

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA



DESARROLLO DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE JUEGOS EN
ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL EN LIMA

Tesis Para Optar El Título Profesional De Licenciado En Educación Inicial.

RD 0288-2020- EESPPM-DGRD

CAMACHO BERMUDEZ, Inés

SUCA ROJAS, Patricia

Asesor:

PAUCCA GONZALES, Nelson

Lima, diciembre de 2020

RESUMEN

La presente investigación se denominada “Desarrollo del aprendizaje a través de juegos en estudiantes de nivel inicial”, en relación a la problemática que existe en nuestra Institución Educativa Virgen María, con respecto al juego y su relación en el desarrollo de aprendizajes. Muchos autores han coincidido con la importancia que tiene el juego, el cual han favorecido en el desarrollo de aprendizajes. El juego es considerado por autores como una forma donde los niños consiguen conocimientos, se afirman los procesos de aprendizajes. Lo más importante es que el juego brinda sensaciones de placer y satisfacción al realizarse de manera libre, eleva la autoestima y el desarrollo integral del estudiante. Teniendo en cuenta el rol que cumple el juego y la relación positiva en el aprendizaje cabe resaltar que dicha variable representa un proceso por el cual los estudiantes desarrollan cambios en su vida, las cuales van favoreciendo la capacidad de analizar, razonar diversas percepciones de comprensión convirtiéndolas en enseñanzas. Para ello se trabajó con tres dimensiones como el juego motor, el juego simbólico y el juego en reglas, en las que se concluye que hay una buena relación y asociación entre las variables a partir de los resultados y el análisis de la investigación.

Palabras claves: desarrollo del aprendizaje, el juego, juego motor, juego simbólico, juego en regla, aprendizaje

ABSTRACT

This research is called "Development of learning through games in initial level students in Lima", in relation to the problems that exist in our Virgin Mary Educational Institution, with respect to games and its relationship in the development of learning. Many authors have agreed with the importance of the game, which has favored the development of learning. The game is considered by authors as a way where children get knowledge, the learning processes are affirmed. The most important thing is that the game provides feelings of pleasure and satisfaction when performed freely, it raises the self-esteem and the integral development of the student. Taking into account the role played by the game and the positive relationship in learning, it should be noted that said variable represents a process by which students develop changes in their lives, which favor the ability to analyze, reason various perceptions of understanding, converting them in teachings. For this, we worked with three dimensions such as the motor game, the symbolic game and the game in rules, in which it is concluded that there is a good relationship and association between the variables from the results and the analysis of the research.

Keywords: *learning development, play, motor play, symbolic play, regular play, learning*

Agradecimientos

Agradezco a la Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico seguir creciendo en el aspecto profesional; agradezco a la familia por ser los principales promotores de nuestros sueños, gracias a ellos por cada día confiar y creer y en nuestras expectativas, por estar dispuestos a acompañarme cada larga y agotadora noche de estudio.

Índice

| | |
|---|-----------|
| RESUMEN..... | 2 |
| ABSTRACT..... | 3 |
| Agradecimientos | 4 |
| INTRODUCCIÓN | 8 |
| Planteamiento y justificación del problema | 8 |
| Antecedentes..... | 11 |
| Breve descripción de la tesis..... | 11 |
| Aportes del estudio a nivel teórico, metodológico y práctico..... | 11 |
| Limitaciones de la investigación. | 14 |
| Parte I: Marco Teórico | 15 |
| 1.1. El juego | 15 |
| 1.1.1 Características del juego. | 16 |
| 1.1.2 Importancia del juego | 17 |
| 1.1.3 Tipos de juego | 18 |
| 1.1.3.1 Juego motor..... | 18 |
| 1.1.3.2 Juego simbólico..... | 19 |
| 1.1.3.3 Juego en reglas. | 19 |
| 1.1.4 Teorías sobre el desarrollo del juego | 19 |
| 1.1.4.1 Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)..... | 19 |
| 1.1.4.2 Teoría de la relajación de Lazarus (1833)..... | 20 |
| 1.1.4.3 Teoría del pre ejercicio de Karl Groos (1898). | 21 |
| 1.1.4.4 Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904)..... | 21 |
| 1.1.4.5. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)..... | 21 |
| 1.2 El aprendizaje | 23 |
| 1.2.1 Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar. | 24 |
| 1.2.2 Teorías del aprendizaje | 25 |
| 1.2.2.1 Teorías cognitivas..... | 25 |
| 1.2.2.2 Ideas básicas de Piaget sobre el aprendizaje. | 25 |

| | |
|---|-----------|
| 1.2.2.3. El aprendizaje significativo según Ausubel. | 26 |
| 1.2.2.4 Topología de R. Cagné..... | 27 |
| 1.2.2.5 El enfoque constructivista. | 28 |
| 1.2.2.6 Teoría conductista. | 28 |
| 1.2.3 Tipos de aprendizaje. | 29 |
| 1.2.3.1 Aprendizaje implícito..... | 29 |
| 1.2.3.2 Aprendizaje explícito..... | 30 |
| 1.2.3.3 Aprendizaje asociativo. | 30 |
| 1.2.3.4 Aprendizaje no asociativo (habituación y sensibilización). | 30 |
| 1.2.3.5 Aprendizaje significativo | 31 |
| 1.2.3.6 Aprendizaje cooperativo. | 31 |
| 1.2.3.7 Aprendizaje colaborativo..... | 31 |
| 1.2.3.8 Aprendizaje emocional.. | 32 |
| 1.2.3.9 Aprendizaje observacional..... | 32 |
| 1.2.3.10 Aprendizaje experiencial..... | 32 |
| 1.2.3.11 Aprendizaje por descubrimiento..... | 33 |
| 1.2.3.12. Aprendizaje memorístico. | 33 |
| 1.2.3.13. Aprendizaje receptivo. | 33 |
| Parte II: MARCO METODOLOGICO | 34 |
| 2.1 Diseño de la investigación. | 34 |
| Ojetivo general..... | 34 |
| Objetivo específico..... | 34 |
| Diseño, tipo, nivel y modalidad de investigación..... | 35 |
| Operacionalización de variables | 37 |
| Metodología empleada | 39 |
| Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 39 |
| 2.2 Técnicas de procesamiento y análisis de datos | 40 |
| Validez del instrumento. | 40 |
| Confiabilidad o fiabilidad del instrumento..... | 41 |
| Análisis e interpretacion de Resultados | 43 |
| Conclusiones | 45 |
| Recomendaciones | 46 |
| Referencias..... | 48 |
| Anexo | 50 |
| Matriz de consistencia | 50 |
| Tabla 1 Coeficiente de validación de instrumento | 41 |
| Tabla 2 Resultados de validación de instrumento V de Aiken | 42 |

| | |
|--|----|
| Tabla 3 Estadística de fiabilidad por el grupo piloto | 43 |
| Tabla 4 Dimensión los juegos | 52 |
| Tabla 5 Dimensión juego motor | 53 |
| Tabla 6 Dimensión juego simbólico..... | 54 |
| Tabla 7 Dimensión juego en regla..... | 55 |
| Figura 1 Dimensión los juegos..... | 52 |
| Figura 2 Dimensión Juego motor | 53 |
| Figura 3 Dimensión juego simbólico | 54 |
| Figura 4 Dimensión Juego en regla | 55 |
| Formulario para la validez de contenido: desarrollo del aprendizaje a través del juego | 56 |
| Cuestionario para evaluar el aprendizaje a través del juego | 62 |

INTRODUCCIÓN

El estudio nos da a conocer diversas definiciones y teorías de la problemática que existe en el sector educación. En este sentido y de acuerdo a la observación de los estudiantes de la Institución Educativa Pública “Virgen María”, San Juan de Miraflores, se ha podido observar cierto grado de problemática en lo que respecta al proceso de aprendizaje en los estudiantes de nivel inicial, por lo que amerita hacer un diagnóstico de manera riguroso teniendo en cuenta los juegos como una alternativa que les permite involucrar a los estudiantes de parte de los docentes.

La observación nos permite reconocer que entre de las aulas de inicial son pocos los avances en lo que concierne al aprendizaje que adquieren los estudiantes de nivel inicial, esto se debe a que los docentes consideraran no aplicar estrategias significativas para el logro de los aprendizajes (Ospina, 2016). En ese sentido, el juego deja de ser parte importante para el aprendizaje de los estudiantes. Así mismo, se sigue utilizando una metodología tradicionalista, donde el estudiante solo memoriza, responde y actúa en función a lo que indica el docente a cargo.

Otra observación dentro del quehacer educativo y el cual forma parte de la problemática es el espacio que utilizan los docentes para el desarrollo de las actividades. Por lo general los docentes suelen usar solo las aulas, habiendo otros ambientes atractivos al desarrollo de las actividades de aprendizaje (Ospina, 2016).., como patios, aulas de psicomotricidad etc. Se debe tener en cuenta que las aulas son espacios cerrados con poca iluminación y estas no permiten estímulos, generar motivaciones y descubrir nuevas formas del saber.

Estos hechos generan en los estudiantes restricciones a nuevas experiencias de aprender, descubrir, curiosoar en el entorno de estudio.

Estas dificultades generan en los estudiantes bajo rendimiento escolar, muestra rechazo al estudio y la monotonía que se suscitan en el colegio y se sienten desmotivados. Estos hechos son causales para que los estudiantes sean poco creativos, menos críticos, más agresivos e indisciplinados. Estas características, rutinas escolares y poco espacio conllevan a una mala formación básica. Para ello se debe tener en cuenta las características de los estudiantes, el contexto, las capacidades de los estudiantes.

Una dificultad también preocupante es la práctica mecanicista de actividades poco motivadoras para colorear, repetir e imitar, olvidando actividades que produzcan pensamientos críticos, argumentación y sobre todo que se utilice al juego como parte importante del aprendizaje.

Para los docentes esta problemática es evidente, sin embargo, poco se hace por remediarlo a pesar que rigen principios que se contemplan en el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018).

Se hace evidente que las Instituciones educativas continúan con un nivel bajo de modelo pedagógico creativo e innovador. Se debe aplicar estrategias de aprendizajes donde el juego social cumpla un rol importante para el logro de los aprendizajes (MINEDU, 2018).

La experiencia durante la práctica dentro del aula nos hace observar y trabajar más, el aspecto social entre los estudiantes. Esto dando referencia a las relaciones interpersonales, las cuales se encuentran en proceso, ya que la timidez, el no compartir, el temperamento agresivo, la escasa comunicación debido a la madurez, pueden

deberse a problemas de socialización positiva y armoniosa, interacciones ausentes en los estudiantes. Esto dificulta la labor como docente, puesto que en las diferentes actividades que se realiza durante la jornada pedagógica se generen desorden, agresiones y poco compañerismo al momento de compartir los materiales.

Debido a la edad los estudiantes, los cuales no regulan sus emociones, no se expresan, no controlan sus impulsos y en ocasiones piden a sus padres que no se vayan o lloran casi toda la jornada escolar, se debe poner en práctica diversos juegos de integración, participación y de autoestima durante el año escolar (Ospina, 2016), esto con el fin de lograr una acertada comunicación y el desarrollo de valores.

