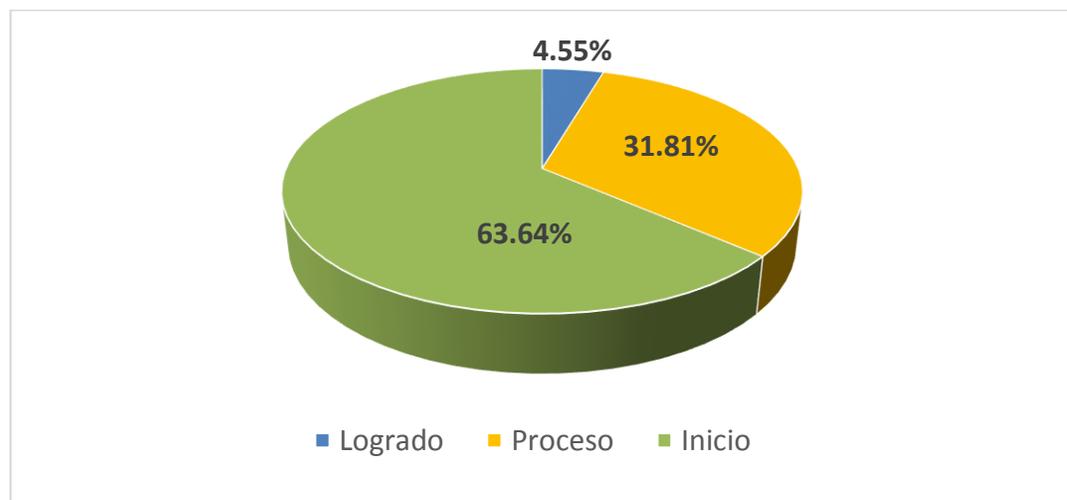


Figura 2. Nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, según pre test.

Fuente: Tabla 2.

Interpretación: De la Tabla 2 y Figura 2, respecto al nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, antes de aplicar la estrategia lúdica, se observa el 63.64% de los

estudiantes presentaban un nivel de aprendizaje en Inicio; el 31.81% se encontraban en un nivel en Proceso, mientras que el 4.55% restante presentaban un nivel Logrado. A partir de los resultados observados se infirió la coexistencia de graves problemas alrededor de los procesos de aprendizaje en el área de Personal Social, de ello el nivel Inicio demostrado, por lo que resultaba necesario una intervención docente de carácter innovador a fin de mejorar el nivel evidenciado.

Tabla 3. Nivel de aprendizaje en dimensión Construye su identidad, según pre test.

NIVEL	n	%
Inicio	17	77.27
Proceso	4	18.18
Logrado	1	4.55
TOTAL	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

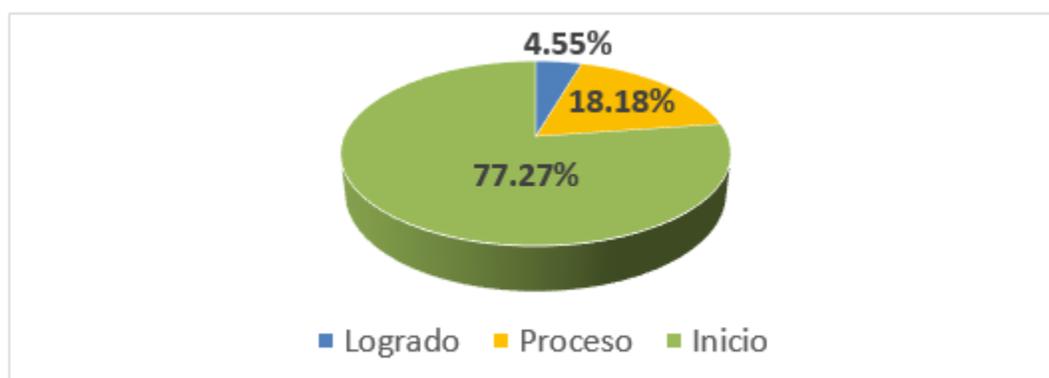


Figura 3. Nivel de aprendizaje en dimensión construye su identidad, según pre test.

Fuente: Tabla 3.

Interpretación: De la Tabla 3 y Figura 3, respecto al nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad, antes de aplicar la estrategia lúdica se observa que el 77.27% de los estudiantes presentaban un nivel de aprendizaje en Inicio; el 18.18% en un

nivel en Proceso, mientras que, apenas el 4.55% restantes en un nivel Logrado. Se infirió que los niños tenían problemas para construir su identidad, autorregular sus emociones y desenvolverse con autonomía y responsabilidad.

Tabla 4. Nivel de aprendizaje en dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, según pre test.

NIVEL	n	%
Inicio	18	81.82
Proceso	2	9.09
Logrado	2	9.09
TOTAL	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

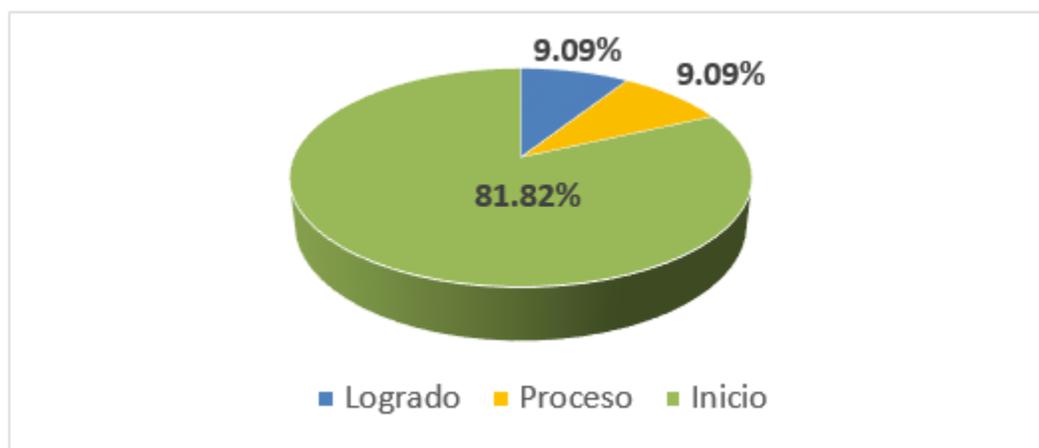


Figura 4. Nivel de aprendizaje en dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, según pre test.

Fuente: Tabla 4.

Interpretación: De la Tabla 4 y Figura 4, respecto al nivel de aprendizaje en la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, se observa que el 81.82% de los estudiantes ostentaban un nivel de aprendizaje en Inicio; un

9.09% un nivel en Proceso, y el 9.09% restante un nivel Logrado. Infiriéndose que se presentaban problemas para la convivencia armónica y la participación en democracia entre los integrantes del grupo, además de dificultades para participar e interactuar en actividades en el aula.

Tabla 5. Nivel de aprendizaje en dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según pre test.

NIVEL	n	%
Inicio	17	77.27
Proceso	4	18.18
Logrado	1	4.55
TOTAL	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

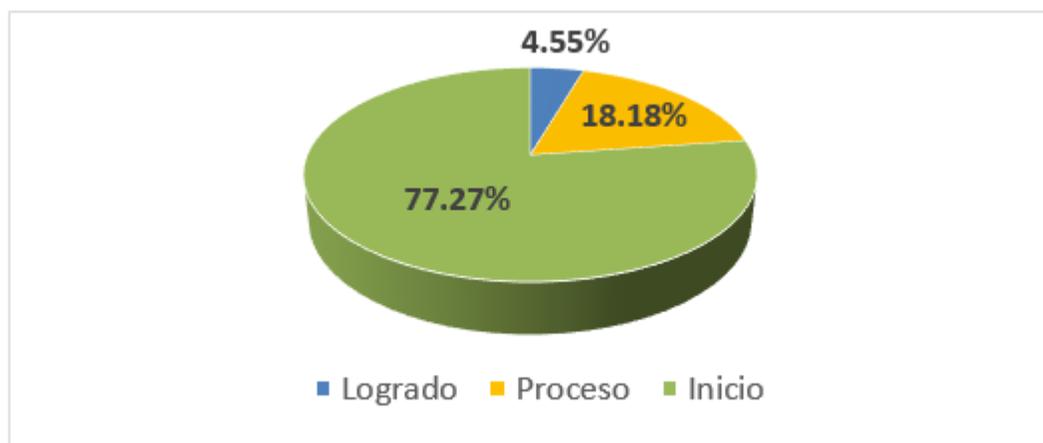


Figura 5. Nivel de aprendizaje en dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según pre test.

Fuente: Tabla 5.

Interpretación: De la Tabla 5 y Figura 5, con respecto al nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, se observa

que el 77.27% de los estudiantes presentaban un nivel de aprendizaje en Inicio; mientras que un 18.18% presentaban un nivel en Proceso y solo el 4.55% restante un nivel Logrado. Resultados que permitieron inferir que los niños observados exteriorizaban dificultades para asumir su identidad religiosa, cultivar y valorar manifestaciones religiosas y actuar en coherencia en razón de su fe.

5.1.2. Resultados según el segundo objetivo específico

Determinar mediante un pos test el nivel de aprendizaje que presentan los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social, después de la aplicación del juego como estrategia lúdica.

Tabla 6. Nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, según post test.

NIVEL	n	%
Inicio	1	4.55
Proceso	8	36.36
Logrado	13	59.09
TOTAL	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

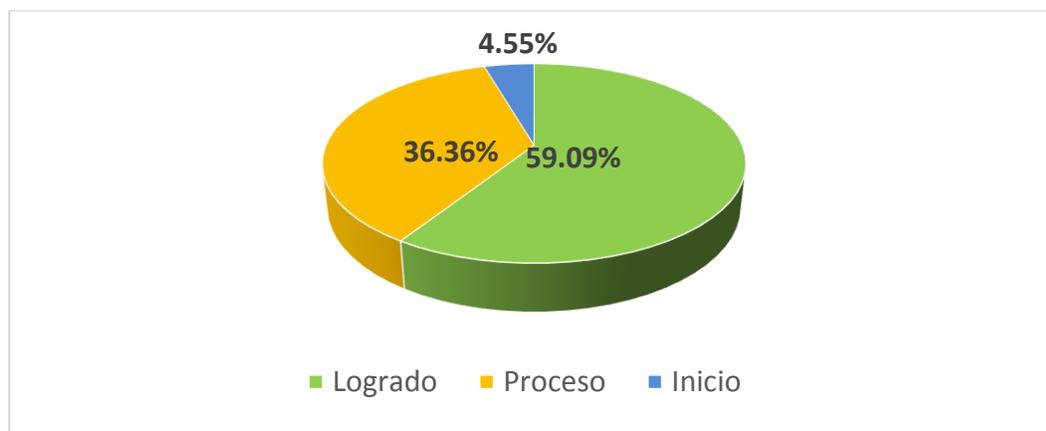


Figura 6. Nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, según post test.

Fuente: Tabla 6.

