



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**LA METODOLOGÍA DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL
APRENDIZAJE DEL ÁREA PERSONAL SOCIAL EN NIÑOS DE 3
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
“MIRAFLORES 304” ILAVE, 2020**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. DIANA VALERIA GONZALO PONCE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

PUNO – PERÚ

2021



DEDICATORIA

La presente tesis va dedicada a mi mamá Maribel y mi papá, en paz descansen, quien con su constante ayuda y perseverancia me permitieron culminar esta investigación.

Diana



AGRADECIMIENTOS

A la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

A la Escuela Profesional del Programa de Educación Inicial de la UNA Puno.

A mis docentes, que me formaron a lo largo de éstos cinco años.

Al Econ. Mario V. Guzmán Mejía, por su asesoramiento y paciencia.

A cada una de las personas que permitieron la realización del trabajo de investigación.

Diana



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 10

ABSTRACT..... 11

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 15

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 16

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN..... 17

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 17

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 19

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES..... 21

2.2. MARCO TEÓRICO 23



2.3. MARCO CONCEPTUAL	31
------------------------------------	-----------

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	32
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	35
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	35
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	36
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	39
3.6. PROCEDIMIENTO	48
3.7. VARIABLES	50

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS	58
4.2. DISCUSIÓN	88
V. CONCLUSIONES.....	90
VI. RECOMENDACIONES	92
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	93
ANEXOS.....	98

Área: Gestión Curricular

Tema: Diseño de evaluación de propuestas curriculares

Fecha de sustentación: 06/Ago/2021



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Ficha de datos e la Institución Educativa Inicial “Miraflores 304” Ilave	33
Tabla 2	Matrícula por edad y docentes del 2004-2020 IEI “Miraflores 304” 2020....	37
Tabla 3	Población de Alumnos y docentes de la IEI “Miraflores 304” al 2020	38
Tabla 4	Muestra de alumnos y docentes de la IEI “Miraflores 304” al 2020	39
Tabla 5.	Técnicas e instrumentos	41
Tabla 6	Opciones de respuestas de Estrategia del juego	42
Tabla 7	Opciones de respuestas de capacidades gerenciales del director	43
Tabla 8	Criterio de Confiabilidad de valores según Guilford (1986).....	46
Tabla 9	Estadística de confiabilidad de Estrategia del Juego con KR-20.....	47
Tabla 10	Estadística de confiabilidad de Aprendizaje con KR-20.....	47
Tabla 11	Validez Juicio de expertos variable Juego	48
Tabla 12	Validez Juicio de expertos variable Aprendizaje	48
Tabla 13	Operacionalización de variables.....	54
Tabla 14	Evaluación Pre-Test de la IEI “Miraflores 304” Grupo Control.....	58
Tabla 15	Evaluación Pre-Test de la IEI “Miraflores 304” Grupo Experimental	59
Tabla 16	Comparación de Promedios	60
Tabla 17	Estadísticos de la variable dependiente: Área de personal social	60
Tabla 18	Prueba de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro – Wilk de normalidad	61
Tabla 19	Estadísticos de Grupos	64
Tabla 20	Prueba de muestras independientes.....	64
Tabla 21	Evaluación conceptual Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Control	65
Tabla 22	Evaluación conceptual Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Experimental.	66



Tabla 23	Comparación de Promedios aspecto conceptual	67
Tabla 24	Estadísticos Var. dependiente: Área de personal social, aspecto conceptual.	68
Tabla 25	Prueba de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro – Wilk de normalidad	69
Tabla 26	Estadísticos de Grupos de aspecto conceptual	71
Tabla 27	Prueba de muestras independientes – aspecto conceptual	72
Tabla 28	Evaluación procedimental Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Control	73
Tabla 29	Evaluación procedimental Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Experimental	74
Tabla 30	Comparación de Promedios aspecto Procedimental	75
Tabla 31.	Estadígrafos de la variable Dependiente: Área de personal social aspecto procedimental	76
Tabla 32	Prueba de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro – Wilk de normalidad	77
Tabla 33	Estadísticos de Grupos de aspecto procedimental.....	79
Tabla 34	Prueba de muestras independientes – aspecto procedimental.....	80
Tabla 35	Evaluación actitudinal Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Control	81
Tabla 36	Evaluación actitudinal Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Experimental .	82
Tabla 37	Comparación de Promedios aspecto Actitudinal	83
Tabla 38	Estadísticos de la variable dependiente: Área de personal social	83
Tabla 39	Prueba de Kolmogorov – Smirnov y Shapiro – Wilk de normalidad	84
Tabla 40	Estadísticos de Grupos del aspecto actitudinal	87
Tabla 41	Prueba de muestras independientes – aspecto actitudinal.....	87



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Distritos de la provincia El Collao, Puno, Perú.	32
Figura 2.	Ubicación georreferencial de la IEI “Miraflores 304”.....	34
Figura 3.	Sesión de aprendizaje con ZOOM y Google Meeting y rompecabezas	36
Figura 4.	Diseño de investigación	40
Figura 5.	Fórmula Kuder-Richardson - 20	45
Figura 6.	Varianza de la fórmula Kuder-Richardson - 20.....	46
Figura 7.	Campana de Gauss, para puntuar T calculada.	50
Figura 8.	Comparación de Promedios de ambos grupos	59
Figura 9.	Campana de Gauss, para puntuar la T calculada.	64
Figura 10.	Comparación de Promedios aspecto conceptual en ambos grupos.....	67
Figura 11.	Campana de Gauss, para puntuar la T.	72
Figura 12.	Comparación de Promedios aspecto procedimental en ambos grupos	75
Figura 13.	Campana de Gauss, para puntuar la T calculada.	80
Figura 14.	Comparación de Promedios actitudinales de ambos grupos.....	82
Figura 15.	Campana de Gauss, para puntuar la T calculada.	87
Figura 16.	Primeras partes de la Sesión de Aprendizaje	115
Figura 17.	Presentaciones.....	115
Figura 18.	Escenificación y armado de rompecabezas.....	116



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

App ZOOM	: Programa de video en línea
COVID-19	: Coronavirus 2019
D. S.	: Decreto Supremo
DREP	: Dirección Regional de Educación Puno
ESCALE	: Estadística de Calidad Educativa - Ministerio de Educación Perú
ESPOCH	: Escuela Superior Politécnica de Chimborazo de Ecuador
IEI	: Institución Educativa Inicial
MINEDU	: Ministerio de Educación
UGEL	: Unidad de Gestión Educativa Local



RESUMEN

Se demostró, cómo influye la estrategia de los juegos, en el aprendizaje del área de Personal social, en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 Ilave, al año 2020, usando el método experimental y la encuesta que fue validada por Kurder Richardson 20; con juicio de expertos, para determinar su constructo y la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk; para probar la hipótesis, usándose, la “t” Student en los grupos experimental y control con 20 alumnos; evitando comparar una misma realidad. Con una población de 74 alumnos de 3, 4 y 5 años; se escogieron 2 secciones con 20 Alumnos de 4 años de edad; los cuales fueron sometidos a un pre-test, aplicándose el reactivo del juego en su enseñanza; sólo al grupo experimental, manteniendo constante el grupo de control; Evaluados los dos grupos, se determinó el nivel de incidencia que tiene el juego en un grupo, en comparación con el otro, con un margen de probabilidad de error del 5%, en la “t” Student. En los resultados se utilizó estadística descriptiva, la media aritmética de ambos grupos, la varianza, la desviación estándar, con la “t” Student, para determinar el nivel de influencia, en la estadística inferencial, para los promedios, verificando la hipótesis de influencia. Para comprobar la hipótesis de investigación, se usó la “T-Student” para muestras independientes, donde su valor obtenido fue -9.383 con una “t” Student calculada de -2.0244 que es menor al estimador, de ello decidimos aceptar la hipótesis alterna, donde el juego en su enseñanza tiene una influencia con el aprendizaje de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 de Ilave al año 2020.

Palabras clave: Aprendizaje, incidencia, interacción, juego, metodología.



ABSTRACT

It was demonstrated how the strategy of the games influences the learning of the Social Personnel area, in 3-year-old children in the "Miraflores" 304 Initial Educational Institution Ilave, by the year 2020, using the experimental method and the survey that was validated by Kurder Richardson 20; with expert judgment, to determine its construct and the Shapiro-Wilk normality test; to test the hypothesis, using the "t" Student in the experimental and control groups with 20 students; avoiding comparing the same reality. With a population of 74 students of 3, 4 and 5 years old; 2 sections were chosen with 20 students of 4-year-old; which were subjected to a pre-test, applying the game reagent in their teaching; only to the experimental group, keeping the control group constant; After evaluating the two groups, the level of incidence of gambling in one group was determined, in comparison with the other, with a margin of probability of error of 5%, in the Student "t". Descriptive statistics were used in the results, the arithmetic mean of both groups, the variance, the standard deviation, with the "t" Student, to determine the level of influence; for inferential statistics, it was the averages, which verified the influence hypothesis. To check the research hypothesis, the "Student's t" was used for independent samples, where its obtained value was -9.383 with a calculated "t" Student of -2.0244 that is less than the estimator, from which we decided to accept the alternative hypothesis, where play in its teaching has an influence on the learning of 4-year-old children in the "Miraflores" 304 Initial Educational Institution from Ilave to the year 2020.

Keywords: Learning, advocacy, interaction, game, methodology.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Los Estados de las Naciones Unidas, reconocen el derecho del niño, al descanso, esparcimiento, al juego y las actividades recreativas, propias de su edad; y a participar libremente en la vida cultural y las artes (Naciones Unidas, 1989). En esta medida, el juego en el niño, es un derecho universal. Que debe ser abordado, como prioridad universal

Los métodos o estrategias de enseñanza, estudiados por Quinquer (2004) en Barcelona, determinan una manera de proceder en el aula, organizando y orientando las preguntas, los ejercicios, las explicaciones y la gestión del aula. Los métodos expositivos centrados en el profesor, se pueden optimizar, fomentando la participación. Los métodos interactivos, donde el alumno es el centro de la actividad (como: casos, resolución de problemas, simulaciones, investigaciones o proyectos) basan el aprendizaje en la interacción y la cooperación entre iguales. (Quinquer, 2004). El método interactivo de simulación, forma parte de la estrategia de los juegos.

La universalización de la Educación Inicial, constituye una prioridad de carácter nacional. Aquí, se da prioridad y atención a la niñez, en situación de exclusión, pobreza y vulnerabilidad según la Ley general de educación N° 28044 (Comisión Permanente del Congreso de la República del Perú, 2003). Resaltando la importancia de la educación inicial en el Perú.

En el Artículo 50° inciso b) del Reglamento de la Ley de Educación D. S. N° 011-2012-ED (Congreso de la República, 2012), establece los objetivos de la educación inicial, donde, se debe atender, la diversidad de necesidades, características e intereses



propios de la niñez, reconociendo el juego, la experimentación, el movimiento y el descubrimiento; como principales fuentes de aprendizaje. Y justamente el juego forma esta importancia en los objetivos de la educación.

También, los Programas Infantiles Comunitarios de hasta 5 años y Programas de Educación integral dirigidos a niños menores de 3 años, atienden necesidades relacionadas con la recreación, la expresión gráfica y plástica, narración literaria, expresión musical, actividad psicomotriz, juegos dramáticos, exploración científica, uso de tecnologías de información, prevención de trastornos del desarrollo, entre otras; donde combinan estrategias de visitas domiciliarias, sesiones de juego y reuniones de intercambio de experiencias. (Congreso de la República, 2012, pág. Art. 56°). Los juegos dramáticos, forman parte de la formación educativa de un niño y está plasmada en la actividad psicomotriz, el cual se enseña en una institución de educación inicial.

Según el censo educativo del año 2016, el departamento de Puno, tiene 3,844 instituciones educativas de nivel inicial; que representa el 60.0% de todas las instituciones educativas de inicial, primaria y secundaria del departamento; y la provincia de El Collao, cuenta con 303 centros educativos de nivel inicial, entre privados y públicos; que representa el 63.0% de todas las instituciones educativas de inicial, primaria y secundaria de la provincia; el distrito de Ilave, cuenta con 222 instituciones educativas de nivel inicial, que representa el 66% de todas las instituciones educativas de diferentes niveles educativos, como inicial escolarizada, no escolarizado, cuna jardín y jardín, primaria, secundaria, básica, alternativa, avanzada, básica especial inicial, básicas especial primaria y técnico productivas; según el censo educativo del año 2016, publicado en el ESCALE (Ministerio de Educación del Perú, 2020)



La tesis, deseaba demostrar cómo influye la estrategia de los juegos en el aprendizaje del área de personal social en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial (IEI) “Miraflores” 304 al año 2020; específicamente, establecer si los juegos influyen en el aprendizaje conceptual de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020; Establecer si los juegos influyen en el aprendizaje procedimental de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020; y Establecer si los juegos influyen en el aprendizaje actitudinal de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.

En el capítulo I.- Se desarrolla el marco teórico del estudio definiendo conceptos sobre capacidades gerenciales del director y clima organizacional del personal docente. En el capítulo II.- Se expone el problema, se realiza el planteamiento y la formulación del mismo. También se plantea la justificación, sustenta además las limitaciones y los antecedentes, así como las preguntas y objetivos de la investigación ejecutada. En el capítulo III.- Se desarrolla el marco metodológico donde se planten la hipótesis, trabajando además definiciones conceptuales y operacionales, precisando aspectos metodológicos e incluyendo el instrumento correspondiente. En el capítulo IV.- Se describe y discute los resultados producidos en la investigación en cuadros, gráficos e interpretaciones, así también, se presenta el análisis de los mismos.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El trabajo realizado tuvo como propósito relacionar la inteligencia emocional del docente con el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial “Miraflores 304” la investigación parte de la problemática de la educación en lo que relaciona a la enseñanza, es decir la parte que corresponde al trabajo pedagógico del docente.

Sabemos que el docente de una institución educativa debe poseer cualidades que noten equilibrio emocional, manejo de conocimientos, métodos y técnicas para brindar una enseñanza de calidad, no solamente debe tener una buena capacidad intelectual, debe tener además de eso una capacidad intelectual, capacidad emocional, es decir inteligencia emocional para conocer y saber manejar adecuadamente las emociones e interpretar las emociones de los demás. (García Cortina, 2018)

También se conoce que algunos docentes no poseen un adecuado nivel de inteligencia emocional que se expresan en deficiencia no solamente en su trabajo pedagógico sino en la carencia de un determinado nivel que sirva como ejemplo para que los niños también logren formarse emocionalmente de acuerdo a lo que se quiere en todo aprendizaje académico, es decir el docente que presenta un nivel medio o normal de inteligencia emocional se considera emocionalmente estable porque maneja sus emociones en todo momento controla sus emociones de enojo furia, tristeza, etc. (Chavez Salas, 2001)

En este sentido es importante conocer la inteligencia emocional del docente, en medida que esto influye en el aprendizaje de los niños y niñas, en la formación integral de los niños, lo cual se va a percutir por toda su vida, el cómo se enseña y el compromiso que se asume con la profesión. Por lo tanto, las docentes de la IEI “Miraflores 304” en quienes se viene demostrando mejorar la labor. La información que se brinda en este



estudio es muy importante ya que aportara a conocer los aspectos positivos y negativos de los modelos de los estudiantes.

1.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye la estrategia de los juegos en el aprendizaje del área de personal social en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo los juegos influyen en el aprendizaje conceptual de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020?
- ¿Cómo los juegos influyen en el aprendizaje procedimental de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020?
- ¿Cómo los juegos influyen en el aprendizaje actitudinal de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020?



1.3.HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

La estrategia de los juegos influye en el aprendizaje del área de personal social en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.

1.3.2. Hipótesis específicas

- H1: Los juegos influyen en el aprendizaje conceptual de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.
- H2: Los juegos influyen en el aprendizaje procedimental de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.
- H3: Los juegos influyen en el aprendizaje actitudinal de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.