Durante el ejercicio de la carrera profesional se ha observado que los padres descuidan a los niños generalmente por motivos laborales, cabe sostener que muchos de los padres de familia trabajan, en otros casos llegan tarde a recogerlos, a pesar de estar en casa. Por lo que sostenemos que algunos de ellos descuidan a sus hijos y pretenden recompensar los vacíos con el uso de la tecnología. Otros factores son la sobreprotección de los estudiantes, la mala alimentación y la desintegración familiar.

En función a lo expuesto cabe formular la siguiente pregunta:

¿De qué manera los juegos desarrollan el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Pública “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores – Lima Metropolitano?

Para responder la interrogante se plantearon los siguientes objetivos:

Determinar que los juegos desarrollan el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores

Así mismo se tomaron en consideración los siguientes objetivos específicos:

1. Identificar que el juego motor desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores.
2. Definir que el juego simbólico desarrolla el aprendizaje en estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa 547 “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores.
3. Clasificar que el juego reglado desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa 547 “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores.

Para la presente investigación se han recopilado antecedentes que aportaron significativamente al presente trabajo estas investigaciones, se mencionan a continuación:

Entre los antecedentes internacionales se considera a María del Pilar Ospina (2015), quien realizó un estudio para optar el grado de licenciatura, en la ciudad de Ibagué Colombia, teniendo una similitud con nuestra investigación en demostrar cómo el juego en una estrategia que favorece el desarrollo del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar, siendo también descriptivo, sin embargo la autora busca la relación entre el juego con el desarrollo del aprendizaje, proponiendo alternativas de solución y nuestra investigación busca conocer las dimensiones de los juegos motor, simbólico y reglado mediante un cuestionario para los niños preescolar.

Por su parte Melissa Arévalo y Yonelys Carreazo (2016), quien realizó un estudio para optar el grado de licenciatura, en la ciudad de Cartagena Colombia; teniendo una

similitud con nuestra investigación en demostrar que el juego es una estrategia de aprendizaje, siendo también su diseño descriptivo, sin embargo, las autoras han logrado capacitar a los padres de familia sobre la importancia de implementar el juego, como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por su parte Tatiana Gómez, Olga Molano, y Sandra Rodríguez (2015), quienes realizaron un estudio para optar el grado de licenciatura, en la ciudad de Ibagué Colombia; teniendo una semejanza en el desarrollo del aprendizaje con la actividad lúdica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas sin embargo su diseño fue el proyecto pedagógico de aula (licenciado en pedagogía infantil), ya que su proyecto de investigación fue formativa, favoreciendo el desarrollo de procesos de formación integral y a la vez fue significativa para el aprendizaje de los niños.

Por su parte; Greidy Castellar, Sandra González, y Yasneida Santana, (2015), quienes realizaron un estudio para optar el grado de licenciatura, en la ciudad de Cartagena Colombia; teniendo como similitud en la importancia que tiene el juego como estrategia de aprendizaje, en el desarrollo de las dimensiones en el nivel de preescolar, siendo su diseño descriptivo, las autoras practicaron a 5 docentes de preescolar y equipos interdisciplinarios que forman a los niños y niñas en la dimensión cognitivas.

Como antecedentes nacionales tenemos a: Rosa Chavigurí, (2018), quien realizó un estudio para optar el grado de licenciatura, en la ciudad de Ayacucho, Perú; teniendo como similitud en las estrategias de juego para el mejoramiento del aprendizaje, siendo una investigación de tipo descriptivo las técnicas usadas por el autor fue las encuestas y fue aplicado por 3 docentes y 22 estudiantes de nivel inicial, a diferencia de nuestra investigación fue una encuesta realizada a 60 niños de la edad de 5 años.

Por su parte; María Meléndez, (2019), quien realizó un estudio para optar el grado de licenciatura, en la ciudad de Lima Perú; teniendo una semejanza en los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje en los niños, siendo una investigación descriptiva correlacional, la autora ha utilizado una ficha de observación para evaluar en los niños de 5 años, a diferencia de nosotros fue una encuesta.

Por su parte; Leila Tuni, Esmeralda Ccayahuallpa, (2017), quienes realizaron un estudio para optar la segunda especialización de educación inicial; en la ciudad de Cuzco Perú, teniendo una semejanza de las actividades lúdicas para el aprendizaje en los niños en la etapa preescolar, siendo un diseño descriptivo - causal, las autoras han utilizado lista de cotejo para los niños y una encuesta a docente, y nosotras utilizamos una.

La presente tesis se encuentra estructurada en dos partes principales: La primera parte, brinda el marco teórico, que permite la definición de juego, características, importancia, tipos, como también teorías sobre el desarrollo del juego.

En base a la definición de juego, se muestra cómo se relaciona el desarrollo de aprendizaje su importancia característica, tipos y sus teorías.

La segunda parte, aborda el marco metodológico en el cual se desarrolla la presente investigación la cual responde al enfoque cuantitativo de diseño descriptivo. Se aplicó la técnica de recolección de información a través de un cuestionario como instrumento.

Finalmente se precisan los aportes desde la información recolectada, sistematizada y analizada, conjuntamente en las conclusiones y recomendaciones.

La presente investigación aporta a nivel teórico definiendo con claridad la importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje en relación al fortalecimiento de

sus dimensiones como el juego motor, juego simbólico y juego en reglas, también brinda una ruta para que la práctica pedagógica con niños y niñas del nivel inicial se pueda utilizar de estrategias lúdica para que el estudiante se socialice entre pares.

A nivel metodológico brindando un diseño de investigación cuantitativa que permite describir a partir de un diagnóstico de objetivos de la muestra elegida de la Institución Educativa Pública “Virgen María” San Juan De Miraflores, las características, fortalezas y dificultades del punto de partida del juego a esto se suma que se está trabajando con la muestra que se caracteriza a la realidad de muchas instituciones públicas.

En cuanto a nivel práctico brindando nuevo punto de partidas para fortalecer a la persona en su desarrollo del aprendizaje desde los juegos en sus tres dimensiones juego motor, juego simbólico y juego en reglas. Permite pensar acerca las experiencias pedagógicas, en crear una mejora en la línea de lo analizado en la presente investigación

En el contexto que se está realizando esta investigación, la limitación se da en torno a la emergencia sanitaria por el impacto de COVID-19, se ha llevado al sistema educativo a desarrollar aprendizajes, en donde se aplicó el cuestionario de entorno virtual.

Parte I: Marco Teórico

1.1 El juego

Borisova (2017), lo define de la siguiente manera: “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños consiguen conocimientos y competencias esenciales” (p.81).

Hernando y Gomes (2018) lo define de la siguiente manera: “El juego es un requisito valioso para que el niño se desarrolle durante la infancia ya que gracias a él practican ciertas habilidades que posteriormente le ayudan en su aprendizaje y maduración” (p.84).

El juego es una actividad, donde los fortifican los procesos de aprendizaje y su desarrollo evolutivo de manera abierta, es necesario cuando los niños obtienen conocimientos competencias y habilidades necesarias en su desarrollo de sus habilidades motrices

Iturbe (2015), lo define “El juego ofrece múltiples posibilidades para abordar los contenidos curriculares de Educación Infantil. En esta fase educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas de las áreas curriculares que se imparten en el aula” (p. 43).

El juego en la novedad de define de una actividad placentera, libre y espontánea para el desarrollo integral, con fin de entretenerse y divertirse, ayudando a los niños a conocerse a sí mismos, a vincularse con los demás y a entender al mundo en el que viven.

1.1.1 Características del juego.

Macmillan (2018) presenta las características del juego infantil de la siguiente manera:

- Es libre cuando los niños eligen uno o varios juegos y consciente, son guiados por sus motivaciones e intereses personales, sin ayuda de algún adulto.
- Se centra en un espacio se relaciona con el lugar donde se despliega todas las actividades del juego y un tiempo concretos de juego depende de la motivación e interés del niño.
- Es universal cuando el juego está presente en todas las épocas y culturas, también es innato, cuando los niños no necesitan recibir aclaraciones sobre cómo jugar.
- Es una sensación de satisfacción, que hace que el niño mantenga un alto nivel de atención hacia la actividad, el juego es gratificante en sí mismo, les alcanzan diversión y entretenimiento entre los niños.
- Implica que el juego implica estar activo físico o psíquicamente.
- El juego se desarrolla modificando sus intereses propios de los niños, al ser una actividad espontánea y creativa (Borisova, 2018)
- Los niños transforman la realidad en fantasía es cuando se convierte en una realidad ficticia, cuando ellos desean imitar.
- Es una actividad innata de la infancia: se juega a lo largo de la infancia, el juego se convierte en la actividad por excelencia.
- Reconoce al niño mediante el juego pueden dar respuesta y buscar soluciones a los conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo ayuda su autoestima y personalidad (Borisova, 2018).

- Favorece la socialización: el juego es una de las principales fuentes de relación con las demás personas y el entorno que les rodea, donde se facilita la comunicación y crea lazos de afectos.
- Pujanza el desarrollo integral, cuando el juego es el principal motor del desarrollo infantil, es favorecer el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.
- Cumple una función de equilibrio de diferencias, integradora y rehabilitadora: el juego proporciona la interacción y el aprendizaje, es cuando sus discrepancias desaparecen.
- Se inicia en una etapa evolutiva, a través de la observación de los niños en el juego, se valora el progreso y el desenvolvimiento en todas sus áreas de desarrollo e identificar posibles dificultades para una intervención temprana (p. 15).

1.1.2 Importancia del juego

Zaragoza (2018), "el juego tiene un poder indiscutible en todos los periodos del progreso infantil" (p. 5), afirma de la siguiente manera:

- Las habilidades físicas, como las motricidades gruesas, se desarrollan a medida que los niños jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas, usando sus manos y dedos, desarrollan manejando los objetos del juego.
- Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que impulsa a la solución de problemas y relaciones causa - efecto. Los niños aprenden a descubrir conceptos mediante el juego como por ejemplos las formas, tamaños, colores y el lenguaje logrando nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos.

- El juego de la misma manera ayuda al desarrollo en las habilidades emocionales por medio del placer, que nuestros niños experimentan las emociones que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima además aumenta cuando los niños logran metas por medio del juego.

- El juego estimula la creatividad y la imaginación cuando los niños juegan imitando a un personaje como, por ejemplo: doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, los niños aprenden que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo. (Zaragoza, 2018, pág. 6)

1.1.3 Tipos de juego

Pueden diferenciarse tres tipos de juegos y a continuación se describe cada uno de ellos.

1.1.3.1 *Juego motor*

Silva (2015), “afirma que el juego motor se encuentra compuesto en un elemento pedagógico de primer orden, que ayuda a desarrollar las capacidades creativas del niño” (p. 5).