Interpretación: De la Tabla 6 y Figura 6, respecto al nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, después de aplicar la estrategia lúdica, se observa que el 59.09% de los estudiantes presentaban un nivel de aprendizaje Logrado; el 36.36% un nivel en Proceso, mientras que apenas el 4.55% restante presentaban un nivel en Inicio. A la luz de los resultados obtenidos, se infirió la eficacia de la estrategia lúdica propuesta, cuya aplicación en el aula permitió mejorar los procesos orientados a promover el aprendizaje de los niños en el área de Personal Social, y por ende alcanzar un alto nivel de aprendizaje, situación que resultó concordante con lo estipulado en la segunda hipótesis específica.

Tabla 7. Nivel de aprendizaje en dimensión Construye su identidad, según post test.

NIVEL	n	%
Inicio	3	13.64
Proceso	5	22.72
Logrado	14	63.64
TOTAL	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

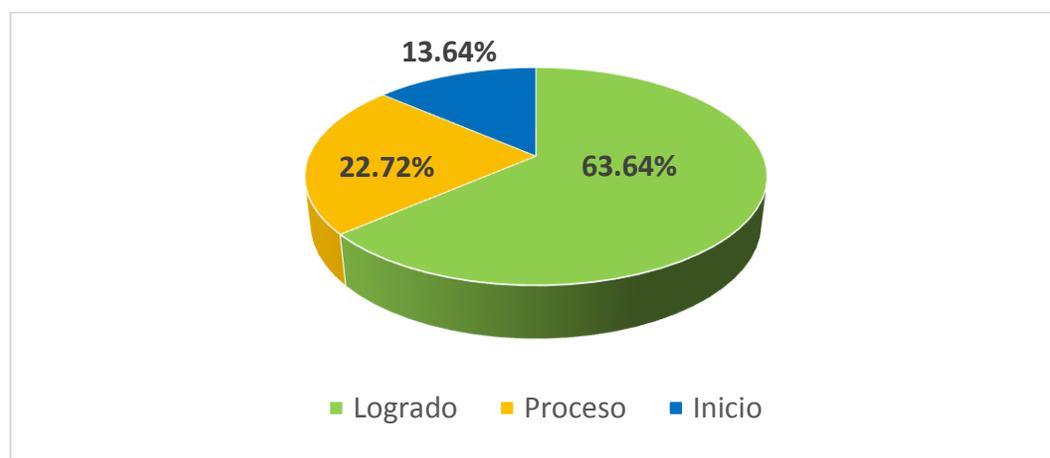


Figura 7. Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

Fuente: Tabla 7.

Interpretación: De la Tabla 7 y Figura 7, respecto al nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad, se observa que después de aplicar la estrategia lúdica, el 63.64% de los estudiantes alcanzaron un nivel Logrado; el 22.73% un nivel en Proceso; mientras que, el 13.64% restante un nivel Inicio. Se infirió que la aplicación de la estrategia lúdica propuesta, permitió a los niños afianzar su identidad, desenvolverse con autonomía y autorregular sus emociones.

Tabla 8. Nivel de aprendizaje en la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, según pos test.

NIVEL	n	%
Inicio	3	13.63
Proceso	9	40.92
Logrado	10	45.45
TOTAL	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

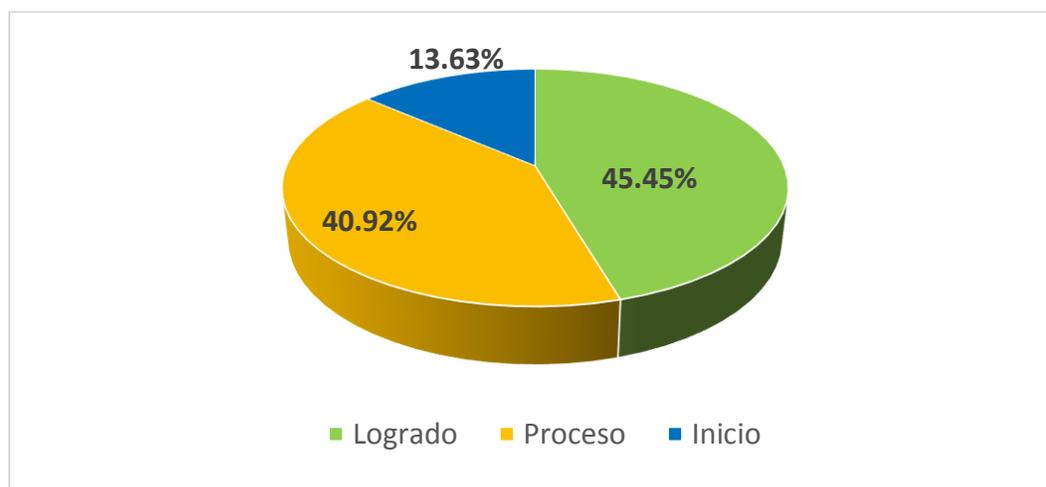


Figura 8. Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

Fuente: Tabla 8.

Interpretación: De la Tabla 8 y Figura 8, respecto al nivel de aprendizaje en la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, se observa que después de aplicar la estrategia lúdica, el 45.45% de estudiantes alcanzaron un nivel de aprendizaje Logrado; un 40.91% alcanzó un nivel en Proceso y 13.63% restante un nivel Inicio. Resultados que permitieron inferir que la aplicación de la estrategia lúdica ayudó a los niños a superar sus problemas para empezaron a relacionarse de manera asertiva y mejoraron sus vínculos afectivos con sus compañeros.

Tabla 9. Nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según post test.

NIVEL	n	%
Inicio	2	9.09
Proceso	8	36.36
Logrado	12	54.55
TOTAL	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

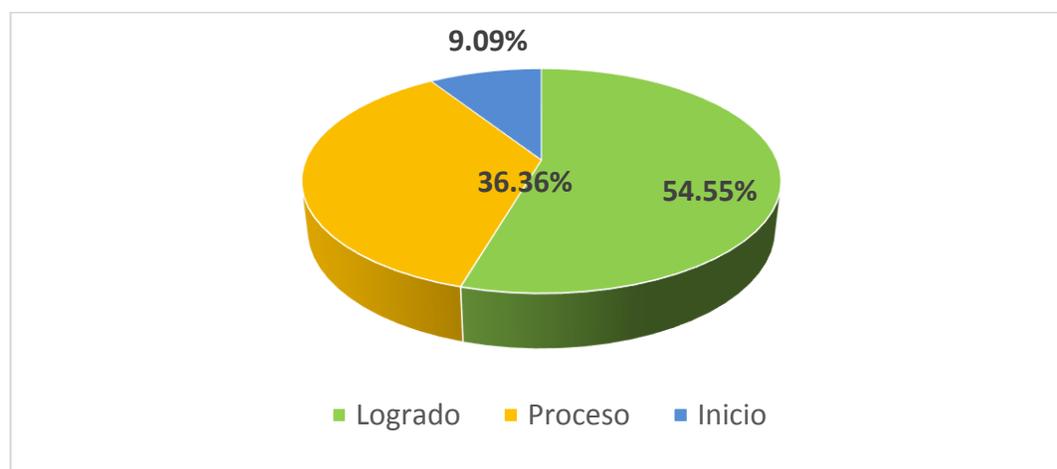


Figura 9. Nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según post test.

Fuente: Tabla 9.

Interpretación: De la Tabla 9 y Figura 9, con respecto al nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, después de aplicar la estrategia lúdica propuesta, se observa que el 54.55% de los estudiantes alcanzaron un nivel Logrado; el 36.36% alcanzaron un nivel en Proceso y solo el 9.09% restante un nivel Inicio. Resultados de los que se infirió que los niños lograron enfrentar de la mejor forma su identidad religiosa, así como el cultivo de manifestaciones de su fe.

5.1.3. Resultados según el tercer objetivo específico

Comparar los niveles de aprendizaje en el área de Personal Social resultantes antes y después de la aplicación del juego como estrategia lúdica.

Tabla 10. Comparativa del nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, según pre test y post test.

NIVEL	Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%
Inicio	14	63.64	1	4.55
Proceso	7	31.81	8	36.36
Logrado	1	4.55	13	59.09
TOTAL	22	100	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

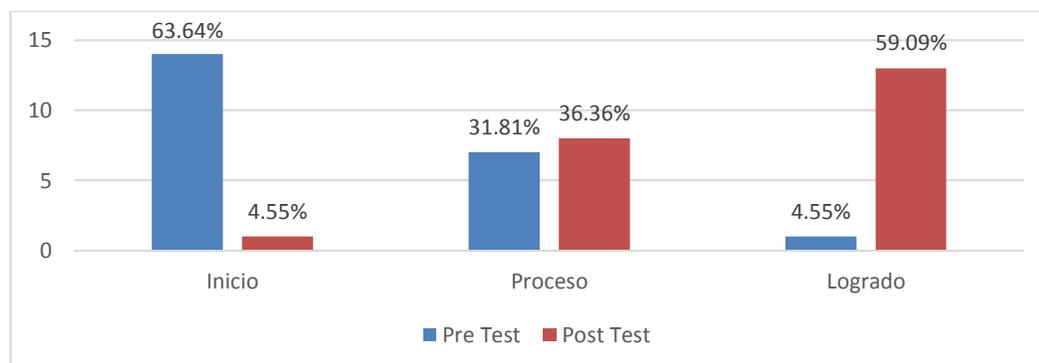


Figura 10. Comparativa del nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, según pre test y post test.

Fuente: Tabla 10.

Interpretación: De la Tabla 10 y Figura 10, respecto al nivel de aprendizaje en el área de personal Social, según los resultados obtenidos en el pre test y pos test, se evidencia que pasó de un nivel Inicio en el 63.64% de los estudiantes observados a un nivel Logrado en el 59.09% de ellos. Lo que permitió inferir que los estudiantes de 5 años lograron elevar su nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, gracias a la aplicación de las sesiones de aprendizaje diseñadas a partir del juego como estrategia lúdica.

Tabla 11. Comparativa del nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad, según pre test y post test.

NIVEL	Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%
Inicio	17	77.27	3	13.64
Proceso	4	18.18	5	22.72
Logrado	1	4.55	14	63.64
TOTAL	22	100	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

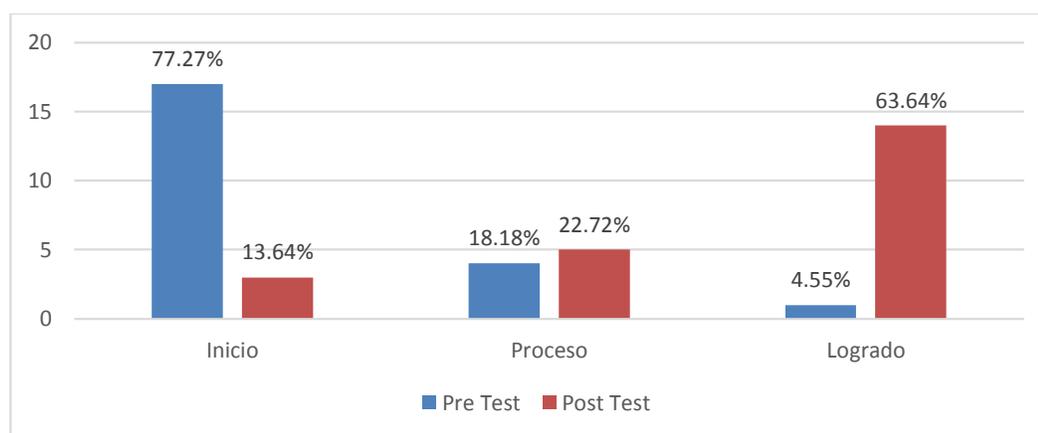


Figura 11. Comparativa del nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad, según pre test y post test.