1.4.JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

1.4.1. Justificación Legal:

El por qué responde, según la Constitución Política del Perú en el capítulo II Artículo 13, dice: La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana el estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza. Los padres de familia tienen el deber de educar a sus hijos y el derecho a escoger los centros de educación y de participar en el proceso. (Congreso Constituyente Democrático, 1993)



También hace mención que, en cuanto a la Ley general de educación, dice “Es política del sector, reformar los planes y programas de estudio para mejorar la calidad y eficiencia de la educación, satisfaciendo los nuevos requerimientos del proceso de modernización de la educación. (Diario Oficial El Peruano, 2003)

1.4.2. Justificación Científica:

El para qué, de esta investigación, exige que todo conocimiento auténtico nace de la experiencia directa. Sin embargo, el hombre no puede tener experiencia directa de todas las cosas y, de hecho, la mayor parte de nuestros conocimientos proviene de la experiencia indirecta, por ejemplo, todos los conocimientos de los siglos pasados y de otros países. Estos conocimientos fueron o son, para nuestros antecesores y los extranjeros, producto de la experiencia directa, y merecen confianza si en el curso de esa experiencia directa se ha cumplido la condición de "abstracción científica". (Tse-tung, 1968)

1.4.3. Justificación Pedagógica:

También se explica, en que se basa en un principio fundamental pedagógico que dice que “la única realidad es la experiencia” otro principio es, “aprender mediante la experiencia en lugar de aprender de libros y de textos”. (Dewey, 1938)

También tenemos, que Mavilo Calero, en su libro de constructivismo dice: la realidad tal cual debe conocerse y estudiarse, en su amplitud, hay necesidad de aperturar sus puertas, porque los alumnos pueden estudiar y transformar su realidad y enriquecer sus experiencias. (Calero Pérez, 1997)

Porque se trata de determinar cómo influye la estrategia de los juegos en el aprendizaje del área de personal social en niños de 3 años de la Institución Educativa



Inicial “Miraflores” 304 al año 2020, a efectos de establecer una forma de enseñanza que permita lograr aprendizajes en los niños.

Para determinar la eficacia de los juegos tradicionales (Escobar & Mamani, 2017) como medio para el desarrollo del aprendizaje conceptual afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 3 años.

Además, permitirá determinar si el contacto de grupo, permite un aprendizaje procedimental (García Cortina, 2018) en el área de Personal Social en niños y niñas de 3 años.

Para que se justifique en el hecho que los aprendizajes actitudinales se dan en los niños de 3 años si se realizan representaciones teatrales con niños, y modificar nuestra forma de enseñar en el aula.

1.5.OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Demostrar cómo influye la estrategia de los juegos en el aprendizaje del área de personal social en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.

1.5.2. Objetivos específicos

- Establecer si los juegos influyen en el aprendizaje conceptual de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.



- Establecer si los juegos influyen en el aprendizaje procedimental de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.
- Establecer si los juegos influyen en el aprendizaje actitudinal de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

A nivel local, se tiene a Escobar D. y Mamani C. (2017), con la tesis titulada “Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia, donde afirma su identidad del área de personal social en niños y niñas de 4 años de la IEI N° 255 Chanu Chanu Puno – 2016” de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, que fijó como objetivo, determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la IEI N° 255 Chanu Chanu Puno – 2016; con una muestra experimental de corte cuasi-experimental, con una muestra de 24 y 27 niños como grupos experimental y de control, se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales como medio para desarrollar las capacidades de autoestima y auto concepto en niños y niñas de 4 años fueron eficaces, porque los niños del grupo experimental elevaron a un nivel alto; a diferencia en el grupo control que no recibieron los talleres se presentó en menor porcentaje; por tanto, se aceptó la hipótesis planteada de que los juegos si influyen en la competencia.

A nivel nacional se tiene a Mattos M. (2018), con la tesis titulada “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 del año 2011”; de la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle de Lima, que fijó como objetivo demostrar la incidencia del Juego -Trabajo en el uso del juego como estrategia metodológica en el mejoramiento de aprendizaje del Área Personal social de la Institución Educativa 209 de Chincho - UGEL 06; con una muestra del tipo de investigación aplicada y experimental, con las secciones “A” y “B” del 3° Grado de Educación Primaria de la



referida Institución Educativa. Grupo control 10 estudiantes y grupo control 10 estudiantes, total 20 estudiantes, llegándose a la conclusión que el Juego - Trabajo 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. Es decir; el juego constituye una estrategia lúdica que favorece los espacios de interacción y aprendizaje e inter aprendizaje entre los niños haciendo más eficiente sus procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales, lográndose de esta manera mayores niveles de aprendizaje.

A nivel internacional, se tiene a Tuapanta, J. (2018); con la tesis titulada “La Matemática Recreativa y su incidencia en el desarrollo del razonamiento lógico-matemático de los estudiantes de primer semestre de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH” de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo de Ecuador, que fijó como objetivo determinar si la utilización de la matemática recreativa, a través del trabajo con problemas de enunciados entretenidos, ayudan a incrementa el razonamiento lógico - matemático de los estudiantes; la muestra estuvo conformada por 25 estudiantes que se eligieron en forma aleatoria, con dos test de evaluación; llegando a la conclusión que se confirma la hipótesis, pues los niveles de razonamiento lógico - matemático de los 25 estudiantes al inicio y al final del semestre, aumentaron del 46,08 % al 78,94 %, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa de que el uso de la metodología utilizada desarrolla el razonamiento de los estudiantes. De la prueba de hipótesis, se infirió que el trabajo con la matemática recreativa ayudó significativamente en el desarrollo del razonamiento lógico – matemático.



2.2.MARCO TEÓRICO

2.2.1. Definición del Juego

El juego surge como una necesidad de reproducir contacto con los demás, a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Vygotsky (Chavez Salas, 2001) establece que el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación de otros niños se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al suyo propio, el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tiene para él un significado distinto. Que, para este estudio, fue la definición empleada, en todo el trabajo desarrollado.

2.2.1.1. Definición del juego “Pugmire-stoy”

Define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto por una parte y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario, esto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. (Pugmire-Stoy, 1996). Con respecto a este concepto, se utilizó al permitir que el niño asuma un rol imaginario, y lo interprete.

2.2.1.2. Definición del juego “Pérez y Gimeno”

Define el juego como un grupo de actividades a través el cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, para estos autores las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible, un clima de libertad y ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. (Pérez & Gimeno, 1989). Para este concepto, incide en el



primero, en razón que plantea, expresiones, propias creadas, al momento de la interpretación de roles.

2.2.1.3. Teoría del juego “Karl Groos”

Para Karl Groos define el juego como un fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar actividades que desempeña cuando sea grande, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida” (Groos, 1997). Al interpretar y asumir posiciones y cargos de su entorno familiar, el niño desarrolla actitudes para su vivencia futura.

2.2.1.4. Teoría del juego “Vygotsky”

El juego surge como una necesidad de reproducir contacto con los demás, a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Vygotsky establece que el juego es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación de otros niños se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tiene para él un distinto significado. (Autores que definen el juego, 2012). Al conferir características a un objeto, el niño desarrolla su creatividad, y eso lo prepara para resolver problemas sociales.

2.2.1.5. Teoría del juego “Piaget”

El juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva según cada etapa del individuo, las



capacidades sensorio motrices simbólicas o de razonamiento son las que condicionan el origen y la evolución del juego. El tema central de Piaget, es una inteligencia o una lógica que adopta diferentes formas, a medida que la persona se desarrolla, presentando así una teoría del desarrollo por etapas, cada una de las etapas, supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas, en relación a un determinado nivel de desarrollo. (Autores que definen el juego, 2012). El desarrollo del juego obedece a los estadios tempranos, por los cuales pasa un niño, los cuales, en este estudio, están nivelados por ser casos de una edad cronológica específica, 4 años.

El juego es un contacto de grupo, donde se representa escenas, de actividades sociales, cooperación social, y se asumen papeles o roles, así como se transforman los objetos. (Chavez Salas, 2001). Ésta, en definitiva, es la definición final asumida en el estudio.

2.2.2. Dimensiones del juego

a) Contacto de grupo

Se muestra a través de la interacción con los demás, El niño busca a sus amigos para el juego, identificando sus nombres (Chavez Salas, 2001)

b) Representación de escenas

Asume representaciones. El niño asume el rol de la escena. (Chavez Salas, 2001)



c) Actividad social

Muestra su Identidad social, El niño imita las actividades sociales de su comunidad, en la cual vive y se desenvuelve. (Chavez Salas, 2001)

d) Cooperación social

Colaboración y tolerancia. El niño colabora con sus compañeros, siendo tolerante en los conflictos de intereses. (Chavez Salas, 2001)

e) Papeles o roles

Autonomía. El niño interpreta un rol de forma correcta (Chavez Salas, 2001)

f) Transformación de objetos

Conciencia emocional. El niño otorga características a un objeto (Chavez Salas, 2001)

2.2.3. Definición del aprendizaje

El aprendizaje es el proceso de adquirir conocimiento, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza; dicho proceso origina un cambio persistente, medible y específico en el comportamiento de un individuo y, según algunas teorías, hace que el mismo formule un constructo mental nuevo o que revise uno previo (conocimientos conceptuales como actitudes o valores). (García Cortina, 2018). Es la teoría asumida, en la evaluación del aprendizaje de este estudio, ya que engloba las características propias a ser resaltadas en este tipo de estrategias.



2.2.3.1. Teoría del aprendizaje de María Montessori.

Para María Montessori (2009) el niño necesita estímulos y libertad para aprender; dejando el docente, que el niño exprese gustos, preferencias, se equivoque y vuelva a intentarlo; la técnica provoca felicidad, creatividad y capacidad natural, marcando su velocidad para aprender. Énfasis en estructuras cognitivas y desarrollo social, como participante activo, en el proceso enseñanza aprendizaje; el ambiente alienta la autoestima interna, la autodisciplina, por enseñanza individualizada y adaptativa en el grupo. (Cuevas Garrido, 2009). El hecho de realizar estructuras cognitivas, fortalece su autodisciplina y su adaptación al grupo, propio en estrategias de aplicación de un juego.

2.2.3.2. La teoría del aprendizaje de Ausubel

Según Ausubel (1973) El aprendizaje de nuevos conocimientos está basado en lo que ya es conocido, esto comienza con nuestra observación y registro de acontecimientos. Estos conceptos que deben ser aprendidos se pueden incorporar a otros conceptos. Estos son los organizadores previos que pueden ser frases o gráficos. Se da importancia a la recepción del aprendizaje y el aprendizaje significativo no de memoria (Ausubel, 1973). La construcción de su nombre, con letras, resolver rompecabezas, forma parte de conceptos aprendidos en base a otros conceptos observados.

2.2.3.3. La teoría del aprendizaje de Piaget.

Según Piaget su influencia en la psicología parte de la consideración de que se lleve a cabo a través del desarrollo mental mediante el lenguaje, el juego y la comprensión, para esto lo primero es generar un interés como instrumento



para actuar con el alumno. El aprendizaje es un proceso que solo tiene sentido ante situaciones de cambio, por eso aprender es en parte saber adaptarse a las novedades, es así que esta teoría explica la dinámica de adaptación mediante los procesos de asimilación y adaptación. (Servían Franco, 2019). La dinámica de la adaptación, es propia al realizar juegos grupales, y es empleado en nuestro caso.

2.2.3.4. La teoría de aprendizaje de Vygotsky

Según Vygotsky el momento más significativo en el desarrollo del infante es cuando el lenguaje y la actividad práctica, siendo estas dos líneas de desarrollo totalmente independientes, se unen y el lenguaje se vuelve racional y el pensamiento verbal. Vygotsky considera que el significado de la palabra es clave para estudiar las relaciones internas del discurso y el pensamiento se basa en la proposición de que el significado es una condición necesaria tanto para el pensamiento como para el discurso. (Chavez Salas, 2001). El desarrollo de la palabra y el discurso, en los juegos, desarrolla su pensamiento organizativo, con el lenguaje racional.

2.2.4. El valor del juego como herramienta del aprendizaje

Los niños y niñas emplean el juego de forma innata y natural para construir múltiples aprendizajes lo hacen de forma inconsciente, divirtiéndose y disfrutando en la construcción de los aprendizajes esto contribuye al desarrollo moral, cognitivo, social y afectivo, adquieren experiencia, contribuye a estrechar los vínculos afectivos y estimula al niño por su carácter lúdico y motivador. (Rodriguez, 2018). La distracción, como forma de inconsciente de aprender y construir aprendizajes, desarrollo la moral, el conocimiento y las actitudes frente a otras personas.



2.2.5. Dimensiones del proceso de aprendizaje

Obtenidas a partir del Programa Curricular de Educación Primaria de Menores (2000), del Ministerio de Educación (MINEDU)

(PRIMER Y SEGUNDO GRADOS)

2.2.5.1. Aprendizaje Conceptual

Formación de capacidades: cognitivas, desarrollo del pensamiento, capacidad de representación y de la lógica. (MINEDU, 2000)

2.2.5.2. Aprendizaje Procedimental

Metacognitivas, desarrollo de la capacidad de crítica y de reflexión sobre los procesos de aprendizaje y las estrategias utilizadas para ello. (MINEDU, 2000)

2.2.5.3. Aprendizaje Actitudinal

Afectivas y creativas, las que se logran en la interacción social, como la autoestima, autonomía, asertividad, etc. (MINEDU, 2000)

2.2.6. Área personal social

El área de personal social, mira por el desarrollo de los niños en su dimensión personal (en relación consigo mismo), y su dimensión social (en relación otros de su entorno). Aquí los niños deben conocerse a sí mismos y a los demás, tomando conciencia de sus características y capacidades personales; tomando en cuenta además las relaciones establecidas entre ellos, como base para convivir sanamente en su medio social. Permitiendo esto, reconocerse como personas únicas y valiosas, con necesidades universales: como salud, educación, descanso, etc., con características e interés propio;



identificándose como miembros activos de su familia y de diversos grupos sociales a los cuales pertenece; con deberes, y derechos para niños y niñas. (MINEDU, 2008)

En el área de personal social, el desarrollo psicológico, es un proceso gradual y progresivo, distintivo por una serie de cambios de conducta, forma de pensar y de sentir, de tal forma que interactúa con los demás; y de las formas en que se interrelaciona con el ambiente. Estos cambios, están vinculados con nuevas necesidades, intereses y motivos, con la adquisición de habilidades y conocimientos, usando cada vez la experiencia. Estas transformaciones, son una secuencia ordenada y predecible. El Recién nacido, expresa su actividad de forma espontánea, con una capacidad de reacción a la estimulación propia o ambiental. El juego, y las experiencias de sociabilidad con los otros, es fundamental, para el desarrollo psicomotor, y emocional; responsable de su estabilidad afectiva. A través del área de personal social, hay actividades de alimentación, higiene y vestido (AVD); y participación en actividades lúdicas o relacionadas al juego individual, colectivo, social u otra. Los hitos sociales y emocionales, son más difíciles de establecer con exactitud, que los signos del desarrollo físico. Se pone énfasis en varias destrezas, que aumentan la conciencia en sí mismos y su independencia. Investigaciones demuestran que las destrezas sociales y el desarrollo emocional; como la habilidad de prestar atención, transiciones entre actividades y de cooperación; forman parte de su habilidad escolar futura. (Piaget, 1976)

“El desarrollo personal y social de nuestros niños y niñas es un proceso que se inicia en la familia y se construye sobre la base de las relaciones seguras y afectivas que establecen con las personas que los cuidan”. (MINEDU, 2016)



“Estas relaciones significativas constituyen el vínculo de apego, el cual les brinda la seguridad y contención que necesitan para construirse como personas únicas y especiales, e interactuar con el mundo”. (MINEDU, 2016)

“Este vínculo les brinda, además, la seguridad de creer y confiar en ese adulto que los cuida y acompaña” (MINEDU, 2016).

2.3.MARCO CONCEPTUAL

Para la estrategia del Juego; se utilizó el concepto de que el juego surge como una necesidad de reproducir contacto con los demás, a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Vygotsky (Chavez Salas, 2001) establece que el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación de otros niños se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al suyo propio, el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tiene para él un significado distinto.

Para el concepto de Aprendizaje del área de Personal Social, se utilizó, que el aprendizaje es el proceso de adquirir conocimiento, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza; dicho proceso origina un cambio persistente, medible y específico en el comportamiento de un individuo y, según algunas teorías, hace que el mismo formule un constructo mental nuevo o que revise uno previo (conocimientos conceptuales como actitudes o valores). (García Cortina, 2018)

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La ubicación del estudio, es el departamento de Puno, provincia de El Collao, distrito de Ilave, en la zona urbana del distrito de Ilave, al sur, con relación a la ubicación del lago Titicaca; según la clasificación realizada por la UGEL El Collao, y la DREP Dirección Regional de Educación Puno. (ESCALE, 2020)

El distrito de Ilave es uno de los 5 distritos de la provincia de El Collao. Se ubica al sur de la provincia de El Collao, a una distancia de 50 km de la ciudad de Puno, por encima de los 3850 m.s.n.m. en el altiplano de los andes centrales (meseta del Collao); con un declive hacia el sudeste en la zona urbana. (Municipalidad Provincial El Collao, 2017)



Figura 1. Distritos de la provincia El Collao, Puno, Perú.