Es una actividad de juego significativo donde atienden situaciones motrices y su único objetivo es la motricidad fina y gruesa partiendo de sus necesidades e intereses y haciendo uso de todo su cuerpo.

1.1.3.2 Juego simbólico.

Chávez (2019), afirma que “en los niños saben, imitan y asimilan el mundo exterior” (p. 14).

El juego simbólico es aquel juego donde el niño usa su capacidad de representar mentalmente un objeto y jugar con esa idea mental. Se debe dar de manera espontánea y manejando los medios y materiales necesarios para lograr representaciones significativas.

1.1.3.3 Juego en reglas.

Silva (2015), sostiene de la siguiente manera “es la participación de 2 a más niños que se ponen de acuerdo las reglas de juego en común” (p. 6).

Este tipo de juegos conlleva la participación grupal por lo tanto es parte importante de las interacciones positivas y la comunicación participativa, colaborativa y solidaria entre estudiantes.

1.1.4 Teorías sobre el desarrollo del juego

Según López (2018), afirma que “las teorías clásicas sobre el juego, se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX” (p. 29).

Se describen cinco de los más importantes filósofos y psicólogos de la época.

1.1.4.1 Teoría del excedente energético de Herbert Spencer.

Según López (2018) afirma que “a mitad del siglo XIX, Spencer, realiza su Teoría del excedente energético, cuando en el individuo acumula grandes cantidades de energía sobrantes, donde deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, a lado de las actividades artísticas y

estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno” (p.29).

La teoría de Spencer se basa en las dos etapas del desarrollo de las que el niño no tiene que realizar mucho trabajo para sobrevivir y son la infancia, las necesidades del infante están cubierta por sus familiares y se elimina su energía a través del juego, establece en este movimiento los grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Según López (2018), sostiene que “Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas, es decir se debe respetar el desarrollo humano” (p. 9). La teoría tiene fundamento, no siempre se cumple, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las presiones anímicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles

1.1.4.2 Teoría de la relajación de Lazarus .

La teoría de la relajación, consiste en el descanso, de la distensión o de la recuperación, determinada por Lazarus, establece que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es examinado como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias. Por lo tanto, el juego para los estudiantes es tan placentero, motivador que debe ser parte importante del desarrollo de aprendizajes.

1.1.4.3 Teoría del pre ejercicio de Karl Groos.

Según López (2018), afirma que “Groos plantea la teoría del pre ejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se proyecta para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto” (p. 31).

Groos señala lo más importante que tiene el juego es el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta, es decir este autor en concebir el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una clase de pre ejercicio de las funciones mentales y de los instintos.

1.1.4.4 Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall.

Arevalo (2016), sostiene que “en 1904, Hall expuso la teoría de la recapitulación, por el cual, el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie” (p. 35). El juego es una característica del comportamiento del origen, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie.

1.1.4.5 Teoría de Sigmund Freud.

Según Arévalo (2016), sostiene que “Freud ejecutó una teoría de la psique y un método revolucionario a los que llamó psicoanálisis. Según este autor, el infante y el niño pequeño se encuentran impotentes frente a las poderosas fuerzas biológicas como la energía de instintos y las experiencias sociales del niño sobre las cuales ejerce muy poco dominio, en especial aquellas que forman parte de la vida familiar” (p. 31). Freud postuló que cada individuo nace con una cantidad fija de energía biológica, que es el origen de

todos los impulsos fundamentales y es la base de su conducta, sus pensamientos y motivos futuros.

La dosis de energía es fija, pero se puede orientarse de distintas formas. Las tres fuentes de energía o instinto son:

- La sexualidad, que denominada a veces libido,
- Las pulsiones cuidadoras de la vida, que son el hambre y el dolor;
- La agresión, asociada al instinto de muerte.

Los niños sólo poseen energía; nacen con una sola estructura, el “ello” es el depósito de la energía instintiva, una especie de temperatura de estímulos, abierto a lo fisiológico, llena de impulsos contradictorios, donde no existe ni tiempo ni negación. A medida que crecen e invierten energía en cosas, gradualmente desarrollan otras dos estructuras psicológicas: el “yo”, parte más o menos racional y reflexiva de la personalidad, abierta al mundo exterior, y el “super-yo”, conciencia moral que castiga con sentimientos de culpa y deficiencia al “yo” (Berenice, 2017). Cuando el “ello”, “yo” y “super-yo” están funcionando después de los cinco o seis años de edad, tienen que hacerlo equilibradamente, a pesar del hecho de que el “ello” pide placer y el “super-yo” el cumplimiento de deberes. La función del “yo” es la de actuar de mediador prudente entre ambos, es decir, el “ello” y el “super-yo”, que es lo mismo que decir entre los anhelos y las obligaciones (Berenice, 2017).

Para Freud, el sujeto pasa por una serie de etapas diferentes en el curso de su maduración. Las etapas psicoanalíticas están centradas en las zonas corporales; es decir, las distintas partes del cuerpo son las fuentes primarias del placer en diferentes edades. Así, a lo largo del desarrollo, se va pasando de unas a otras.

Las etapas psicosexuales del desarrollo propuestas por Freud son las siguientes: etapa oral, etapa anal, etapa fálica, período de latencia y etapa genital (p.31). La teoría psicoanalítica sostiene que el desarrollo del niño puede retardarse a consecuencia de experiencias adversas que obstaculizan el avance hacia la maduración emocional.

Freud vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer, que representa las exigencias de las pulsiones de vida, o tendencia compulsiva al gozo.

El juego tiene un carácter simbólico, parecido al sueño, que permite al niño, se llevan a cabo a través del juego. Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos (p. 35). Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente (p. 367). (E. López-Meneses, Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis, 2018)

1.2 El aprendizaje

Según Berenice afirma que “Piaget sustenta que “aprender es operar con ideas o con objetos” (p. 48). Para Piaget, en preparar un proceso que tiene sentido ante un entorno de cambio, es saber acomodar a nuevas enseñanzas.

El aprendizaje es una adaptación estable en el comportamiento, el juicio o los afectos de cada persona, a consecuencia de la experiencia y de su interacción consciente con el entorno en donde vive. Desde la niñez hasta la adultez, tenemos la

capacidad de registrar, analizar, razonar y valorar nuestras experiencias, cambiando nuestras percepciones y deducciones en comprensión, que hemos sembrado a base de nuestras experiencias, convirtiéndolas en enseñanzas.

1.2.1 Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar.

Según Borisova (2018) afirma que “en los ambientes constituidos de educación preescolar, las experiencias de juego se ven estimuladas a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos medios. El juego adopta numerosas formas: juego con objetos, juego imaginario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico, etc. Es calificada, que el juego es el “trabajo” de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás (p. 11).

Los juegos y el aprendizaje proporcionan a los niños experiencias prácticas activas y placenteras, ayuda a potenciar y enriquecer en la enseñanza. Los juegos y el aprendizaje van junto de la mano en la que los niños asemejan sus experiencias en la parte lúdica.

1.2.2 Teorías del aprendizaje.

Teniendo en cuenta la importancia a través del punto de vista pedagógico, se puede resumir cuatro teorías que explican el aprendizaje, en lo siguiente:

1.2.2.1 *Teorías cognitivas.*

Según Cueva (2015), afirma que “dentro de esta corriente se destaca el “movimiento de la Gestalt”, Piaget y Ausubel. El término “Cognitivo” hace relación a las actividades intelectuales internas como la percepción, interpretación y pensamiento” (p. 45).

Los principales principios del enfoque cognitivo según Cueva:

- Las características perceptivas del problema presentado, son condiciones importantes del aprendizaje.
- La organización del conocimiento debe ser una preocupación principal del que enseña.
- El aprendizaje unido a la comprensión es más duradero.

1.2.2.2 *Ideas básicas de Piaget sobre el aprendizaje.*

Cueva (2015), afirma que para Piaget “el pensamiento es la base en que se asienta el aprendizaje, el cual cimienta en un conjunto de mecanismos que el organismo pone en corriente para adaptarse al ambiente” (p. 46).

El aprendizaje se cumple mediante dos corrientes simultáneos o integrados, pero sentidos contrarios:

- **La asimilación.** El organismo explora el ambiente y toma parte de este. Lo transforma e incorpora a sí mismo; es decir, la mente tiene esquemas de asimilación:

acciones previas realizadas, nociones aprendidas que configuran esquemas mentales para prevenir asimilar nuevos conceptos.

- **La acomodación.** El organismo transmuta su propia estructura para adecuarse a la naturaleza de los objetos que serán aprendidos. La mente acepta las imposiciones de la realidad.

Toda conducta tiende a asegurar un equilibrio entre los factores internos que es la asimilación, y los factores externos que es la acomodación. En el camino de la transformación del individuo, el desarrollo se realiza como una construcción estable donde existen estructuras invariantes que definen el paso de un nivel a otro.

Para que sea capaz el organismo debe dar respuesta, es necesario suponer un grado de sensibilidad específica o nivel de competencia se forma a lo largo del desarrollo del individuo. Existen cuatro factores principales y son:

- La maduración
- Experiencia física
- Interacción social
- El equilibrio.

1.2.2.3 El aprendizaje significativo según Ausubel.

Según Cueva (2018), afirma que, para Ausubel, “El aprendizaje consiste en transformar las estructuras cognitivas y añadir significados” (p. 47). Un aprendizaje significativo se semeja y retiene con facilidad, a base de organizadores o esquemas previos que jerarquizan y clasifican nuevos conceptos.

Ausubel destaca dos dimensiones del material latentemente significativo:

- **Significatividad lógica:** coherencia en la estructura interna

- **Significatividad psicológica:** contenido comprensible desde la estructura cognitiva del sujeto.

1.2.2.4 Topología de R. Cagné

Según Cueva (2015), afirma que para “Cagné que sistematiza un enfoque integrador donde se consideran aspectos de las teorías de estímulo – respuesta, y de los pilotes de procesamiento de información” (p. 48). La topología de Cagné dirige más que todo de estímulo y reacción en el aprendizaje.

Es un proceso acumulativo de aprendizaje que plantea ocho tipos de aprendizaje:

- Signos y respuesta.
- Respuesta de operantes.
- Cadena.
- Asociación verbal.
- Discriminaciones múltiples.
- Conceptos.
- Principios.
- Resolución de problemas.

Gagné considera que deben cumplirse, diez funciones en la enseñanza, para que tenga un lugar auténtico aprendizaje:

- Apoya la atención y motivar
- Dar información sobre los resultados esperados (los objetos de aprendizaje)
- Estimular el recuerdo de los sapiencias y habilidades previas, esenciales y relevantes.
- Mostrar el material al aprender.

- Inducir la respuesta.
- Contribuye la retroalimentación.
- Fomenta la generalización del aprendizaje.
- Suministra y determina el recuerdo.

1.2.2.5 El enfoque constructivista.

Según Cueva (2015), afirma que “el aprendizaje constructivista constituye la superación de los modelos de aprendizaje cognitivo” (p. 51). Declara cómo la persona tiene la capacidad de construir conceptos y sus estructuras conceptuales llegando a convertirse en los lentes perceptivos que guían sus aprendizajes.