Fuente: Tabla 11.

Interpretación: De la Figura 11, respecto al nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad, se hace evidente la diferencias en los resultados encontrados antes y después de la aplicación de la aplicación del juego como estrategia lúdica, por lo que se logró inferir, que la misma resultó ser significativa y facilitó que los estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019, afiancen su identidad, autorregulen sus emociones y se desenvuelvan con autonomía y responsabilidad.

Tabla 12. Comparativa del nivel de aprendizaje en la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, según pre test y post test.

NIVEL	Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%
Inicio	18	81.82	3	13.63
Proceso	2	9.09	9	40.92
Logrado	2	9.09	10	45.45
TOTAL	22	100	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

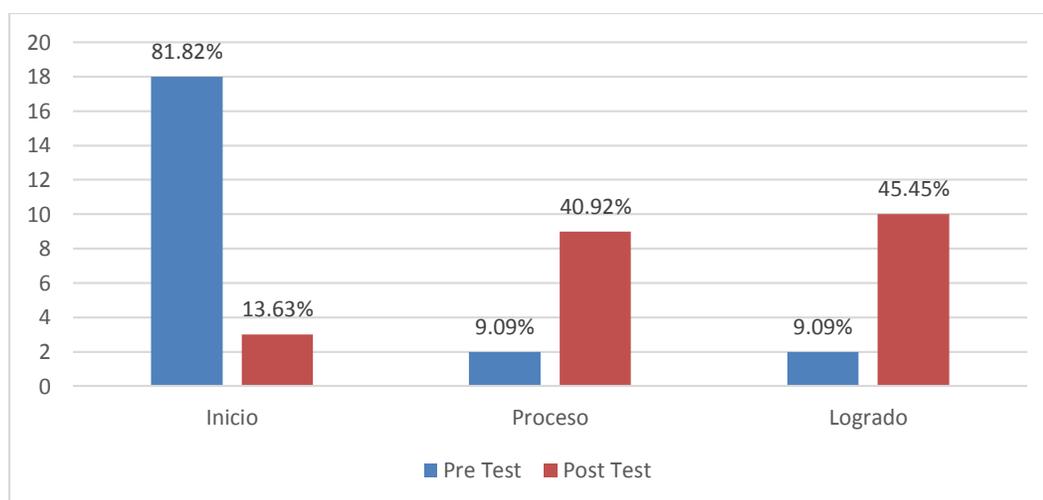


Figura 12. Comparativa nivel de aprendizaje en la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, según pre test y post test.

Fuente: Tabla 12.

Interpretación: De la Figura 12, respecto al nivel de aprendizaje en la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, comparados los resultados se destaca que los niveles de aprendizaje en los niños de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019, mejoraron significativamente, después de aplicado el juego como estrategia lúdica, infiriéndose que permitió a los niños relacionarse de manera asertiva y logren mejorar sus vínculos afectivos entre compañeros, y por ende, mejoraron también su convivencia de manera armoniosa, democrática y en pleno respeto de las normas y reglas sociales establecidas y orientadas a la concreción del bien común.

Tabla 13. Comparativa del nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según pre test y post test.

NIVEL	Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%
Bajo	17	77.27	2	9.09
Medio	4	18.18	8	36.36
Alto	1	4.55	12	54.55
TOTAL	22	100	22	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019.

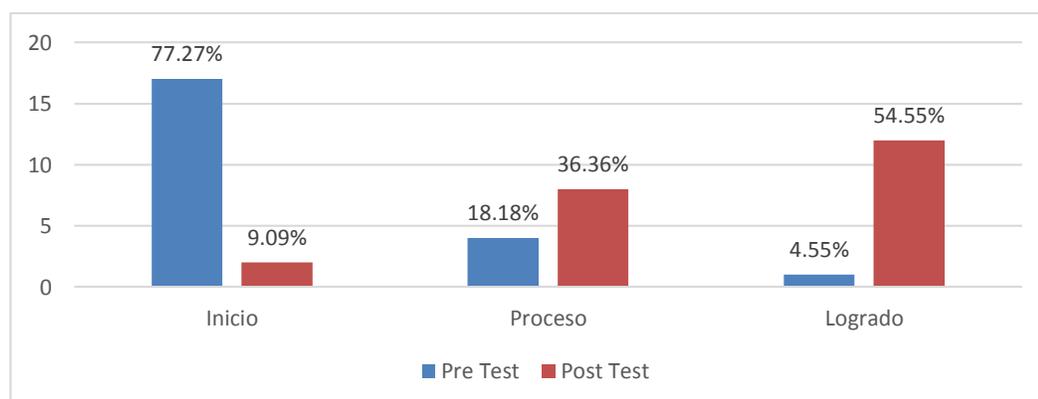


Figura 13. Comparativa del nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, según pre test y pos test.

Fuente: Tabla 13.

Interpretación: De la Figura 13, respecto al nivel de aprendizaje en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, se hace notable la mejoría del nivel aprendizaje alcanzado después de aplicado el juego como estrategia lúdica, lo permitió inferir que resultó significativo permitiendo a los niños afianzar su identidad religiosa, cultivar y valorar las manifestaciones religiosas en su colegio y su comunidad, además de manifestar de manera libre y espontánea su religiosidad como persona libre y trascendente.

6.2. Contrastación de Hipótesis

5.2.1. Contrastación primera hipótesis específica

Definición de hipótesis nula y alterna:

H0: El nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019, antes de la aplicación del juego como estrategia lúdica no es en Inicio.

H1: El nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019, antes de la aplicación del juego como estrategia lúdica es en Inicio.

Tabla 14. Estadísticos de la Pre Prueba.

	N	Media	Varianza
Pre Prueba	22	5,7727	10,949

Fuente: SPSS

Los resultados en el Pre Test, evidenciaron que el 63.64% de los estudiantes de 5 años presentaban un bajo nivel de aprendizaje en el área de

Personal Social. Este nivel se pudo corroborar también al analizar los resultados estadísticos, antes de la aplicación del juego como estrategia lúdica, los mismos que arrojaron una media de apenas 5,7727, situación que resulta coincidente con lo planteado en la primera hipótesis específica, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se dio por aceptada la hipótesis alterna.

5.2.2. Contrastación segunda hipótesis específica

Definición de hipótesis nula y alterna:

H0: El nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019, después de la aplicación del juego como estrategia lúdica no es Logrado

H1: El nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019, después de la aplicación del juego como estrategia lúdica es Logrado

Tabla 15. Estadísticos de la Post Prueba.

	N	Media	Varianza
Post Prueba	22	14,8636	7,171

Fuente: SPSS

Analizados los datos obtenidos en el Post Test, en los que se evidenció que el 59.09% de los estudiantes observados alcanzaron un nivel logrado en el aprendizaje de los contenidos curriculares del área de Personal Social, así como la media estadística obtenida (14,8636), después de la aplicación de los juegos como estrategia lúdica, se evidencia un progreso notable en el aprendizaje de los

estudiantes, situación que resulta concordante con lo estipulado en la segunda hipótesis específica, en razón de lo cual, se rechazó la hipótesis nula, dándose por aceptada la hipótesis alterna.

5.2.3. Contrastación tercera hipótesis específica

Definición de hipótesis nula y alterna:

H0: No Existen marcadas diferencias entre los niveles de aprendizaje en el área de Personal Social que presentan los estudiantes de 5 años en la I.E N° 108 del distrito de Frías, antes y después de la aplicación del juego como estrategia lúdica.

H1: Existen marcadas diferencias entre los niveles de aprendizaje en el área de Personal Social que presentan los estudiantes de 5 años en la I.E N° 108 del distrito de Frías, antes y después de la aplicación del juego como estrategia lúdica.

Tabla 16. Estadísticos de la Pre Prueba – Pos Prueba.

	N	Media	Varianza
Pre Prueba	22	5,7727	10,949
Pos Prueba	22	14,8636	7,171

Fuente: SPSS

De los estadísticos obtenidos para el Pre Test como Pos Test, se hace evidente una diferencia significativa en las medias resultantes, aumentando de 5,7727 antes de la aplicación del juego como estrategia lúdica a 14,8636 después de su aplicación. Situación que se evidencia al comparar los resultados obtenidos en el Pre y Pos Test, situación que

es concordante con lo planteado en la tercera hipótesis específica, por lo que se dio por aceptada la misma.

5.2.4. Contrastación hipótesis general

Definición de hipótesis nula y alterna:

H0: El juego como estrategia lúdica no influye de manera significativa para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E N° 108 del distrito de Frías - 2019.

H1: El juego como estrategia lúdica influye de manera significativa para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E N° 108 del distrito de Frías - 2019.

Consideraciones a tener en cuenta:

- Nivel de significancia: $\alpha=0.05$
- Nivel de confianza: $p=0.95$
- Muestra: 22 individuos.
- P-valor: nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social.
- Siendo la muestra en estudio menor a 30 individuos, Se aplicó la prueba de normalidad propuesta Shapiro – Wilk.
- Si $P\text{-valor} \geq \alpha$ Aceptar H0 = Datos proceden de una distribución normalizada
- Si $P\text{-valor} < \alpha$ Aceptar H1 = Datos no proceden de una distribución normalizada

Tabla 17. Prueba de Normalidad.

Variable	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig	Estadístico	gl	Sig
Pre Test	,249	22	,001	,877	22	,010
Post Test	,164	22	,126	,891	22	,020

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: SPSS

La Prueba de normalidad aplicada, arrojó resultados de los que se desprende que los datos provenían de una distribución normal, por lo que, se procedió a aplicar la prueba paramétrica T Student, la misma que arrojó los resultados siguientes:

Tabla 18. Prueba de muestras relacionadas

Par 1	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% intervalo de confianza de la diferencia Sig.		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
				Pre Test - Post Test	-9,09091			

Fuente: SPSS

Criterios tenidos en cuenta:

- Si **P-valor** $\leq \alpha$, se rechaza H0 (Se acepta H1).
- Si **P-valor** $> \alpha$, no se rechaza H0 (Se acepta H0)

Toma de decisiones

La prueba paramétrica T de Student, arrojo un nivel de significancia (0.00) inferior al nivel admitido (0,005), por lo que se dio por rechazada la hipótesis nula y en contraposición se aceptó la hipótesis alterna. Así mismo, al quedar en evidencia la

existencia de marcadas diferencias entre el nivel de aprendizaje que presentaron los estudiantes del área de Personal, tanto en el pre test como pos test, se concluyó que la aplicación del juego como estrategia lúdica influye de manera significativa en la mejora del nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – 2019.