Fuente: (Turismo Collao Blogspot, 2008)

El distrito de Ilave, está en la latitud: 16° 06' 10" S y longitud: 69° 36' 22" O; con coordenadas UTM: 19 K 435183 8219601; su capital es la ciudad de Ilave; el idioma oficial es el español y el aimara; se fundó un 12 de diciembre de 1991, tiene una superficie

de 874.57 km², y una población (2007) total de 54,138 hab., con una densidad poblacional de 61,9 hab./km². (Municipalidad Provincial El Collao, 2017)

La ciudad de Ilave tiene acceso terrestre, a través de la carretera Panamericana sur Puno – Desaguadero y por vía lacustre, usa el lago Titicaca, empleando balsas de totora, botes, lanchas.

La Investigación estuvo enfocada en la Institución Educativa Inicial “Miraflores 304”, localizado en la Av. Circunvalación 641, correspondiente al Barrio Miraflores, de la ciudad de Ilave, el cual alberga 80 alumnos, según la UGEL El Collao, al año 2020. Presentan el siguiente detalle de ubicación de georreferencia:

Tabla 1
Ficha de datos de la Institución Educativa Inicial “Miraflores 304” Ilave

304			
Código modular	0744276	Dirección	Avenida Circunvalacion 641
Anexo	0	Localidad	
Código de local	452935	Centro Poblado	PORVENIR MIRAFLORES
Nivel/Modalidad	Inicial - Jardín	Área Censal (500 Habitantes)	Urbana
Forma	Escolarizado	Distrito	Ilave
Género	Mixto	Provincia	El Collao
Tipo de Gestión	Pública de gestión directa	Departamento	Puno
Gestión / Dependencia	Pública - Sector Educación	Código de DRE o UGEL que supervisa el S. E.	210004
Director(a)	Caceres Ruiz Martha	Nombre de la DRE o UGEL que supervisa el S.E.	UGEL El Collao
Teléfono		Característica (Censo Educativo 2020)	No Aplica
Correo electrónico		Latitud	-16.0797
Página web		Longitud	-69.6422
Turno	Continuo sólo en la mañana		
Tipo de programa	No aplica		
Estado	Activo		

Fuente: Padrón de instituciones educativas, censo escolar 2016, Carta educativa del Ministerio de Educación Unidad de estadística educativa y cartografía de Google Maps. (ESCALE, 2020)

La Institución Educativa Inicial "Miraflores 304" se encuentra ubicado en el barrio Porvenir Miraflores, es de gestión pública, con código modular: 0744276, código de local: 452935, código de DRE 210004; dirigida por la Directora Prof.(a) Cáceres Ruíz, Martha.



Figura 2. Ubicación georreferencial de la IEI "Miraflores 304".

Fuente: Google Earth © 2020 Google, Image © 2021 CNES / Airbus, ©2020 Google:

16°04'49.16" S 69°38'21.95" O



3.2.PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El presente estudio, tuvo una duración de un año, el proyecto de desarrolla en agosto del 2019, con una población de alumnos de 3 años de ese año, pero, en razón a que se presentó en febrero del 2020, el periodo de cuarentena por COVID-19, dispuesto por el gobierno, se tuvo que utilizar a los alumnos de 4 años, en razón a que el año 2019, cuando se presentó y aprobó, el proyecto de investigación, se empezó el estudio, los niños tenían 3 años y ahora 2020, ocupan los salones de 4 años.

La evaluación del instrumento se desarrolló, apenas se aprobó el debido permiso con la Institución Educativa Inicial 304 Miraflores de Ilave, el 08 de octubre del 2020, que se muestra en el Anexo de este informe, y autorizado con memorándum el 10 de octubre del 2020. Aplicándose, dos baterías de evaluaciones, o lista de cotejo, dirigido a los niños, y otra de evaluación del docente.

3.3.PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Por razón de la pandemia, COVID-19, esta investigación fue aplicada por vía App ZOOM, o Google Meeting, a través de celular, laptop, o TV con conexión a internet; con clases de video-conferencia. La sesión de aprendizaje aplicada, fue de una duración de 45 minutos, pero, fue realizada a lo largo de una semana.

Se hizo una motivación haciendo uso de títeres, contando historias. El títere de trapo, y telas, fue hecho, por el mismo tesista, para mostrar al alumno una historia relacionada con la salud y partes y cuidado de nuestro cuerpo.

Luego, previa coordinación con los padres de familia, se hizo uso de rompecabezas de madera triplay, con las partes del cuerpo humano. Usando el juego y el ritmo melódico de un juego.

También se usaron láminas de roles comunes en su familia, como de ducharse, comer verduras, etc.

Se hizo uso, además de su cuaderno de apuntes, para dibujar lo que han realizado, y con letras arman su nombre. Además, que muestran una fruta, que nunca la probaron, al cual, deben indicar sus características.

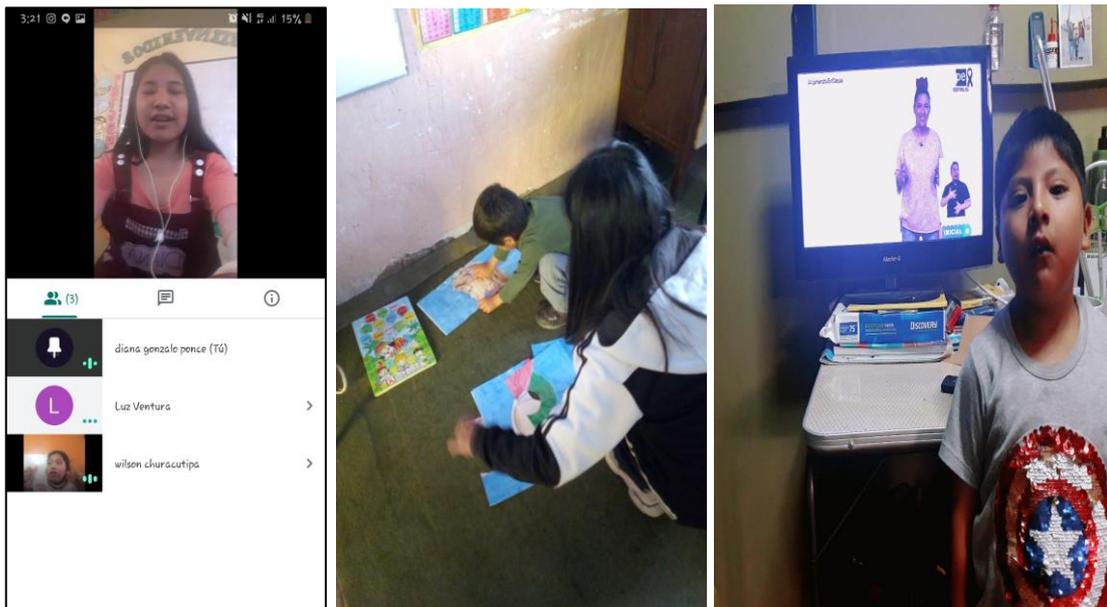


Figura 3. Sesión de aprendizaje con ZOOM y Google Meeting y rompecabezas
Fuente: Celular de la tesista y del niño.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.2.1. Población

La población total de Instituciones Educativas, en la región de Puno al 2020, es de 6,441 Instituciones, en la provincia de El Collao, existen 480 instituciones, en el distrito de Ilave, existen 335 instituciones entre inicial, primaria y secundaria. De las cuales, en Puno, el 60% corresponde a Inicial, con 3,844, en el Collao, el 63% corresponde a Inicial, con 303, y en el distrito de Ilave, el 66% corresponde a Inicial con 222 instituciones. (ESCALE, 2020)

En el distrito de Ilave, según el nivel o modalidad, el 43.2% (96) son de Inicial y/o Jardín; según su gestión y dependencia, el 96.8% (215) son públicas y pertenecen al Ministerio de educación. Albergando 2,662 alumnos y 153 docentes, al año 2020. (Ministerio de Educación del Perú, 2020)

Tabla 2
Matrícula por edad y docentes del 2004-2020 IEI “Miraflores 304” 2020

Matrícula por periodo según edad, 2004-2020																	
	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Total	102	82	81	76	87	71	65	90	103	90	85	88	84	83	77	88	74
0 Años	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1 Año	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2 Años	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3 Años	22	0	0	0	5	0	3	12	15	21	16	20	26	19	16	19	12
4 Años	29	35	26	24	26	24	21	37	30	25	41	26	34	26	36	26	37
5 Años	51	47	55	52	56	47	41	41	58	44	28	42	24	38	25	43	25
6 Años	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7 Años	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Docentes, 2004-2020																	
	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Total	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Fuente: Oficina de Administración de Personal UGELEC - 2020;

escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0744276&anexo=0

La Institución Educativa Inicial “Miraflores 304” de Ilave, alberga al 2020, 74 niños, entre 3, 4 y 5 años de edad, con una carga 4 docentes, posee 4 secciones: una de 3 años, dos de 4 años y una de 5 años, con un promedio de alumnos por aula de 18.5, según el Ministerio de educación al 2020 (ESCALE, 2020)

Tabla 3
Población de Alumnos y docentes de la IEI “Miraflores 304” al 2020

Secciones	Docentes	Total alumnos		TOTAL	%
		Niños	Niñas		
Sección de 3 años	1	5	5	10	13.5
Sección de 4 años “A”	1	12	8	20	27.0
Sección de 4 años “B”	1	12	8	20	27.0
Sección de 5 años	1	14	11	24	32.4
Total General	4	43	32	74	100%

Fuente: Oficina de Administración de Personal UGELEC - 2020; escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0744276&anexo=0

Se puede apreciar que los niños y niñas de 4 años, concentran el 52% del total de alumnos de la Institución Educativa Inicial, distribuidos en dos secciones de 20 alumnos, con 12 niños y 8 niñas; el menor de todos lo tiene la sección de alumnos de 3 años (10 alumnos); conjuntamente con el de 5 años (24 alumnos), al año 2020. (ESCALE, 2020)

3.2.2. Muestra

La muestra, fue de tipo censal, (Hernandez, Fernández, & Baptista, 2006) en razón a la escasa representación de alumnos, que posee esta institución; los grupos ya estaban constituidos, y agrupados, según secciones de aula. Se tuvo que utilizar a los alumnos de 4 años, en razón a que el año 2019, cuando se empezó el estudio, los niños tenían 3 años y ahora ocupan los salones de 4 años.

Por tanto, se eligió la sección de niños de 4 años “A” y “B”, con una cantidad de 20 alumnos cada uno, haciendo un total de 40 alumnos; de los cuales un grupo “A” será el “Grupo Control” y el grupo “B” será el “Grupo Experimental”. La paridad de género,

entre niños y niñas, son equiparados en los grupos, con 12 varones y 8 damas. Con edades cronológicas promedio de 4 años.

Tabla 4
Muestra de alumnos y docentes de la IEI “Miraflores 304” al 2020

Secciones	Docentes	Total alumnos		TOTAL	%
		Niños	Niñas		
Sección de 4 años “A”	1	12	8	20	50.0
Sección de 4 años “B”	1	12	8	20	50.0
Total General	2	24	16	40	100%

Fuente: Oficina de Administración de Personal UGELEC - 2020;
escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0744276&anexo=0

3.5.DISEÑO ESTADÍSTICO

3.3.1. Tipo de investigación

El método de investigación es cuantitativo, hipotético deductivo y es Experimental aplicado, transversal, ya que permite la manipulación de una variable independiente llamada Juego (causa) para conocer sus consecuencias sobre una variable dependiente llamada Aprendizaje (efecto), dentro de una situación controlada por el investigador, en dos grupos de estudio (Hernandez, Fernández, & Baptista, 2006)

3.3.2. Diseño estadístico

La presente investigación es experimental aplicado (Reyes Meza & Sánchez Carlessi, 2006), transversal (Hernandez, Fernández, & Baptista, 2006), por cuanto en este diseño se aplica un pre test (O) a dos grupos de sujetos, llamados Grupo experimental y control, después se aplica el tratamiento del juego (X) al grupo experimental y al de control la enseñanza normal; para después, finalmente aplicar el post test (O) a los dos grupos. El resultado es la valoración del cambio ocurrido desde

el pre test hasta el post test. Aquí el investigador puede obtener una medida del cambio.

(Carrasco & Calderero, 2000)

Diseño : Descriptivo, Cuasi-experimental

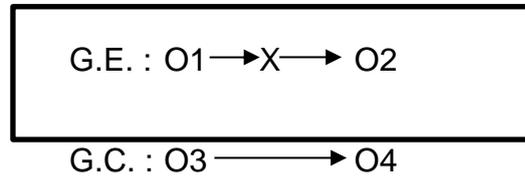


Figura 4. Diseño de investigación

Fuente: (Hernandez, Fernández, & Baptista, 2006)

Dónde:

G.E. = Grupo Experimental

G.C. = Grupo Control

V1 = Variable Independiente Estrategia del juego

V2 = Variable Dependiente Aprendizaje

X = Presencia de Variable experimental

O1 = Observación del aprendizaje Pre-Test Grupo experimental

O2 = Observación del aprendizaje Post Test Grupo experimental Aplicado “X”

O3 = Observación del aprendizaje Pre-Test Grupo Control

O4 = Observación del aprendizaje Post-Test Grupo Control sin aplicar “X”

3.3.3. Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.3.1. Métodos

El método de investigación es cuantitativo (Hernandez, Fernández, & Baptista, 2006), hipotético deductivo (Bernal Torres, 2010).

3.3.3.2. Técnicas

Para recopilar la información de la investigación se usó como instrumento el Cuestionario.

La investigación se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos en el recojo de datos.

Tabla 5.

Técnicas e instrumentos

Técnicas	Instrumentos
• Observación	• Ficha de observación: Lista de cotejo
• Entrevista	• Guía de entrevista: Sesión de clase

Fuente: Elaboración propia

Técnica de la observación directa: Es un proceso riguroso que permite conocer, de forma directa, el objeto de estudio para luego describir y analizar situaciones sobre la realidad estudiada (Bernal Torres, 2010).

Técnica de la entrevista: Es una técnica que consiste en recoger información mediante un proceso directo de comunicación entre entrevistador(es) y entrevistado(s), en el cual el entrevistado responde a cuestiones, previamente diseñadas en función de las dimensiones que se pretenden estudiar, planteadas por el entrevistador. (Buendía Eisman, Colás Bravo, & Hernández Pina, 2005)

3.3.3.3. Instrumentos

Para la investigación se usó como instrumento de recojo de información: los cuestionarios estructurados.

Instrumento: Guía de observación, Lista de cotejo: Una lista de cotejo es una herramienta que sirve para identificar la presencia o ausencia de conocimientos, destrezas o conductas. Se caracterizan por una serie de ítems (criterios de desempeño), que expresan conductas o características, situadas generalmente en una columna. Mientras que en la otra columna están las casillas para tachar o marcar en un recuadro, o similar, los ítems completados. (Brookhart, 1999)

Instrumento: Guía de entrevista: Es un cuestionario muy flexible, tiene como propósito obtener información más espontánea y abierta. Durante la misma, puede profundizarse la información de interés para el estudio. (Bernal Torres, 2010)

2.9.3.1. Tratamiento estadístico

Se realizaron dos listas de cotejo, para cada variable, para medir las características y atributos más relevantes, y evaluar las hipótesis de la tesis.

a) Instrumento Lista de cotejo: variable Estrategia del Juego

Para el análisis de las respuestas, se tomó en cuenta, el formato de respuesta o método de escalamiento “dicotómicas”, donde 0= “No logró satisfactoriamente” y 1= “Logró satisfactoriamente”. Donde la cantidad total de ítems fueron 18, agrupados en 6 dimensiones, con 3 logros, por cada dimensión, de la variable Estrategia del juego. El Baremo máximo de respuesta, es 18 y el mínimo es 0.

Tabla 6
Opciones de respuestas de Estrategia del juego

0	1
No logró satisfactoriamente	Logró satisfactoriamente

Fuente: Elaboración propia de la investigación.



b) Instrumento Lista de cotejo: variable Aprendizaje del área de personal social

Para el análisis de las respuestas se tomó en cuenta el formato de respuesta o método de escalamiento “dicotómicas”, donde 0= “No logró satisfactoriamente” y 1= “Logró satisfactoriamente”. Donde la cantidad total de ítems fueron 25, agrupados en 3 dimensiones, con 2 sub-dimensiones cada uno y entre 3, 4 y 8 logros, por cada dimensión, de la variable Aprendizaje del área de Personal Social. El Baremo máximo de respuesta, es 25 y el mínimo es 0

Tabla 7
Opciones de respuestas de capacidades gerenciales del director

0	1
No logró satisfactoriamente	Logró satisfactoriamente

Fuente: Elaboración propia de la investigación.

c) Selección y Validación de los instrumentos

1. Prueba de Pre Test

El instrumento utilizado, fue la lista de cotejo, aplicado a los alumnos, con 18 ítems, para indagar sus potencialidades con los indicadores de las dimensiones de la variable El Juego, siendo la siguiente estructura:

Primera sección: “Contacto de grupo”, formado por tres ítems de nivel conceptual, procedimental y actitudinal, referidos al logro de los objetivos de del área de personal social.