El aprendizaje constructivista, en el que la persona edifica sus aprendizajes según un modelo de formación.

El aprendizaje constructivo se produce en las aulas a partir de tres supuestos:

- La experiencia física, a partir de la cual se compone los conceptos inductivamente.
- La experiencia afectiva, que ante la esencia impulsa el aprendizaje.
- Los conceptos, que concretan un planteamiento deductivo del aprendizaje.

1.2.2.6 Teoría conductista.

Según Cueva (2015), afirma que “Skinner, su teoría fundamenta la “recompensa” y el “esfuerzo” y parte cardinalmente de que toda acción, tiende a ser repetitiva y atendida. También consiguió moldear distintas conductas mediante método aplicable, tanto al aprendizaje motor, como cualquier comportamiento” (p. 46).

La teoría de Skinner se basa más que todo en el aprendizaje con premio, donde los niños aprenden por medio de sus esfuerzos de aprendizaje con una recompensa y trabajo.

Sigue una serie de pasos generales, como:

- Especificar, cual es el comportamiento final que se desea crear.
- Identificar la secuencia de movimientos que se deben ejecutar para llegar al procedimiento deseado.
- Poner al organismo en actividad.
- Aplicar el esfuerzo toda vez que se ejecute l movimiento en dirección al comportamiento deseado, y solamente en ese caso.
- Condicionarlo para que responda a un estímulo sustituto. (Cueva Cipriano, 2015)

Existen una interacción mutua entre la conducta, los factores ambientales influyentes y los procesos cognitivos reguladores, junto con el talento de la persona para reproducir simbólicamente sus acciones y anticipar las consecuencias probables.

1.2.3 Tipos de aprendizaje

Según Borisova afirma que “a mediados de los años 1950, los estudios de muchos investigadores han permitido ir descifrando cómo funciona nuestra memoria y la observación o la experiencia en la hora de construir conocimiento y canjear nuestra manera de actuar” (p. 16). Las investigaciones de filósofos o psicólogos, han prestado a la actividad de la memoria, en el momento de formar los procesos de aprendizajes

Se describe algunos tipos de aprendizajes:

1.2.3.1 Aprendizaje implícito.

Según Borisova (2018), sostiene que “Es un aprendizaje no intencional y en que el niño no es consciente sobre qué se aprende. El resultado de este aprendizaje es la ejecución automática de una conducta motora” (p.17). Se declara en muchas de las

formas que aprendemos cuando ocurren sin darnos cuenta. El aprendizaje implícito es el primer aprendizaje voluntario donde cada persona aprende inconscientemente.

1.2.3.2 Aprendizaje explícito.

Se caracteriza que el niño tiene un propósito de aprender y es consiente que aprender. El aprendizaje explícito nos accede adquirir información sobre lugares, personas, y objetos; donde se exige de atención sostenida y escoge del área evolutiva del cerebro, se requiere la activación de los lóbulos pre frontal.

El aprendizaje explícito es producido a conciencia de la persona con intención de aprender sobre algún tema, comúnmente con la ayuda de otro, por ejemplo, un docente u otro medio.

1.2.3.3 Aprendizaje asociativo.

Según Borisova (2018), sostiene que “es un proceso por el cual un individuo aprende la asociación entre dos estímulos o un estímulo y un comportamiento. Uno de los grandes teóricos de este tipo de aprendizaje fue Iván Pavlov, que se dedicó parte de su vida al estudio del condicionamiento clásico, un tipo de aprendizaje asociativo (p. 18). El aprendizaje asociativo es aquel que se obtiene de forma paralela con un recurso y que puede causar un impacto emocional en la persona, dicho estímulo emocional puede ser eficaz o indeterminado con el propósito de que puede causar una sensación de bienestar o puede presentarse como un tipo de castigo.

1.2.5.4 Aprendizaje no asociativo (*habituación y sensibilización*).

Según Borisova (2018) sostiene que “es un tipo de aprendizaje que se basa en un cambio en nuestra respuesta ante un estímulo que se presenta de forma continua y repetida. Cuando alguien vive cerca de una discoteca, al principio puede estar molesto

por el ruido. Al cabo del tiempo, tras la manifestación extensa a este estímulo, no notará la contaminación acústica, pues se habrá habituado al ruido. Dentro del aprendizaje no asociativo encontramos dos fenómenos: la habituación y la sensibilización” (p.18). El aprendizaje no asociativo es producido por cambios de conducta, da como resultado a la vivencia repetida y es cambiado el comportamiento del individuo por la existencia de un estímulo, sin que se asocie a ningún otro.

1.2.5.5 Aprendizaje significativo.

Según Borisova (2018), sostiene que “Es caracterizado por el individuo recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con la comprensión que ya tenía previamente. Cuando una persona relaciona la información nueva con la que ya posee” (p. 19). El aprendizaje significativo es el conductor de transferencia, sirve para utilizar de lo aprendido a nuevas situaciones.

1.2.5.6 Aprendizaje cooperativo.

Es un tipo de aprendizaje que permite que cada estudiante aprenda, pero no solo, sino junto a sus compañeros. Por tanto, suele llevarse a cabo en las aulas de muchos centros educativos, y los grupos de alumnos no suelen superar los cinco miembros. El profesor es quien forma los grupos y quien los guía, dirigiendo la actuación y distribuyendo roles y funciones.

1.2.5.7 Aprendizaje colaborativo.

El aprendizaje colaborativo también trabajando en poniéndose de acuerdo, logrando un objetivo en común, debido a lo cual participación de intercambios de ideas y opiniones que condescienden el aprendizaje mutuo.

Según García sostiene que “el aprendizaje colaborativo es el grado de libertad con la que se constituyen y funcionan los grupos. Entabla la colaboración en estudiantes con el propósito de ayudar mutuamente para alcanzar sus objetivos” (p. 19). El aprendizaje cooperativo los estudiantes mantiene una interacción y organización que dosifican en las tareas según sus habilidades.

1.2.5.8 Aprendizaje emocional.

El aprendizaje emocional es aprender a conocer y gestionar las emociones de manera más eficiente, también aporta beneficios a nivel mental y psicológico, que apoyan positivamente en el bienestar, mejora las relaciones interpersonales, favorece el desarrollo personal. El aprendizaje emocional es entender y manipular las emociones donde los niños adquieren y aplican de manera efectiva una serie de conocimientos, actitudes y habilidades socio- emocionales.

1.2.5.9 Aprendizaje observacional.

Este tipo de aprendizaje también se conoce como aprendizaje por imitación o modelado, y se basa en una situación social en la que al menos participan dos personas: el modelo (la persona de la que se aprende) y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta, y la aprende.

1.2.5.10 Aprendizaje experiencial.

Este aprendizaje que se produce fruto de la experiencia, como su propio nombre indica. De hecho, es aprender de nuestros errores, se refiere al aprendizaje que es producida por la propia experiencia. La experiencia puede tener diferentes consecuencias para cada individuo, pues no todo el mundo va a percibir los hechos de

igual manera. Lo que nos lleva de la simple experiencia al aprendizaje, es el autorreflexión. (García Allen, 2018, pág. 20)

1.2.5.11 Aprendizaje por descubrimiento.

Según Allen (2018), afirma que “este aprendizaje hace referencia al aprendizaje activo, en el que la persona en vez aprender los contenidos de forma pasiva, descubre, relaciona y reordena los conceptos para adaptarlos a su esquema cognitivo. Uno de los magnos teóricos de este tipo de aprendizaje es Jerome Bruner (p. 21).

1.2.5.12 Aprendizaje memorístico.

El aprendizaje memorístico significa aprender y fijar en la memoria distintos conceptos sin entender lo que significan, por lo que no realiza un proceso de significación. Es un arquetipo de aprendizaje que se lleva a cabo como una acción mecánica y repetitiva.

1.2.5.13 Aprendizaje receptivo.

Con este tipo de aprendizaje denominado aprendizaje receptivo la persona recibe el contenido que ha de internalizar. Es un tipo de aprendizaje impuesto, pasivo. En el aula ocurre cuando el estudiante, sobre todo por el esclarecimiento del profesor, el material impreso o la información audiovisual, solamente necesita comprender el comprendido para poder reproducirlo. (García Allen, 2018, pág. 20).

Parte II: MARCO METODOLÓGICO.

2.1 Diseño de la investigación.

La propuesta metodológica se estructuro tomando en cuenta los siguientes objetivos:

General: determinar que los juegos desarrollan el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores.

Específicos: Identificar que el juego motor desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores.

Definir que el juego simbólico desarrolla el aprendizaje en estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa 547 “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores.

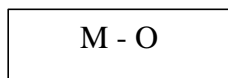
Clasificar que el juego reglado desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa 547 “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores.

Así mismo se aplicó el diseño descriptivo, porque se realizó sin manipulación de las variables; donde Vara (2012), sostiene de la siguiente manera: “Son estudios que se abocan más a la amplitud y precisión que a la profundidad. Se usan para medir cuantitativamente las variables de una población, para obtener índices matemáticos; tales como índices de correlación, porcentajes y frecuencias” (p.208).

Horna (2012) sostiene de la siguiente manera: “Generalmente, cuantitativos. Son estudios que se abocan más a la amplitud y precisión que a la profundidad. Se realizan

con poblaciones numerosas y abarcan un gran número de variables y correlaciones. No solo se basa en data primaria” (p. 208).

A continuación, se tiene el siguiente diagrama



Donde:

M = Muestra con quien se va a realizar el estudio.

O = Información relevante o de interés que se recoge de la muestra.

El Método de la investigación es de corte transversal.

El trabajo de investigación es de enfoque Cuantitativo, Bernal (2010) sostiene de la siguiente manera: “Se fundamenta en la medición de las características de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado, una serie de postulados que expresen correspondencias entre las variables estudiadas de forma deductiva. Este método tiende a generalizar y normalizar resultados” (p. 113).

Es decir que, los fenómenos sociales tienen un protagonismo. Cuando es una investigación de enfoque cuantitativo, cuando las hipótesis del investigador se someten a las mediciones de las variables afectando la figura, y sus resultados se analizan en forma estadísticas. Se trata de una investigación objetiva y rigurosa, los números son significativos.

El tipo de investigación es no experimental, Hernández (2014), indica: “La investigación no experimental podría definirse como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente las variables” (p.152). Es decir; que es de nivel descriptivo, puesto que estará orientado a informar el estado actual del fenómeno; sobre el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Virgen María”.

Bernal (2010) nos dice sobre las investigaciones de nivel descriptivo: “Uno de los tipos o procedimientos investigativos más populares y utilizados por los principiantes en la actividad investigativa” (p. 112).