6.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados fueron sometidos a análisis teniendo en consideración los objetivos definidos en la presente investigación:

5.3.1. Análisis de acuerdo al primer objetivo específico

De análisis de los resultados encontrados antes de la aplicación de la estrategia lúdica ya sea de forma general, así como para cada una de las dimensiones en estudio se evidenciaron los bajos niveles de aprendizaje en el área de Personal Social que presentaban los niños de 5 años en la Institución Educativa en estudio. Así se tiene, que de manera general, el 63.64% de la muestra en estudio, es decir 14 niños, presentaban un nivel de aprendizaje en Inicio; el mismo nivel evidenciado se presentaba en todas las dimensiones en estudio, con porcentajes de 77.27%, es decir 17 estudiantes, en la dimensión Construye su identidad; 81.82%, es decir 18 estudiantes, en la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común; y 77.27%, es decir 17 estudiantes, en la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios.

Los resultados descritos, de manera general como para cada una de las dimensiones en estudio, permitieron confirmar el bajo nivel de aprendizaje en el área de Personal Social en los estudiantes de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019, antes de aplicar la estrategia lúdica, esto es concordante con lo planteado en la primera hipótesis específica, y, por ende, resultaba necesario una intervención docente de carácter innovador a fin de mejorar el nivel evidenciado.

Resultados similares fueron encontrados a nivel internacional por Londoño et al. (2018), quienes en su trabajo de investigación llegaron a determinar cómo bajo el nivel de

aprendizaje de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado Preescolar de la Institución Educativa Jhon F. Kennedy” – Colombia, antes de aplicar una propuesta lúdico pedagógica con la finalidad de favorecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas. A nivel nacional, Mattos (2018), encontró resultados similares al aplicar un pre test en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 encontrando como resultado un bajo nivel de aprendizaje en el área de Personal Social. A nivel regional, Nassr (2017), también encontró resultados similares, al determinar mediante un pre test que el 68.9% del total de educando se encontraban en el nivel de Inicio en el aprendizaje de los contenidos curriculares del área de Personal Social.

Estas coincidencias, dejaron en evidencia la problemática en torno al aprendizaje en el área de Personal Social del nivel Inicial, tanto en el plano internacional, como nacional y regional, determinándose además problemas comunes en los tres ámbitos, teniendo como principal causa la cada vez mayor presión que, por lo general, los padres ejercen sobre sus hijos en busca de que desarrollen procesos que no resultan compatibles con su nivel de desarrollo físico – mental, ni con su edad cronológica. Así mismo, a decir de Murk (1999), no se está prestando la debida atención a las señales que suelen evidenciar los niños en el área de Personal Social, como es inseguridad, falta de autonomía y confianza en sí mismo.

Para la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes del Ministerio de Educación (2013), son componentes concluyentes en la eficacia de la educación a nivel inicial, por un lado, los ambientes de aprendizaje, y por otro las capacidades de los profesores del nivel inicial. En relación al primero de los nombrados, a nivel nacional, se observa que los ambientes en que se imparte la educación en todos los niveles de la

Educación Básica Regular en el Perú, y de manera especial el nivel Inicial, no son los más adecuados, o no cuentan con áreas suficientes para que los niños puedan desplegar todas sus aptitudes y desempeños, mientras que, en relación al nivel de capacidades de los docentes en este nivel, se reconocen serias limitaciones en la formación docente, y como agravante el hecho que muchas plazas del nivel inicial están siendo ocupadas por docentes cuya formación es propia del nivel primaria, pero que por necesidad del trabajo, se desempeñan en dicho nivel.

Es en el nivel inicial que los niños se van descubriéndose a sí mismos y aprender a conocer a los demás, en la medida que se hacen conscientes de sus características y capacidades personales, conocimiento que se ve acrecentada mediante el desarrollo de las relaciones que establece con los de su entorno, en base a una convivencia sana y de respeto mutuo, por lo que es necesario brindar a los niños, de manera especial en esta etapa, de un entorno que le proporcione seguridad para desarrollarse, una adecuada orientación y estímulo que le brinde confianza para expresarse libremente, atreverse a explorar, conocer y formar su pensamiento, sin embargo es justamente en este nivel de la educación en el Perú, que aún se tienen falencias que ponen en riesgo el correcto desarrollo infantil. Muchas veces surgen, en esta etapa dificultades en la secuencia del desarrollo del niño, que los profesores, e incluso los padres, pasan por alto, como son dificultades en el lenguaje, en el desarrollo motor, problemas conductuales, falta de atención concentración, dificultad para adaptarse a diversos entornos sociales, problemas emocionales, entre otros, los cuales terminan influyendo y retardando los procesos de aprendizaje de los estudiantes (Peña, 2014), deviniendo en los bajos niveles, como los derivados del pre test en la presente investigación.

5.3.2. Análisis de acuerdo al segundo objetivo específico

Analizados los resultados encontrados después de aplicar la estrategia lúdica, se logró evidenciar que mayoritariamente con un 59.09% de la muestra en estudio, es decir 13 estudiantes, lograron alcanzar el nivel de aprendizaje Logrado en el área de Personal Social, 8 de ellos es decir el 36.36% alcanzaron el nivel en Proceso y solo el 4.55% es decir 1 estudiante en el nivel Inicio.

Para las dimensiones en estudio, también se logró evidenciar un nivel de aprendizaje Logrado, después de aplicar la estrategia lúdica, encontrándose que para la dimensión Construye su identidad el 63.64% alcanzaron dicho nivel; para la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. el 45.45%; y para la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, el 54.55% de la muestra en observación.

De los resultados expuestos, se evidenció que efectivamente después de aplicar la estrategia lúdica, se alcanzó un nivel de aprendizaje Logrado en el área de Personal Social alcanzado, tal como se había planteado en la segunda hipótesis específica. Infiriéndose la eficacia de la estrategia lúdica aplicada, la misma que permitió a la docente fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje en el área de Personal Social, favoreciendo en los niños el valorarse a sí mismo, autorregular sus emociones, interactuar de manera armoniosa y democrática con las personas de su entorno, .participar responsablemente en las actividades en el aula, asumir su identidad religiosa como persona digna, libre y trascendente, el cultivo de valores, y el cuidado y transformación de su entorno personal y comunitario.

A nivel internacional, Ospina (2015) encontró resultados similares a los de la presente investigación, luego de aplicar un post test en los niñas y niños del nivel inicial en la I.E. Félix Tiberio de Ecuador, año 2015 en los que evidenció la importancia del juego dentro y fuera del aula escolar, puesto que su aplicación permitió el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje, convocó y motivó en los niños actuar de manera integradora y participativa y cimentó las bases para desarrollar su pensamiento creativo, lo que resulta primordial para el proceso de desarrollo integral de los niños.

A nivel Nacional, Yupanqui y Gonzales (2018) aplicaron un post test en niños y niñas de 5 años de la I I.E.I 003 Nuestra Señora del Rosario en el distrito de San Martín de Porres de la ciudad de Lima, los resultados que obtuvieron fueron similares a los de la presente investigación, evidenciando que los juegos dramáticos son eficaces en el desarrollo de los procesos de aprendizaje en el área de Personal Social referidos a la construcción de la identidad personal, autonomía, relaciones de convivencia democrática.

Este desarrollo en el nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, resulta comprensible si se tiene en consideración, que el juego como estrategia lúdica didáctica utilizado en el aula de clases, resulta pertinente para el mejoramiento de los procesos de atención, concentración y comportamiento que favorecen el aprendizaje, de los estudiantes. El juego representa una actividad libre y espontánea que se da de manera natural y que puede actuar como elemento de equilibrio, indiferentemente de la edad de la persona, y que recurre a la lúdica como parte esencial en su desarrollo armónico, la lúdica, por su parte, como opción, representa una forma de ser, una actitud frente a la vida, y bien utilizada en el entorno educativo, representa una enorme contribución en

aspectos como la creatividad, la interacción, la expresión y el aprendizaje en los estudiantes (Cepeda, 2017).

El juego utilizado de manera lúdica, permitió, que los estudiantes superasen sus dificultades de interacción y comportamiento durante las actividades que se realizaron en el aula, lo cual permitió mejorar sustancialmente los procesos de enseñanza aprendizaje, por ende, el nivel Logrado que alcanzaron mayoritariamente.

5.3.3. Análisis de acuerdo al tercer objetivo específico.

Al comparar los resultados obtenidos antes y después de aplicar la estrategia lúdica (Figura 10), se evidencia una notable mejoría del nivel de aprendizaje del área de Personal Social que experimentaron los niños de 5 años en la I.E. N° 108 del distrito de Frías - 2019. De un nivel mayoritariamente en Inicio en el pre test (63.64%) se pasó a un nivel Logrado en el pos test (59.09). Si bien es cierto, no todos los niños alcanzaron el nivel Logrado, solo uno quedó en el nivel Inicio, y el resto avanzó al nivel en proceso, lo que demostró la eficacia del juego como estrategia lúdica y se logró con la participación activa, de los niños que conforman la muestra en estudio, en las sesiones de aprendizaje programadas como parte de la presente investigación.

Esta misma eficacia, quedó evidenciada al comparar los resultados para cada una de las dimensiones en estudio, observándose que para la dimensión Construye su identidad los resultados de la comparación expuestos en la Figura 11, muestran que el nivel de aprendizaje en dicha dimensión para el nivel en Inicio pasó del 77.27% en el pre test a un 4.55% en el post test; la escala en Proceso se mantuvo en un 18.18% tanto en el pre test como en el post test; mientras que para el nivel Logrado pasó de un 13.64% en el pre test a un 68.18% en el post test.

Para la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, también se evidenció mejorías en los niveles de aprendizaje encontrados, así se observa en la Figura 12, en el que se muestra que para el nivel Inicio disminuyó de un 81.82% en el pre test a un 9.09% en el post test; en el nivel Proceso se observa que en pre test fue de 9.09 y en el post test aumentó a un 22.73%; mientras que el nivel Logrado del 13.63% en el pre test aumentó a un 63.64% en el post test.

En la Figura 13 se muestra la comparación de los resultados para la dimensión Construye su identidad como persona humana amada por Dios, obtenidos antes y después de aplicar la estrategia lúdica notándose que el nivel Inicio que en el pre test era de 77.27% disminuyó a un 4.55% en el post test; en el nivel en Proceso se mantuvo igual en ambos momentos; y el nivel Logrado aumentó considerablemente del 9.09% inicial a un 72.73% final. Las comparaciones expuestas, permitieron concluir que la existencia de diferencias significativas en los niveles de aprendizaje resultantes antes y después de la aplicación del juego como estrategia lúdica.

A similares conclusiones, en el plano internacional, llegaron Londoño et al. (2018), quienes en su investigación concluyeron que las actividades lúdicas pedagógicas propician el desarrollo de los procesos de formación integral resultando su uso significativo y ventajoso como estrategia para ayudar en los procesos de aprendizaje de los niños.

En el plano nacional, conclusiones similares obtuvo Mattos (2018), quién en su investigación concluyó que el juego representa una conveniente estrategia lúdica cuya aplicación propicia el establecimiento de espacios adecuados, en los cuales el niño puede ejecutar procesos de interacción y aprendizaje e inter aprendizaje que fortalecen sus procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales, procurando de esa manera mayores

niveles de aprendizaje. Mientras que, a nivel regional, Huertas (2017) en su investigación concluye similarmente, al precisar que los niños después del Pre Test lograron desarrollar habilidades sociales, como las relacionadas con la escuela, habilidades para hacer amigos, habilidades relacionadas con los sentimientos.