Segunda sección: “Representación de escenas”, formado también, por tres ítems, de carácter conceptual, procedimental y actitudinal, que conducen al logro de los objetivos del área de personal social.

Tercera sección: “Actividad social”, constituido por tres ítems, de naturaleza conceptual, procedimental y actitudinal, que permiten el logro del objetivo del área de personal social.

Cuarta sección: “Cooperación social”, distribuido en tres ítems, de nivel conceptual, procedimental y actitudinal, que logran el objetivo del área de personal social.

Quinta sección: “Papeles y roles”, estratificado en tres ítems, de corte conceptual, procedimental y actitudinal, que permiten el logro de los objetivos del área de personal social.

Sexta sección: “Transformación de objetos”, formado por tres ítems, de naturaleza conceptual, procedimental y actitudinal, para lograr los objetivos del área de personal social.

2. Prueba de Post Test

Una segunda lista de cotejo, con 25 ítems, fue empleada para la segunda Variable de Aprendizaje, formado por las siguientes secciones:

Primera sección: “Conceptual”; que se subdivide en “El niño define las actividades sociales de su comunidad” con tres ítems y “El niño define otorgando características a un objeto”; con cuatro ítems, para determinar los objetivos del área de personal social



Segunda sección: “Procedimental”, que se subdivide en “El niño busca a sus amigos para el juego juntando las tarjetas con las silabas de su nombre” con tres ítems, y “El niño colabora con sus compañeros armando un rompecabezas” con tres ítems, para determinar los objetivos del área de personal social.

Tercera sección: “Actitudinal”, que se subdivide en “El niño interpreta un rol de forma correcta” con cuatro ítems y “El niño asume el rol de la escena” con ocho ítems, para determinar los objetivos del área de personal social.

d) Análisis, validez y confiabilidad

El criterio de confiabilidad del instrumento, se determinó por el coeficiente de Kuder – Richardson – 20, desarrollado por Kuder y Richardson en 1937 (Caballero Cifuentes, 2018), el cual consiste, en aplicar una sola vez a un grupo, donde la prueba tiene ítems dicotómicos, donde la respuesta es, “logró el aprendizaje” o “no logró el aprendizaje”. Y se mide el grado en que el examen es consistente al medir la variable.

$$KR - 20 = \frac{K}{K - 1} \left[\frac{S_T^2 \sum p * q}{S_T^2} \right]$$

Figura 5. Fórmula Kuder-Richardson - 20

Fuente: (Caballero Cifuentes, 2018)

Dónde:

KR-20 = Coeficiente de confiabilidad de Kuder-Richardson -20

K = Número de ítems de la lista de cotejo

S_T^2 = Varianza del total de respuestas de la prueba

p = Proporción de respuestas correctas

q = Proporción de respuestas incorrectas

$$S_T^2 = \frac{\sum(x - \bar{X})^2}{n - 1}$$

Figura 6. Varianza de la fórmula Kuder-Richardson - 20

Fuente: (Caballero Cifuentes, 2018)

Dónde:

S_T^2 = Varianza del total de respuestas de la prueba

x = Suma total de respuestas correctas por un individuo

\bar{X} = Media aritmética de las Sumas totales de respuestas correctas por un individuo

n = Tamaño de la muestra piloto

Para el análisis se usó la siguiente Criterio de Confiabilidad de valores

según Guilford (1986):

Tabla 8

Criterio de Confiabilidad de valores según Guilford (1986)

Escala	Categoría
0 - 0.20	Muy baja
0.21 - 0.40	Baja
0.41 - 0.60	Moderada
0.61 - 0.80	Alta
0.81 - 1.00	Muy Alta

Fuente: (Caballero Cifuentes, 2018)

La Tabla de Confiabilidad de Guilford (1986), mostró el nivel de significancia al que el estudio fue aplicado para 20 pruebas, tanto para Juego como para Aprendizaje.

Tabla 9
Estadística de confiabilidad de Estrategia del Juego con KR-20

Kuder-Richardson - 20	Nº de elementos
0.6773	20

Fuente: Elaboración propia de la investigación. Anexo 4

Según el análisis, con un 0.677 de KR-20, la lista de cotejo es válido, por ser mayor a 0.61, es decir cumple con los objetivos de la investigación. El instrumento es de alta confiabilidad por estar en la escala de 0.61 a 0.80 y tiene consistencia interna.

Tabla 10
Estadística de confiabilidad de Aprendizaje con KR-20

Kuder-Richardson - 20	Nº de elementos
0.7731	20

Fuente: Elaboración propia de la investigación. Anexo 5

Según el análisis, con un 0.7731 de KR-20, la lista de cotejo es válido, por ser mayor a 0.61, es decir cumple con los objetivos de la investigación. El instrumento es de alta confiabilidad por estar en la escala de 0.61 a 0.80 y tiene consistencia interna.

e) Validez del instrumento

La validación del instrumento, en base al marco teórico, para la “validez de contenido”. Se usó el Juicio de expertos calificados, quienes determinaron el coeficiente de confiabilidad a partir del análisis y evaluación de los ítems de la

lista de cotejo, para ambas variables, cuya calificación promedio fue 88% y 93% siendo aplicable para el estudio.

Tabla 11
Validez Juicio de expertos variable Juego

Experto	Pertinencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Total
1.Mg. Virginia Zevallos Paca	80%	95%	100%	90%	91%
2.Mg. Roxana Ramos Nieto	90%	85%	90%	85%	88%
3.Mg. Rogelio Cahuana Tapia	85%	95%	85%	80%	86%
Promedio valoración	85%	92%	92%	85%	88%

Fuente: Elaboración propia. Anexo 6

Tabla 12
Validez Juicio de expertos variable Aprendizaje

Experto	Pertinencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Total
1.Mg. Virginia Zevallos Paca	90%	100%	95%	95%	95%
2.Mg. Roxana Ramos Nieto	85%	100%	100%	85%	93%
3.Mg. Rogelio Cahuana Tapia	85%	100%	100%	80%	91%
Promedio valoración	87%	100%	98%	87%	93%

Fuente: Elaboración propia. Anexo 7

3.6.PROCEDIMIENTO

Se obtuvo la autorización de la directora, y la colaboración de los docentes de la Institución Educativa Inicial “Miraflores 304”, Barrio Provenir Miraflores de Ilave, se realizó en los mismos hogares de los docentes y alumnos, a través del App ZOOM, en razón del ambiente de pandemia COVID-19, que vive el país.



Los Grupos de Control y Experimental, estuvieron formados por 20 alumnos cada uno, pertenecientes a las secciones “A” y “B” de 4 años; de los cuales los grupos ya estaban formados, es decir, se tomaron los “grupos intactos”.

Primeramente, se aplicó el Pre-Test del Juego, con 18 ítems, tanto al Grupo Control, como al Grupo Experimental, para medir el nivel de conocimientos iniciales, con que empieza el experimento. Para después, aplicar la Estrategia del Juego sólo al Grupo Experimental, según la sesión de Aprendizaje planteada, en jornadas de 2 horas, en una semana y obtener los resultados vía App ZOOM, fotos y videos en línea; y al Grupo Control, se aplica la misma sesión, pero sin la Estrategia del Juego; para posteriormente, evaluar con el Post-Test del Aprendizaje, con 25 ítems, tanto al Grupo Control, como al Grupo Experimental; y determinar el nivel de aprendizaje alcanzado en los dos grupos.

Para el tratamiento estadístico se utilizó la prueba no paramétrica de normalidad de Shapiro – Wilk (porque la muestra fue menor a 50 datos), para establecer la normalidad de los datos y así aplicar la prueba de T Student para dos muestras independientes, y la contrastación de hipótesis.

Tanto para la normalidad de Shapiro – Wilk, el efecto de la contrastación de las hipótesis el nivel de significación se aplicó un 0,05 para ambas variables, lo cual indicó que existe un 95% de confianza que se aceptan las hipótesis planteadas, es decir que existió cambios significativos entre el Grupo Experimental y el Grupo Control por las variables Juego y Aprendizaje del área de personal social.

Para la prueba de confiabilidad de la relación de medias de los dos grupos, se usó la “T” – Student para dos muestras independientes, con un Alfa del 5% de probabilidad de error y un 95% de probabilidad de confianza, tenemos la fórmula

$$T_c = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{(n-1)S_1^2 + (m-1)S_2^2}{n+m-2} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}}$$

Dónde:

- T_c: “t” calculado
- \bar{X}_1 : Promedio del primer Grupo Control Post-Test
- \bar{Y}_2 : Promedio del segundo Grupo Experimental Post-Test
- S_1^2 : Varianza del primer Grupo Control Post-Test
- S_2^2 : Varianza del segundo Grupo Experimental Post-Test
- n : Tamaño de la muestra del primer Grupo Control Post-Test
- m : Tamaño de la muestra del segundo Grupo Experimental Post-Test

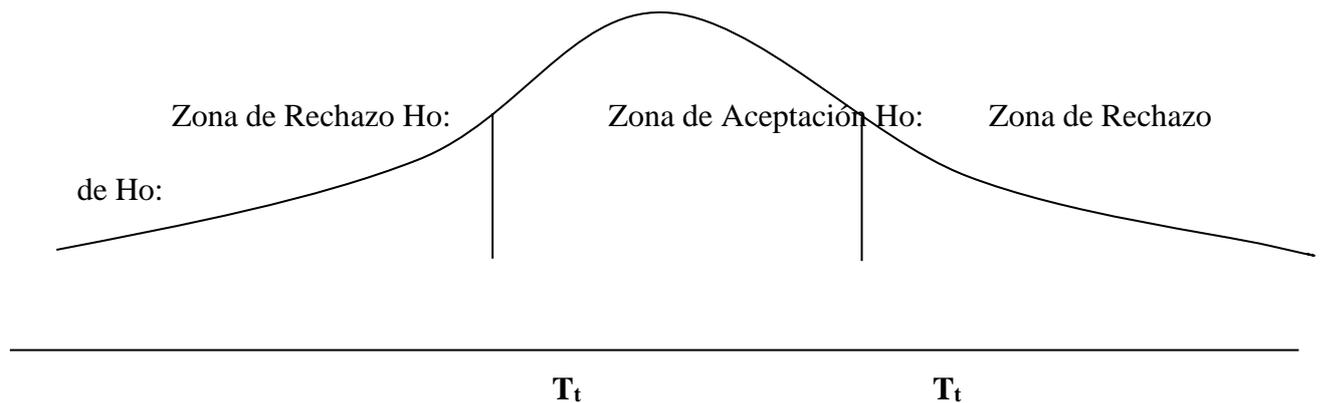


Figura 7. Campana de Gauss, para puntuar T calculada.

Fuente: Elaboración en base a instrumentos

3.7.VARIABLES

3.4.1. Variable: Estrategia del juego

El juego surge como una necesidad de reproducir contacto con los demás, a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Vygotsky (Chavez Salas, 2001) establece que



el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación de otros niños se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al suyo propio, el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tiene para él un significado distinto.

Dimensiones:

1. Contacto de grupo
2. Representación de escenas
3. Actividad social
4. Cooperación social
5. Papeles o roles
6. Transformación de objetos

Indicadores:

- Conceptual- ¿Define su contacto de grupo?
- Procedimental - ¿Se acerca al grupo para realizar actividades?
- Actitudinal - ¿Muestra interés en acercarse a sus compañeros?
- Conceptual - ¿Define representación de escenas?
- Procedimental - ¿Representa escenas él mismo?
- Actitudinal- ¿Muestra interés en la representación de escenas?
- Conceptual - ¿Define Actividad social?
- Procedimental - ¿Imita las actividades sociales de su comunidad?
- Actitudinal- ¿Muestra interés en su actividad social?
- Conceptual - ¿Define Cooperación social?
- Procedimental - ¿Realiza cooperación social?
- Actitudinal- ¿Muestra interés en la cooperación social?
- Conceptual - ¿Define que es un papel o rol?



- Procedimental - ¿Realiza papeles y roles perfectamente?
- Actitudinal- ¿Muestra interés en realizar papeles o roles?
- Conceptual - ¿Define que es transformar un objeto?
- Procedimental - ¿Transforma los objetos acertadamente?
- Actitudinal- ¿Muestra interés en transformar objetos?

3.4.2. Variable: Aprendizaje del área de personal social

El aprendizaje es el proceso de adquirir conocimiento, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza; dicho proceso origina un cambio persistente, medible y específico en el comportamiento de un individuo y, según algunas teorías, hace que el mismo formule un constructo mental nuevo o que revise uno previo (conocimientos conceptuales como actitudes o valores). (García Cortina, 2018)

Dimensiones:

1. Aspecto Conceptual - En el Juego
2. Aspecto Procedimental
3. Aspecto Actitudinal

Indicadores:

- ¿Sabe su Nombre y Apellido?
- ¿Sabe dónde vive, su dirección?
- ¿Sabe el nombre de la ciudad dónde vive?
- ¿Identifica su nombre en un texto?
- ¿Relata las características físicas?
- ¿Dice por nombre los miembros de su familia?
- ¿Establece las funciones de cada miembro familiar?



- ¿El niño formó su nombre con las tarjetas correctamente?
- ¿El niño asumió su rol de escena correctamente?
- ¿El niño imitó correctamente las actividades de su comunidad?
- ¿El niño armó el rompecabezas correctamente?
- ¿El niño interpretó un rol correctamente?
- ¿El niño otorgó características correctamente a un objeto?
- ¿Realiza su trabajo de forma ordenada?
- ¿Mantiene limpieza en su trabajo?
- ¿Entabla conversación con sus compañeros?
- ¿Puede realizar indicaciones orales?
- ¿Espera su turno?
- ¿Respeta a sus compañeros?
- ¿Valora lo que hizo?
- ¿Respeta el trabajo de sus compañeros?
- ¿Tiene seguridad y autonomía al hacer su trabajo?
- ¿Cumple sus trabajos responsablemente?
- ¿Comparte sus cosas con sus compañeros?
- ¿Participa espontánea y alegremente en las actividades?

3.4.3. Operacionalización de variable

Tabla 13
Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Estrategia del Juego	<ul style="list-style-type: none"> • Contacto de grupo 	1. Conceptual- ¿Define su contacto de grupo?	
		2. Procedimental - ¿Se acerca al grupo para realizar actividades?	
		3. Actitudinal - ¿Muestra interés en acercarse a sus compañeros?	
		4. Conceptual - ¿Define representación de escenas?	
		5. Procedimental - ¿Representa escenas él mismo?	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
		6. Actitudinal- ¿Muestra interés en la representación de escenas?	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión de Aprendizaje
		7. Conceptual - ¿Define Actividad social?	
		8. Procedimental - ¿Imita las actividades sociales de su comunidad?	
		9. Actitudinal- ¿Muestra interés en su actividad social?	
		10. Conceptual - ¿Define Cooperación social?	
		11. Procedimental - ¿Realiza cooperación social?	
	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad social 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación social 		

	12. Actitudinal- ¿Muestra interés en la cooperación social?
	13. Conceptual - ¿Define que es un papel o rol?
• Papeles o roles	14. Procedimental - ¿Realiza papeles y roles perfectamente?
	15. Actitudinal- ¿Muestra interés en realizar papeles o roles?
	16. Conceptual - ¿Define que es transformar un objeto?
• Transformación de objetos	17. Procedimental - ¿Transforma los objetos acertadamente?
	18. Actitudinal- ¿Muestra interés en transformar objetos?
Aprendizaje del área de Personal social	1. ¿Sabe su Nombre y Apellido?
	2. ¿Sabe dónde vive, su dirección?
	3. ¿Sabe el nombre de la ciudad dónde vive?
• Aspecto Conceptual - En el Juego	4. ¿Identifica su nombre en un texto?
	5. ¿Relata las características físicas?
	6. ¿Dice por nombre los miembros de su familia?
	7. ¿Establece las funciones de cada miembro familiar?
	• Lista de cotejo.
	• Sesión de Aprendizaje

<ul style="list-style-type: none">• El niño busca a sus amigos para el juego juntando las tarjetas con las sílabas de su nombre	<p>8. ¿El niño formó su nombre con las tarjetas correctamente?</p> <hr/> <p>9. ¿El niño asumió su rol de escena correctamente?</p> <hr/> <p>10. ¿El niño imitó correctamente las actividades de su comunidad?</p>
<ul style="list-style-type: none">• Aspecto Procedimental	<p>11. ¿El niño armó el rompecabezas correctamente?</p> <hr/> <p>12. ¿El niño interpretó un rol correctamente?</p> <hr/> <p>13. ¿El niño otorgó características correctamente a un objeto?</p> <hr/> <p>14. ¿Realiza su trabajo de forma ordenada?</p> <hr/> <p>15. ¿Mantiene limpieza en su trabajo?</p> <hr/> <p>16. ¿Entabla conversación con sus compañeros?</p> <hr/> <p>17. ¿Puede realizar indicaciones orales?</p> <hr/> <p>18. ¿Espera su turno?</p>
<ul style="list-style-type: none">• El niño interpreta un rol de forma correcta	<p>19. ¿Respeto a sus compañeros?</p> <hr/> <p>20. ¿Valora lo que hizo?</p> <hr/> <p>21. ¿Respeto el trabajo de sus compañeros?</p>
<ul style="list-style-type: none">• Aspecto Actitudinal	



22. ¿Tiene seguridad y autonomía al hacer su trabajo?