Operacionalización de variables

| Variab le(s) | Definición conceptual | Dimensio nes de las variables | Definición operacional | Indicadores | Ítems |
|------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|--|
| Independiente: Juegos | El juego es una necesidad vital para que el niño se desarrolle durante la infancia ya que gracias a él practican ciertas habilidades que posteriormente le ayudan en su aprendizaje y maduración. (Calvo Hernando & Gómez Gomez , 2018, pág. 24) | Juego motor | Silva afirma que El juego motor constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa (p. 5). (Silva, 2015) | Realiza acciones de coordinación óculo manual y óculo pedal que requieren precisión en situaciones cotidianas. | 1. ¿Cuándo juegas a saltar aprendes a contar? |
| | | | | Reconoce a través del juego partes de su cuerpo al relacionarlas con acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. | 2. ¿Agrupar las pelotas de diferentes colores a la hora de jugar? |
| | | | | Juega de manera grupal combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, etc. Interactuando emociones. | 3. ¿Cuándo juegas con los aros, ordenas de acuerdo a su tamaño? |
| Dependiente: Aprendizaje | Según Piaget sostiene que “aprender es operar con ideas o con objetos”. (Berenice, 2018, pág. 48) | Juego simbólico | Según Ángel Chávez “Los niños conocen, interpretan y pueden asimilar el mundo que les rodea.” (p. 14). | Se relaciona con otros niños a través del juego integrándose al grupo. | 4. ¿Te gusta jugar en el aula de psicomotricidad? |
| | | | | Propone ideas de juego y sus normas de convivencia. | 5. Cuando juegas en el aula de psicomotricidad ¿crees que mueves todo tu cuerpo? |
| | | | | | 6. ¿Te gusta jugar a la escondida con tus compañeros y compañeras? |
| | | | | | 7. Cuando juegas a mundo ¿Saltas con un solo pie? |

| | | | | | |
|--|--|-----------------|---|---|--|
| | | | (Chavez, 2019) | Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por compartir sus vivencias. | <p>8. ¿Te gustaría hacer torres altas con lego?</p> <p>9. Cuando juegas a la casita ¿te gusta imitar a tu mamá?</p> <p>10. ¿Te gusta imitar a los animales cuando juegas?</p> |
| | | Juego de reglas | Según Giselle silva son aquellos que suponen la participación de dos o más niños y cuentan con pautas acordadas por los jugadores (p. 6). (Silva, 2015) | <p>Participa en la construcción grupal de acuerdos y normas basadas en el respeto y bienestar de todos.</p> <p>Muestra interés por los juegos con consignas.</p> <p>Aprende la noción del número al cuantificar fichas. Juego tradicional que ayuda a favorecer el conocimiento de la cultura y la vida social de su comunidad.</p> | <p>11. Para jugar ¿Establecen normas de convivencia?</p> <p>12. Tus compañeros ¿Respetan las normas de convivencia?</p> <p>13. ¿Te parece bien los acuerdos para la convivencia?</p> <p>14. ¿Conoces algún juego que tus papas jugaban?</p> <p>15. ¿Juegas con tu familia en casa?</p> |

Metodología empleada

Muestra

Según Vara (2012), sostiene que: “La muestra (n), es el conjunto de casos extraídos de la población, seleccionados por algún método racional, siempre parte de la población. Si se tienen varias poblaciones, entonces se tendrán varias muestras” (p.221).

En función al sustento teórico, en la presente investigación la población está representado por 90 estudiantes de nivel inicial de las aulas de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa 547 “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores.

Población

Briones (2010) sostiene al respecto a la muestra: “Es el conjunto de unidades de muestreo incluidas en la muestra mediante algún procedimiento de selección. Habitualmente se la designa con la letra n”. (p. 57).

Por tanto, se utilizó el muestreo tipo probabilístico por estrato, en la presente investigación la muestra está representado por los 30 estudiantes de 5 años del aula Miski Warma de nivel inicial la Institución Educativa 547 “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Baena (2017), sostiene lo siguiente respecto a la técnica: “Es la estructura del proceso de la investigación científica” (p. 68).

En función al sustento teórico, en la presente investigación se aplica la técnica de la encuesta que consiste en recopilar datos mediante un cuestionario.

Baena (2017), sostiene al respecto: “Los instrumentos son los apoyos que se tienen para que las técnicas cumplan su propósito” (p. 68).

En la presente investigación se usará el instrumento de cuestionario que consta de 15 ítems, donde se consideran las dimensiones: juego motor, juego simbólico y juego de reglas.

2.2 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El instrumento utilizado fue la encuesta y la técnica, el cuestionario, el cual fue reconstruido para su aplicación tomando en cuenta las dimensiones de las variables, así mismo fueron validados por jueces docentes pertenecientes a la carrera magisterial, aptos según sus años de experiencia en educación y por sus estudios que demuestran la capacidad de profesionalismo en favor a la educación.

Validez del instrumento.

Se determinó que la validez del instrumento, a través de la evaluación de un panel de expertos (juicio de expertos), para que hicieran los aportes a la investigación y se verificará si los contenidos del instrumento se ajustan al estudio planteado de acuerdo a la variable investigada para tal efecto, se hizo revisar el instrumento por el siguiente panel de expertos:

1º Mg. Carmen Violeta Jara Silverio

Profesora de la I.E.I Virgen Carmen.

Especialista de educación Inicial.

2º Lic. Fresia Rosana Arrieta Amaro.

Directora de la I.E. I virgen maría

Especialista de educación Inicial.

3º Lic. Erick Adrian Cajavilca Serna

Profesor de la I.E.P Rene Descartes

Especialista de Comunicación.

El resultado de la validación del instrumento se dio a conocer, que los jueces estaban de acuerdo con la mayoría de ítems propuestos; no obstante, nos dieron algunas sugerencias en cuanto a la redacción de los ítems, dichas sugerencias fueron tomadas en cuenta para mejorar el instrumento. La información y valoración obtenida se plasmó en la siguiente tabla.

Tabla 1 Coeficiente de validación de instrumento

| Opinión de expertos | Instrumento |
|-----------------------------------|--------------------|
| | Encuesta |
| Mg. Carmen Violeta Jara Silverio | Suficiencia |
| Lic. Fresia Rosana Arrieta Amaro. | Suficiencia |
| Lic. Erick Adrián Cajavilca Serna | Suficiencia |
| Opinión de aplicabilidad | Aplicable |

Nota: En la tabla 1, se puede observar la relación de jueces que validaron el instrumento distribución de la cantidad de estudiantes de nivel inicial de la institución Educativa “Virgen María”.

Tabla 2 Resultados de validación de instrumento V de Aiken

| N° | Ítem | Media | DE | V de Aiken | Interpretación V |
|-------------------------------|---|-------|------|------------|------------------|
| 1 | ¿Cuándo juegas a saltar aprendes a contar? | 2.44 | 0.58 | 0.815 | VALIDO |
| 2 | ¿Agrupas las pelotas utilizando su color cuándo juegas? | 2.33 | 0.38 | 0.778 | VALIDO |
| 3 | ¿Cuándo juegas puedes ordenar los aros por su tamaño? | 2.33 | 0.38 | 0.778 | VALIDO |
| 4 | ¿Te gusta jugar en el aula de psicomotricidad? | 2.67 | 0.58 | 0.889 | VALIDO |
| 5 | Cuando juegas en el aula de psicomotricidad ¿utilizas todo el cuerpo? | 2.44 | 0.58 | 0.815 | VALIDO |
| 6 | ¿Te gusta jugar a las escondidas con tus compañeros y compañeras? | 3.00 | 0.00 | 1.000 | VALIDO |
| 7 | Cuando juegas a mundo ¿saltas con un solo pie? | 2.89 | 0.19 | 0.963 | VALIDO |
| 8 | ¿Te gustaría hacer torres altas con lego? | 2.44 | 0.96 | 0.815 | VALIDO |
| 9 | Cuando juegas a la casita, ¿te gusta imitar a mamá? | 2.78 | 0.38 | 0.926 | VALIDO |
| 10 | ¿Te gusta imitar a los animales cuándo juegas? | 2.78 | 0.38 | 0.926 | VALIDO |
| 11 | Para jugar ¿Establecen normas de convivencia? | 3.00 | 0.00 | 1.000 | VALIDO |
| 12 | Tus compañeros ¿respetan las normas de convivencia? | 2.44 | 0.58 | 0.815 | VALIDO |
| 13 | ¿Te parece bien los acuerdos establecidos para la convivencia? | 2.33 | 0.58 | 0.778 | VALIDO |
| 14 | ¿Conoces algún juego que tus papas jugaban? | 2.00 | 0.33 | 0.667 | INVALIDO |
| 15 | ¿Juegas con tu familia en casa? | 2.56 | 0.58 | 0.852 | VALIDO |
| Resultado total de validación | | 1.92 | 0.32 | 0.854 | VALIDO |

Nota: En la tabla 2, se puede observar los resultados de validación del instrumento con el coeficiente V de Aiken

Para validar la fiabilidad del instrumento de medición sobre la encuesta, se aplicó el estadístico de confiabilidad de Alfa de Cronbach, dando como resultado en el cuadro adjunto, siendo el resultado una fuerte confiable.

Tabla 3 Estadística de fiabilidad por el grupo piloto

Estadísticas de fiabilidad

| Alfa de Cronbach | Nº de elementos |
|------------------|-----------------|
| 0,712 | 15 |

Nota: En la tabla 3 se observa la confiabilidad (0,712) del instrumento aplicado a 30 estudiantes del grupo piloto, el instrumento es aplicable si $P_v \geq 0,70$, por tanto, $PV=0,712 > 0,70$ cumple con la proposición teórica (Paucca, Rafayle, & Andrade, (2020).) y aplicó a la muestra.

2.2 Análisis e interpretación de resultados

Análisis descriptivo

En el presente acápite se desarrolló el objetivo general; Determinar que los juegos desarrollan el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores, correspondiente a la tabla 4 y figura N°1 (anexo 02), se concluye que de un total de (60= 100%), están en el nivel logrado.

En el presente acápite se desarrolló el objetivo específico; identificar que el juego motor desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores, correspondiente a la tabla 5 y figura N°2 (anexo 03), se concluye que de un total de (60= 100%), están en el nivel logrado.

En el presente acápite se desarrolló el objetivo específico; Definir que el juego simbólico desarrolla el aprendizaje en estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa 547 “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores,

correspondiente a la tabla 6 y figura N°3 (anexo 04), se concluye que de un total de (60=100%), están en el nivel logrado.

En el presente acápite se desarrolló el objetivo específico; Clasificar que el juego reglado desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa 547 “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores, correspondiente a la tabla 7 y figura N°4 (anexo 05), concluye que de un total de (60=100%), están en el nivel logrado.

.

Conclusiones

A partir de los resultados y del análisis de la investigación se concluye que hay una buena relación y asociación entre las variables con lo siguiente:

En la dimensión de los juegos desarrollando en el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores, ya que el 100% de los estudiantes se encuentra en el nivel logrado, donde se ha determinado que los juegos desarrollan sus aprendizajes.