5.3.4. Análisis de acuerdo al objetivo general.

Los resultados a los que arribó la investigación hacen evidente la mejora de los niveles de aprendizaje en el área de Personal Social, después de aplicado el juego como estrategia lúdica. Lo que se observa de la contrastación de resultados obtenidos en el pre test y pos test. Así se tiene, que el nivel disminuyó del 59.09% en el pre test al 4.55% en el pos test; en nivel Proceso disminuyó también, del 36.36% al 27.27%; mientras que el nivel Logrado, es el que mayor diferencia se observa, puesto que aumentó considerablemente del 4.55% en el pre test al 68.18% en el pos test.

Estas diferencias, por un lado, permiten demostrar la eficacia de la estrategia lúdica implementada, en la mejora de los niveles de aprendizaje en el área de Personal Social, lo que se tradujo en la capacidad desarrollada por los niños para valorarse a sí mismo, autorregular sus emociones, interactuar con las personas, construir y asumir acuerdos y normas, manejo adecuado de conflictos, mayor participación en acciones orientadas al bien común, así como también, en el cultivo de valores, principios y diversos manifiestos religiosos en base su fe de manera respetuosa.

Por otro lado, permitió corroborar aspectos de la teoría del juego formulados por Vygotsky (1982), relacionadas, principalmente, al juego y su eficacia como instrumento y recurso socio-cultural, impulsor del desarrollo cognitivo del niño, en la medida que promueve el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento, como la memoria

voluntaria y la atención, que resultan vitales para la construcción de su aprendizaje y realidad cultural y social.

Por su parte, en atención a los fundamentos teóricos propuestos por Ausubel, se estimuló a los estudiantes a participar de forma activa en las sesiones de trabajo, en donde se relacionó el aprendizaje con conocimientos anteriores, vinculados a situaciones de la vida cotidiana, o experiencias reales de los mismos estudiantes, y que fueron recreados mediante el juego, lo que permitió a los niños adquirir nuevos conocimientos de manera significativa, mejorando así su nivel de aprendizaje en el área de Personal Social, corroborándose así los postulados de la Teoría del aprendizaje significativo.

VI. CONCLUSIONES

- Analizados los resultados encontrados en la presente investigación, se demuestra la importancia del juego, que empleado como estrategia lúdica coadyuva en la consecución de los objetivos curriculares en el área de Personal Social del nivel inicial de la Educación Básica Regular en el Perú; por lo que, se llegó a la conclusión general que el juego como estrategia lúdica influye de manera significativa para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social de la I.E N° 108 del distrito de Frías - 2019.
- Con respecto a los resultados en el pre test, se observó que, de manera general, el 59.09% de los niños presentaban un nivel de aprendizaje en Inicio, infiriéndose la existencia de problemas en torno al proceso de enseñanza – aprendizaje que imposibilitaban en el 77.27% de los niños desarrollar su capacidad para construir su identidad; otro 81.82% presentaban problemas para convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común; y un 77.27% tenían problemas para construir su identidad como persona humana amada por Dios.
- Con respecto a los resultados en el post test, se observó que, de manera general, el 68.18% de los niños alcanzaron un nivel de aprendizaje Logrado, infiriéndose la eficacia de la estrategia lúdica aplicada en el aula, tanto de forma general, como en cada una de las dimensiones observadas, lo que permitió a los niños mejorar su capacidad: para construir su identidad hasta en el 68.18% de ellos; para convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común en el 63.34%; y para construir su identidad como persona humana amada por Dios en el 72.73%

- Con respecto a la comparación de los niveles de aprendizaje obtenidos en el pre test y pos test, se observaron marcadas diferencias en los mismos, principalmente en la mejora del nivel de logro que de un 4.55% inicial aumentó al 68.18%. Lo que permitió corroborar aspectos de la teoría del juego formulados por Vygotsky, relacionadas, principalmente, al juego y su eficacia como estrategia lúdica para el desarrollo de competencias, capacidades y habilidades propuesta dentro del Área de Personal Social en el nivel Inicial de la Educación Básica Regular.

VII. SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES

- Se sugiere a la institución investigada, tenga a bien aplicar en sus aulas estrategias didácticas, como la desarrollada en la presente investigación, a fin de facilitar y potenciar el nivel de aprendizaje de los diversos contenidos curriculares en los estudiantes del nivel inicial.
- Se sugiere a la Universidad, seguir apostando y promoviendo la realización de investigaciones similares, en contextos y realidades diversas, de tal forma que se tenga mayores elementos de juicio que permitan esbozar alternativas de solución viables entorno a la problemática relacionada a los procesos de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial.
- Se sugiere a la Universidad, tenga a bien la difusión de la presente investigación, así mismo sea puesta a disposición de estudiantes e investigadores que deseen ahondar en el estudio del problema tratado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaro, A. (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de Educación Inicial de 5 años de la I.E.P Marvista - Paita, 2015*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Aguilera, A. (2005). *Introducción a las dificultades del aprendizaje* (E. McGraw Gill / Interamericana de España S.A.U (ed.)).
- Anijovuch, R., & Mora, S. (2010). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula* (A. Educación (ed.)).
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (Espisteme (ed.)).
- Ausubel, D. (1963). *The psychology of Meaningful Verbal Learning*. (E. G. & Stratton (ed.)).
- Berger, J. (2002). *Psicología del desarrollo infancia y adolescencia* (Editorial Panorámica (ed.)).
- Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. (Fondo de Cultura Económica (ed.)).
- Cepeda, M. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Revista Internacional Magisterio*. <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Coll, C., & Palacios, J. (1992). Desarrollo Psicológico y educación. *Psicología evolutiva*.
- Comité Institucional de Ética para la Investigación. (2016). *Código de Ética para la Investigación*. (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ed.)).

- De León, L. (2013). *Rol del docente inicial en el desarrollo físico y social del niño de primera infancia*. Universidad Rafael Landívar.
- Debesse, M., & Mialaret, G. (1980). *La función docente*. (E. Oikos - Tau (ed.)).
- Delors, J. (2016). *La educación encierra un tesoro. Informe a la Unesco de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI* (Ediciones Unesco (ed.)).
- Díaz, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Flores, S. (2018). *Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 108 «Padre Telmo Vegas Julca», Frías, Piura 2018*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Estado mundial de la infancia* (UNICEF (ed.)).
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (M. G. Hill (ed.); 5ta Edición).
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens. El elemento lúdico en la cultura*. (Alianza Ed (ed.)).
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y Recreación* (Magisterio (ed.)).
- Kurder, G., & Richardson, M. (1937). *The Theory of the estimation of test reliability* (Psychonetrika (ed.)).
- Lara, M., Ferrigno, M., & Rodríguez, A. (2017). *Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado jardín del Instituto Bolívar de Cartagena*. Universidad de Cartagena.
- Linaza, J. (1997). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño* (A. Promart (ed.)).

- Londoño, Y., Pérez, S., & Valerio, M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa Jhon F. Kennedy*. Universidad Santo Tomás.
- Marrón, M. (2001). *El juego, recurso didáctico para la enseñanza de las Ciencias Sociales* (Iber (ed.)).
- Mattos, M. (2018). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Ministerio de Educación. (2010). *La hora del juego libre en los sectores - Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años* (Corporación Gráfica Navarrete S.A. (ed.); Primera ed).
- Ministerio de Educación. (2016). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular* (Fimart S.A.C (ed.)).
- Ministerio de Educación - Minedu. (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial*.
- Moll, L. (2003). *Vygotsky y la educación* (Aique (ed.)).
- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación* (Cerlibre (ed.)).
- Murk, C. (1999). *Autoestima. Teoría y práctica* (Deselee de Brouwer SA (ed.); 2.^a ed.).
- Novak, J., & Gowin, D. (2002). *Aprendiendo a aprender* (Ediciones Martínez Roca (ed.); 15.^a ed.).
- Ortiz, A. (2015). *Didáctica lúdica: jugando también se aprende* (Centro de Estudios Pedagógicos y Didácticos (ed.)).
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades* (Paidotribo (ed.)).
- Parra, P. (2003). *Manual de estrategias de enseñanza aprendizaje* (S. N. de Aprendizaje

(ed.)).

Peña, R. (2014). *Problemas o dificultades del aprendizaje en el jardín Infantil*.

Comunidad Informativa sobre los Problemas del Desarrollo y Aprendizaje.

<http://www.ceril.cl/index.php/profesionales-2/12-publicaciones/articulos/97->

[problemas-o-dificultades-del-aprendizaje-en-el-jardin-infantil-ceril](http://www.ceril.cl/index.php/profesionales-2/12-publicaciones/articulos/97-problemas-o-dificultades-del-aprendizaje-en-el-jardin-infantil-ceril)

Piaget, J. (1995). *La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje*.

Public Policy Forum. (2018). Procesos psicológicos vinculados al aprendizaje y su relación con el desarrollo personal - social en la infancia. *Revista de la Facultad de Ciencias de la Salud - Universidad Simón Bolívar*, 15.

Risso, N. (1998). *Juegos de interacción para niños y preadolescentes* (E. CCS (ed.)).

Ruiz, C. (2002). *Instrumentos de investigación educativa* (Fedupel (ed.)).

Ruiz, M., & Benet, A. (1998). *Educación en valores* (Escuela Española (ed.)).

Sampieri, R., Collado, C., & Lucio, P. (2004). *Metodología de la investigación* (Mc Graw Hill (ed.); Tercera).

Significados.com. (2017). *Identidad personal*. Significados.com.
<https://www.significados.com/identidad-personal/>

Silupú, M. (2018). *Estrategias lúdicas para mejorar la integración social de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I Complejo Educativo «Santa Sofía», distrito de Ignacio Escudero, provincia de Sullana, año 2018*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

Toro, G. (2019). *Programa lúdico para desarrollar el proceso de socialización en los niños de 5 años en el área de Personal Social, de la Institución Educativa Inicial N°*

983 «Palo Solo» de la ciudad de Cutervo, año 2019. Universidad Católica Los
Ángeles Chimbote.

Torres, L. (2004). *Tres enfoques teórico-prácticos* (Trillas (ed.)).

Vygotsky, L. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. (versión
castellana de la conferencia dada por Vygotsky en el Instituto Pedagógico Estatal
de Hertzsn en 1963 - Leningrado* (Cuadernos de Pedagogía (ed.); pp. 39-48).

Yupanqui, D., & Gonzales, L. (2018). *Importancia de los juegos dramáticos en el
aprendizaje del área de Personal Social en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I
003 «Nuestra Señora del Rosario» en el distrito de San Martín de Porres de la ciudad
de Lima - UGEL N° 02*. Universidad Nacional de Huancavelica.

ANEXOS

Anexo 1
Lista de Cotejo

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA I.E N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019

Lista de cotejo para niños de 5 años

La presente lista de cotejo tiene como objetivo recoger información que permita determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de 5 años en el área de Personal Social en la I.E. N° 108 del distrito de Frías – año 2019.