23. ¿Cumple sus trabajos responsablemente?

24. ¿Comparte sus cosas con sus compañeros?

25. ¿Participa espontánea y alegremente en las actividades?

Fuente: En base a indicadores de la investigación

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.RESULTADOS

4.1.1. Resultados de aplicación y análisis de la Pre prueba

a) Descriptivos

Las siguientes tablas, muestran la aplicación de los exámenes de Pre-test y Post-Test, tanto al grupo Control como al grupo Experimental:

Tabla 14
Evaluación Pre-Test de la IEI “Miraflores 304” Grupo Control

N°	GRUPO CONTROL			
	SUMA	NOTA INICIO	SUMA	NOTA FINAL
1	9	10.0	10	08.0
2	11	12.2	14	11.2
3	8	08.9	13	10.4
4	10	11.1	15	12.0
5	8	08.9	13	10.4
6	10	11.1	14	11.2
7	8	08.9	13	10.4
8	12	13.3	14	11.2
9	12	13.3	15	12.0
10	9	10.0	16	12.8
11	9	10.0	16	12.8
12	10	11.1	16	12.8
13	11	12.2	18	14.4
14	9	10.0	14	11.2
15	11	12.2	15	12.0
16	11	12.2	16	12.8
17	9	10.0	17	13.6
18	12	13.3	18	14.4
19	11	12.2	17	13.6
20	9	10.0	17	13.6
PROMEDIO	9.95	11.1	15.05	12.0

Fuente: Elaboración a partir de las listas de cotejo de la variable Juego

Como se puede observar el promedio evaluativo en el inicio del Grupo control, fue de **11.1 (regular)** y el promedio de la evaluación de salida, en el cual no se usó la Estrategia del Juego, fue de **12.0 (regular)**, lo que prueba que la mejora no fue significativa.

Tabla 15
Evaluación Pre-Test de la IEI “Miraflores 304” Grupo Experimental

GRUPO EXPERIMENTAL				
N°	SUMA	NOTA INICIO	SUMA	NOTA FINAL
1	13	14.4	20	16.0
2	13	14.4	19	15.2
3	14	15.6	20	16.0
4	13	14.4	21	16.8
5	12	13.3	21	16.8
6	14	15.6	19	15.2
7	11	12.2	19	15.2
8	10	11.1	19	15.2
9	12	13.3	22	17.6
10	10	11.1	18	14.4
11	14	15.6	20	16.0
12	12	13.3	19	15.2
13	13	14.4	23	18.4
14	14	15.6	21	16.8
15	11	12.2	19	15.2
16	13	14.4	20	16.0
17	13	14.4	20	16.0
18	12	13.3	21	16.8
19	13	14.4	24	19.2
20	13	14.4	20	16.0
PROMEDIO	12.5	13.9	20.25	16.2

Fuente: Elaboración a partir de las listas de cotejo de la variable Juego

Como se aprecia, el promedio de evaluación de inicio del Grupo Experimental, fue de **13.9 (regular)** y el promedio de la evaluación de salida, luego de aplicar la Estrategia del Juego, fue de **16.2 (bueno)** lo que demuestra la influencia del Juego en el Aprendizaje del área de personal social en los alumnos de la IEI “Miraflores 304” de la ciudad de Ilave al 2020.

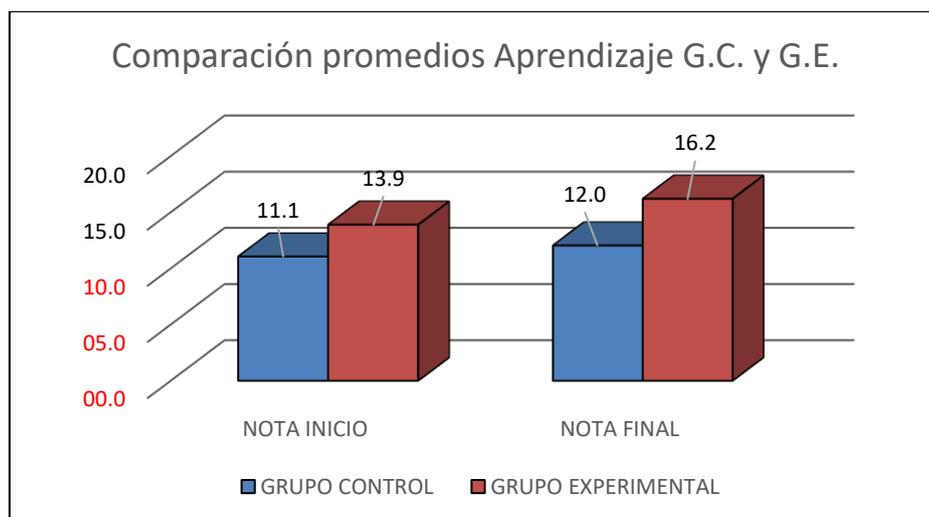


Figura 8. Comparación de Promedios de ambos grupos

Fuente: Elaboración en base de las listas de cotejo de Juego y Aprendizaje

Tabla 16
Comparación de Promedios

GRUPOS	NOTA INICIO	NOTA FINAL
GRUPO CONTROL	11.1	12.0
GRUPO EXPERIMENTAL	13.9	16.2

Fuente: Elaboración en base de las listas de cotejo de Juego y Aprendizaje

Según la figura, se observa la diferencia entre los alumnos del Grupo Experimental en comparación con los alumnos del Grupo Control, en cuanto al promedio de las dos pruebas tomadas a ambos grupos.

a) Estadígrafos de la variable Dependiente: Área de personal social

Tabla 17
Estadísticos de la variable dependiente: Área de personal social

		Nota Evaluación Pre Test Grupo Control	Nota Evaluación Pre Test Grupo Experimental	Nota Evaluación Post Test Grupo Control	Nota Evaluación Post Test Grupo Experimental
N	Válidos	20	20	20	20
	Perdidos	0	0	0	0
Media		11.045	13.870	12.040	16.200
Error Std. de Media		.3336	.3097	.3553	.2652
Mediana		11.100	14.400	12.000	16.000
Moda		10.0	14.4	11,2 ^a	15,2 ^a
Desviación Std.		1.4919	1.3849	1.5889	1.1859
Varianza		2.226	1.918	2.525	1.406
Asimetría		.100	-.675	-.614	1.030
Error Std. de Asimetría		.512	.512	.512	.512
Curtosis		-1.248	-.197	.668	1.037
Error Std. de Curtosis		.992	.992	.992	.992
Mínimo		8.9	11.1	8.0	14.4
Máximo		13.3	15.6	14.4	19.2

a. Existen Múltiples modas. Se mostrará el menor de los valores

Fuente: Los resultados se obtuvieron del SPSS v. 22, a partir de procesar las pruebas del Grupo de control y del Grupo experimental de 3 años de la IEI “Miraflores 304” de la ciudad de Ilave, al 2020.

Los promedios de las cuatro evaluaciones son significativos, al tener valores promedios, mayores a su Desviación estándar de la media, (0.3336, 0.3097, 0.3553, 0.2652).

b) Prueba de Normalidad

Para aplicar la prueba de hipótesis, es necesario, determinar si la distribución de los datos, obedece a una distribución normal (estadística paramétrica) o no normal (estadística no paramétrica). Para eso usaremos la prueba de Shapiro – Wilk, en razón a que los datos no superan las 50 observaciones ($n < 50$)

Tabla 18
Prueba de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro – Wilk de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a (>50 Obs)			Shapiro-Wilk (<50 Obs)		
	Estadístico	n	Sig.	Estadístico	n	Sig.
Nota Evaluación Pre Test Grupo Experimental	.249	20	.002	.885	20	.021
Nota Evaluación Post Test Grupo Experimental	.217	20	.014	.897	20	.036

a. Corrección de Signifancia de Lilliefors

Fuente: En base a las listas de cotejo practicadas a los dos grupos

Plantearemos ahora las hipótesis de normalidad:

H₀: Los datos (momentos) NO PROVIENEN de una distribución normal

H_a: Los datos (momentos) PROVIENEN de una distribución normal

Teniendo las siguientes alternativas de respuestas:

H₀: si y solo si: sig. (p_valor) ≤ 0.05 Se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

H_a: si y solo si: sig. (p_valor) > 0.05 Se rechaza hipótesis alterna y se acepta hipótesis nula

La Evaluación Pre Test Grupo Experimental posee un valor S-W de **0.885** con una muestra de 20 evaluaciones; el valor de significancia (p_valor) es igual a **0.0214888988636388** ≤ 0.05 ; Entonces, Se rechaza

hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde **“los datos provienen de una distribución normal”**.

La Evaluación Post Test Grupo Experimental posee un valor S-W de **0.897** con una muestra de 20 evaluaciones; el valor de significancia (p_valor) es igual a **0.0355869245957216 ≤ 0.05** ; Entonces, Se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde **“los datos provienen de una distribución normal”**

Conclusiones de la prueba de normalidad

Ambos grupos presentan distribuciones simétricas, por lo que, para efectuar la prueba de hipótesis de alcance cuasi experimental, se deberá utilizar “el estadígrafo de T-Student para dos muestras independientes” para ver su efecto de la variable independiente sobre la dependiente

c) Planteamiento de hipótesis para prueba "T" para dos muestras independientes

Ha: La estrategia de los juegos influye en el aprendizaje del área de personal social en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.

Ho: La estrategia de los juegos NO influye en el aprendizaje del área de personal social en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.

Método estadístico de comparación de medias y "T" Student

Esta prueba permite medir aspectos cualitativos de las respuestas, del instrumento aplicado y medir la influencia que existe en las dos variables de



estudio con respecto a la otra. Comparación de medias (x_1) del Grupo Control
y (x_2) Grupo experimental

a) $\{x_1, x_2\}$

x_1 : Grupo Control Post-Test

x_2 : Grupo Experimental Post-Test

Diferencia de medias: $x_2 - x_1 = 16.200 - 12.040 = 4.160$

b) Nivel de confianza

95%

c) Nivel de significancia

$\alpha = 0.05 = 5\%$ $\alpha/2 = 0.025$

d) Elección de estadístico

Como: Varianzas desconocidas y desiguales

Var X1 \neq Var X2

2.525 1.406

Además, la cantidad de "n" y "m" de X1 y x2 son: $n \leq m$

n \leq m

20 20

e) Aplicamos:

$$T_c = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{(n-1)S_1^2 + (m-1)S_2^2}{n+m-2} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}}$$

f) Realizamos el cálculo con el SPSS v. 22, del cual se extraen las presentes
tablas

Tabla 19
Estadísticos de Grupos

Grupos	N	Media	Desviación Std.	Error Std. de la Media
Notas de alumnos	Grupo Control	20	12.040	1.5889
	Grupo Experimental	20	16.200	1.1859

Fuente: En base a las listas de cotejo Post – test del Grupo de Control y Experimental

Tabla 20
Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene para la igualdad de Varianzas		Prueba T para la igualdad de Medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (2- colas)	Diferencia de Medias	Error Std. de la Diferencia	95% Intervalo de Confianza para la Diferencia	
									Inferior	Superior
Notas de alumnos	Se han asumido varianzas iguales	1.633	.209	-9.383	38	.000	-4.1600	.4433	-5.0575	-3.2625
	No se han asumido varianzas iguales			-9.383	35.155	.000	-4.1600	.4433	-5.0599	-3.2601

Por lo tanto, el $T_c = -9.383$

- g) El valor de “T” crítico encontramos en la tabla “T-Student”; para ello debemos calcular los grados de libertad $gl = n_1 + n_2 - 2 = 38$ y tener en cuenta $\alpha / 2 = 0.025$, asumiendo un nivel de confianza al 95%, entonces el valor de **T crítico es 2.0243**

$= \text{INV.T.2C} (0.05; 38) = 2.024394164$ (Función de Ms. Excel 2013)

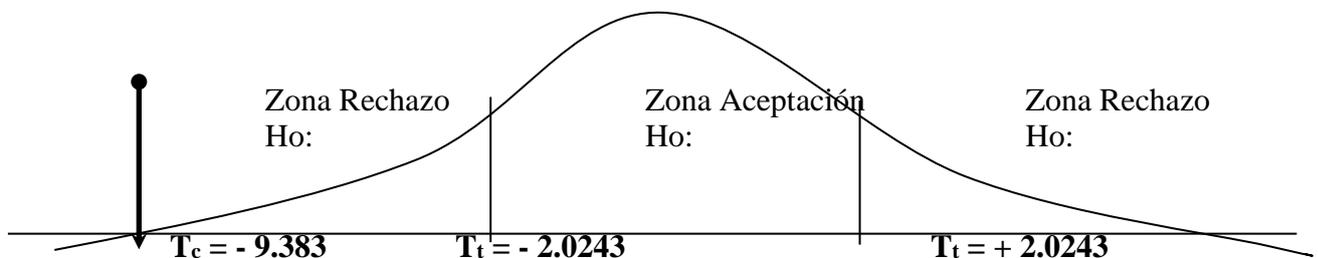


Figura 9. Campana de Gauss, para puntuar la T calculada.

Fuente: Elaboración en base a instrumentos



h) Decisión estadística: Se acepta la hipótesis alterna (H_a .) puesto que la **T calculada = -9.383** es mayor que la **T crítica o tabla = -2.0243** y rechazamos la hipótesis nula.

i) **Conclusión:**

Por tanto, se concluye que “La estrategia de los juegos influye significativamente en el aprendizaje del área de personal social en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020”, alcanzan mejores niveles de efectividad en cuanto a la enseñanza tradicional”.

4.1.2. Resultados de aplicación y análisis de la Pre prueba aspecto

conceptual

a) **Descriptivos**

Las siguientes tablas, muestran la aplicación de los exámenes de Pre-test y Post-Test, tanto al grupo Control como al grupo Experimental, en el aspecto conceptual:

Tabla 21
Evaluación conceptual Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Control

GRUPO CONTROL CONCEPTUAL				
N°	SUMA	NOTA INICIO	SUMA	NOTA FINAL
1	2	06.7	2	05.7
2	2	06.7	3	08.6
3	4	13.3	4	11.4
4	3	10.0	4	11.4
5	0	00.0	3	08.6
6	6	20.0	4	11.4
7	1	03.3	3	08.6
8	5	16.7	4	11.4
9	4	13.3	5	14.3
10	1	03.3	5	14.3
11	5	16.7	4	11.4
12	1	03.3	5	14.3
13	3	10.0	5	14.3
14	2	06.7	4	11.4
15	5	16.7	5	14.3
16	5	16.7	5	14.3
17	4	13.3	5	14.3



18	4	13.3	5	14.3
19	4	13.3	6	17.1
20	3	10.0	5	14.3
PROMEDIO	3.2	10.7	4.3	12.3

Fuente: Elaboración a partir de la lista de cotejo de la variable Juego

Se puede apreciar, que el promedio del grupo de Control en el aspecto conceptual, fue de **10.7 (bajo)** y el promedio de la evaluación de la salida, cuando no se usó la estrategia del Juego, fue de **12.3 (regular)**, lo que prueba no fue significativa la mejora.

Tabla 22
Evaluación conceptual Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Experimental

GRUPO EXPERIMENTAL CONCEPTUAL				
N°	SUMA	NOTA INICIO	SUMA	NOTA FINAL
1	5	16.7	6	17.1
2	4	13.3	6	17.1
3	5	16.7	6	17.1
4	6	20.0	6	17.1
5	5	16.7	7	20.0
6	5	16.7	5	14.3
7	4	13.3	6	17.1
8	3	10.0	6	17.1
9	6	20.0	7	20.0
10	2	06.7	5	14.3
11	4	13.3	7	20.0
12	6	20.0	5	14.3
13	4	13.3	7	20.0
14	6	20.0	7	20.0
15	3	10.0	6	17.1
16	3	10.0	6	17.1
17	5	16.7	7	20.0
18	4	13.3	7	20.0
19	5	16.7	7	20.0
20	5	16.7	5	14.3
PROMEDIO	4.5	15.0	6.2	17.7

Fuente: Elaboración a partir de la lista de cotejo de la variable Juego

Como se muestra, el promedio de la evaluación conceptual de inicio del grupo experimental, fue de **15.0 (bueno)** y el promedio de la evaluación conceptual de salida, al cabo de aplicar la Estrategia del Juego, fue de **17.7 (bueno)** lo que demuestra, la influencia de la estrategia del Juego, en el Aprendizaje conceptual del área de personal social en los alumnos de la IEI “Miraflores 304” de la ciudad de Ilave.