Respecto a la dimensión del juego motor se determinó que el 100 % de los estudiantes están en el nivel logrado, donde se ha identificar que el juego motor desarrolla sus aprendizajes.

Respecto a la dimensión del juego simbólico se determinó que el 100 % de los estudiantes están en el nivel logrado, donde se ha podido definir que el juego simbólico desarrolla sus aprendizajes.

Respecto dimensión del juego reglado se determinó que el 100% de los estudiantes están en el nivel logrado, donde se ha podido Clasificar que el juego reglado, desarrollando sus aprendizajes.

Con lo anteriormente concluido que se logró el cumplimiento del objetivo general que es determinar que los juegos desarrollan el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa “Virgen María”, del distrito de San Juan De Miraflores

Recomendaciones

Antes de finalizar, deseamos sugerir algunas recomendaciones en base a los resultados y las conclusiones a que se llegó luego del presente estudio:

Relacionar la asociación de los juegos espontáneos y el logro de aprendizajes es muy positivo, ello con el fin de considerar al juego como base en la construcción del aprendizaje significativo de manera permanente. Para ello se tiene que dotar de material didáctico adecuado dentro y fuera del aula.

Así mismo los estudiantes deben ser acompañados en el momento del juego por un tiempo razonable para lograr los aprendizajes esperados. Es lo que se denomina tiempo pedagógico que debe ser suministrado por los docentes y por los padres de familia.

Tener en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, puesto que el juego no es solo generador de goce y placer, sino que a través de este el estudiante explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimientos básicos de manera integral en su formación. En esta relación debemos explotar mucho las tecnológicas de información y comunicación que nos servirá para asociar los juegos en tiempo real en las familias principalmente, coordinando con el docente.

Es necesario concientizar a los padres de familia que la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. Hay que proponer a los padres en el tiempo hogar que deben darle un tiempo familiar a sus hijos y se puede activar en diversos procesos sensitivos; el desarrollo de la agudeza de los sentidos y la

coordinación entre ellos (viso manual, viso motriz), permitirán, con la praxis; permitirán al niño acceder a una gran gama de experiencias positivas para la psique del niño.

Promover la importancia que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al estudiante desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Se debe de potenciar la escuela de padres, cuyo modelo se ha perdido en los últimos años.

Diseñar estrategias lúdicas motivadoras que promuevan el juego motor en mejora del desarrollo del aprendizaje. Se aconseja usar las diversas redes sociales. El refuerzo del

considerar la importancia del juego simbólico como base de los juegos de integración grupal que promueva las normas de convivencia. Para ello se encarga material básico a los padres de familia.

Tomar en cuenta que el juego reglado es un camino a la formación de valores e interacciones positivas entre docentes y estudiantes. Por ello debemos practicarlos periódicamente con material y videos vivenciales por etapas y área del curso.

Por último, se debe Incrementar la autonomía de los alumnos en el aprendizaje, dejando que sean protagonistas de sus procesos, tomen decisiones por sí mismos, aprendan de sus errores y reflexionen sobre cómo pueden avanzar cada vez más. Se tiene que reforzar el área de coordinación

Referencias

- Arevalo Berrio, M. y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín — del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos*. Colombia.
- Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Mexico: Grupo Editorial Patria.
- Berenice, L. d. (2018). Piaget: cómo entender la acción y el aprendizaje. *Magisterio.com.co*, 48.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* . Colombia: Pearson .
- Borisova, I. (2018). Aprendizaje a través del juego. En *Aprendizaje a traves del juego* (págs. 1-36). New York: UNIFE.
- Calvo Hernando, P., & Gómez Gomez , M. d. (2018). La Razon Histórica. *Revista Hispanoamerica de las ideas*, 24.
- Castellar Arrieta, G. M., Gonzales Escorcía, S. L., & Santana , R. Y. (2015). *LAS actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre teresa de calcuta*. Bogotá.
- Chavez, A. (2019). Guía 2020 : El juego simbólico en los niños. *Escuela de padres*, 14.
- Chavigurí Cáceres, R. M. (2018). *Estratedias Lúdicas por el docente para mejoral el aprendizaje de los estudiantes del nivel de inicial de 3,4 y 5 años de la institucion Educativa La Fllorida distrito del Carmen Alto Region Ayacucho*. Ayacucho.
- Cueva Cipriano, R. (2015). Didactica general y calidad educativa . En R. Cueva Cipriano, *Didactica general y calidad educativa* (págs. 45- 42). Lima: San Marcos.
- E. López-Meneses, D. C.-S.-P.-G.-M. (2018). Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis. En D. C.-S.-P.-G.-M. E. López-Meneses, *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis* (pág. 38). Barcelona: Ediciones OCTAEDRO, S.L.
- E. López-Meneses, D. C.-S.-P.-G.-M. (2018). Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis. En D. C.-S.-P.-G.-M. E. López-Meneses, *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis* (pág. 40). Barcelona: Ediciones OCTAEDRO, S.L.

- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez., P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. *APORTACIONES ARBITRADAS — Revista Educativa Hekademos*, 42.
- García Allen, J. (2018). *Psicología educativa y desarrollo*. Barcelona : Ediciones Paidós.
- Gómez Rodriguez, T., Molano, O., & Rodriguez Carderon , S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institucion educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué.
- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación (6° edición)*. McGraw-Hill.
- Macmillan. (2018). el juego . *macmillaneducation*, 05.
- Melendez Peres, K. G. (2016). *Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de educacion inicial de la I.E. N° 086 "Daniel Alcides Carrion" San Rafael*. Rioja.
- Ospina Medina, M. d. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Ibagué.
- Paucca, N., Rafayle, R., & Andrade, J. ((2020).). (2020). *Análisis axiológico de la construcción y validación de un instrumento documental edumétrico.*, <https://www.revistas.unah.edu.pe/index.php/puriq/article/view/81/181>.
- Ríos Hernández, M. (2015). Evaluación del desarrollo motor. En M. Ríos Hernández, *transtornos psicomotores* (pág. 184). Colombia: Rustica.
- Sáenz. (2015). *Las ciencias humanas y la reorientación de la pedagogía*. . Barcelona: UNED.
- Silva, G. (2015). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa. En G. Silva, *Educación y procesos pedagógicos y equidad*. Lima: editorIAL VIRTUAL.
- Tuni Pacuri, L., & Ccayahualpa, P. E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la i.e.i n° 584- marangani, canchis-cusco*. Arequipa - Perú.
- Vara Horna, A. A. (2012). *7 Pasos para una tesis exitosa*. Lima: USMP.
- Zaragoza. (2018). Que sentido tiene el acto de jugar y que evolucion sigue. *El juego* , 5-7.

Anexo 01
Matriz de consistencia

| TÍTULO DE LA INVESTIGACION | | DESARROLLO DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LOS JUEGOS EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL EN LIMA. | | | | | |
|---|--|--|--------------|--|---------------------------------------|--|--|
| DISEÑO | | TIPO | NIVEL | | MODALIDAD | | |
| Descriptivo | | Simple | Explicativo | | Investigación Aplicada | | |
| AUTORAS | | 1. CAMACHO BERMUDEZ, Ines | ESPECIALIDAD | | ED. INICIAL | | |
| | | 2. SUCA ROJAS, Patricia | | | | | |
| PROBLEMA | OBJETIVOS | VARIABLES | CATEGORIA | INDICADORES | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION | ITEMS | |
| ¿De qué manera los juegos desarrollan el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa "Virgen María", del distrito de San Juan De Miraflores | GENERAL Determinar que los juegos desarrollan el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa "Virgen María", del distrito de San Juan De Miraflores | Independiente: Juegos Dependiente: Desarrollo del Aprendizaje | Juego motor. | Aplicar la coordinación viso manual necesaria para manejar y explorar los objetos del entorno. | Encuesta | 1. ¿Cuándo juegas a saltar aprendes a contar? 2. ¿Agrupar las pelotas de diferentes colores a la hora de jugar? 3. ¿Cuándo juegas con los aros, ordenas de acuerdo a su tamaño? 4. ¿Te gusta jugar en el aula de psicomotricidad? 5. Cuando juegas en el aula de psicomotricidad ¿crees que mueves todo tu cuerpo? | |
| | ESPECIFICO | | | Identificar que el juego motor desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa "Virgen María", del distrito de San Juan De Miraflores. | | | Utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas en las actividades lúdicas. |
| | Definir que el juego simbólico desarrolla el aprendizaje en | | | Juego simbólico | | | Fortalecer la identidad para valorarse a sí mismo y se puedan relacionar mejor |

| | | | | | | |
|--|---|--|------------------------|--|--|--|
| | <p>estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa 547 "Virgen María", del distrito de San Juan De Miraflores.</p> | | | <p>con sus compañeros.</p> <p>Actúa con autonomía en sus juegos, demostrando progresivamente seguridad y confianza en sí mismo y en los demás.</p> <p>Expresan sus ideas y sentimientos afrontando y regulando sus emociones con el fin de resolver problemas.</p> | | <p>7. Cuando juegas a mundo ¿Saltas con un solo pie?</p> <p>8. ¿Te gustaría hacer torres altas con lego?</p> <p>9. Cuando juegas a la casita ¿te gusta imitar a tu mamá?</p> <p>10. ¿Te gusta imitar a los animales cuando juegas?</p> |
| | <p>Clasificar que el juego reglado desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa 547 "Virgen María", del distrito de San Juan De Miraflores</p> | | <p>Juego en reglas</p> | <p>Respetar el turno de los demás, al igual que las reglas y normas que se establezcan en el juego.</p> <p>Los niños van desarrollando el pensamiento lógico matemático, a través de juegos de memoria.</p> <p>Aprende la noción del número al cuantificar fichas. Juego tradicional que ayuda a favorecer el conocimiento de la cultura y la vida social de su comunidad.</p> | | <p>11. Para jugar ¿Establecen normas de convivencia?</p> <p>12. Tus compañeros ¿Respetan las normas de convivencia?</p> <p>13. ¿Te parece bien los acuerdos para la convivencia?</p> <p>14. ¿Conoces algún juego que tus papas jugaban?</p> <p>15. ¿Juegas con tu familia en casa?</p> |

Instrumentos: Anexo 02

Tabla 4 Dimensión los juegos

| | | Los juegos desarrollan el aprendizaje | | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|---------------------------------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Logrado | Frecuencia | Porcentaje | | |
| | Logrado | 60 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Figura 1 Dimensión los juegos



Nota. En la tabla 4 y figura1, se puede evidenciar que la dimensión de juego (60=100%) se encuentra en el nivel positivo

Anexo 03

Tabla 5 Dimensión juego motor

| | | El juego motor desarrolla el aprendizaje | | | |
|--------|---------|--|------------|-------------------|----------------------|
| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Válido | Logrado | 60 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Figura 2 Dimensión Juego motor



Nota. En la tabla 5y figura 2, se puede evidenciar que la dimensión de juego motor (30=100%) se encuentra en el nivel positivo

Anexo 04

Tabla 6 Dimensión juego simbólico

| | | El juego simbólico desarrolla el aprendizaje | | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|--|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Logrado | Frecuencia | Porcentaje | | |
| | Logrado | 60 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Figura 3 *Dimensión juego simbólico*



Nota. En la tabla 6 y figura 3, se puede evidenciar que la dimensión de juego simbólico (30=100%) se encuentra en el nivel positivo.