Instrucciones: Lee con atención los ítem y marca Si o No según corresponda lo observado

DIMENSIÓN: CONSTRUYE SU IDENTIDAD			
INDICADORES	ÍTEMS	SI	NO
Se valora a si mismo	Expresa satisfacción con su persona y las cosas que hace.		
	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias		
Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones de manera adecuada		
	Se relaciona de manera asertiva y afectiva con los demás niños		
Reflexiona y argumenta éticamente	Actúa de manera consciente y responsable.		
	Integra normas y valores éticos en sus actos.		
Vive su sexualidad de manera integral y responsable	Reconoce sus características corporales y se identifica como niño o niña.		
	Conoce, valora y cuida su cuerpo		
DIMENSIÓN: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN			
INDICADORES	ÍTEMS	SI	NO
Interactúa con todas las personas	Actúa respetando diferencias y alimentándose de ellas.		
	Participa en actividades grupales.		
Construye y asume acuerdos y normas	Respeto y cumple los acuerdos y normas dispuestos.		
	Participa en la construcción de reglas y normas.		
Maneja conflictos de manera constructiva	Ayuda en la solución de situaciones conflictivas en el aula.		
	Plantea puntos de vista diversos en la búsqueda de soluciones comunes		

Delibera sobre asuntos públicos	Escucha con atención y toma en cuenta la opinión de los demás		
	Actúa responsablemente con el ambiente.		
Participa en acciones que promueven el bienestar común	Organiza a los demás niños para la realización de tareas comunes.		
	Cuida y ordena los materiales y espacios que utiliza.		
DIMENSIÓN: CONSTRUYE SU IDENTIDAD, COMO PERSONA HUMANA AMADA POR DIOS			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Conoce a Dios y asume su identidad religiosa como persona digna, libre y trascendente.	Reconoce a Dios como principio y fin de todo lo creado.		
	Desarrolla un relación directa con Dios evidenciada en las actividades que realiza.		
Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa	Interioriza el mensaje de Jesucristo y las enseñanzas de la iglesia.		
	Actúa en coherencia con su fe, asumiendo las consecuencias de sus acciones.		
Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa	Participa en actividades comunes en las que pone de manifiesto su solidaridad y generosidad hacia su prójimo.		
	Fomenta una convivencia armónica basada en el diálogo, respeto y tolerancia.		
Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida.	Actúa con responsabilidad, autonomía y responsabilidad.		
	Promueve la práctica del bien común y el respeto por la vida.		

Anexo 2

Validación del instrumento

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título de la tesis: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA I.E N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019**
2. Instrumento:
Lista de cotejo (Para mejorar el nivel aprendizaje de los estudiantes en el área de personal social.)
3. **DATOS DEL VALIDADOR**

Nombres y Apellidos del validador	DEXI SAAVEDRA CORDOVA		
DNI N°	40696286	Teléfono / Celular	965624575
Título profesional / Especialidad	Licenciada en Educación Inicial.		
Grado Académico	Magister.		
Mención	Docencia Universitaria e Investigación.		

Dxi Saavedra Cordova
DIRECTORA (a)

Firma y sello del experto evaluador

DNI: 40696286.....

Piura 14 octubre del 2019

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				A	B	C	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aprendizaje en el área de Personal Social	Construye Su Identidad	- Se valora a si misma.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa satisfacción con su persona y las cosas que hace. Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias. 	✓			✓	✓	✓	✓	✓				
		- Auto regula sus emociones.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones de manera adecuada. 	✓			✓	✓	✓	✓	✓				
			<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona de manera asertiva y afectiva con los demás niños. 	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓			
		- Reflexiona y argumenta éticamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa de manera consciente y responsable. 	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓			
	<ul style="list-style-type: none"> • Integra normas y valores éticos en sus actos. 		✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓				
	- Vive su sexualidad de manera integral y responsable.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus características corporales y se identifica como niño o niña. 	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓				
		<ul style="list-style-type: none"> • Conoce, valora y cuida su cuerpo. 	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓				
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	- Interactúa con todas las personas.	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa respetando diferencias y alimentándose de ellas. 	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓			
			<ul style="list-style-type: none"> • Participa en actividades grupales. 	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓			
		- Construye y asume acuerdos y normas.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto y cumple los acuerdos y normas dispuestos. • Participa en la construcción de reglas y normas. 	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓			


 Lic. Dexta Susana Córdoba
 LUIS VIAL AYO

Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios	- Maneja conflictos de manera constructiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda en la solución de situaciones conflictivas en el aula. • Plantea puntos de vista diversos en la búsqueda de soluciones comunes. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	- Delibera sobre asuntos públicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha con atención y toma en cuenta la opinión de los demás. • Actúa responsablemente con el ambiente. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	- Participa en acciones que promueven el bienestar común.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza a los demás niños para la realización de tareas comunes. • Cuida y ordena los materiales y espacios que utiliza. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	- Conoce a Dios y asume su identidad religiosa como persona digna, libre y trascendente.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce a Dios como principio y fin de todo lo creado. • Desarrolla un relación directa con Dios evidenciada en las actividades que realiza. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	- Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.	<ul style="list-style-type: none"> • Interioriza el mensaje de Jesucristo y las enseñanzas de la iglesia. • Actúa en coherencia con su fe, asumiendo las consecuencias de sus acciones. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	- Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa.	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en actividades comunes en las que pone de manifiesto su solidaridad y generosidad hacia su prójimo. • Fomenta una convivencia armónica basada en el diálogo, respeto y tolerancia. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	- Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa con responsabilidad, autonomía y responsabilidad. • Promueve la práctica del bien común y el respeto por la vida. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/


 Lic.

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título de la tesis: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA I.E N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019**
2. Instrumento:
Lista de cotejo (Para mejorar el nivel aprendizaje de los estudiantes en el área de personal social.)
3. **DATOS DEL VALIDADOR**

Nombres y Apellidos del validador	Lidia Córdova Saavedra.		
DNI N°	03094746	Teléfono / Celular	987705791
Título profesional / Especialidad	Licenciada en Educación Inicial.		
Grado Académico			
Mención			



Prof. Lidia Córdova Saavedra
 LIC. EN EDUCACIÓN

Firma y sello del experto evaluador

DNI: 03094746

Piura 14 octubre del 2019

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				A	B	C	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aprendizaje en el área de Personal Social	Construye Su Identidad	- Se valora a si misma.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa satisfacción con su persona y las cosas que hace. Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias. 	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
		- Auto regula sus emociones.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones de manera adecuada. • Se relaciona de manera asertiva y afectiva con los demás niños. 	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		- Reflexiona y argumenta éticamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa de manera consciente y responsable. • Integra normas y valores éticos en sus actos. 	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		- Vive su sexualidad de manera integral y responsable.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus características corporales y se identifica como niño o niña. • Conoce, valora y cuida su cuerpo. 	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	- Interactúa con todas las personas.	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa respetando diferencias y alimentándose de ellas. • Participa en actividades grupales. 	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		- Construye y asume acuerdos y normas.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta y cumple los acuerdos y normas dispuestos. • Participa en la construcción de reglas y normas. 	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	


Prof. Lilia Córdova Saavedra
 LIC. EN EDUCACIÓN

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título de la tesis: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA I.E N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019**
2. Instrumento:
Lista de cotejo (Para mejorar el nivel aprendizaje de los estudiantes en el área de personal social.)

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Judy Lisbeth Montalván Peña		
DNI N°	74438122	Teléfono / Celular	935097556
Título profesional / Especialidad	Licenciada en Educación Inicial		
Grado Académico			
Mención			

Judy Lisbeth Montalván Peña
DOCENTE COORDINADORA - PRONOEI
MUCGO-FRÍAS

Firma y sello del experto evaluador

DNI: 74438122

Piura 14 octubre del 2019

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				A	B	C	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aprendizaje en el área de Personal Social	Construye Su Identidad	- Se valora a sí misma.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa satisfacción con su persona y las cosas que hace. Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias. 	✓			✓		✓		✓		✓		
		- Auto regula sus emociones.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones de manera adecuada. Se relaciona de manera asertiva y afectiva con los demás niños. 	✓			✓		✓		✓		✓		
		- Reflexiona y argumenta éticamente.	<ul style="list-style-type: none"> Actúa de manera consciente y responsable. Integra normas y valores éticos en sus actos. 	✓			✓		✓		✓		✓		
		- Vive su sexualidad de manera integral y responsable.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus características corporales y se identifica como niño o niña. Conoce, valora y cuida su cuerpo. 	✓			✓		✓		✓		✓		
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	- Interactúa con todas las personas.	<ul style="list-style-type: none"> Actúa respetando diferencias y alimentándose de ellas. Participa en actividades grupales. 	✓			✓		✓		✓		✓		
		- Construye y asume acuerdos y normas.	<ul style="list-style-type: none"> Respeto y cumple los acuerdos y normas dispuestos. Participa en la construcción de reglas y normas. 	✓			✓		✓		✓		✓		


 Jurely Lisbeth Montalvo Peña
 DOCENTE COORDINADORA - PROMOCIÓN
 2018-2019

Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios	- Maneja conflictos de manera constructiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda en la solución de situaciones conflictivas en el aula. • Plantea puntos de vista diversos en la búsqueda de soluciones comunes. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
	- Delibera sobre asuntos públicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha con atención y toma en cuenta la opinión de los demás. • Actúa responsablemente con el ambiente. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
	- Participa en acciones que promueven el bienestar común.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza a los demás niños para la realización de tareas comunes. • Cuida y ordena los materiales y espacios que utiliza. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
	- Conoce a Dios y asume su identidad religiosa como persona digna, libre y trascendente.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce a Dios como principio y fin de todo lo creado. • Desarrolla un relación directa con Dios evidenciada en las actividades que realiza. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	- Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.	<ul style="list-style-type: none"> • Interioriza el mensaje de Jesucristo y las enseñanzas de la iglesia. • Actúa en coherencia con su fe, asumiendo las consecuencias de sus acciones. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	- Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa.	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en actividades comunes en las que pone de manifiesto su solidaridad y generosidad hacia su prójimo. • Fomenta una convivencia armónica basada en el diálogo, respeto y tolerancia. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	- Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa con responsabilidad, autonomía y responsabilidad. • Promueve la práctica del bien común y el respeto por la vida. 	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/


 Lidia Lidia Monreal Prín
 DOCENTE COORDADORA - PROMOTRIZ
 MIPROEFA

Anexo 3

Autorización ejecución de investigación

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

Frías 15 de agosto del 2019

OFICIO N° 01 -2019- ME-DREP-UGEL-CH-NDG-IE N° 108 FRÍAS-D

SEÑORA : DENISSE ANACELY MEZA ROJAS
ASUNTO : EMITE RESPUESTA
REF : Carta 001 - 2019-DAMR

Por la presente le expreso mi más cordial saludos y, al mismo tiempo para hacer de su conocimiento lo siguiente:

Que, siendo analizado el documento de la referencia esta dirección autoriza la ejecución del proyecto de investigación titulado: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA I.E N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019"** exhortándole a dejar copia del informe sistematizado de las conclusiones producto del trabajo realizado.

Es propio la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente:




DIRECTORA (P)



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Piura, 07 de Agosto 2019

Carta 001 - 2019-DAMR

Sr(a). DEXI SAAVEDRA CÓRDOVA

Directora de la I.E N° 108
Distrito de Frías - Piura.

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, DENISSE ANACELY MEZA ROJAS, con DNI N° 43575600, estudiante de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL** en la **Universidad Católica Los Ángeles Chimbote – filial Piura**, quién solicita autorización para ejecutar el proyecto de investigación titulado **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA I.E N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019”**, durante los meses de agosto a diciembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

DENISSE ANACELY MEZA ROJAS
DNI. N° 43575600



Anexo 4

Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo,Gladis Zurita López....., padre de familia del aula de 5 años en la Institución Educativa N° 108 del distrito de Frías – Piura - año 2019, identificado con DNI N° ...42.91.86.58..., **DOY MI CONSENTIMIENTO** para que mi menor hijo participe en la investigación titulada “**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA I.E N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019**”.

Asimismo, **DECLARO** haber sido informado acerca del procedimiento y objetivo de la investigación. Se me ha explicado en detalle la finalidad de la investigación, así como han sido absueltas las dudas que tuve al respecto. Por tal motivo, de manera voluntaria expreso mi consentimiento para que mi menor hijo forme parte de la muestra en estudio, y para que se recabe información que deberá ser utilizada solo con los fines previstos en la investigación.

PONER NOMBRE DE PADRE

Padre o madre de familia
Gladis Zurita López

DENISSE ANACELY MEZA ROJAS

Investigadora



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Carmen Magdalena Salvador Cleito, padre de familia del aula de 5 años en la Institución Educativa N° 108 del distrito de Frías – Piura - año 2019, identificado con DNI N° 42224685, **DOY MI CONSENTIMIENTO** para que mi menor hijo participe en la investigación titulada “**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA I.E N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019**”.

Asimismo, **DECLARO** haber sido informado acerca del procedimiento y objetivo de la investigación. Se me ha explicado en detalle la finalidad de la investigación, así como han sido absueltas las dudas que tuve al respecto. Por tal motivo, de manera voluntaria expreso mi consentimiento para que mi menor hijo forme parte de la muestra en estudio, y para que se recabe información que deberá ser utilizada solo con los fines previstos en la investigación.

Carmen M. Salvador Cleito

PONER NOMBRE DE PADRE
Padre o madre de familia

Denisse Anacely Meza Rojas

DENISSE ANACELY MEZA ROJAS
Investigadora



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Morales Amador Morales, padre de familia del aula de 5 años en la Institución Educativa N° 108 del distrito de Frías – Piura - año 2019, identificado con DNI N° 45.69.0213, DOY MI CONSENTIMIENTO para que mi menor hijo participe en la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA LE N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019”.

Asimismo, DECLARO haber sido informado acerca del procedimiento y objetivo de la investigación. Se me ha explicado en detalle la finalidad de la investigación, así como han sido absueltas las dudas que tuve al respecto. Por tal motivo, de manera voluntaria expreso mi consentimiento para que mi menor hijo forme parte de la muestra en estudio, y para que se recabe información que deberá ser utilizada solo con los fines previstos en la investigación.

PONER NOMBRE DE PADRE
Padre o madre de familia

DENISSE ANACELY MEZA ROJAS
Investigadora



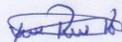
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

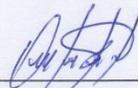
DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, YISLENE EDITH REMAYCUNA PEÑA, padre de familia del aula de 5 años en la Institución Educativa N° 108 del distrito de Frías – Piura - año 2019, identificado con DNI N° 74847096, DOY MI CONSENTIMIENTO para que mi menor hijo participe en la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA I.E. N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019”.

Asimismo, DECLARO haber sido informado acerca del procedimiento y objetivo de la investigación. Se me ha explicado en detalle la finalidad de la investigación, así como han sido absueltas las dudas que tuve al respecto. Por tal motivo, de manera voluntaria expreso mi consentimiento para que mi menor hijo forme parte de la muestra en estudio, y para que se recabe información que deberá ser utilizada solo con los fines previstos en la investigación.


YISLENE EDITH REMAYCUNA PEÑA

PONER NOMBRE DE PADRE
Padre o madre de familia


DENISSE ANACELY MEZA ROJAS
Investigadora



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

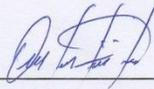
DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Lesty Filomena Zurita Peña, padre de familia del aula de 5 años en la Institución Educativa N° 108 del distrito de Frías – Piura - año 2019, identificado con DNI N° 74439746, **DOY MI CONSENTIMIENTO** para que mi menor hijo participe en la investigación titulada “**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LA IE N° 108 DEL DISTRITO DE FRÍAS - 2019**”.

Asimismo, **DECLARO** haber sido informado acerca del procedimiento y objetivo de la investigación. Se me ha explicado en detalle la finalidad de la investigación, así como han sido absueltas las dudas que tuve al respecto. Por tal motivo, de manera voluntaria expreso mi consentimiento para que mi menor hijo forme parte de la muestra en estudio, y para que se recabe información que deberá ser utilizada solo con los fines previstos en la investigación.


Lesty F. Zurita Peña

PONER NOMBRE DE PADRE
Padre o madre de familia


Denisse Anacely Meza Rojas

DENISSE ANACELY MEZA ROJAS
Investigadora

Anexo 5
Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

Nombre de la actividad de aprendizaje: Jugando con bloques grandes

DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la I.E.P	I.E. N° 108 del distrito de Frías
Lugar	Distrito de Frías – Provincia de Ayabaca
Aula	5 años “Gotitas de amor”
Año	2019
Duración	45 min.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.	Realiza acciones y juego de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en lo que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, a la superficie los objetos; en esta acción muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza movimientos combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, Hacer giros y volteretas, expresando sus emociones.	Instrumento: registro, anecdotario

Estrategia metodológica	Recursos	Duración
<p>INICIO: La docente comunica a los niños el desarrollo del taller, les cuenta la secuencia del taller. Los niños establecen las normas de convivencia.</p> <p>DESARROLLO: Juego motriz: Los niños mueven su cuerpo libremente. Los bloques de psicomotricidad se encuentran previamente ordenados en forma de una torre. La educadora convoca a los participantes a sentarse en un círculo para observar en que características está la sala de psicomotricidad para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas Los niños deben jugar, experimentar y crear situaciones, circunstancias y espacios con los bloques de psicomotricidad. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado la sala de psicomotricidad de la misma manera en la que fue encontrada.</p> <p>Relajación: se les invita a caminar muy despacio y respiran profundo. Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela: olemos la flor y soplamos la vela</p> <p>Representación gráfica: eligen el material para que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cojines - Jergas - Papel - Lápiz - Colores 	60 minutos

<p>CIERRE:</p> <p>METACOGNICION: La docente socializa con los niños, mediante preguntas: ¿Lo que hicieron? a ¿que jugaron? ¿Con quién jugaron? ¿Lo que les gusto lo que nos les gusto? y ¿cómo se sintieron?</p> <p>EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron?</p> <p>COHEVALUACION: ¿Todos participaron? ¿Quiénes no participaron?</p> <p>HETEROEVALUACION: Se evaluará a través de ficha de trabajo</p>		
--	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Nombre de la actividad de aprendizaje: Diver cabezas

DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la I.E.P	I.E. N° 108 del distrito de Frías
Lugar	Distrito de Frías – Provincia de Ayabaca
Aula	5 años “Gotitas de amor”
Año	2019
Duración	45 min.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de el mismo.	Los niños arman un rompecabezas trabajando en equipo y respetando los acuerdos	Instrumento: registro, anecdotario

Estrategia metodológica	Recursos	Duración
<p>INICIO: La docente comunica a los niños el desarrollo del taller, les cuenta la secuencia del taller. Los niños establecen las normas de convivencia.</p> <p>DESARROLLO: Juego: Los niños mueven su cuerpo libremente. Se ha seleccionado 4 rompecabezas gigantes los cuales van incrementando su dificultad. Estos se armarán en la alfombra de color. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas. Los niños armarán los rompecabezas logrando comunicarse entre ellas mismas de la manera más adecuada, haciendo uso de las habilidades sociales. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo; es decir, todo el grupo participa en armar el rompecabezas. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada. Representación gráfica: eligen el material para que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad</p> <p>CIERRE: METACOGNICION: La docente invita a los niños a comentar acerca de sus vivencias en el taller: ¿Lo que hicieron? a ¿que jugaron? ¿Con quién jugaron? ¿Lo que les gusto lo que nos les gusto? y ¿cómo se sintieron? EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? COHEVALUACION: ¿Todos participaron? ¿Quiénes no participaron? HETEROEVALUACION: Se evaluará a través de ficha de trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rompecabezas - Jergas - Papel - Lápiz - Colores 	60 minutos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

Nombre de la actividad de aprendizaje: Juguetes pequeños

DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la I.E.P	I.E. N° 108 del distrito de Frías
Lugar	Distrito de Frías – Provincia de Ayabaca
Aula	5 años “Gotitas de amor”
Año	2019
Duración	45 min.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
Personal social	Construye su identidad.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de géneros.	Los niños juegan con juguetes pequeños asumiendo roles	Instrumento: registro, anecdotario

Estrategia metodológica	Recursos	Duración
<p>INICIO: La docente comunica a los niños el desarrollo del taller, les cuenta la secuencia del taller. Los niños establecen las normas de convivencia.</p> <p>DESARROLLO: Juego: Los niños mueven su cuerpo libremente. En dos cajas medianas se encuentran los diferentes tipos de juguetes mencionados, los cuales fomentarán al grupo a proponer diferentes situaciones. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas. Los niños deben crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir, todo el grupo participa para crear una dramatización. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.</p> <p>Representación gráfica: eligen el material para que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad</p> <p>CIERRE: METACOGNICION: La docente invita a los niños a comentar acerca de sus vivencias en el taller: ¿Lo que hicieron? a ¿que jugaron? ¿Con quién jugaron? ¿Lo que les gusto lo que nos les gusto? y ¿cómo se sintieron? EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? COHEVALUACION: ¿Todos participaron? ¿Quiénes no participaron? HETEROEVALUACION: Se evaluará a través de ficha de trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ollitas - Cocinita - Platitos - Tacitas, etc. - Jergas - Papel - Lápiz - Colores 	60 minutos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

Nombre de la actividad de aprendizaje: Disfraces y máscaras

DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la I.E.P	I.E. N° 108 del distrito de Frías
Lugar	Distrito de Frías – Provincia de Ayabaca
Aula	5 años “Gotitas de amor”
Año	2019
Duración	45 min.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
Personal social	Construye su identidad.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de géneros.	Los niños dramatizan una historia utilizando los recursos dados por la docente	Instrumento: registro, anecdotario

Estrategia metodológica	Recursos	Duración
<p>INICIO: La docente comunica a los niños el desarrollo del taller, les cuenta la secuencia del taller. Los niños establecen las normas de convivencia.</p> <p>DESARROLLO: Juego: Los disfraces, máscaras, gorros, antifaces y otros utensilios se encuentran en un baúl. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando que apoye en el cumplimiento de las reglas Los niños deben de crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir todo el grupo participa para crear una dramatización. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.</p> <p>Representación gráfica: eligen el material para que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad</p> <p>CIERRE: METACOGNICION: La docente invita a los niños a comentar acerca de sus vivencias en el taller: ¿Lo que hicieron? a ¿que jugaron? ¿Con quién jugaron? ¿Lo que les gusto lo que nos les gusto? y ¿cómo se sintieron? EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? COHEVALUACION: ¿Todos participaron? ¿Quiénes no participaron? HETEROEVALUACION: Se evaluará a través de ficha de trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mascaras - Disfraces - Historias o cuentos 	60 minutos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

Nombre de la actividad de aprendizaje: Me divierto con mis materiales educativos

DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la I.E.P	I.E. N° 108 del distrito de Frías
Lugar	Distrito de Frías – Provincia de Ayabaca
Aula	5 años “Gotitas de amor”
Año	2019
Duración	45 min.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de el mismo.	Juega con sus amigos compartiendo el material educativo.	Instrumento: registro, anecdotario

Estrategia metodológica	Recursos	Duración
<p>INICIO: La docente comunica a los niños el desarrollo del taller, les cuenta la secuencia del taller. Los niños establecen las normas de convivencia.</p> <p>DESARROLLO: Juego: Los disfraces, máscaras, gorros, antifaces y otros utensilios se encuentran en un baúl. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando que apoye en el cumplimiento de las reglas Los niños deben de crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir todo el grupo participa para crear una dramatización. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.</p> <p>Representación gráfica: eligen el material para que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad</p> <p>CIERRE: METACOGNICION: La docente invita a los niños a comentar acerca de sus vivencias en el taller: ¿Lo que hicieron? a ¿que jugaron? ¿Con quién jugaron? ¿Lo que les gusto lo que nos les gusto? y ¿cómo se sintieron?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mascaras - Disfraces - Historias o cuentos 	60 minutos

EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? COHEVALUACION: ¿Todos participaron? ¿Quiénes no participaron? HETEROEVALUACION: Se evaluará a través de ficha de trabajo		
--	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

Nombre de la actividad de aprendizaje: El juego del espejo

DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la I.E.P	I.E. N° 108 del distrito de Frías
Lugar	Distrito de Frías – Provincia de Ayabaca
Aula	5 años “Gotitas de amor”
Año	2019
Duración	45 min.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
Personal social	Construye su identidad.	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencias de las otras personas a través de las palabras, acciones, gestos o movimientos.	Que el niño va a reconocer sus características y cualidades para poder valorarlas.	Instrumento: registro, anecdotario

Estrategia metodológica	Recursos	Duración
<p>INICIO: La docente comunica a los niños el desarrollo del taller, les cuenta la secuencia del taller. Los niños establecen las normas de convivencia.</p> <p>DESARROLLO: Juego: La dinámica del espejo consiste en dos partes; una primera parte se relaciona con preguntas que debemos hacer al niño. Estas preguntas deben ser respondidas de manera individual y, en lo posible, en privado ya que muchas veces los niños no responden sinceramente por vergüenza a lo que piensen sus compañeros.</p> <p>Primera parte del juego</p> <p>Hablar durante 10 o 15 minutos de cosas que al niño le gusten, de sus pasatiempos, gustos y juegos preferidos, debemos realizar las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Te consideras un niño atractivo? 2. ¿Qué crees tú que dirán tus amigos de ti? 3. ¿Cuál es la mejor cualidad que tienes? 4. ¿Qué aspecto físico te gustaría mejorar o qué es lo que no te gusta de ti? 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales educativos - Espejo. - Jergas . 	60 minutos

5. Si te cambiaras de escuela mañana, ¿Cómo te gustaría que te recordaran tus compañeros?

Las preguntas sirven para sondear el tipo de autoconcepto que tiene el niño de sí mismo. Incluso se pueden realizar otros tipos de preguntas. Se recomienda no tomar nota de las respuestas para no distraer al niño, será mejor utilizar una grabadora. Una vez respondidas todas las preguntas, el docente deberá realizar un informe o interpretación respecto de cuál es el autoconcepto del niño.

Segunda parte de la actividad

La segunda parte consiste en utilizar un espejo. El niño, se sienta frente al espejo y se le hacen las siguientes preguntas:

1. ¿Ves a ese niño en el espejo?
2. ¿Le conoces?
3. ¿Crees que el niño del espejo es guapo?
4. ¿Qué es lo que más te gusta de él?
5. ¿Podrías decirme qué piensa él de sus compañeros de clase?
6. ¿Crees que tiene cosas buenas? ¿Cuáles?
7. ¿Crees que otros niños ven las cosas buenas que él tiene?
8. ¿Qué modificarías de ese niño en el espejo?

El juego de la despersonalización ayuda al niño a *hablar* con más naturalidad en caso de tener un **autoconcepto disminuido**. Al parecer, resulta más fácil para la psiquis mencionar cosas desagradables o negativas de otras personas quede sí mismo.

Representación gráfica: eligen el material para que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad

CIERRE:

METACOGNICION:

La docente invita a los niños a comentar acerca de sus vivencias en el taller: ¿Lo que hicieron? a ¿que jugaron? ¿Con quién jugaron? ¿Lo que les gusto lo que nos les gusto? y ¿cómo se sintieron?

EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron?

COHEVALUACION: ¿Todos participaron? ¿Quiénes no participaron?

HETEROEVALUACION: Se evaluará a través de ficha de trabajo

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

Nombre de la actividad de aprendizaje: Abrazos musicales

DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la I.E.P	I.E. N° 108 del distrito de Frías
Lugar	Distrito de Frías – Provincia de Ayabaca
Aula	5 años “Gotitas de amor”
Año	2019
Duración	45 min.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de el mismo.	Se integra e integra a sus compañeros al juego grupal.	Instrumento: registro, anecdotario

Estrategia metodológica	Recursos	Duración
<p>INICIO: La docente comunica a los niños el desarrollo del taller, les cuenta la secuencia del taller. Los niños establecen las normas de convivencia.</p> <p>DESARROLLO: Juego: una música suena a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazada).</p> <p>Representación gráfica: eligen el material para que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad</p> <p>CIERRE: METACOGNICION: La docente invita a los niños a comentar acerca de sus vivencias en el taller: ¿Lo que hicieron? a ¿que jugaron? ¿Con quién jugaron? ¿Lo que les gusto lo que nos les gusto? y ¿cómo se sintieron? EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? COHEVALUACION: ¿Todos participaron? ¿Quiénes no participaron? HETEROEVALUACION: Se evaluará a través de ficha de trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales educativos - Música. 	60 minutos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

Nombre de la actividad de aprendizaje: El inquilino

DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la I.E.P	I.E. N° 108 del distrito de Frías
Lugar	Distrito de Frías – Provincia de Ayabaca
Aula	5 años “Gotitas de amor”
Año	2019
Duración	45 min.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Parte en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencias y los límites que conoce.	Juega con sus amigos para enriquecer las relaciones sociales, respetando las normas del juego.	Instrumento: registro, anecdotario

Estrategia metodológica	Recursos	Duración
<p>INICIO: La docente comunica a los niños el desarrollo del taller, les cuenta la secuencia del taller. Los niños establecen las normas de convivencia.</p> <p>DESARROLLO: Juego: se forman tríos de niñas, dos de ellos representan con los brazos el techo de una casa y con el cuerpo la pared derecha e izquierda respectivamente y el tercero se mete dentro de la casa convirtiéndose en el “inquilino”. Cuando el profesor/a grite “¡Inquilino!”, estos deben salir de su casa y buscar una nueva. Por el contrario, si el profesor/a dice “¡casa!”, son éstas las que se mueven buscando otro inquilino.</p> <p>Representación gráfica: eligen el material para que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad</p> <p>CIERRE: METACOGNICION: La docente invita a los niños a comentar acerca de sus vivencias en el taller: ¿Lo que hicieron? a ¿que jugaron? ¿Con quién jugaron? ¿Lo que les gusto lo que nos les gusto? y ¿cómo se sintieron? EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? COHEVALUACION: ¿Todos participaron? ¿Quiénes no participaron? HETEROEVALUACION: Se evaluará a través de ficha de trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales educativos - 	60 minutos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

Nombre de la actividad de aprendizaje: El ovillo

DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la I.E.P	I.E. N° 108 del distrito de Frías
Lugar	Distrito de Frías – Provincia de Ayabaca
Aula	5 años “Gotitas de amor”
Año	2019
Duración	45 min.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
Personal social	Construye su identidad.	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las observa en los demás cuando el adulto las nombra	Expresa sus sentimientos y emociones de sus compañeras.	Instrumento: registro, anecdotario

Estrategia metodológica	Recursos	Duración
<p>INICIO: La docente comunica a los niños el desarrollo del taller, les cuenta la secuencia del taller. Los niños establecen las normas de convivencia.</p> <p>DESARROLLO: Juego: todos los participantes se sientan en círculo. El profesor empieza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore la persona a la que se lo lanza. Quien recibe el ovillo, agarra el hilo y lanza el ovillo a otra persona. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña. El juego termina cuando todos hayan cogido el ovillo. Después realizamos un diálogo para ver ¿cómo se han sentido?, ¿cómo hemos recibido las emociones de tus compañeros?, y si nos reconocemos en ellas.</p> <p>Representación gráfica: eligen el material para que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad</p> <p>CIERRE: METACOGNICION: La docente invita a los niños a comentar acerca de sus vivencias en el taller: ¿Lo que hicieron? a ¿que jugaron? ¿Con quién jugaron? ¿Lo que les gusto lo que nos les gusto? y ¿cómo se sintieron? EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? COHEVALUACION: ¿Todos participaron? ¿Quiénes no participaron? HETEROEVALUACION: Se evaluará a través de ficha de trabajo</p>	<p>- lana o hilo</p>	<p>60 minutos</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

Nombre de la actividad de aprendizaje: La tortuga

DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la I.E.P	I.E. N° 108 del distrito de Frías
Lugar	Distrito de Frías – Provincia de Ayabaca
Aula	5 años “Gotitas de amor”
Año	2019
Duración	45 min.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Se relaciona con adulto de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula, Propone ideas de juego y las norma del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Juega con sus amigos compartiendo el material educativo.	Instrumento: registro, anecdotario

Estrategia metodológica	Recursos	Duración
<p>INICIO: La docente comunica a los niños el desarrollo del taller, les cuenta la secuencia del taller. Los niños establecen las normas de convivencia.</p> <p>DESARROLLO: Juego: este juego puede ser realizado en la sala de psicomotricidad. El “caparazón” será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a las niñas(os) en grupos de cuatro a diez. Las niñas o niños se colocan a cuatro patas, cubiertas por la “concha de tortuga”. Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si las niñas o niños no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura Representación gráfica: eligen el material para que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad</p> <p>CIERRE: METACOGNICION: La docente invita a los niños a comentar acerca de sus vivencias en el taller: ¿Lo que hicieron? a ¿que jugaron? ¿Con quién jugaron? ¿Lo que les gusto lo que nos les gusto? y ¿cómo se sintieron? EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? COHEVALUACION: ¿Todos participaron? ¿Quiénes no participaron? HETEROEVALUACION: Se evaluará a través de ficha de trabajo</p>	<p>- Colchoneta.</p> <p>-</p>	<p>60 minutos</p>