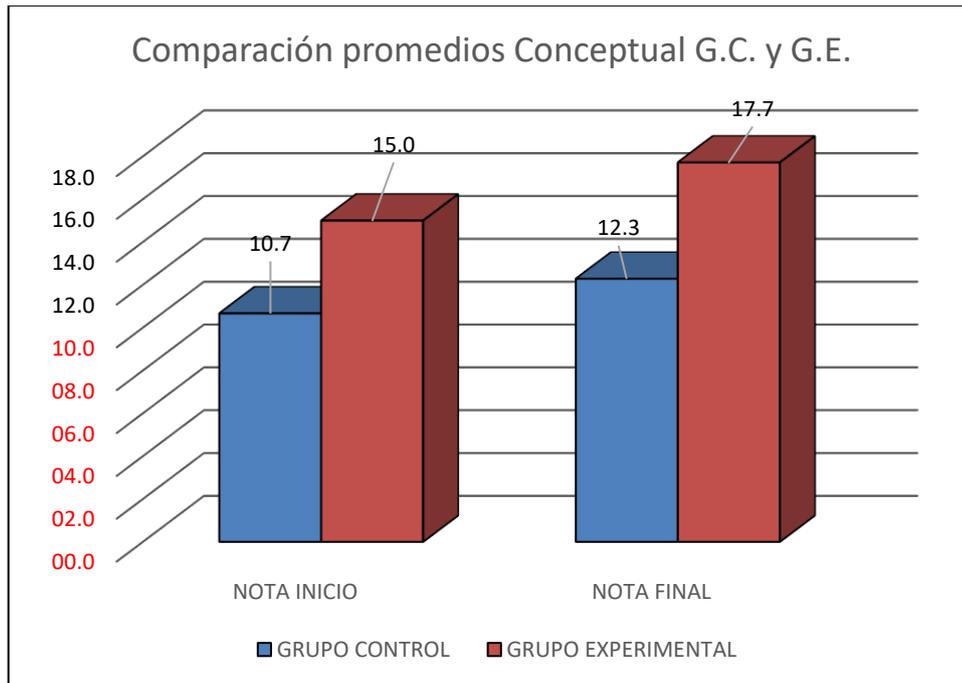


Figura 10. Comparación de Promedios aspecto conceptual en ambos grupos
Fuente: Elaboración en base de las listas de cotejo de Juego y Aprendizaje

Tabla 23

Comparación de Promedios aspecto conceptual

GRUPOS	NOTA INICIO	NOTA FINAL
GRUPO CONTROL	10.7	12.3
GRUPO EXPERIMENTAL	15.0	17.7

Fuente: Elaboración en base de las listas de cotejo de Juego y Aprendizaje

En los histogramas, se aprecia, la diferencia entre los alumnos del Grupo experimental y el Grupo de Control, en cuanto al promedio del aspecto conceptual, realizado en los dos grupos.

b) Estadígrafos de la variable Dependiente: Área de personal social aspecto conceptual

Tabla 24
Estadísticos Var. dependiente: Área de personal social, aspecto conceptual

		Nota Evaluación Pre Test Grupo Control Conceptual	Nota Evaluación Pre Test Grupo Experimental Conceptual	Nota Evaluación Post Test Grupo Control Conceptual	Nota Evaluación Post Test Grupo Experimental Conceptual
N	Válidos	20	20	20	20
	Perdidos	0	0	0	0
Media		10.665	18.020	12.285	17.700
Error Std. de Media		1.2487	2.6810	.6252	.4905
Mediana		11.650	16.700	12.850	17.100
Moda		13.3	16.7	14.3	17,1 ^a
Desviación Std.		5.5843	11.9896	2.7959	2.1938
Varianza		31.185	143.751	7.817	4.813
Asimetría		-.274	3.917	-.681	-.341
Error Std. de Asimetría		.512	.512	.512	.512
Curtosis		-.891	16.633	.153	-1.171
Error Std. de Curtosis		.992	.992	.992	.992
Mínimo		0.0	10.0	5.7	14.3
Máximo		20.0	67.0	17.1	20.0

a. Existen Múltiples modas. Se mostrará el menor de los valores

Fuente: Los resultados se obtuvieron del SPSS v. 22, a partir de procesar las pruebas del Grupo de control y del Grupo experimental de 3 años de la IEI “Miraflores 304” de la ciudad de Ilave, al 2020.

Los promedios de las cuatro evaluaciones conceptuales, son significativas, al tener valores promedios, mayores a su Desviación Estándar de la media (1.2487, 2.6810, 0.6252, 0.4905).

c) Prueba de Normalidad

Para resolver la hipótesis de la investigación, debemos determinar si la distribución de los datos, es una distribución normal (paramétrica) o no normal (no paramétrica). Por ello usamos la prueba Shapiro – Wilk (<50).

Tabla 25
Prueba de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro – Wilk de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a (>50 Obs)			Shapiro-Wilk (<50 Obs)		
	Estadístico	n	Sig.	Estadístico	n	Sig.
Nota Evaluación Pre Test Grupo Experimental Conceptual	.384	20	.000	.483	20	.000
Nota Evaluación Post Test Grupo Experimental Conceptual	.253	20	.002	.800	20	.001

a. Corrección de Significancia de Lilliefors

Fuente: En base a las listas de cotejo practicadas a los dos grupos

Plantearémos ahora las hipótesis de normalidad:

Ho: Los datos (momentos) NO PROVIENEN de una distribución normal

Ha: Los datos (momentos) PROVIENEN de una distribución normal

Usando las siguientes alternativas de respuestas:

Ho: si y solo si: sig. (p_valor) ≤ 0.05 Se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

Ha: si y solo si: sig. (p_valor) > 0.05 Se rechaza hipótesis alterna y se acepta hipótesis nula

La Evaluación conceptual Pre Test Grupo Experimental posee un valor S-W de **0.483** con una muestra de 20 evaluaciones; el valor de significancia (p_valor) es igual a **2.2420806250752E-07** ≤ 0.05 ; Entonces, Se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde “**los datos provienen de una distribución normal**”.

La Evaluación conceptual Post Test Grupo Experimental posee un valor S-W de **0.800** con una muestra de 20 evaluaciones; el valor de significancia (p_valor) es igual a **0.000871082253932946** ≤ 0.05 ; Entonces,



Se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde **“los datos provienen de una distribución normal”**

Conclusiones de la prueba de normalidad

Ambos grupos presentan distribuciones simétricas, por lo que, para efectuar la prueba de hipótesis de alcance cuasi experimental, se deberá utilizar “el estadígrafo de T-Student para dos muestras independientes” para ver su efecto de la variable independiente sobre la dependiente.

d) Planteamiento de hipótesis para prueba "T" para dos muestras independientes

Ha: Los juegos influyen en el aprendizaje conceptual de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.

Ho: Los juegos NO influyen en el aprendizaje conceptual de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.

Método estadístico de comparación de medias y "T" Student

Esta prueba permite medir aspectos cualitativos de las respuestas, del instrumento aplicado y medir la influencia que existe en las dos variables de estudio con respecto a la otra. Comparación de medias conceptuales (x1) del Grupo Control y (x2) Grupo experimental

a) {x1, x2}

x1: Grupo Control Post-Test conceptual

x2: Grupo Experimental Post-Test conceptual



Diferencia de medias conceptuales: $x_2 - x_1 = 17.700 - 12.285$

$= 5.415$

b) Nivel de confianza

95%

c) Nivel de significancia

$\alpha = 0.05 = 5\%$ $\alpha/2 = 0.025$

d) Elección de estadístico

Como: Varianzas desconocidas y desiguales

Var X1 \neq Var X2

7.817 4.813

Además, la cantidad de "n" y "m" de X1 y x2 son: $n \leq m$

n \leq m

20 20

e) Aplicamos:

$$T_c = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{(n-1)S_1^2 + (m-1)S_2^2}{n+m-2} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}}$$

f) Realizamos el cálculo con el SPSS v. 22, del cual se extraen las presentes

tablas

Tabla 26
Estadísticos de Grupos de aspecto conceptual

Grupos	N	Media	Desviación Std.	Error Std. de la Media
Notas aspecto conceptual de Alumnos	20	12.285	2.7959	.6252
Grupo Control	20	12.285	2.7959	.6252
Grupo Experimental	20	17.700	2.1938	.4905

Fuente: En base a las listas de cotejo conceptuales Post – test del Grupo

de Control y Experimental

Tabla 27
Prueba de muestras independientes – aspecto conceptual

		Prueba de Levene para la igualdad de Varianzas		Prueba T para la igualdad de Medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (2-colas)	Diferencia de Medias	Error Std. de la Diferencia	95% Intervalo de Confianza para la Diferencia	
								Inferior	Superior	
Notas aspecto conceptual de Alumnos	Se han asumido varianzas iguales	1.176	.285	-6.814	38	.000	-5.4150	.7947	-7.0237	-3.8063
	No se han asumido varianzas iguales			-6.814	35.965	.000	-5.4150	.7947	-7.0267	-3.8033

Por lo tanto, el $T_c = -6.814$

- g) El valor de “T” crítico encontramos en la tabla “T-Student”, para ello debemos calcular los grados de libertad $gl = n_1 + n_2 - 2 = 38$ y tener en cuenta $\alpha / 2 = 0.025$, asumiendo un nivel de confianza al 95%, entonces el valor de **T crítico es 2.0243**

$$= \text{INV.T.2C}(0.05;38) = \mathbf{2.024394164} \text{ (Función de Ms. Excel 2013)}$$

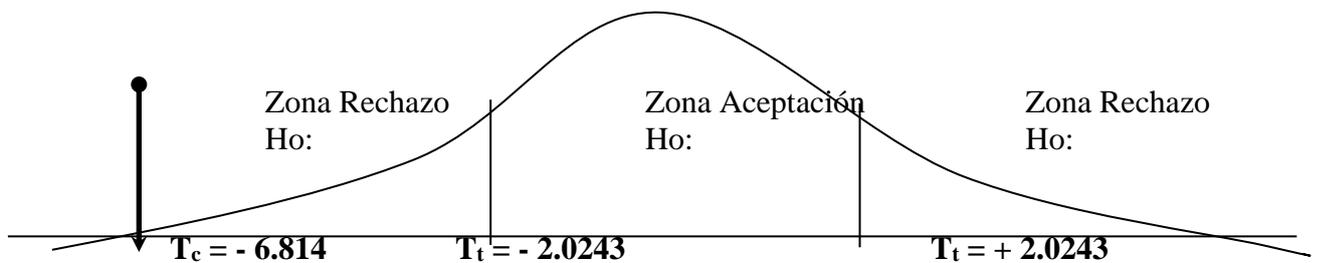


Figura 11. Campana de Gauss, para puntuar la T.

Fuente: Elaboración en base a indicadores

- h) Decisión estadística: Se acepta la hipótesis alterna (H_a) puesto que la **T calculada = -6.814** es mayor que la **T crítica o tabla = -2.0243** y rechazamos la hipótesis nula.

i) **Conclusión:**

Por tanto, se concluye que “Los juegos influyen significativamente en el aprendizaje conceptual de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020”; o alcanzan mejores niveles de efectividad en cuanto a la enseñanza conceptual tradicional”.

4.1.3. Resultados de aplicación y análisis de la Pre prueba aspecto procedimental

a) **Descriptivos**

Las tablas, muestran la aplicación del Pre-Test y Post-Test, tanto del grupo Control, como el Grupo Experimental, en el aspecto procedimental:

Tabla 28
Evaluación procedimental Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Control

GRUPO CONTROL PROCEDIMENTAL				
Nº	SUMA	NOTA INICIO	SUMA	NOTA FINAL
1	3	10.0	2	06.7
2	4	13.3	3	10.0
3	3	10.0	2	06.7
4	3	10.0	5	16.7
5	4	13.3	3	10.0
6	2	06.7	4	13.3
7	2	06.7	3	10.0
8	3	10.0	3	10.0
9	4	13.3	4	13.3
10	6	20.0	4	13.3
11	0	00.0	4	13.3
12	5	16.7	4	13.3
13	5	16.7	5	16.7
14	4	13.3	4	13.3
15	1	03.3	3	10.0
16	4	13.3	3	10.0
17	3	10.0	4	13.3
18	4	13.3	5	16.7
19	3	10.0	4	13.3
20	4	13.3	2	06.7
PROMEDIO	3.35	11.2	3.55	11.8

Fuente: Elaboración a partir de la lista de cotejo de la variable Juego

Se aprecia, que el promedio del grupo de Control, en el aspecto procedimental, fue de **11.2 (regular)** y el promedio de la evaluación de salida,



no usando la estrategia del Juego, fue de **11.8 (regular)**, lo que muestra una insignificante mejora, con estrategias diferentes.

Tabla 29
Evaluación procedimental Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Experimental

GRUPO EXPERIMENTAL PROCEDIMENTAL				
N°	SUMA	NOTA INICIO	SUMA	NOTA FINAL
1	4	13.3	5	16.7
2	5	16.7	4	13.3
3	5	16.7	5	16.7
4	2	06.7	5	16.7
5	5	16.7	5	16.7
6	3	10.0	6	20.0
7	3	10.0	5	16.7
8	4	13.3	4	13.3
9	3	10.0	5	16.7
10	4	13.3	5	16.7
11	6	20.0	3	10.0
12	2	06.7	6	20.0
13	5	16.7	5	16.7
14	5	16.7	5	16.7
15	4	13.3	4	13.3
16	4	13.3	5	16.7
17	4	13.3	4	13.3
18	5	16.7	5	16.7
19	5	16.7	6	20.0
20	3	10.0	5	16.7
PROMEDIO	4.05	13.5	4.9	16.2

Fuente: Elaboración a partir de la lista de cotejo de la variable Juego

Aquí, el promedio de la evaluación procedimental de inicio del grupo experimental, fue de **13.5 (regular)**, y el promedio de la evaluación procedimental de salida, después de aplicar la estrategia del Juego, fue de **16.2 (bueno)**, demostrando la influencia de la estrategia del Juego, en el Aprendizaje procedimental del área de personal social, en los alumnos de la IEI “Miraflores 304” de la ciudad de Ilave.

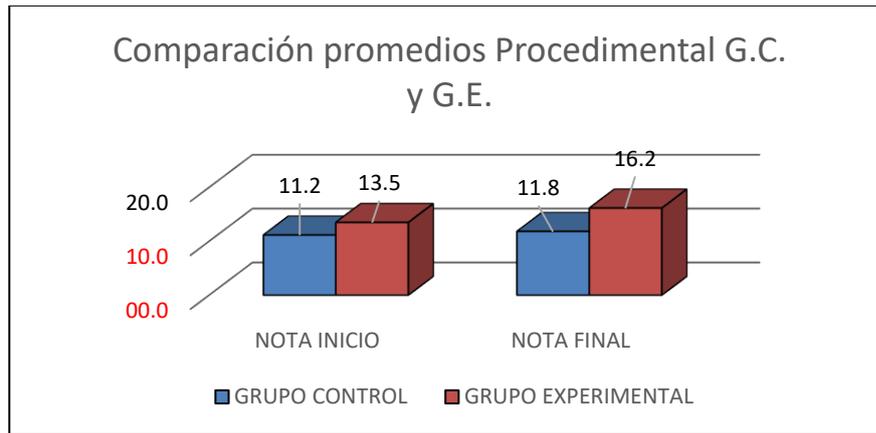


Figura 12. Comparación de Promedios aspecto procedimental en ambos grupos

Fuente: Elaboración en base de las listas de cotejo de Juego y Aprendizaje

Tabla 30

Comparación de Promedios aspecto Procedimental

GRUPOS	NOTA INICIO	NOTA FINAL
GRUPO CONTROL	11.2	11.8
GRUPO EXPERIMENTAL	13.5	16.2

Fuente: Elaboración en base de las listas de cotejo de Juego y Aprendizaje

El gráfico de barras, muestra la diferencia entre los alumnos del Grupo experimental y el Grupo de control, en el promedio del aspecto procedimental, realizado en los dos grupos.

b) Estadígrafos de la variable Dependiente: Área de personal social aspecto procedimental**Tabla 31.**
Estadígrafos de la variable Dependiente: Área de personal social aspecto procedimental

		Nota Evaluación Pre Test Grupo Control Procedimental	Nota Evaluación Pre Test Grupo Experimental Procedimental	Nota Evaluación Post Test Grupo Control Procedimental	Nota Evaluación Post Test Grupo Experimental Procedimental
N	Válidos	20	20	20	20
	Perdidos	0	0	0	0
Media		11.160	13.505	11.830	16.180
Error Std.de Media		1.0333	.8202	.7024	.5582
Mediana		11.650	13.300	13.300	16.700
Moda		13.3	16.7	13.3	16.7
Desviación Std.		4.6213	3.6681	3.1413	2.4962
Varianza		21.356	13.455	9.867	6.231
Asimetría		-.571	-.356	-.132	-.612
Error Std. de Asimetría		.512	.512	.512	.512
Curtosis		.938	-.586	-.668	.877
Error Std. de Curtosis		.992	.992	.992	.992
Mínimo		0.0	6.7	6.7	10.0
Máximo		20.0	20.0	16.7	20.0

Fuente: Los resultados se obtuvieron del SPSS v. 22, a partir de procesar las pruebas del Grupo de control y del Grupo experimental de 3 años de la IEI “Miraflores 304” de la ciudad de Ilave, al 2020.

Los promedios de las evaluaciones procedimentales, son significativas, porque tienen Desviaciones Estándar de media (1.0333, 0.8202, 0.7024, 0.5582) menores a sus medias o promedios.

c) Prueba de Normalidad

Para aplicar la hipótesis de investigación, debemos saber si la distribución de los datos, son una distribución normal (paramétrica) o no normal (no paramétrica). Por tanto, aplicaremos la prueba de Shapiro-Wilk (<50).

Tabla 32
Prueba de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro – Wilk de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a (>50 Obs)			Shapiro-Wilk (<50 Obs)		
	Estadístico	n	Sig.	Estadístico	n	Sig.
Nota Evaluación Pre Test Grupo Experimental Procedimental	.208	20	.023	.908	20	.058
Nota Evaluación Post Test Grupo Experimental Procedimental	.333	20	.000	.825	20	.002

a. Corrección de Significancia de Lilliefors

Fuente: En base a las listas de cotejo practicadas a los dos grupos

Plantearemos ahora las hipótesis de normalidad:

Ho: Los datos (momentos) NO PROVIENEN de una distribución normal

Ha: Los datos (momentos) PROVIENEN de una distribución normal

Teniendo las siguientes alternativas de respuestas:

Ho: si y solo si: sig. (p_valor) ≤ 0.05 Se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

Ha: si y solo si: sig. (p_valor) > 0.05 Se rechaza hipótesis alterna y se acepta hipótesis nula

La Evaluación procedimental Pre Test Grupo Experimental posee un valor S-W de **0.908** con una muestra de 20 evaluaciones; el valor de significancia (p_valor) es igual a **0.0578629283451783** ≤ 0.05 ; Entonces, Se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde **“los datos provienen de una distribución normal”**.

La Evaluación conceptual Post Test Grupo Experimental posee un valor S-W de **0.825** con una muestra de 20 evaluaciones; el valor de significancia (p_valor) es igual a **0.00210132223735415** ≤ 0.05 ; Entonces, Se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde **“los datos provienen de una distribución normal”**



Conclusiones de la prueba de normalidad

Ambos grupos presentan distribuciones simétricas, por lo que, para efectuar la prueba de hipótesis de alcance cuasi experimental, se deberá utilizar “el estadígrafo de T-Student para dos muestras independientes” para ver su efecto de la variable independiente sobre la dependiente.

d) Planteamiento de hipótesis para prueba "T" para dos muestras independientes

Ha: Los juegos influyen en el aprendizaje procedimental de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.

Ho: Los juegos NO influyen en el aprendizaje procedimental de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.

Método estadístico de comparación de medias y "T" Student

Esta prueba permite medir aspectos cualitativos de las respuestas, del instrumento aplicado y medir la influencia que existe en las dos variables de estudio con respecto a la otra. Comparación de medias procedimentales (x1) del Grupo Control y (x2) Grupo experimental

a) {x1, x2}

x1: Grupo Control Post-Test procedimental

x2: Grupo Experimental Post-Test procedimental

Diferencia de medias: $x_2 - x_1 = 16.180 - 11.830 = 4.350$

b) Nivel de confianza

95%



c) Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05 = 5\% \quad \alpha/2 = 0.025$$

d) Elección de estadístico

Como: Varianzas desconocidas y desiguales

$$\text{Var } X1 \quad \neq \quad \text{Var } X2$$

$$9.867 \quad 6.231$$

Además, la cantidad de "n" y "m" de X1 y x2 son: $n \leq m$

$$n \quad \leq \quad m$$

$$20 \quad 20$$

e) Aplicamos:

$$T_c = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{(n-1)S_1^2 + (m-1)S_2^2}{n+m-2} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}}$$

f) Realizamos el cálculo con el SPSS v. 22, del cual se extraen las presentes tablas

Tabla 33
Estadísticos de Grupos de aspecto procedimental

Grupos		N	Media	Desviación Std.	Error Std. De la Media
Notas aspecto procedimental de los alumnos	Grupo Control	20	11.830	3.1413	.7024
	Grupo Experimental	20	16.180	2.4962	.5582

Fuente: En base a las listas de cotejo conceptuales Post – test del Grupo de Control y Experimental

Tabla 34
Prueba de muestras independientes – aspecto procedimental

		Prueba de Levene para la igualdad de Varianzas		Prueba T para la igualdad de Medias							
		F	Sig.	t	gl	Sig. (2-colas)	Diferencia de Medias	Error Std. de la Diferencia	95% Intervalo de Confianza para la Diferencia		
										Inferior	Superior
Notas aspecto procedimental de los alumnos	Se han asumido varianzas iguales	2.743	.106	-4.849	38	.000	-4.3500	.8972	-6.1662	-2.5338	
	No se han asumido varianzas iguales			-4.849	36.155	.000	-4.3500	.8972	-6.1693	-2.5307	

Por lo tanto, el $T_c = -4.849$

- g) El valor de “T” crítico encontramos en la tabla “T-Student”, para ello debemos calcular los grados de libertad $gl = n_1 + n_2 - 2 = 38$ y tener en cuenta $\alpha / 2 = 0.025$, asumiendo un nivel de confianza al 95%, entonces el valor de **T crítico es 2.0243**

$$= \text{INV.T.2C} (0.05; 38) = 2.024394164 \text{ (Función de Ms. Excel 2013)}$$

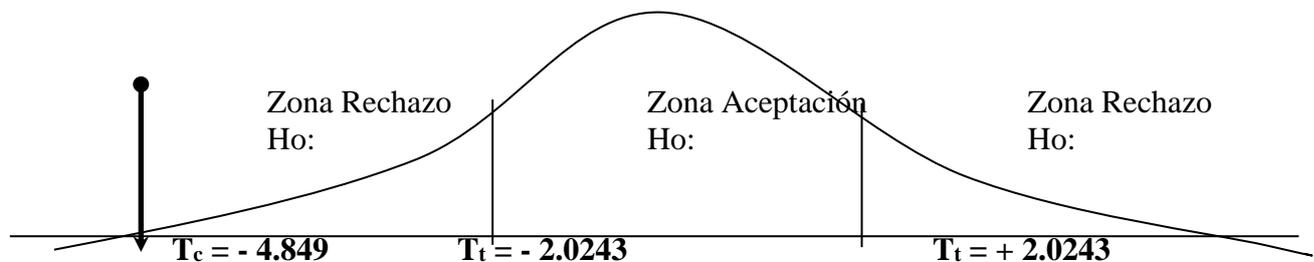


Figura 13. Campana de Gauss, para puntuar la T calculada.

Fuente: Elaboración en base a indicadores

- h) Decisión estadística: Se acepta la hipótesis alterna (H_a) puesto que la **T calculada = -4.849** es mayor que la **T crítica o tabla = -2.0243** y rechazamos la hipótesis nula.
- i) **Conclusión:**

Por tanto, se concluye que “Los juegos influyen significativamente en el aprendizaje procedimental de los niños de 3 años en el área de

personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020”, alcanzan mejores niveles de efectividad en cuanto a la enseñanza procedimental tradicional.

4.1.4. Resultados de aplicación y análisis de la Pre prueba aspecto actitudinal

a) Descriptivos

Las tablas, explican la aplicación del Pre-Test y Post-Test, tanto del grupo Control, como el Grupo Experimental, en el aspecto actitudinal.

Tabla 35
Evaluación actitudinal Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Control

GRUPO CONTROL ACTITUDINAL				
N°	SUMA	NOTA INICIO	SUMA	NOTA FINAL
1	4	13.3	6	10.0
2	5	16.7	8	13.3
3	1	03.3	7	11.7
4	4	13.3	6	10.0
5	4	13.3	7	11.7
6	2	06.7	6	10.0
7	5	16.7	7	11.7
8	4	13.3	7	11.7
9	4	13.3	6	10.0
10	2	06.7	7	11.7
11	4	13.3	8	13.3
12	4	13.3	7	11.7
13	3	10.0	8	13.3
14	3	10.0	6	10.0
15	5	16.7	7	11.7
16	2	06.7	8	13.3
17	2	06.7	8	13.3
18	4	13.3	8	13.3
19	4	13.3	7	11.7
20	2	06.7	10	16.7
PROMEDIO	3.4	11.3	7.2	12.0

Fuente: Elaboración a partir de la lista de cotejo de la variable Juego

Aquí el promedio del Grupo Control, en el aspecto actitudinal, fue de **11.3 (regular)** y el promedio de la evaluación de salida, no usando la estrategia del Juego, fue de **12.0 (regular)**, lo que nos ilustra, que las estrategias empleadas no muestran mejoras significativas en la enseñanza.

Tabla 36
Evaluación actitudinal Pre-Test IEI “Miraflores 304” Grupo Experimental

GRUPO EXPERIMENTAL ACTITUDINAL				
N°	SUMA	NOTA INICIO	SUMA	NOTA FINAL
1	4	13.3	9	15.0
2	4	13.3	9	15.0
3	4	13.3	9	15.0
4	5	16.7	10	16.7
5	2	06.7	9	15.0
6	6	20.0	8	13.3
7	4	13.3	8	13.3
8	3	10.0	9	15.0
9	3	10.0	10	16.7
10	4	13.3	8	13.3
11	4	13.3	10	16.7
12	4	13.3	8	13.3
13	4	13.3	11	18.3
14	3	10.0	9	15.0
15	4	13.3	9	15.0
16	6	20.0	9	15.0
17	4	13.3	9	15.0
18	3	10.0	9	15.0
19	3	10.0	11	18.3
20	5	16.7	10	16.7
PROMEDIO	3.95	13.2	9.2	15.3

Fuente: Elaboración a partir de la lista de cotejo de la variable Juego

El promedio de la evaluación actitudinal de inicio del grupo experimental, fue de **13.2 (regular)**, y el promedio de la evaluación actitudinal de salida, después de aplicar la estrategia del Juego, fue de **15.3 (bueno)** mostrando la influencia de la estrategia del Juego, en el Aprendizaje actitudinal del área de personal social, en los alumnos de la IEI “Miraflores 304” de la ciudad de Ilave.

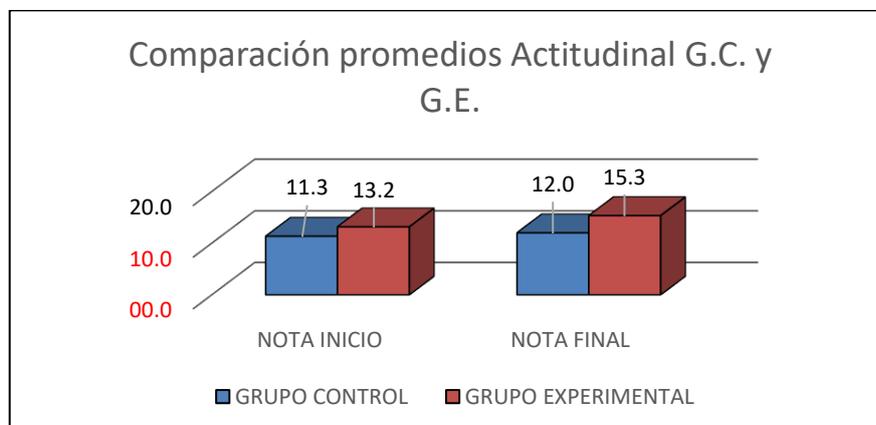


Figura 14. Comparación de Promedios actitudinales de ambos grupos

Fuente: Elaboración en base de las listas de cotejo de Juego y Aprendizaje

Tabla 37
Comparación de Promedios aspecto Actitudinal

GRUPOS	NOTA INICIO	NOTA FINAL
GRUPO CONTROL	11.3	12.0
GRUPO EXPERIMENTAL	13.2	15.3

Fuente: Elaboración en base de las listas de cotejo de Juego y Aprendizaje

En los polígonos de frecuencia, la diferencia entre el Grupo Experimental y el Grupo de Control, es bastante notorio, al elevarse de 13.2 a 15.3; en comparación con el de 11.3 a 12.0.

b) Estadígrafos de la variable Dependiente: Área de personal social

Tabla 38
Estadísticos de la variable dependiente: Área de personal social

	Nota Evaluación Pre Test Grupo Control Actitudinal	Nota Evaluación Pre Test Grupo Experimental Actitudinal	Nota Evaluación Post Test Grupo Control Actitudinal	Nota Evaluación Post Test Grupo Experimental Actitudinal
N	Válidos 20	20	20	20
	Perdidos 0	0	0	0
Media	11.330	13.155	12.005	15.330
Error Std.de Media	.8835	.7443	.3733	.3353
Mediana	13.300	13.300	11.700	15.000
Moda	13.3	13.3	11.7	15.0
Desviación Std.	3.9513	3.3284	1.6694	1.4995
Varianza	15.613	11.078	2.787	2.249
Asimetría	-.460	.483	.955	.501
Error Std. de Asimetría	.512	.512	.512	.512
Curtosis	-.845	.545	1.890	-.142
Error Std. de Curtosis	.992	.992	.992	.992
Mínimo	3.3	6.7	10.0	13.3
Máximo	16.7	20.0	16.7	18.3

Fuente: Los resultados se obtuvieron del SPSS v. 22, a partir de procesar las pruebas del Grupo de control y del Grupo experimental de 3 años de la IEI “Miraflores 304” de la ciudad de Ilave, al 2020.

Las evaluaciones promedias del aspecto actitudinal, son significativos, al tener valores promedios mayores a su respectiva Desviación Estándar de la media (0.8835, 0.7443, 0.3733, 0.3353).

c) Prueba de Normalidad

Resulta necesario, determinar la hipótesis de normalidad de los datos, para aplicar una estadística determinada, de tal forma, determinar si son normales (estadística paramétrica) o no normales (estadística no paramétrica). Estableceremos esto, a través de la prueba de Shapiro – Wilk, en razón a que los datos no superan las 50 observaciones, de otro modo usaríamos la de Kolmogorov – Smirnov.

Tabla 39
Prueba de Kolmogorov – Smirnov y Shapiro – Wilk de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a (>50 Obs)			Shapiro-Wilk (<50 Obs)		
	Estadístico	n	Sig.	Estadístico	n	Sig.
Nota Evaluación Pre Test Grupo Experimental Actitudinal	.283	20	.000	.881	20	.019
Nota Evaluación Post Test Grupo Experimental Actitudinal	.287	20	.000	.862	20	.008

a. Corrección de Significancia de Lilliefors

Fuente: En base a las listas de cotejo practicadas a los dos grupos

Planteamos las hipótesis de normalidad:

H₀: Los datos (momentos) NO PROVIENEN de una distribución normal

H_a: Los datos (momentos) PROVIENEN de una distribución normal

Con las siguientes alternativas de respuestas:

H₀: si y solo si: sig. (p_valor) ≤ 0.05 Se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

H_a: si y solo si: sig. (p_valor) > 0.05 Se rechaza hipótesis alterna y se acepta hipótesis nula

La Evaluación actitudinal del Pre Test Grupo Experimental posee un valor S-W de **0.881** con una muestra de 20 evaluaciones; el valor de



significancia (p_{valor}) es igual a $0.0185835943658905 \leq 0.05$; Entonces, Se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde **“los datos provienen de una distribución normal”**.

La Evaluación actitudinal del Post Test Grupo Experimental posee un valor S-W de 0.862 con una muestra de 20 evaluaciones; el valor de significancia (p_{valor}) es igual a $0.00836686236183028 \leq 0.05$; Entonces, Se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde **“los datos provienen de una distribución normal”**

Conclusiones de la prueba de normalidad

Ambos grupos presentan distribuciones simétricas, por lo que, para efectuar la prueba de hipótesis de alcance cuasi experimental, se deberá utilizar “el estadígrafo de T-Student para dos muestras independientes” para ver su efecto de la variable independiente sobre la dependiente

d) Planteamiento de hipótesis para prueba "T" para dos muestras independientes

Ha: Los juegos influyen en el aprendizaje actitudinal de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.

Ho: Los juegos NO influyen en el aprendizaje actitudinal de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020.



Método estadístico de comparación de medias actitudinales y "T"

Student

Esta prueba permite medir aspectos cualitativos de las respuestas, del instrumento aplicado y medir la influencia que existe en las dos variables de estudio con respecto a la otra. Comparación de medias aspecto actitudinal (x1) del Grupo Control y (x2) Grupo experimental

a) {x1, x2}

x1: Grupo Control Post-Test actitudinal

x2: Grupo Experimental Post-Test actitudinal

$$\begin{aligned} \text{Diferencia de medias actitudinales: } x2 - x1 &= 15.330 - 12.005 \\ &= 3.325 \end{aligned}$$

b) Nivel de confianza

95%

c) Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05 = 5\% \quad \alpha/2 = 0.025$$

d) Elección de estadístico

Como: Varianzas desconocidas y desiguales

$$\text{Var X1} \quad \neq \quad \text{Var X2}$$

$$2.787 \quad 2.249$$

Además, la cantidad de "n" y "m" de X1 y x2 son: $n \leq m$

$$n \quad \leq \quad m$$

$$20 \quad 20$$

e) Aplicamos:

$$T_c = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{(n-1)S_1^2 + (m-1)S_2^2}{n+m-2} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}}$$

f) Realizamos el cálculo con el SPSS v. 22, del cual se extraen las presentes tablas

Tabla 40
Estadísticos de Grupos del aspecto actitudinal

Grupos	N	Media	Desviación Std.	Error Std. De la Media
Notas Actitudinales de alumnos	20	12.005	1.6694	.3733
Grupo Experimental	20	15.330	1.4995	.3353

Fuente: En base a las listas de cotejo conceptuales Post – test del Grupo de Control y Experimental

Tabla 41
Prueba de muestras independientes – aspecto actitudinal

	Prueba de Levene para la igualdad de Varianzas		Prueba T para la igualdad de Medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig. (2-colas)	Diferencia de Medias	Error Std. de la Diferencia	95% Intervalo de Confianza para la Diferencia	
								Inferior	Superior
Notas aspecto Actitudinal de alumnos	.108	.745	-6.627	38	.000	-3.3250	.5018	-4.3408	-2.3092
			-6.627	37.571	.000	-3.3250	.5018	-4.3411	-2.3089

Por lo tanto, el $T_c = -6.627$

g) El valor de “T” crítico encontramos en la tabla “T-Student”, para ello debemos calcular los grados de libertad $gl = n_1 + n_2 - 2 = 38$ y tener en cuenta $\alpha / 2 = 0.025$, asumiendo un nivel de confianza al 95%, entonces el valor de **T crítico es 2.0243**

$$= \text{INV.T.2C}(0.05;38) = 2.024394164 \text{ (Función de Ms. Excel 2013)}$$

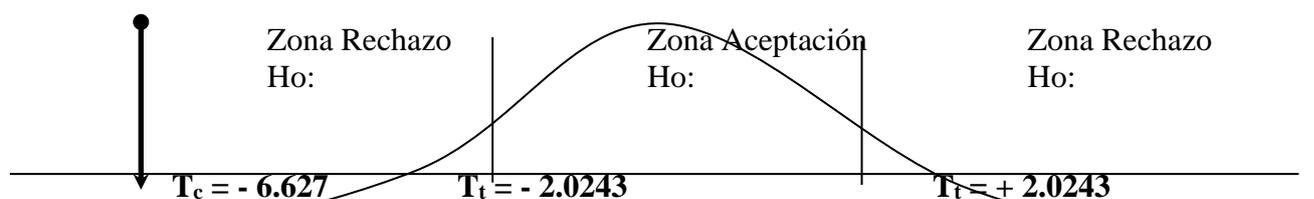


Figura 15. Campana de Gauss, para puntuar la T calculada.

Fuente: Elaboración en base a indicadores



h) Decisión estadística: Se acepta la hipótesis alterna (H_a :) puesto que la **T calculada = -6.627** es mayor que la **T crítica o tabla = -2.0243** y rechazamos la hipótesis nula.

i) **Conclusión:**

Por tanto, se concluye que “Los juegos influyen significativamente en el aprendizaje actitudinal de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020”, alcanzan mejores niveles de efectividad en cuanto a la enseñanza actitudinal tradicional.

4.2.DISCUSIÓN

Existen igualdad de conclusiones con la tesis de Escobar D. y Mamani C. (2017), en el sentido de que los Juegos Tradicionales como medio de desarrollo de la competencia, afirma la identidad del área de personal social, en niños y niñas de 4 años, en la IEI N° 255 Chanu Chanu, Puno, se ratifica en esta tesis, que establece que la enseñanza del área de personal social, mediante el uso de la estrategia del Juego, en los alumnos de la IEI "Miraflores 302" de la ciudad de Ilave, influye estadística y significativamente, alcanzando mejores niveles de efectividad en cuanto a la enseñanza tradicional. Muestra en dos grupos de 20 y 20; comparado con la muestra de 24 y 27 niños de la tesis de la IEI N° 255 Chanu Chanu.

El Juego - Trabajo como estrategia metodológica, influye significativamente en el aprendizaje, haciendo más eficiente sus procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales del área personal social de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 de Chincho UGEL 06, Lima, de Mattos M (2018) coincide rotundamente con la conclusión de que la enseñanza del área de personal social,



mediante el uso de la estrategia del Juego, en los alumnos de la IEI "Miraflores 302" de la ciudad de Ilave, influye estadística y significativamente, alcanzando mejores niveles de efectividad en cuanto a la enseñanza tradicional, igualmente comparaciones de grupos de 10 y 10 alumnos en Lima con los 20 y 20 realizados en la ciudad de Ilave.

Existe relación entre la tesis de Tuapanta J. (2018), que concluye que el trabajo con la matemática recreativa ayudó significativamente en el desarrollo del razonamiento lógico – matemático; al igual que esta tesis que expresa que la enseñanza del área de personal social, mediante el uso de la estrategia del Juego, en los alumnos de la IEI "Miraflores 302" de la ciudad de Ilave, influye estadística y significativamente, alcanzando mejores niveles de efectividad en cuanto a la enseñanza tradicional, con grupos de 25 y 25 alumnos, frente a los 20 y 20 asumidos en esta tesis.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: La estrategia de los juegos influye significativamente en el aprendizaje del área de personal social en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020” en la ciudad de Ilave. Es decir, el juego, es una estrategia que permite procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales (MINEDU, 2016) de interacción objeto, instrumento y aprendizaje personal y social con mejores niveles de efectividad que la enseñanza tradicional. Probado estadísticamente con una T calculada, que fue de -9.383 mayor a la T crítica de -2.0243, con 38 grados de libertad, y al 95% de confianza con un 5% de error.

SEGUNDA: Los juegos influyen significativamente en el aprendizaje conceptual de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020” en la ciudad de Ilave. Es decir, el juego ayuda a los aprendizajes conceptuales, desarrollando el pensamiento y su capacidad de representación lógica (MINEDU, 2016), en relación consigo mismo y su entorno con mejores niveles de efectividad que la enseñanza conceptual tradicional. Probado estadísticamente con una T calculada que fue de -6.814 mayor a la T crítica de -2.0243, con 38 grados de libertad, y al 95% de confianza con un 5% de error.

TERCERA: Los juegos influyen significativamente en el aprendizaje procedimental de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020” en la ciudad de Ilave. Es decir, el juego ayuda a los aprendizajes procedimentales, desarrollando la capacidad crítica y de reflexión, sobre los procesos de aprendizaje, y las estrategias que usa



para lograrlo (MINEDU, 2016); hay énfasis en destrezas que aumentan su conciencia en sí mismo y su independencia en el área personal y social con mejores niveles de efectividad en cuanto a la enseñanza procedimental tradicional. Probado estadísticamente con una T calculada que fue de -4.849 mayor a la T crítica de -2.0243, con 38 grados de libertad, y al 95% de confianza con un 5% de error.

CUARTA: Los juegos influyen significativamente en el aprendizaje actitudinal de los niños de 3 años en el área de personal social de la Institución Educativa Inicial “Miraflores” 304 al año 2020" en la ciudad de Ilave, Es decir, el juego ayuda a los aprendizajes actitudinales, desarrollando interacciones sociales, como autoestima, autonomía, asertividad, etc. (MINEDU, 2016) Desarrolla emociones de prestar atención, procesos intermedios de actividades, y de cooperación, con relaciones seguras y afectivas, por la participación de los padres en su aprendizaje influye estadística y significativamente, alcanzando mejores niveles de efectividad en cuanto a la enseñanza actitudinal tradicional. En razón a que la T calculada fue de -6.627 mayor a la T crítica de -2.0243, con 38 grados de libertad, y al 95% de confianza con un 5% de error.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Las Unidades de Gestión Educativa Local (UGEL), en coordinación con los especialistas de educación inicial, del área de Personal social, deben realizar capacitaciones en Estrategias de enseñanza a través del Juego, para todas las Instituciones Educativas Iniciales, de la ciudad de Ilave y la provincia de El Collao, Puno.

SEGUNDA: Los docentes de Educación Inicial, en el área de Personal Social, deben emplear la Estrategia del Juego, para llegar mejor al alumno, interiorizando los aprendizajes tanto conceptuales, procedimentales y actitudinales; a través del Juego.

TERCERA: El personal directivo y docentes de la Institución Educativa Inicial “Miraflores 304”, de la ciudad de Ilave, Barrio el Provenir Miraflores; deben presentar, como propuesta, para los años posteriores, una programación curricular, donde se incluyan Estrategias de Juegos, con los niños de educación inicial, para que se logre todos los aprendizajes, esperados.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. P. (1973). La educación y la estructura del conocimiento. Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el currículum. Buenos Aires, Argentina: El Ateneo.
- Autores que definen el juego. (10 de Junio de 2012). Obtenido de El juego en la educación inicial: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Bernal Torres, C. A. (2010). Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales (Tercera ed.). Bogotá, Colombia: Prentice Hall - Pearson Educación. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Brookhart, S. M. (1999). The Art and Science of Classroom Assessment: The Missing Part of Pedagogy. ASHE-ERIC Higher Education Report(27), 1.
- Buendía Eisman, L., Colás Bravo, P., & Hernández Pina, F. (2005). Métodos de investigación en psicopedagogía. Madrid: Mc Graw Hill.
- Caballero Cifuentes, L. J. (2018). Manual de Estadística Aplicada a la investigación Científica con SPSS. Lima: Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle - La Cantuta.
- Chavez Salas, A. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. Revista Educación, Costa Rica, 1-8.
- Comisión Permanente del Congreso de la República del Perú. (2003). Ley General de Educación N° 28044 (Art. 13 - 2003). Diario Oficial "El Peruano", pág. Varias.



- Congreso Constituyente Democrático. (29 de Diciembre de 1993). Constitución Política del Perú. Diario Oficial El Peruano, págs. 1-10.
- Congreso de la República. (6 de Julio de 2012). Reglamento de la Ley N° 28044 Ley General de Educación D.S. N° 011-2012-ED. Diario Oficial El Peruano, pág. Varias. Obtenido de <http://spij.minjus.gob.pe/Graficos/Peru/2012/julio/07/EXP-DS-011-2012-ED.pdf>
- Cuevas Garrido, R. (16 de Diciembre de 2009). El Método Montessori. Recuperado el 15 de Julio de 2019, de Teorias del aprendizaje y algo mas. Blogspot.com: <http://teoriasdelaprendizajeyalgotomas.blogspot.com/2009/12/el-metodo-montessori-10.html>
- Dewey, J. (1938). Experience and Education (Collier edition first published 1963 ed.). New York, U.S.A.: Collier Books.
- Diario Oficial El Peruano. (28 de julio de 2003). Ley General de Educación N° 28044: Art. 44° Gratuidad de la educación. Diario Oficial El Peruano, pág. Suplemento especial.
- ESCALE. (15 de Octubre de 2020). Ficha de datos de la IEI "Miraflores 304" Ilave. Obtenido de ESCALE - Ministerio de Educación Perú: http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0744276&anexo=0
- Escobar, D., & Mamani, C. (2017). Los Juegos Tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área de personal social en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°255 Chanu Chanu Puno - 2016. Universidad Nacional del Altiplano Puno, Facultad de Ciencias de la Educación. Puno: Repositorio Institucional UNA Puno.
- García Cortina, G. (2018). La autoestructuración del conocimiento basado en las formas de comprensión. Madrid, España: Editorial Digital UNID.



- Groos, K. (1997). *La Creatividad y sus Implicaciones*. La Habana, Cuba: Editorial La Academia.
- Guilford, J. P. (1986). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Barcelona: Paidós.
- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación* (4ª Ed. ed.). México D.F., México: Mc Graw-Hill.
- Mattos, M. E. (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 del año 2011*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- MINEDU. (2000). *Programa Curricular de Educación Primaria de Menores (Primer y segundo grado)*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- MINEDU. (2008). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima, Perú: Ministerio de Educación - Dirección Nacional de Educación Pedagógica.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial - Educación Básica Regular (Primera 2017 ed.)*. Lima, Perú: Ministerio de Educación - Dirección General de Educación Básica Regular y de la Dirección de Educación Inicial. Obtenido de www.minedu.gob.pe
- Ministerio de Educación del Perú. (27 de julio de 2020). *Padrón de Instituciones Educativas del Ministerio de Educación del Perú*. Recuperado el 28 de enero de 2017, de © ESCALE - Unidad de Estadística Educativa - Ministerio de Educación - 2010: <http://escale.minedu.gob.pe/padron-de-iiie>
- Municipalidad Provincial El Collao. (03 de Diciembre de 2017). *Historia: Datos Generales: Ubicación Geográfica*. Obtenido de <http://www.municollao.gob.pe>: <http://www.municollao.gob.pe/datos-generales>



- Naciones Unidas. (1989). Convención sobre los derechos del niño. Documento de la Asamblea General de las Naciones Unidas (pág. A/RES/44/2). Nueva York: Naciones Unidas.
- Pérez, A., & Gimeno, J. (1989). *La Enseñanza, su Teoría y su Práctica*. Madrid, España: Akal.
- Piaget, J. W. (1976). *Autobiography [Autobiografía]* (Vol. 4). (C. U. Press, Ed.) Worcester: En E. Boring *History of psychology in autobiography*.
- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación*. Madrid, España: Nancea.
- Quinquer, D. (2004). *Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación*. Barcelona: academia.edu. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39214431/Estrategias_metodologicas_para_ensenar_y_aprender_ciencias_sociales.pdf?1444940174=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEstrategias_metodologicas_para_ensenar_y.pdf&Expires=1608083278&Signature=
- Reyes Meza, C., & Sánchez Carlessi, H. H. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica* (Cuarta ed.). Lima, Lima, Perú: Visión Universitaria. Obtenido de <https://isbn.cloud/9789972969539/metodologia-y-disenos-en-la-investigacion-cientifica/>
- Rodriguez, C. (2018). *El valor del juego como herramienta de aprendizaje*. Recuperado el 15 de junio de 2019, de Educapeques: Portal de educación infantil y primaria: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/el-valor-del-juego-como-herramienta-de-aprendizaje.html>



- Servián Franco, F. (19: de Mayo de 2019). Piaget y su teoría sobre el aprendizaje. Obtenido de 2019, La Mente es Maravillosa: Revista sobre psicología, filosofía y reflexiones sobre la vida.: <https://lamenteesmaravillosa.com/piaget-y-su-teoria-sobre-el-aprendizaje/>
- Tse-tung, M. (1968). Sobre la Practica: Sobre la Relación entre el Conocimiento y la Práctica, entre el saber y el hacer (Primera edición ed., Vol. Tomo I). Pekín, República Popular China: Ediciones en Lenguas Extranjeras Pekín 1968.
- Tuapanta Dacto, J. V. (2018). La Matemática Recreativa y su incidencia en el desarrollo del razonamiento lógico-matemático de los estudiantes de primer semestre de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo Ecuador. Chimborazo: Escuela Superior Politécnica de Chimborazo Ecuador. Obtenido de <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/1060845?show=full>
- Turismo Collao Blogspot. (Diciembre de 2008). Atractivos Turísticos de El Collao: Datos generales. Obtenido de Turismo Collao Blogspot: <http://turismocollao.blogspot.com/2009/01/datos-generales.html>



ANEXOS