Anexo 05

Tabla 7 Dimensión juego en regla

| | | El juego reglado desarrolla el aprendizaje | | | |
|--------|---------|--|------------|----------------------|-------------------------|
| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Válido | Logrado | 60 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Figura 4 Dimensión Juego en regla



Nota. En la tabla 7 y figura 4, se puede evidenciar que la dimensión de juego en regla (30=100%) se encuentra en el nivel positivo.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO**

Formulario para la validez de contenido: *desarrollo del aprendizaje a través del juego*

Información General del Juez:

| | |
|--|---|
| Nombres y apellidos | Carmen Violeta Jara Silverio |
| Área de formación profesional | Educación Inicial |
| Grado académico | Maestría |
| Tiempo de experiencia profesional (desde la obtención del título) | Mención en: Administración en educación 7 años |
| Otros estudios | Diplomado en terapia de lenguaje oral |

Criterios de Calificación

Relevancia

| | | | |
|----------------|----------------|-----------|----------------------|
| Nada relevante | Poco relevante | Relevante | Totalmente relevante |
| 0 | 1 | 2 | 3 |

Coherencia

| | | | |
|----------------|----------------|-----------|----------------------|
| Nada coherente | Poco coherente | Coherente | Totalmente coherente |
| 0 | 1 | 2 | 3 |

Claridad

| | | | |
|------------|------------|-------|------------------|
| Nada claro | Poco claro | Claro | Totalmente claro |
| 0 | 1 | 2 | 3 |



Solicito: Validación de Instrumentos a través de juicio de expertos

Licenciada: Fresia Rosana Arrieta Amaro

Presente.-

Reciba nuestro cordial saludo. Las suscritas: **Camacho Bermudez, Ines y Suca Rojas, Patricia**; estudiantes del II ciclo programa de Licenciatura del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico, nos dirigimos a Ud. con la finalidad de validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar la investigación.

El título de la investigación es: **"DESARROLLO DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LOS JUEGOS EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VIRGEN MARÍA", LIMA"** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en tema de educación y/o investigación.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene lo siguiente:

- A. Carta de presentación.
- B. Matriz de consistencia de la investigación
- C. Formulario de validez de contenido por jueces
- D. Instrumento de aplicación

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración, me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Santiago de Surco, 19 de febrero del 2020

Inés Camacho Bermúdez
DNI N° 10031244

Patricia Suca Rojas
DNI N° 40065820

Asesor(a): Nelson Pauca Gonzales



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO**

Formulario para la validez de contenido: *desarrollo del aprendizaje a través del juego*

Información General del Juez:

| | |
|---|---|
| Nombres y apellidos | Fresia Rosana Arrieta Amaro |
| Área de formación profesional | Educación Inicial |
| Grado académico | Profesora Mención en: Profesora |
| Tiempo de experiencia profesional (desde la obtención del título) | 30 años Diplomado en Gestión Educativa |

Otros estudios

Criterios de Calificación

Relevancia

| | | | |
|----------------|----------------|-----------|----------------------|
| Nada relevante | Poco relevante | Relevante | Totalmente relevante |
| 0 | 1 | 2 | 3 |

Coherencia

| | | | |
|----------------|----------------|-----------|----------------------|
| Nada coherente | Poco coherente | Coherente | Totalmente coherente |
| 0 | 1 | 2 | 3 |

Claridad

| | | | |
|------------|------------|-------|------------------|
| Nada claro | Poco claro | Claro | Totalmente claro |
| 0 | 1 | 2 | 3 |

| Dim. | Nº | Variable: Desarrollo del aprendizaje a través de ITEMS | | Relevancia | | | Coherencia | | | Claridad | | | sugerencia | | | |
|-----------------|----|--|--|------------|---|---|------------|---|---|----------|---|---|------------|---|---|--|
| | | | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | | 1 | 2 | 3 |
| | 1 | ¿Cuándo juegas a saltar aprendes a contar? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| | 2 | ¿Agrupar las pelotas de diferentes colores a la hora de jugar? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| Juego motor | 3 | ¿Cuándo juegas con los aros, ordenas de acuerdo a su tamaño? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | ¿Cuándo juegas a usar los aros por su tamaño? |
| Juego motor | 4 | ¿Te gusta jugar en el aula de psicomotricidad? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| Juego motor | 5 | ¿Cuándo juegas en el aula de psicomotricidad ¿crees que mueves todo tu cuerpo? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| Juego motor | 6 | ¿Te gusta jugar a la escondida con tus compañeros y compañeras? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| Juego simbólico | 7 | ¿Cuándo juegas a mundo ¿saltas con un solo pie? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | ¿Conoces el juego de mundo? |
| Juego simbólico | 8 | ¿Te gustaría hacer torres altas con lego? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | ¿Saltar con un pie? |
| Juego simbólico | 9 | ¿Te gusta imitar a la mamá cuando juegas a la casita? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | ¿Cuándo juegas a la casita ¿juegas con tus amigos? |
| Juego simbólico | 10 | ¿Te gusta imitar a los animales cuando juegas? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| Juego en reglas | 11 | ¿Para jugar ¿Establecen normas de convivencia? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| Juego en reglas | 12 | Tus compañeros ¿respetan las normas de convivencia? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| Juego en reglas | 13 | ¿Te parece bien la norma acerca de no pegar cuando juegas? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| Juego en reglas | 14 | ¿Te gustan los juegos que practicaban de niño de tus padres? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | ¿Conoces algún juego que tus papas jugaban? |
| Juego en reglas | 15 | ¿Juegas con tu familia en casa? | | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador

ARRIETA AMARO FRESIA

DNI : 09298524

DNI


 Firma

Santiago de Surco, 19 febrero del 2020



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO**

Formulario para la validez de contenido: *desarrollo del aprendizaje a través del juego*

Información General del Juez:

| | |
|--|---|
| Nombres y apellidos | Erick Adrián Cajavilca Serna |
| Área de formación profesional | Profesor Lengua Española - Literatura |
| Grado académico | Docente |
| Tiempo de experiencia profesional (desde la obtención del título) | Mención en: Licenciado 5 años |
| Otros estudios | Curso de Italiano en Facultad Idiomas de la Universidad Enrique Guzmán y Valle |

Criterios de Calificación

Relevancia

| | | | |
|----------------|----------------|-----------|----------------------|
| Nada relevante | Poco relevante | Relevante | Totalmente relevante |
| 0 | 1 | 2 | 3 |

Coherencia

| | | | |
|----------------|----------------|-----------|----------------------|
| Nada coherente | Poco coherente | Coherente | Totalmente coherente |
| 0 | 1 | 2 | 3 |

Claridad

| | | | |
|------------|------------|-------|------------------|
| Nada claro | Poco claro | Claro | Totalmente claro |
| 0 | 1 | 2 | 3 |

| Dim. | N° | Variable: desarrollo del aprendizaje | | | | | | | | | | | | sugerencia | | | | |
|-----------------|----|--------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|------------|---|---|---|--|
| | | ITEMS | | | | | | | | | | | | | | | | |
| juego motor | 1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | Verificar si todas las presuntas deben ser en 2da persona o 3ra. |
| | 2 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| juego motor | 4 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| | 5 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| juego simbólico | 6 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| | 7 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| juego simbólico | 8 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| | 10 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| juego en reglas | 11 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| | 12 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| | 13 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| juego en reglas | 14 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| | 15 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | |

Opinión de aplicabilidad: Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador : Cajavica Luna, Erick

DNI : 4629851


Firma

Santiago de Surco, 20 febrero del 2020



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA MONTEERRICO**

Cuestionario para evaluar el aprendizaje a través del juego

Instrucciones:

El presente cuestionario tiene el propósito de recoger la información sobre desarrollo del aprendizaje a través del juego. Por lo que se le pide a usted se sirva a completar y marcar de forma objetiva la valoración que le asigna a cada ítem marcando con un aspa dentro de la escala establecida.

Datos generales:

Sexo : Mujer () Varón () Edad : _____

Nivel de estudio : Inicial () Primaria () Secundaria ()

Grado : _____

Puntuación

1 = No 2 = Si

| Dim | N° | Ítems | Escala | |
|-----------------|----|---|--------|----|
| Juego motor | 1 | ¿Cuándo juegas a saltar aprendes a contar? | NO | SI |
| | 2 | ¿Agrupas las pelotas utilizando su color cuando juegas? | NO | SI |
| | 3 | ¿Cuándo juegas puedes ordenar los aros por su tamaño? | NO | SI |
| | 4 | ¿Te gusta jugar en el aula de psicomotricidad? | NO | SI |
| | 5 | Cuando juegas en el aula de psicomotricidad ¿utilizas todo el cuerpo? | NO | SI |
| Juego simbólico | 6 | ¿Te gusta jugar a la escondida con tus compañeros y compañeras? | NO | SI |
| | 7 | Cuando juegas a mundo ¿saltas con un solo pie? | NO | SI |
| | 8 | ¿Te gustaría hacer torres altas con lego? | NO | SI |
| | 9 | Cuando juegas a la casita, ¿te gusta imitar a mamá? | NO | SI |
| | 10 | ¿Te gusta imitar a los animales cuando juegas? | NO | SI |
| Juego en reglas | 11 | Para jugar ¿Establecen normas de convivencia? | NO | SI |
| | 12 | Tus compañeros ¿respetan las normas de convivencia? | NO | SI |
| | 13 | ¿Te parece bien los acuerdos establecidos para la convivencia? | NO | SI |
| | 14 | ¿Conoces algún juego que tus papas jugaban? | NO | SI |
| | 15 | ¿Juegas con tu familia en casa? | NO | SI |

CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LOS JUEGOS

1. I.E.I: “Virgen María”

2. Edad: 5 años

3 Niño: _____

4 Turno: _____ Aula: _____

Instrucciones: Marca la carita feliz si realizas la acción y la carita triste si no la realizas:



I. Juego motor

1. ¿Cuándo juegas a saltar aprendes a contar?



2. ¿Agrupas las pelotas utilizando su color cuando juegas?



3. ¿Cuándo juegas puedes ordenar los aros por su tamaño?



4. ¿Te gusta jugar en el aula de psicomotricidad?



5. Cuando juegas en el aula de psicomotricidad ¿utilizas todo el cuerpo?



II. Juego simbólico

6. ¿Te gusta jugar a la escondida con tus compañeros y compañeras?



7. Cuando juegas a mundo ¿Saltas con un solo pie?



8. ¿Te gustaría hacer torres altas con lego?



9. Cuando juegas a la casita, ¿Te gusta imitar a mamá?



10 ¿Te gusta imitar a los animales cuando juegas?



III. Juegos en reglas

11 Para jugar ¿Establecen normas de convivencia?



12 Tus compañeros ¿Respetan las normas de convivencia?



13 ¿Te parece bien los acuerdos establecidos para la convivencia?



14 ¿Te gustan los juegos que practicaban de niño tus padres?



15 ¿Juegas con tu familia en casa?



**Nómina de estudiantes de grupo piloto I.E. N° 7077 – “Virgen Del Carmen”
Villa El Salvador - UGEL 01 S.J.M**

Aula: “Azul”

Edad: 5 Años.

Profesora: Lic. Diana Aguilar Zevallos

Turno: Mañana

| N° | Apellidos Y Nombres | Sexo | Fecha De Nacimiento | DNI |
|-----------|-------------------------------------|-------------|----------------------------|------------|
| 1. | ALBINO CUADROS, Thiago David | M | 07/05/2014 | 78692286 |
| 2. | APAZA QUISPE, Samhara Isabel | F | 01/05/2016 | 79093038 |
| 3. | AYALA SANTARIA, Jhon Antony | M | SIN DNI | |
| 4. | CASTILLO PRETEL, Uriel Jheremy | M | 07/10/2014 | 78793333 |
| 5. | CHIPANA SANTARIA, Kelly Zamira Nora | F | 15/05/2014 | 78592783 |
| 6. | CHOCCE VARGAS, Jhamileth | F | 23/06/2014 | 80712532 |
| 7. | COTARMA HUAMAN, Yamela | F | 01/06/2014 | 78626289 |
| 8. | ENCISO ESPINOZA, Orlando Lonidas | M | 02/06/2014 | 78668121 |
| 9. | ESCALANTE JIMENEZ, Lia Dayanne | F | 09/09/2014 | 78748188 |
| 10. | FLORES ROBLEDO, Sheryl Madrid | F | 21/05/2014 | 81227396 |
| 11. | FLORES TAFUR, Lyam Manuel | M | 18/09/2014 | 78794866 |
| 12. | GALARZA MENDOZA, Katuska Naomi | F | 14/10/2014 | 78832351 |
| 13. | GOMEZ QUISPE, Jheremy Dylan | M | 10/03/2015 | 79035656 |
| 14. | GONZALES RAMIREZ, Raúl Enmanuel | M | 02/04/2014 | 78553058 |
| 15. | GUEVARA URBINA, Joshua Neymar | M | 02/09/2014 | 78816478 |
| 16. | LOYOLA ENCISO, Vania Ximena | F | 12/01/2015 | 78952568 |
| 17. | NOLORBE GUERRERO Aisha Jandi | F | 05/09/2014 | 78814475 |
| 18. | NUÑEZ BULEGE, NICOL Abigail Santosa | F | 24/01/2015 | 78938598 |
| 19. | PECHIHUA HUARANGA, Sofia Delia | F | 07/08/2014 | 78752547 |
| 20. | PERICHE HUAMAN, Axel Blu | M | 26/03/2015 | 79083741 |
| 21. | QUEVEDO MIJAHUANCA, Adonai Smith | M | 13/12/2014 | 78917838 |
| 22. | QUISPE CASAVILCA, Lucia Jennifer | F | 01/10/2014 | 78797508 |
| 23. | RIVERA DIEGO, Valesca Valentina | F | 27/02/2015 | 79003173 |
| 24. | ROJAS OSORIO, Naiara Ailén | F | 28/12/2014 | 78900263 |
| 25. | ROMAN SOTO, Evan Dereck | M | 11/11/2013 | SIN DNI |
| 26. | ROMERO FERNADEZ, Kiara Rubi | F | 24/03/2014 | 78520994 |
| 27. | URBINA ARANGO, Yak Frankli | M | 27/09/2014 | 78795448 |
| 28. | VARGAS SEDANO, Sherly | F | 15/05/2014 | 78592738 |
| 29. | VARGAS MURGA, Grisselle Yakelin | F | 20/10/2014 | 78854191 |
| 30. | VASQUEZ GUERRA, Yemder Yandeth | M | SIN DNI | |

Nómina de estudiantes de grupo muestra I.E.I. “Virgen María”, San Juan de Miraflores.

Aula: Miski Warma **Edad:** 5 años **Profesora:** Karen Chávez Sparrow

Turno: Mañana

| N° | Apellidos Y Nombres | Sexo | Fecha De Nacimiento | DNI |
|-----------|-------------------------------------|-------------|----------------------------|------------|
| 1 | AQUINO AGUADO, Lyam James | M | 21/05/2014 | 78690959 |
| 2 | ARCE RIOS, THIAGO Liam | M | 22/04/2014 | 78553795 |
| 3 | BRICEÑO HUAYANAY, Luana Marcela | F | 08/11/2014 | 78830316 |
| 4 | CARDENAS MELENDRES, Dylan | M | 14/01/2015 | 78935344 |
| 5 | CASSUSO SALINAS, Jesús Daniel | M | 22/08/2014 | 78732750 |
| 6 | CCOPA VASQUEZ, Abraham | M | 04/11/2014 | 78855700 |
| 7 | CHURA VIDAL, Olenka Ariana | F | 23/08/2014 | 78729187 |
| 8 | CHUYUS CURO, Thiago | M | 05/12/2014 | 78868696 |
| 9 | DIOSES ALBAN, Facundo Mathias | M | 07/09/2014 | 78756261 |
| 10 | DONAYRE GUZMAN, Eyal Liam Brick | M | 14/09/2014 | 78769392 |
| 11 | ESPINOZA ESLAVA, Hilary Brianna | F | 27/01/2015 | 78944788 |
| 12 | GARCIA GUTIERREZ, Fausto Antonio | M | 13/03/2015 | 81627195 |
| 13 | HILARIO CALSIN, Brithany Darlin | F | 10/02/2015 | 78967065 |
| 14 | HUAMAN QUIQUIJANA, Jenrry Yorlán | M | 24/06/2014 | 78657060 |
| 15 | HUANACHIN CCOMPE, Jose Andres | M | 28/08/2014 | 78741660 |
| 16 | HUAYANAY CENCARA, Eliam Eyal | M | 24/06/2014 | 78642440 |
| 17 | LANDEO RODRIGUEZ, Yuhanna Mazzielle | F | 16/02/2015 | 78968064 |
| 18 | LEIVA ISLA, Rodrigo Jesús | M | 13/09/2014 | 78755788 |
| 19 | MORON SAYAN, Mario Gael | M | 04/09/2014 | 78755700 |
| 20 | MUÑICO VILLAVARDE, Eidan | M | 07/11/2014 | 78907348 |
| 21 | NUÑEZ MARCALAYA, Valentina Bianca | F | 02/07/2014 | 78652788 |
| 22 | ORE QUIROZ, Milett Scarleth | F | 15/07/2014 | 78784271 |
| 23 | PALOMINO LOVERA, Facundo Aron | M | 30/09/2014 | 78789788 |
| 24 | PERCA CONTRERAS Jenzy Steven | M | 10/12/2014 | 78892624 |
| 25 | PEREZ ZUÑIGA, Enmanuel Ricardo | M | 13/11/2014 | 81612983 |
| 26 | QUINTANA AYALA, Vallolet Reyshel | F | 23/01/2015 | 78936460 |
| 27 | RIOS VILLACORTA, Lucía Fernanda | F | 15/01/2015 | 78944263 |
| 28 | SANCHEZ ARELLANO, Danna Belen | F | 30/09/2014 | 78778747 |
| 29 | VILLENA QUISPE, Luis Angel | M | 31/12/2014 | 78916444 |
| 30 | ZAPATA CONTRERAS, Jin Li | M | 15/07/2014 | 78784271 |

**Data consolidada de resultados de grupo muestra I.E.I. “Virgen María”, San Juan
de Miraflores**

| Nº | Dimensión Estudiantes Ítems | Juego Motor | | | | | Juego Simbólico | | | | | Juego en Reglas | | | | |
|----|---|--|---|---|--|--|---|---|---|--|--|--|--|--|---|---------------------------------|
| | | ¿Cuándo juegas a saltar aprendes a contar? | ¿Agrupas las pelotas utilizando su color cuando juegas? | ¿Cuándo juegas puedes ordenar los aros por su tamaño? | ¿Te gusta jugar en el aula de psicomotricidad? | ¿Cuándo juegas en el aula de psicomotricidad ¿utilizas todo el cuerpo? | ¿Te gusta jugar a la escondida con tus compañeros y compañeras? | ¿Cuándo juegas a mundo ¿saltas con un solo pie? | ¿Te gustaría hacer torres altas con lego? | ¿Cuándo juegas a la casita, ¿te gusta imitar a mamá? | ¿Te gusta imitar a los animales cuando juegas? | ¿Para jugar ¿Establecen normas de convivencia? | ¿Tus compañeros ¿respetan las normas de convivencia? | ¿Te parece bien los acuerdos establecidos para la convivencia? | ¿Conoces algún juego que tus papas jugaban? | ¿Juegas con tu familia en casa? |
| 1 | AQUINO AGUADO, Lyam James | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 2 | ARCE RIOS, THIAGO Liam | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | BRICEÑO HUAYANAY, Luana Marcela | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 4 | CARDENAS MELENDRES, Dylan | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 5 | CASSUSO SALINAS, Jesús Daniel | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 6 | CCOPA VASQUEZ, Abraham | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 7 | CHURA VIDAL, Olenka Ariana | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 8 | CHUYUS CURO, Thiago | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 9 | DIOSES ALBAN, Facundo Mathias | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 10 | DONAYRE GUZMAN, Eyal Liam Brick | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 11 | ESPINOZA ESLAVA, Hilary Brianna | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 12 | GARCIA GUTIERREZ, Fausto Antonio | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 13 | HILARIO CALSIN, Brithany Darlin | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 14 | HUAMAN QUIQUIJANA, Jenrry Yorlán | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 15 | HUANACHIN CCOMPE, Jose Andres | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 16 | HUAYANAY CENCARA, Eliam Eyal | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 17 | LANDEO RODRIGUEZ, Yuhanna Mazzielle | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 18 | LEIVA ISLA, Rodrigo Jesús | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 19 | MORON SAYAN, Mario Gael | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 20 | MUÑICO VILLAYERDE, Eidan | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 21 | NUÑEZ MARCALAYA, Valentina Bianca | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 22 | ORE QUIROZ, Milett Scarleth | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 23 | PALOMINO LOVERA, Facundo Aron | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 24 | PERCA CONTRERAS Jenzy Steven | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 25 | PEREZ ZUÑIGA, Enmanuel Ricardo | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 26 | QUINTANA AYALA, Vallolet Reyshel | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 27 | RIOS VILLACORTA, Lucía Fernanda | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 28 | SANCHEZ ARELLANO, Danna Belen | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 29 | VILLENA QUISPE, Luis Ángel | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 30 | ZAPATA CONTRERAS, Jin Li | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |