



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL
EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN
JULIACA 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. YANETH VILLAZANTE HUANCA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

JULIACA PERU

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE




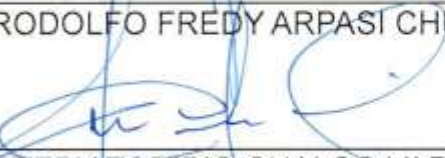
**JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL
EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN
JULIACA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. YANETH VILLAZANTE HUANCA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE	:	 Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
PRIMER MIEMBRO	:	 Dra. DANYA CASTILLO MONROY
SEGUNDO MIEMBRO	:	 Dr. RODOLFO FREDY ARPASÍ CHURA
ASESOR DE TESIS	:	 Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:		GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 137-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 21 de noviembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 17003-2024 presentado por el (la) Bachiller: **YANETH VILLAZANTE HUANCA** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
1ER. MIEMBRO	:	Dra. Danya Castillo Monroy
2DO Miembro	:	Dr. Rodolfo Fredy Arpasi Chura

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el lunes 02 de diciembre a horas 2:00 pm. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas.**

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:

Jurados (3)
Asesor de tesis (1).
Interesado (1)
C.c.
Arch.



11.24
29-11-2024



RESOLUCIÓN N° 141-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 14 de octubre de 2024

VISTOS:

El Expediente: 2024-CU-14371 de fecha 04 de octubre de 2024, del Bach. YANETH VILLAZANTE HUANCA, quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)" que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) Bach. YANETH VILLAZANTE HUANCA, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIAN JULIACA 2024**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corrobora el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) ASESOR (a) Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIAN JULIACA 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RATIFICAR, como ASESOR al (la) Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS.

ARTICULO TERCERO.- DISPONER que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
DECANATO
Dr. Fanny C. Cheltona Páez
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
Dr. Fredy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO
ARCH. 2024



RESOLUCIÓN DECANAL N° 029-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 17 de octubre del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-4684, presentado por el señor (a) **YANETH VILLAZANTE HUANCA** solicitando **APROBACIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01,02) el PROVEIDO N° 029-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N°029-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **YANETH VILLAZANTE HUANCA** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024**, Para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en: **Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgtr. Luis Chayña Aguilar de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación**, emitió la **ficha de opinión de la propuesta de investigación** formato N° 029-2024- aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024**

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO - APROBAR, la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a) **YANETH VILLAZANTE HUANCA**, para optar el título profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**; con el tema titulado: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024**; Correspondiente a la línea de Investigación **Gestión de la Educación**.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO - RECONOCER como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas**.

ARTICULO TERCERO - DISPONER que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.


UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
DECANATURA
Dr. Felix C. Ocharonís Paravickino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)

Regístrese, Comuníquese y Archívese


UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
DIRECCIÓN
Dr. Fredy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

27%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

9%

PUBLICACIONES

19%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	6%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	YANETH VILLAZANTE HUANCA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	75921336
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0009-3451-7618
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01233951
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-9639-3926
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	Dra. DANYA CASTILLO MONROY
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41007095
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	RODOLFO FREDY ARPASI CHURA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02442527



Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACION – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024 País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA Coordenadas. Latitud: 15°29'47.8"S Longitud: 70°09'24.3"W https://maps.app.goo.gl/2xPz94f5lJztqxW87</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	OCTUBRE 2024 – NOVIEMBRE 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01


 UNIVERSIDAD ANDINA
 NESTOR CACERES VELASQUEZ
 DECANATURA
 Dr. Félix C. Delgado Paravicino
 DECANO (E)
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN


 VICERRECTOR
 VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
 OFICINA DE INVESTIGACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Yoneth Villazante Huanca, identificado con DNI Nro. 75924336 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional

Programa de Segunda Especialidad,

Programa de Maestría o Doctorado

Educación Inicial Intercultural Bilingüe

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

"Juegos Didácticos y el Aprendizaje Experiencial en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Julián Juliaca 2024"

Asesorado por: Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 24 de diciembre del 2024



ASESOR



FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi padre Iden Villasante y a mi madre Sara Huanca, cuyo amor incondicional y apoyo constante han sido mi fuente de inspiración a lo largo de este viaje. También quiero dedicar este trabajo a todos los educadores y profesionales que se esfuerzan por transformar la educación.



AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han hecho posible alcanzar esta etapa de mi vida académica. A mis profesores y compañeros de la carrera de educación, por compartir su conocimiento y motivarme a seguir adelante. Cada conversación y colaboración ha dejado una huella en mi formación.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.2. Formulación del problema	4
1.2.1. Problema general.....	4
1.2.2. Problemas específicos.....	4
1.3. Objetivos	4
1.3.1. Objetivo general.....	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	5
1.4. Justificación de la investigación	5
1.4.1. Justificación teórica.....	5
1.4.2. Justificación practica.....	6
1.4.3. Justificación metodológica.....	6
1.4.4. Importancia	6
1.4.5. Alcances	7
1.4.6. Limitaciones	7
1.5. Hipótesis	8
1.5.1. Hipótesis general	8
1.5.2. Hipótesis específicas	8
1.6. Variables	9
1.7. Operacionalización de variables.....	11



CAPITULO II
MARCO TEÓRICO

- 2.1. Antecedentes de la investigación..... 13
 - 2.1.1. A nivel internacional 13
 - 2.1.2. A nivel nacional..... 16
 - 2.1.3. A nivel local. 18
- 2.2. Bases teóricas 20
 - 2.2.1. Juegos como estrategia didáctica. 20
 - 2.2.2. Teorías del juego como estrategia didáctica. 21
 - 2.2.3. Dimensiones de los juegos como estrategia didáctica..... 23
 - 2.2.4. Aprendizaje experiencial..... 25
 - 2.2.5. Teorías referentes al aprendizaje experiencial. 25
 - 2.2.6. Dimensiones aprendizaje experiencial. 31
- 2.3. Conceptos básicos. 33

CAPITULO III
PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

- 3.1. Enfoque de la investigación..... 39
- 3.2. Diseño de la investigación 40
- 3.3. Nivel de investigación 41
- 3.4. Tipo de investigación 41
- 3.5. Población y muestra 42
 - 3.5.1. Población 42
 - 3.5.2. Muestra. 43
- 3.6. Técnicas e instrumentos de investigación..... 44
 - 3.6.1. Técnica..... 44
 - 3.6.2. Instrumentos 44
 - 3.6.3. Escala de valoración de juegos didácticos 45
 - 3.6.4. Escala de valoración de aprendizaje experiencial 46
 - 3.6.5. Criterios de valoración 46
 - 3.6.6. Recolección de datos 48



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación de análisis y resultados	49
4.1.1. Análisis descriptivo de variables	49
4.1.2. Análisis descriptivo de dimensiones	53
4.2. Prueba de normalidad	65
4.3. Prueba de hipótesis	66
4.3.1. Resultado de la prueba de hipótesis general	66
4.3.2. Resultado de la prueba de hipótesis específica	68
4.4. Discusión de resultados.....	73
4.4.1. Comparación resultados.....	73

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

ANEXOS

- Anexo 1: Matriz de consistencia
- Anexo 2: Instrumento de recolección de datos
- Anexo 3: Validación de datos
- Anexo 4: Base de datos
- Anexo 5: Informe de Turnitin de similitud
- Anexo 6: Evidencia fotográfica



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable: Juegos como Estrategia Didáctica	11
Tabla 2 Variables: Aprendizaje experiencial.	12
Tabla 3 Determinación de la población.	43
Tabla 4 Escala de valoración.....	45
Tabla 5 Escala de valoración.....	46
Tabla 6 Escala Likert Juegos didácticos	46
Tabla 7 Escala Likert aprendizaje experiencial	47
Tabla 8 Juegos didácticos	49
Tabla 9 Aprendizaje experiencial.....	51
Tabla 10 Juego Cognitivo.	53
Tabla 11 Juego social emocional.	55
Tabla 12 Juego motora física.	57
Tabla 13 Experiencia directa.	59
Tabla 14 participación emocional	61
Tabla 15 Feedback y Evaluación.....	63
Tabla 16 Prueba de normalidad.	65
Tabla 17 Juegos didácticos y aprendizaje experiencial.	66
Tabla 18 Juego Cognitivo y aprendizaje experiencial.....	68
Tabla 19 Juego Social emocional y aprendizaje experiencial.....	69
Tabla 20 Juego motora física y aprendizaje experiencial.	71
Tabla 21 Matriz de consistencia	9



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Modelo ecosistémico de resiliencia humana Masten y Obradovic.....	29
Figura 2 Juegos didácticos.....	50
Figura 3 Aprendizaje experiencial.....	51
Figura 4 Juego cognitivo	53
Figura 5 Juego social emocional.....	55
Figura 6 Juego motora física.....	57
Figura 7 Experiencia directa.....	59
Figura 8 Participación emocional	61
Figura 9 Feedback y Evaluación	63



RESUMEN

La presente tesis se centra en investigar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje experiencial en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial San Julián de Juliaca durante el año 2024. El objetivo general es determinar cómo los diferentes tipos de juegos didácticos cognitivos, sociales emocionales y de motricidad física impactan el aprendizaje de estos niños. Se plantea la hipótesis de que existe una relación significativa entre la implementación de juegos didácticos y el nivel de aprendizaje experiencial. Para ello, se adopta un enfoque cuantitativo con un método inductivo, utilizando un diseño no experimental de corte transversal. La población objetivo consiste en 73 niños, de los cuales se seleccionará una muestra aleatoria simple de 61, garantizando un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Se utilizará un test de Likert como instrumento psicométrico para recolectar datos. Además, se plantean problemas específicos sobre la relación entre los distintos tipos de juegos y el aprendizaje experiencial, los cuales se abordarán a través de hipótesis que buscan evidenciar la importancia de cada categoría de juego en el desarrollo de habilidades como la experiencia directa, la participación emocional y el feedback. Conclusión el análisis revela una relación positiva y moderada (coeficiente de 0,527 y significación de 0,000) entre los juegos didácticos y el aprendizaje en niños de cinco años, lo que permite rechazar la hipótesis nula. Estos resultados destacan la importancia de integrar juegos didácticos en la educación, fomentando un ambiente interactivo que favorece el desarrollo cognitivo y habilidades sociales y emocionales en los niños.

Palabras clave: Juegos, didáctica, cognición, emocional, motora, físico



ABSTRACT

This thesis focuses on investigating the relationship between educational games and experiential learning in five-year-old children at the San Julián de Juliaca Early Childhood Education Institution during the year 2024. The general objective is to determine how different types of cognitive, social-emotional and physical motor educational games impact the learning of these children. It is hypothesized that there is a significant relationship between the implementation of educational games and the level of experiential learning. To this end, a quantitative approach is adopted with an inductive method, using a non-experimental cross-sectional design. The target population consists of 73 children, from whom a simple random sample of 61 will be selected, guaranteeing a confidence level of 95% and a margin of error of 5%. A Likert test will be used as a psychometric instrument to collect data. In addition, specific issues are raised regarding the relationship between different types of games and experiential learning, which will be addressed through hypotheses that seek to demonstrate the importance of each game category in the development of skills such as direct experience, emotional participation and feedback. Conclusion: The analysis reveals a positive and moderate relationship (coefficient of 0.527 and significance of 0.000) between educational games and learning in five-year-old children, which allows us to reject the null hypothesis. These results highlight the importance of integrating educational games into education, fostering an interactive environment that favors cognitive development and social and emotional skills in children.

Keywords: Games, didactics, cognition, emotional, motor, physical



INTRODUCCIÓN

Capítulo I EL PROBLEMA En Juliaca, el uso de juegos didácticos para el aprendizaje de niños de cinco años enfrenta varios desafíos, como la falta de recursos financieros para adquirir materiales educativos de calidad y la escasa capacitación de los maestros en metodologías lúdicas. Además, muchos docentes y padres prefieren enfoques tradicionales por desconocimiento de los beneficios del juego, mientras que la infraestructura escolar es deficiente y no se adecúa para actividades lúdicas. También, los niños de entornos desfavorecidos tienen un acceso limitado a juegos educativos, y evaluar el progreso a través del juego resulta más complejo que con métodos tradicionales, lo que afecta su aprendizaje cognitivo. ¿Existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje experiencial en niños de cinco años de la institución educativa inicial san Julián Juliaca 2024?

Capítulo II MARCO TEÓRICO Los juegos como estrategia didáctica son actividades estructuradas en contextos educativos que facilitan el aprendizaje integral de los niños, fomentando su motivación y participación. Estas actividades versátiles abordan diversos contenidos curriculares y se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje, promoviendo el desarrollo cognitivo, socioemocional y físico. El aprendizaje experiencial es un método educativo que se centra en la adquisición de conocimientos y habilidades a través de la experiencia directa y reflexiva, promoviendo la participación activa del estudiante. Este enfoque valora la reflexión crítica y la transferencia de aprendizajes a nuevas situaciones, reconociendo la importancia de las emociones en el proceso educativo.

Capítulo III PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO Enfoque: Cuantitativo
Método: Inductivo Tipo: Descriptivo correlacional Nivel de estudio: Básico Diseño:



No Experimental de corte transversal. Unidad de análisis: Pacientes niños de 5 años Población: $N = 73$ Muestra aleatoria simple: $n = 61$ probabilístico aleatorio al 95% de confiabilidad y con un error máximo tolerado del 5%). Técnica psicométrica Instrumentos: test de Likert

Capítulo IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN Se aceptó la hipótesis alternativa, encontrando que la correlación de Spearman entre los juegos didácticos y el aprendizaje en niños de cinco años es de 0,527, lo que indica una correlación positiva moderada. Este hallazgo sugiere que un mayor uso de juegos didácticos está vinculado a un mejor aprendizaje, con un valor de significancia de 0,000 que refuerza la validez de los resultados

Conclusiones se encontró una relación positiva y moderada (coeficiente de 0,527, significación de 0,000) entre los juegos didácticos y el aprendizaje en niños de cinco años, lo que permite rechazar la hipótesis nula. Estos resultados destacan la importancia de integrar juegos didácticos en la educación, favoreciendo el desarrollo cognitivo y las habilidades sociales y emocionales de los niños.

Recomendaciones se recomienda a los educadores integrar sistemáticamente juegos didácticos en sus prácticas pedagógicas, diseñando un currículo que fomente el aprendizaje experiencial y capacitando a los docentes en su uso. Además, se sugiere fomentar la colaboración entre padres y educadores, así como realizar estudios adicionales sobre el impacto de diferentes tipos de juegos didácticos en el desarrollo infantil para optimizar las estrategias educativas.



Bibliografía La bibliografía de esta tesis incluye una variedad de fuentes académicas y estudios relevantes que respaldan la investigación sobre la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje experiencial en niños de cinco años.



CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

UNESCO (2019) El aprendizaje de niños de cinco años en países en desarrollo enfrenta diversos desafíos, pero también se presentan oportunidades significativas para mejorar su educación y desarrollo integral. A continuación, se presentan algunos aspectos clave relacionados con este tema: En muchos países en desarrollo, el acceso a la educación preescolar es limitado debido a la falta de infraestructura, recursos y políticas gubernamentales que apoyen la educación temprana. Banco Mundial (2019) En países de tercer mundo, esto puede resultar en bajas tasas de matrícula en educación preescolar; La calidad de la educación en estos países a menudo se ve comprometida por la falta de maestros capacitados, materiales educativos adecuados y metodologías pedagógicas apropiadas. Muchos maestros no reciben formación específica en educación infantil, lo que afecta la calidad del aprendizaje; Las condiciones de infraestructura de las aulas pueden ser inadecuadas, con instalaciones mal equipadas y hacinamiento. Esto dificulta la creación de un ambiente propicio para



el aprendizaje y el desarrollo; La pobreza, la malnutrición y la falta de acceso a servicios de salud afectan significativamente el desarrollo cognitivo y físico de los niños. Estos factores pueden limitar la capacidad de los niños para participar plenamente en actividades educativas; En algunas comunidades, los padres pueden no estar suficientemente informados sobre la importancia de la educación temprana o no tener los recursos necesarios para apoyar el aprendizaje de sus hijos en el hogar.

La educación en Perú Ministerio de Educación del Perú MINEDU (2020) para niños menores de cinco años, conocida como educación inicial, es una etapa fundamental del sistema educativo del país. A continuación, se presentan algunos aspectos clave sobre la situación actual y los desafíos de la educación inicial en Perú: La cobertura educativa en la educación inicial ha aumentado en los últimos años, pero aún existen brechas significativas, especialmente en áreas rurales y comunidades indígenas. Según datos del Ministerio de Educación, la matrícula en educación inicial ha mejorado, pero la tasa de asistencia de niños de 3 a 5 años todavía no alcanza el 100%. En zonas rurales y comunidades indígenas, el acceso a la educación inicial es limitado. Factores como la dispersión geográfica y la falta de infraestructura adecuada dificultan la cobertura. Existen disparidades significativas entre las áreas urbanas y rurales en términos de acceso y calidad de la educación inicial. La calidad de la educación inicial varía considerablemente.

En Juliaca, como en muchas otras localidades, el uso de juegos didácticos para el aprendizaje de niños de cinco años puede enfrentar posibles problemas: Las escuelas carecen de recursos financieros suficientes para adquirir



materiales educativos y juegos de calidad, esto a causa de limitaciones presupuestarias y escasa inversión en infraestructura y materiales educativos; Los maestros pueden no estar suficientemente capacitados para integrar juegos de manera efectiva en el currículo educativo, por la falta de programas de formación y actualización profesional específica en metodologías lúdicas y estrategias didácticas basadas en el juego, la nueva generación de niños exige que algunos docentes y padres pueden mostrar resistencia a métodos de enseñanza no tradicionales, prefiriendo enfoques más convencionales, esto por desconocimiento de los beneficios del juego en el aprendizaje y la falta de evidencia tangible en su contexto inmediato; Las instituciones educativas no cuentan con espacios físicos adecuados para realizar actividades lúdicas de manera segura y efectiva, por consecuencia la infraestructura escolar es deficiente a la falta de planificación para incluir áreas dedicadas al juego y actividades recreativas; Los niños de entornos desfavorecidos tienen menos acceso a juegos educativos tanto en la escuela como en el hogar, por lo que la pobreza y las desigualdades socioeconómicas limitan el acceso a materiales y oportunidades de aprendizaje lúdico; Se evalúa el progreso y el aprendizaje a través del juego puede ser más complejo que mediante métodos tradicionales, la falta de herramientas y metodologías adecuadas para medir el impacto del juego en el aprendizaje de manera cuantificable, por lo que está en riesgo la cognición en el aprendizaje del niño.



1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

- ¿Existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje experiencial en niños de cinco años de la institución educativa inicial san Julián Juliaca 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo se relaciona los juegos cognitivos en el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024?
- ¿Cómo se relaciona los juegos sociales y emocionales en el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024?
- ¿Cómo se relaciona los juegos motores y físicos en el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general.

- Determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial san Julián Juliaca 2024.



1.3.2. Objetivos específicos.

- Determinar la relación de lo cognitivo y el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024.
- Determinar la relación de lo social emocional y aprendizaje experiencial de niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024.
- Determinar la relación entre lo motora físico y el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación teórica

Se realiza este estudio por que existe la necesidad de cubrir vacios de los otros estudios científicos, la necesidad de alertar que existen atractivas tecnicas de aprendisaje integral para los niños en la utilización de los juegos didácticos en la educación, está respaldada por teorías de desarrollo cognitivo y socioemocional, así como por evidencia empírica que demuestra sus beneficios. Integrar los juegos en el entorno educativo no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también promueve el desarrollo integral de los niños, preparándolos para futuros desafíos académicos y personales. Por lo tanto, es fundamental que las instituciones educativas y los educadores adopten y promuevan prácticas pedagógicas que incluyan el juego como una herramienta central en el proceso de enseñanza aprendizaje.



1.4.2. Justificación practica

Nos permite ayudar a mejorar las deficiencias existentes dentro de los centros educativos de lo importante que son los juegos didácticos la misma que debe de ser promovida bajo una metodología efectiva y práctica para desarrollar el proceso cognitivo, social, emocional y físico. Al crear un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo, donde se fomente una educación integral que prepara a los niños para enfrentar futuros desafíos académicos y personales.

1.4.3. Justificación metodológica

La elección de una metodología de investigación para identificar adecuadamente la relación entre las variables es crucial como se estructura la investigación en la efectividad de los juegos didácticos en el aprendizaje de niños de cinco años. Dado el objetivo es determinar cómo los juegos influyen en diversas áreas del desarrollo infantil cognitivo, social, emocional y físico, una metodología que combine enfoques cuantitativos es la más apropiada.

1.4.4. Importancia

Los juegos didácticos son fundamentales en el aprendizaje experiencial, especialmente en niños de cinco años, ya que fomentan un entorno educativo interactivo y dinámico que facilita la adquisición de conocimientos. Al involucrar a los niños en actividades lúdicas, se estimulan habilidades cognitivas, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, al mismo tiempo que se promueven habilidades sociales y emocionales, como la colaboración y la empatía. Estos juegos permiten a los niños aprender de manera activa y significativa, experimentando situaciones reales y aplicando conceptos teóricos



en un contexto práctico. Además, contribuyen a un desarrollo integral, ya que no solo enfocan el aprendizaje en lo académico, sino que también cultivan competencias esenciales para la vida, preparando a los niños para enfrentar desafíos futuros en un entorno cada vez más complejo.

1.4.5. Alcances

El alcance de la investigación sobre juegos didácticos y el aprendizaje experiencial en niños de cinco años es amplio y significativo, ya que se centra en comprender cómo la implementación de estrategias lúdicas puede mejorar no solo el rendimiento académico, sino también el desarrollo integral de los niños. Esta investigación permite explorar diversas dimensiones del aprendizaje, incluyendo habilidades cognitivas, sociales y emocionales, ofreciendo la efectividad de diferentes tipos de juegos en contextos educativos. Además, se busca proporcionar recomendaciones prácticas para educadores y responsables de políticas educativas, promoviendo la incorporación de juegos didácticos en los currículos de educación inicial. Los hallazgos de esta investigación pueden influir en futuras prácticas pedagógicas y en la formulación de estrategias que favorezcan un aprendizaje activo y significativo, adaptado a las necesidades de los niños en sus primeras etapas de desarrollo.

1.4.6. Limitaciones

La investigación presenta algunas limitaciones que deben ser consideradas. es importante señalar que factores externos, como el entorno familiar y social, pueden influir en el aprendizaje de los niños, pero no fueron considerados en este estudio. Estas limitaciones sugieren la necesidad de realizar investigaciones



adicionales con muestras más amplias y diversas, así como enfoques metodológicos que permitan un análisis más profundo.

1.5. Hipótesis

1.5.1. Hipótesis general

- **Hi** Existe una relación significativa entre los juegos didácticos y el nivel de aprendizaje experiencial en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial San Julián de Juliaca 2024.
- **Ho** No existe una relación significativa entre los juegos didácticos y el nivel de aprendizaje experiencial en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial San Julián de Juliaca 2024.

1.5.2. Hipótesis específicas

- Existe una relación significativa entre las actividades lúdicas cognitivas y el nivel de aprendizaje experiencial en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial San Julián de Juliaca en 2024.
- Existe una relación significativa entre las actividades lúdicas que fomentan el desarrollo social emocional y el nivel de aprendizaje experiencial en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial San Julián de Juliaca en 2024.
- Existe una relación significativa entre las actividades lúdicas que promueven el desarrollo motor físico y el nivel de aprendizaje experiencial en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial San Julián de Juliaca en 2024.

–

1.6. Variables

Definición conceptual Juegos didácticos.

Los juegos didácticos son herramientas pedagógicas diseñadas para facilitar el aprendizaje de conceptos, habilidades y conocimientos a través de la interacción lúdica. Estos juegos pueden adoptar diversas formas, como juegos de mesa, actividades físicas, juegos de rol, o plataformas digitales, y están estructurados para fomentar la participación activa de los estudiantes. Su principal objetivo es crear un ambiente educativo dinámico y motivador, donde los niños pueden explorar, experimentar y aplicar lo aprendido de manera práctica. Al combinar el entretenimiento con el aprendizaje, los juegos didácticos promueven el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, facilitando la adquisición de competencias esenciales de forma efectiva y divertida.

Definición operacional juegos didácticos

Esta variable Juegos didácticos fue medido con el psicométrico de la escala de Likert se refiere a la aplicación de principios psicológicos y estadísticos para diseñar, validar y analizar cuestionarios que emplean esta escala para medir actitudes, opiniones o percepciones. La escala de Likert, que se usó consta de 5 puntos esto permite a los participantes expresar el grado en que están de acuerdo o en desacuerdo con una serie de afirmaciones.

Definición conceptual aprendizaje experiencial

El aprendizaje experiencial es un enfoque pedagógico que se basa en la idea de que el conocimiento y las habilidades se adquieren de manera más efectiva a través de la experiencia directa y la reflexión activa sobre esas experiencias. Este tipo de aprendizaje enfatiza la participación activa del



estudiante en actividades prácticas, proporcionando oportunidades para que los individuos se enfrenten a situaciones reales, experimenten, reflexionen y luego apliquen lo aprendido a nuevas situaciones. Al integrar la experiencia con la reflexión, el aprendizaje experiencial permite a los estudiantes desarrollar una comprensión más profunda y duradera de los conceptos, habilidades y principios, facilitando la conexión entre la teoría y la práctica. Este enfoque promueve la autonomía del estudiante, el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas, al tiempo que fomenta una comprensión más significativa y personalizada del contenido educativo.

Definición operacional aprendizaje experiencial

Esta variable aprendizaje experiencial fue medido con el psicométrico, la escala de Likert se evalúa en términos de validez y confiabilidad. Validez se refiere a la capacidad de la escala para medir de manera precisa el constructo que pretende evaluar, mientras que confiabilidad se refiere a la consistencia y estabilidad de las respuestas a lo largo del tiempo y entre diferentes evaluadores.



1.7. Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable: Juegos como Estrategia Didáctica

Variable	Dimensión	Indicador	N° de Ítems	Niveles Y Rangos	Tipo de variable
Juegos didácticos	Juego Cognitivo.	Participación en Actividades de Resolución de Problemas	Pregunta 1		Cuantitativa
		Desarrollo del Lenguaje y la Comunicación	Pregunta 2		
		Comprensión de Conceptos Básicos	Pregunta 3		
		Estimulación de la Memoria y la Atención	Pregunta 4		
		Desarrollo del Pensamiento Lógico	Pregunta 5		
		Aplicación de Habilidades Académicas	Pregunta 6		
		Interacción Social Positiva	Pregunta 7		
	Juego Social emocional	Desarrollo de Habilidades de Comunicación y Empatía	Pregunta 8	1.No es capaz	
		Resolución de Conflictos	Pregunta 9	2.Se complica	
		Autoestima y Confianza	Pregunta 10	3.Tiene Nociones	
		Regulación Emocional	Pregunta 11	4.No se complica	
		Inclusión y Participación Equitativa	Pregunta 12	5.Si es capaz	
		Desarrollo de Habilidades Motoras Gruesas	Pregunta 13		
	Juego Motora Física.	Coordinación y Equilibrio	Pregunta 14		
		Manipulación de Objetos	Pregunta 15		
		Exploración del Entorno	Pregunta 16		
		Desarrollo de Habilidades Motrices Finas	Pregunta 17		



Tabla 2

Variables: Aprendizaje experiencial.

Variable	Dimensión	Indicador	Nº de Ítems	Niveles Y Rangos	Tipo de variable	
Aprendizaje experiencial	Experiencia Directa.	Participación Activa.	Pregunta 18	1.No es capaz 2. Se complica 3. Tiene Nociones 4. no se complica 5. Si es capaz	Cuantitativa	
		Interacción con el Entorno.	Pregunta 19			
		Resolución de Problemas Prácticos.	Pregunta 20			
		Desarrollo de Habilidades Prácticas	Pregunta 21			
		Reflexión Crítica.	Pregunta 22			
		Transferencia de Aprendizaje.	Pregunta 23			
		Expresión de Emociones Positivas:	Pregunta 24			
		Motivación y Persistencia:	Pregunta 25			
		Respuestas Emocionales Adaptativas:	Pregunta 26			
	Participación Emocional.	Construcción de Relaciones	Pregunta 27			
		Autoconciencia Emocional	Pregunta 28			
		Afecto hacia el Aprendizaje	Pregunta 29			
		Frecuencia y Oportunidad.	Pregunta 30			
		Impacto en el Aprendizaje.	Pregunta 31			
		Motivación y Autoeficacia.	Pregunta 32			
		Diálogo y Comunicación.	Pregunta 33			
		Autoevaluación y Reflexión.	Pregunta 34			
		Retroalimentación Multidimensional.	Pregunta 36			
		Feedback y Evaluación.				



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.

2.1.1. A nivel internacional

Ginsburg (2019) El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo, ya que contribuye al bienestar cognitivo, físico, social y emocional de los niños y adolescentes. Además, proporciona una oportunidad valiosa para que los padres interactúen plenamente con sus hijos. Sin embargo, a pesar de los numerosos beneficios que ofrece el juego tanto para los niños como para los padres, el tiempo dedicado al juego libre se ha reducido significativamente para algunos niños. Este informe aborda varios factores que han llevado a esta reducción en el juego, como un estilo de vida acelerado, cambios en la estructura familiar y una mayor atención a actividades académicas y de enriquecimiento, en detrimento del juego libre y centrado en los niños. Asimismo, proporciona pautas sobre cómo los pediatras pueden abogar por el juego, ayudando a las familias, los sistemas escolares y las comunidades a encontrar el equilibrio adecuado



para garantizar que el juego siga siendo una parte protegida y crucial del desarrollo infantil.

Irvin (2017) Esta revisión de literatura resalta la importancia del juego para todos los primeros aprendices. Comienza explorando la historia del juego y su influencia en la evolución de la dinámica familiar a lo largo del tiempo. Se ha demostrado que el juego ofrece una manera segura y necesaria para que los jóvenes practiquen una variedad de habilidades para la vida, como la resolución de problemas en grupos y el desarrollo de habilidades lingüísticas. A través del juego diario, los niños adquieren experiencias valiosas que apoyan su crecimiento y se reflejan en la edad adulta. La investigación sugiere que el juego es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales, conductuales, lingüísticas y cognitivas, que son beneficiosas tanto en la infancia como en la vida adulta. Dado los beneficios cruciales que ofrece el juego para los niños en desarrollo, es esencial que educadores, administradores y familias cuenten con investigaciones específicas que respalden su importancia y los beneficios que aporta a los jóvenes aprendices.

Parker (2022) El juego como método de enseñanza se ha convertido en una estrategia importante para fomentar la participación, inclusión y desarrollo de habilidades en los estudiantes, incluso más allá de la etapa preescolar. Sin embargo, a pesar del respaldo de políticos, investigadores y educadores, la implementación efectiva del aprendizaje a través del juego en el entorno escolar formal enfrenta desafíos debido a la falta de evidencia y orientación práctica. Este artículo aborda esta brecha presentando estudios empíricos que muestran cómo los niños pueden desarrollar una variedad de habilidades participando



activamente en un aprendizaje que es divertido, significativo, interactivo y repetitivo. Los autores proponen una definición amplia de aprendizaje a través del juego en el contexto escolar y resumen los principales hallazgos de estudios internacionales sobre su impacto. Además, identifican cuatro desafíos clave que contribuyen a la brecha entre la política y la práctica educativa, y proponen un marco para abordar estos desafíos y facilitar la implementación exitosa del aprendizaje a través del juego.

Ramos (2019) Este artículo analiza cómo los videojuegos comerciales contemporáneos pueden ser útiles para educar a los jugadores y ayudarlos a adquirir habilidades esenciales para desenvolverse mejor en la sociedad actual. Examina la problemática de la educación formal, que no está respondiendo adecuadamente a la complejidad del entorno actual, y utiliza el paradigma del pensamiento complejo y los siete saberes para la educación propuestos por Edgar Morin. Además, ofrece algunas ideas útiles para docentes interesados en utilizar videojuegos como herramientas pedagógicas en el aula.

Herrero (2021) El artículo explora cómo los videojuegos deportivos pueden beneficiar el desarrollo de habilidades cognitivas en adolescentes. Destaca que tanto el deporte como el juego son fundamentales en la vida de los adolescentes, ocupando gran parte de su tiempo libre ya sea como participantes o espectadores. Los videojuegos deportivos combinan entretenimiento, desarrollo físico, estímulo psicológico y competencia. Se basa en un estudio etnográfico en el ámbito de la Educación Física, donde se utilizan estos juegos para integrar el deporte real y virtual en el aula, promoviendo así habilidades

cognitivas que permiten a los adolescentes reflexionar sobre la relación entre el contenido del juego y situaciones reales de actividad deportiva.

2.1.2. A nivel nacional.

Robles (2022) La educación en Perú ha enfrentado desafíos debido a la pandemia, particularmente en la enseñanza de ciencias matemáticas. Este estudio buscó determinar cómo el uso de juegos como estrategia didáctica podría mejorar el aprendizaje de probabilidades en estudiantes universitarios de estadística aplicada en la UNMSM en 2022. Se llevó a cabo un estudio cuasiexperimental con 59 participantes, dividiendo a los estudiantes en grupos experimental y de control. Se administraron pruebas de conocimiento en dos momentos diferentes, con el grupo experimental recibiendo un programa de juegos entre las evaluaciones. Se encontraron diferencias significativas entre ambos grupos y en las dimensiones de la variable dependiente, concluyendo que la implementación de juegos mejora el aprendizaje de probabilidades.

Quispe (2023) El juego, siendo una actividad natural en el desarrollo de los niños desde temprana edad, puede ser aprovechado como una estrategia para aumentar la participación en el aula. Esta investigación se enfoca en analizar cómo el uso del juego como estrategia didáctica influye en la participación de estudiantes de primer grado en una Institución Educativa de Lima Metropolitana. Se plantea como objetivo general examinar esta estrategia, junto con objetivos específicos que incluyen la identificación de los juegos empleados por los docentes y las condiciones que favorecen la participación. Utilizando un enfoque cualitativo y descriptivo, se emplean técnicas como la observación y la entrevista semiestructurada. Los resultados destacan la



importancia del juego en el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades cognitivas, motoras, sociales y emocionales. Además, el juego facilita la participación al permitir que los estudiantes interactúen según sus capacidades individuales, aunque su implementación presenta desafíos en cuanto a su integración en distintas áreas curriculares y momentos de la jornada escolar.

Requena (2021). El estudio examina el impacto de los juegos lúdicos como estrategia educativa en el aprendizaje de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Integrada N° 15 - 20347 en Santa María - Huaura en 2021. Reconoce la importancia de estas estrategias en el desarrollo integral de los estudiantes y destaca su relevancia tanto dentro como fuera del aula. Se analizan las estrategias docentes que fomentan la adquisición de conocimientos a través de la curiosidad y la exploración, utilizando actividades lúdicas como herramientas educativas. Los resultados revelan que los juegos lúdicos mejoran el comportamiento de los estudiantes y fortalecen las relaciones interpersonales en el entorno escolar y social.

Córdova (2019) El objetivo principal del estudio fue comparar el desarrollo psicomotor de niños de uno a tres años de edad que recibieron estimulación temprana asistida con aquellos que no la recibieron en Concepción, Junín. Esta investigación tuvo un enfoque aplicado y de nivel explicativo, utilizando un diseño cuasi experimental con grupo control. La muestra consistió en 30 niños de uno a tres años de la provincia de Concepción, provenientes de un programa de vaso de leche; de ellos, 15 recibieron estimulación temprana asistida y los otros 15 no la recibieron. La evaluación del desarrollo psicomotor se realizó utilizando la



escala de Brunet Lezine. Los resultados revelaron diferencias significativas en la evaluación posterior al experimento entre los grupos experimental y de control, con ventajas significativas para el grupo experimental. Ambos grupos mostraron avances en su desarrollo psicomotor en comparación con su rendimiento inicial, pero el grupo experimental mostró un avance significativamente mayor que el grupo de control. El análisis estadístico utilizando la prueba T de Student para muestras independientes mostró un valor de significancia de 0,000, por debajo del nivel alfa de 0,01, lo que indica que el programa aplicado tuvo un impacto significativo.

Muelle (2019) El estudio evaluó el nivel de conocimiento sobre estimulación temprana en madres de niños menores de un año que asisten al servicio de CRED en el Puesto de Salud de Chiara, Canchis, Cusco, en 2018. Se realizó una investigación descriptiva y transversal que incluyó a 90 madres como población de estudio. Se utilizaron entrevistas y encuestas como técnicas e instrumentos de recolección de datos. Los resultados mostraron que una parte significativa de las madres tenía conocimientos limitados sobre la estimulación temprana, especialmente en áreas como definición, ventajas, áreas del desarrollo y actividades a realizar. En resumen, el 53% de las madres tenía un conocimiento regular, el 33% un conocimiento bueno y el 14% un conocimiento deficiente sobre estimulación temprana.

2.1.3. A nivel local.

Caceres (2019). En este estudio se plantea investigar la relación entre el uso del juego como estrategia didáctica y el desarrollo de habilidades matemáticas básicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 67 Llalli - Melgar,



en el año 2016. El objetivo general es establecer dicha relación. La metodología utilizada fue un diseño no experimental de corte transversal, con un enfoque cuantitativo y nivel descriptivo correlacional. La población de estudio incluyó a 16 niños de 5 años del nivel inicial, y la muestra fue igual a la población total. Se empleó la observación como técnica de recolección de datos, utilizando fichas de observación tanto para el juego como estrategia didáctica como para el desarrollo de habilidades matemáticas básicas. La evaluación fue realizada por la docente del aula. El análisis estadístico incluyó tablas de contingencia, gráficos de burbujas y el coeficiente de correlación de Spearman, que arrojó un valor de $r_s = 0,675$, con un p-valor de $0,004 < 0,05$, indicando una relación moderada positiva y estadísticamente significativa entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo de habilidades matemáticas básicas en niños de 5 años.

Mamani (2021) El estudio titulado Juegos lingüísticos como estrategia de aprendizaje para mejorar la expresión oral en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70616 José Gálvez del distrito de Juliaca – Puno-Perú-2019 abordó la cuestión de cómo los juegos lingüísticos podrían mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la mencionada institución educativa. El objetivo general fue determinar el impacto de los juegos lingüísticos como estrategia de aprendizaje en la mejora de la expresión oral de estos estudiantes. La metodología empleada fue experimental-cuantitativa, con una muestra de 97 estudiantes de primero a sexto grado, de los cuales se seleccionaron 29 estudiantes del nivel primario. Se utilizó la observación y el diagnóstico para identificar el problema, y se realizó un post-test para evaluar los resultados. Se encontró que el 24% de los estudiantes obtuvieron una



calificación de C, el 31% una calificación de B, el 31% una calificación de A, y el 14% un logro destacado. En conclusión, la aplicación de juegos lingüísticos mejoró la expresión oral de los estudiantes en aspectos como la coherencia, cohesión, entonación y vocabulario, alcanzando resultados en proceso y con logro esperado.

Roque (2019) El objetivo de este trabajo es promover la implementación de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje integral de los estudiantes de la IEI Cuna Jardín N° 195 María Auxiliadora en la ciudad de Puno, basándose en enfoques como el constructivismo. Los resultados esperados incluyen la realización de talleres de aprendizaje que empleen estrategias lúdicas, la formación de grupos de interaprendizaje para diseñar sesiones de aprendizaje apropiadas y la participación de los padres en el fomento del juego en la educación. Se espera que la aplicación de estas estrategias mejore la calidad del aprendizaje. El diagnóstico se llevó a cabo con la participación de 14 docentes de la institución educativa, distribuidos entre el I Ciclo y el II Ciclo. Se utilizaron encuestas a docentes y padres de familia, así como cuestionarios para los grupos focales.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos como estrategia didáctica.

Moreno (2015) Los juegos como estrategia didáctica son actividades planificadas y estructuradas que se emplean en contextos educativos para facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Estas actividades lúdicas están diseñadas para involucrar a los estudiantes de manera activa y participativa,



fomentando su motivación, interés y compromiso con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los juegos pueden abordar una amplia gama de contenidos curriculares y pueden adaptarse a diferentes niveles educativos y estilos de aprendizaje, lo que los convierte en una herramienta versátil y efectiva para promover el desarrollo cognitivo, socioemocional y físico de los estudiantes.

García(2017) Los juegos como estrategia didáctica se refieren al uso planificado de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes. Esta estrategia permite crear un ambiente de aprendizaje interactivo y dinámico, donde los estudiantes pueden explorar conceptos, resolver problemas y aplicar conocimientos de forma práctica y entretenida. A través de los juegos didácticos, se promueven tanto las habilidades cognitivas como las sociales y emocionales, tales como la creatividad, la cooperación, la empatía, el pensamiento crítico y la resolución de conflictos. Los juegos didácticos no solo generan motivación y participación activa, sino que también pueden adaptarse a diversas áreas del conocimiento, favoreciendo un aprendizaje integral.

2.2.2. Teorías del juego como estrategia didáctica.

Teoría del Juego y Aprendizaje. - Esta teoría, desarrollada por psicólogos como Vygotsky (1978) y Piaget (1962), sostiene que el juego es una actividad intrínsecamente educativa que promueve el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Según Vygotsky, el juego de roles, por ejemplo, permite a los niños practicar habilidades sociales y lingüísticas mientras internalizan y desarrollan un entendimiento más profundo del mundo que los rodea. Por otro lado, Piaget enfatiza que el juego simbólico ayuda a los niños a experimentar



con diferentes roles y escenarios, lo que les permite construir y refinar sus modelos mentales del mundo.

Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos GBL. - Gee (2007) El aprendizaje basado en juegos es una estrategia educativa que utiliza juegos y actividades lúdicas como vehículos para el aprendizaje. Esta teoría sugiere que los juegos pueden aumentar la motivación y la participación de los estudiantes, mejorar la retención del conocimiento y fomentar el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración. se han estudiado cómo los videojuegos pueden proporcionar experiencias de aprendizaje profundas y significativas para los estudiantes.

Teoría del Flujo. - Propuesta por Csikszentmihalyi (1990), la teoría del flujo describe un estado de inmersión completa y concentración en una actividad desafiante pero alcanzable. Cuando los estudiantes experimentan flujo mientras juegan, están completamente absortos en la tarea y se sienten motivados por la propia actividad en lugar de por recompensas externas. Esto conduce a un aprendizaje profundo y significativo, ya que los estudiantes están totalmente comprometidos y disfrutan del proceso de aprendizaje.

Teoría de la Motivación Intrínseca. - Esta teoría, desarrollada por Ryan (1985), postula que los individuos tienen una tendencia natural a buscar desafíos y a participar en actividades que les proporcionen un sentido de autonomía, competencia y conexión con los demás. Los juegos pueden aumentar la motivación intrínseca al ofrecer a los estudiantes desafíos interesantes, de carácter inmediato y la oportunidad de experimentar un sentido de logro personal.



2.2.3. Dimensiones de los juegos como estrategia didáctica.

Juego cognitivo

Abarca los procesos mentales relacionados con el conocimiento, el pensamiento y la comprensión. Los juegos como estrategia didáctica pueden fortalecer diversas habilidades cognitivas en los estudiantes, como la resolución de problemas, la creatividad, el pensamiento crítico, la memoria y el razonamiento lógico. En la resolución de problemas, los juegos ofrecen situaciones que requieren análisis y la creación de soluciones efectivas. Asimismo, fomentan la creatividad y el pensamiento crítico al motivar a los estudiantes a explorar múltiples perspectivas. Los juegos también mejoran la memoria y la atención, especialmente cuando se requiere retener reglas o estrategias, lo que impacta positivamente en la memoria a corto y largo plazo. Además, el razonamiento lógico es estimulado por juegos de estrategia y rompecabezas, como el ajedrez o juegos educativos digitales que refuerzan conceptos matemáticos y científicos, promoviendo habilidades cognitivas esenciales para el desarrollo académico.

Juego socioemocional.

La dimensión socioemocional se refiere a la capacidad de los estudiantes para comprender y manejar sus emociones, así como para interactuar de manera efectiva con los demás. El uso de juegos como estrategia didáctica puede potenciar estas habilidades al crear un entorno seguro donde los estudiantes practican la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos. A través de juegos de roles y actividades grupales, los estudiantes aprenden a considerar



las perspectivas y sentimientos de los demás, fortaleciendo la empatía y la colaboración. Además, los juegos mejoran la comunicación y las habilidades sociales, ya que requieren que los estudiantes se comuniquen y trabajen juntos, tanto verbal como no verbalmente. El manejo de emociones es otro beneficio, ya que los juegos ofrecen experiencias que abarcan una gama de emociones, desde la alegría hasta la frustración, ayudando a los estudiantes a regular sus respuestas emocionales. Finalmente, los juegos promueven la resolución de conflictos de manera constructiva al enfrentar a los estudiantes con desacuerdos que deben solucionar colaborativamente. Ejemplos de estos incluyen juegos de roles y juegos cooperativos, donde los jugadores trabajan juntos para alcanzar un objetivo común.

Juego motor física

La dimensión motora física se enfoca en el desarrollo y la coordinación de habilidades motoras y físicas, y los juegos como estrategia didáctica pueden impulsar significativamente estas capacidades en los niños. A través de actividades que implican movimiento, coordinación y control motor, los estudiantes pueden mejorar su coordinación motora fina, como al manipular pequeños objetos en juegos de rompecabezas o construcción. De igual manera, se fortalece la coordinación motora gruesa mediante juegos que requieren el uso de grandes grupos musculares, como correr, saltar y trepar. Además, los juegos activos promueven el desarrollo físico general, aumentando la resistencia, fuerza y flexibilidad. Las habilidades perceptivo-motoras también se ven beneficiadas, especialmente en actividades que integran la percepción visual y espacial con acciones motoras, como los juegos de pelota o deportes. Ejemplos de estas



estrategias incluyen juegos al aire libre, que fomentan la actividad física general, y juegos de construcción, que desarrollan tanto la coordinación motora fina como la percepción espacial.

2.2.4. Aprendizaje experiencial.

Brice Heath (1973) El aprendizaje experiencial es un método educativo centrado en aprender a través de la experiencia directa y reflexiva. Se enfoca en que los individuos adquieran conocimientos, habilidades y valores al participar activamente en situaciones prácticas, reflexionar sobre esas experiencias y luego aplicar lo aprendido en nuevos contextos. Este enfoque promueve la participación activa del estudiante, la reflexión crítica sobre las experiencias vividas y la transferencia de aprendizajes a diferentes situaciones. Se destaca por utilizar actividades prácticas, fomentar la responsabilidad del estudiante en su aprendizaje y reconocer el papel crucial de las emociones en el proceso educativo.

2.2.5. Teorías referentes al aprendizaje experiencial.

La teoría de adaptabilidad y resiliencia. - Ball (2012) en el aprendizaje infantil se enfoca en la capacidad de los niños para enfrentar, superar y adaptarse a desafíos y cambios. Esta teoría subraya la importancia de desarrollar habilidades que permitan a los niños no solo resistir el estrés y las adversidades, sino también prosperar y crecer a partir de estas experiencias. Aquí se detallan los componentes y fundamentos de esta teoría:

Adaptabilidad. - Ball (2012) se refiere a la capacidad de ajustarse efectivamente a nuevas condiciones, cambios y desafíos en el entorno. En niños



de cinco años, esta habilidad es crucial para su desarrollo emocional y social, donde existe la: Flexibilidad Cognitiva que es la habilidad para cambiar de pensamiento y considerar múltiples perspectivas; Regulación Emocional es la capacidad para gestionar y responder adecuadamente a las emociones; Resolución de Problemas tiene la habilidad para encontrar soluciones creativas y prácticas ante desafíos nuevos; Aplicaciones en entornos de aprendizaje dinámicos: crear ambientes educativos que presenten cambios y novedades de manera controlada para ayudar a los niños a adaptarse; Juegos y Actividades Variables: Usar actividades y juegos que requieran a los niños adaptarse a nuevas reglas o situaciones.

Resiliencia Ball (2012) es la capacidad para recuperarse rápidamente de dificultades y mantener un funcionamiento positivo a pesar de los contratiempos. Para los niños de cinco años, desarrollar resiliencia implica aprender a manejar el fracaso, el estrés y la adversidad de manera constructiva: Autoconfianza es la creencia en las propias capacidades para enfrentar desafíos; Redes de apoyo tiene la relación positiva con adultos y compañeros que proporcionan apoyo emocional; Sentido de propósito es la motivación interna y objetivos que guían las acciones del niño; Según la necesidad del niño se generan los ambientes de apoyo donde crea un entorno educativo que proporcione seguridad y apoyo emocional, alentando a los niños a tomar riesgos controlados y aprender de los errores; Los educadores y padres pueden mostrar conductas resilientes, demostrando cómo manejar el estrés y la adversidad.

Teoría del Apego Bowlby (2014) Sugiere que los niños desarrollan resiliencia a través de vínculos seguros con sus cuidadores, lo que les



proporciona una base segura desde la cual explorar y enfrentar desafíos. La teoría del apego en su enfoque actual sugiere que un vínculo seguro con un cuidador estable y constante puede garantizar un desarrollo cognitivo y mental adecuado en el niño, quien eventualmente se convertirá en adulto, incluso considerando riesgos genéticos. Además, los vínculos primarios son de gran importancia en la vejez y en situaciones de impedimento o discapacidad física o mental a cualquier edad. Se presume que nuestra biología nos lleva a buscar apegos durante tiempos de crisis, tristeza o necesidad.

Teoría del Desarrollo Psicosocial Erikson (2023) En la etapa de iniciativa vs. culpa (alrededor de los 3 a 5 años), los niños desarrollan una sensación de iniciativa y pueden enfrentar desafíos cuando se les da la oportunidad de liderar actividades y proyectos. Destacó la comprensión del yo como una fuerza poderosa y organizadora en la persona, capaz de armonizar las fuerzas sintónicas y distónicas y de resolver las crisis que surgen del contexto genético, cultural e histórico de cada individuo. Resaltó las etapas de desarrollo psicosexual de Freud, incorporando la dimensión social y el desarrollo psicosocial. Introdujo el concepto de desarrollo de la personalidad desde la infancia hasta la vejez. Investigó el impacto de la cultura, la sociedad y la historia en el desarrollo de la personalidad. Influenciado por el enfoque psicodinámico desarrollado por Sigmund Freud y sus seguidores a principios del siglo XX, adoptó la idea de que la mente humana está caracterizada por fuerzas opuestas que entran en conflicto, respondiendo a motivaciones incompatibles como los conceptos freudianos de Ego, Yo y Superyó. Cada etapa psicosocial implica una crisis y un conflicto centrado en un contenido antropológico específico. La crisis

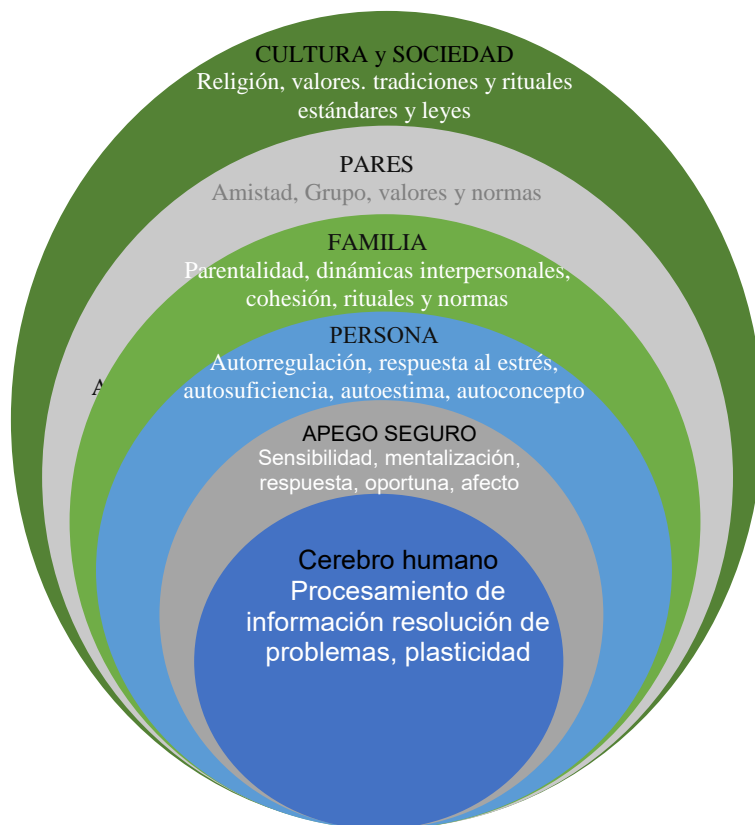


se considera una oportunidad para el desarrollo del individuo, un momento de elección o un momento de regresión. De la resolución positiva de la crisis entre las fuerzas sintónicas y distónicas surge una potencialidad fuerzas básicas que se integra en la vida de la persona. Por otro lado, la no resolución de la crisis da lugar a una patología básica que también se convierte en parte de la vida del individuo.

Modelo de Resiliencia Cuesta (2020) Indica que la resiliencia resulta de procesos interactivos entre factores de riesgo y factores de protección, incluyendo características individuales, relaciones familiares y contextos escolares. La resiliencia es un concepto que ha ganado relevancia en los ámbitos sociales y educativos en los últimos años. Aunque su uso es relativamente reciente en este contexto, ha sido empleado en la práctica profesional y respaldado por numerosas investigaciones en el ámbito anglosajón. Este trabajo tiene como objetivo estudiar la evolución de este concepto a lo largo de las últimas décadas. El análisis revela que la resiliencia es un tema controvertido y en constante desarrollo. Los resultados de la revisión bibliográfica y conceptual sobre la resiliencia muestran que, en las últimas tres décadas, el enfoque ha cambiado de centrarse en las cualidades individuales de la persona resiliente a un enfoque más socioeducativo. Este nuevo enfoque se interesa por comprender los elementos culturales y comunitarios que emergen e interactúan en los procesos resilientes. A partir de este análisis, el artículo ofrece conclusiones para repensar y actualizar las prácticas e investigaciones sobre resiliencia.

Figura 1

Modelo ecosistémico de resiliencia humana Masten y Obradovic



Teoría Desarrollo de Habilidades Socioemocionales. - Denham (2006)

Incluir actividades que enseñen a los niños a reconocer y gestionar sus emociones, y a desarrollar empatía hacia los demás. La Teoría del Desarrollo de Habilidades Socioemocionales es un marco conceptual que se centra en el crecimiento y la adquisición de habilidades relacionadas con la interacción social y la gestión emocional a lo largo del ciclo de vida de una persona. Esta teoría sostiene que las habilidades socioemocionales son fundamentales para el bienestar y el éxito en la vida, ya que influyen en la forma en que las personas se relacionan con los demás, manejan el estrés, toman decisiones y enfrentan los desafíos.



Denham (2006) Esta teoría reconoce la importancia de factores como el entorno familiar, la educación, la cultura y las experiencias de vida en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Propone que estas habilidades se pueden aprender y fortalecer a lo largo del tiempo mediante la interacción con el entorno, la práctica de habilidades específicas y el desarrollo de la autoconciencia y la autoeficacia emocional.

Enseñanza de Habilidades de Resolución de Problemas: Abbott (2019) Implementar juegos y actividades que promuevan el pensamiento crítico y la creatividad para resolver problemas. La teoría de la Enseñanza de Habilidades de Resolución de Problemas se centra en el desarrollo de estrategias y técnicas que permitan a los individuos abordar y resolver eficazmente situaciones problemáticas en diversos contextos. Esta teoría se fundamenta en la idea de que la resolución de problemas es una habilidad fundamental que contribuye al éxito personal, académico y profesional.

Abbott (2019) La enseñanza de habilidades de resolución de problemas implica proporcionar a los individuos las herramientas necesarias para identificar, analizar y resolver problemas de manera sistemática y reflexiva. Esto puede incluir técnicas como la definición clara del problema, la generación de posibles soluciones, la evaluación de alternativas y la implementación de estrategias para alcanzar una solución efectiva.

Esta teoría se aplica en diversos campos, como la educación, la psicología, el trabajo social y el desarrollo personal, y se considera fundamental para promover el pensamiento crítico, la toma de decisiones informadas y la autonomía en la resolución de problemas en la vida cotidiana.



Promoción de una Mentalidad de Crecimiento Dweck (2017) La teoría de la Promoción de una Mentalidad de Crecimiento, se centra en la creencia de que las habilidades y talentos pueden ser desarrollados a través del esfuerzo, la práctica y la perseverancia. Dweck propone dos tipos de mentalidades: la mentalidad fija y la mentalidad de crecimiento; Las personas con una mentalidad fija creen que sus habilidades, inteligencia y talentos son estáticos y no cambian con el tiempo. Piensan que están limitadas por su capacidad innata y tienden a evitar desafíos, sentirse amenazadas por el fracaso y dar menos importancia al esfuerzo; Por otro lado, las personas con una mentalidad de crecimiento creen que sus habilidades pueden desarrollarse y mejorar con el tiempo a través del esfuerzo, la práctica y la dedicación. Ven los desafíos como oportunidades para crecer, no temen al fracaso y están dispuestas a esforzarse para superar obstáculos y aprender de sus errores. La promoción de una mentalidad de crecimiento se basa en el concepto de que las creencias sobre la capacidad son críticas para el éxito académico y personal.

Dweck (2017) sugiere que fomentar una mentalidad de crecimiento en los estudiantes puede mejorar su motivación, rendimiento académico y bienestar general. Esto se logra elogiando el esfuerzo y la perseverancia en lugar de la inteligencia innata, enseñando a los estudiantes sobre la plasticidad del cerebro y cómo el aprendizaje se puede mejorar a través de la práctica y el desarrollo de estrategias de afrontamiento efectivas para superar los desafíos.

2.2.6. Dimensiones aprendizaje experiencial.

Dentro de la variable aprendizaje de niños de cinco años, se pueden identificar varias dimensiones clave que son fundamentales para su desarrollo integral.



Estas dimensiones incluyen adaptabilidad y resiliencia, creatividad y sensorial. A continuación, se ofrece una definición amplia de cada una de ellas:

Experiencia Directa. Amadio (1995) En el aprendizaje experiencial enfatiza la participación activa del estudiante en actividades prácticas, ya sea en situaciones reales o simuladas. Esto permite a los estudiantes aplicar conocimientos de manera práctica, interactuar con entornos relacionados con el tema de estudio y enfrentar desafíos similares a los de la vida real. A través de esta práctica directa, desarrollan habilidades prácticas aplicables en situaciones cotidianas o profesionales, profundizando así su comprensión del contenido mediante la reflexión crítica posterior.

Participación Emocional Amadio (1995) En el aprendizaje experiencial resalta la importancia de las emociones en la educación. No solo implica el aprendizaje intelectual, sino también el compromiso emocional con las actividades educativas. Esto ayuda a los estudiantes a conectar emocionalmente con el contenido, aumentando la motivación, el interés y el compromiso. Facilita experiencias educativas significativas y memorables, mejora la capacidad de relacionar el conocimiento con experiencias personales y promueve el desarrollo emocional y social. Este enfoque prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos y desarrollar habilidades esenciales en la vida personal y profesional.

Feedback y Evaluación Cuesta (2020) en educación se centra en ofrecer retroalimentación constructiva y evaluar el progreso estudiantil para facilitar la mejora continua. Proporciona comentarios específicos sobre el desempeño, identificando fortalezas y áreas de mejora. Personalizado según necesidades individuales, abarca tanto retroalimentación continua como



evaluaciones finales (formativa y sumativa). Promueve la motivación y confianza al guiar a los estudiantes a superar desafíos, fomenta el diálogo abierto entre estudiantes y educadores, y estimula la autoevaluación y reflexión para impulsar la autorregulación y el aprendizaje continuo.

2.3. Conceptos básicos.

Juegos como estrategia didáctica

Juego cognitivo.

- **Participación en actividades de resolución de problemas.** - Se refiere a la capacidad del estudiante para involucrarse en actividades que requieren el uso de estrategias cognitivas para identificar, analizar y resolver problemas de manera efectiva durante el juego.
- **Desarrollo del Lenguaje y la Comunicación.** - Hace referencia al progreso del estudiante en la adquisición y mejora de habilidades lingüísticas y comunicativas a través de la interacción con otros durante el juego, como la expresión oral, la comprensión auditiva, el vocabulario y la estructura gramatical.
- **Comprensión de conceptos básicos.** - Se refiere a la capacidad del estudiante para comprender y aplicar conceptos fundamentales relacionados con el contenido académico o las habilidades específicas que se están abordando a través del juego.
- **Estimulación de la memoria y la atención.** - Implica el fortalecimiento de la memoria y la capacidad de atención del estudiante mediante la participación activa en actividades de juego que requieren recordar



información previamente aprendida y mantener el enfoque en la tarea en cuestión.

- **Desarrollo del pensamiento lógico.** - Se refiere al fomento de la capacidad del estudiante para razonar de manera lógica, hacer conexiones y resolver problemas de manera estructurada y coherente durante la participación en juegos que implican actividades de pensamiento abstracto y crítico.
- **Aplicación de habilidades académicas.** - Consiste en la capacidad del estudiante para aplicar y transferir las habilidades y conocimientos adquiridos durante el juego a situaciones académicas y cotidianas, lo que demuestra la comprensión y la utilidad práctica de lo aprendido.

Juego social emocional.

- **Interacción social positiva.** - Se refiere a la capacidad del estudiante para relacionarse de manera efectiva y armoniosa con sus compañeros durante el juego, mostrando actitudes de amabilidad, cooperación y respeto mutuo.
- **Desarrollo de habilidades de comunicación y empatía.** - Hace referencia al progreso del estudiante en la capacidad para expresar sus ideas, sentimientos y necesidades de manera clara y asertiva, así como en la capacidad para comprender y responder adecuadamente a las emociones y perspectivas de los demás.
- **Resolución de conflictos.** - Implica la habilidad del estudiante para identificar, abordar y resolver conflictos de manera constructiva y pacífica



durante el juego, utilizando estrategias de negociación, comunicación efectiva y empatía.

- **Autoestima y confianza.** - Se refiere al fortalecimiento de la autoimagen positiva del estudiante y su confianza en sí mismo a través de experiencias de éxito y reconocimiento durante el juego, lo que contribuye a una mayor seguridad personal y social.
- **Regulación emocional.** - Consiste en la capacidad del estudiante para reconocer, comprender y manejar sus propias emociones de manera saludable y adaptativa durante el juego, así como para regular su comportamiento en función de las demandas del entorno.
- **Inclusión y participación equitativa.** - Implica la promoción de un ambiente inclusivo y participativo en el que todos los estudiantes tengan la oportunidad de involucrarse activamente en el juego, independientemente de sus diferencias individuales, garantizando así una participación equitativa y respetuosa de todos los miembros del grupo.

Juego Motora Física.

- **Desarrollo de habilidades motoras gruesas.** - Se refiere al progreso del estudiante en la adquisición y mejora de habilidades relacionadas con el control y coordinación de movimientos grandes y globales, como correr, saltar, trepar, lanzar o atrapar.
- **Coordinación y equilibrio.** - Hace referencia a la capacidad del estudiante para controlar y sincronizar sus movimientos corporales de



manera armoniosa y efectiva, manteniendo el equilibrio y la estabilidad mientras realiza actividades motoras diversas.

- **Manipulación de objetos.** - Implica la habilidad del estudiante para utilizar sus manos y extremidades superiores de manera hábil y precisa en la manipulación y manejo de objetos, como agarrar, lanzar, atrapar, manipular herramientas o realizar actividades de construcción.
- **Exploración del entorno.** - Consiste en la capacidad del estudiante para moverse y explorar activamente su entorno físico, interactuando con los objetos, el espacio y los demás elementos presentes en su ambiente, lo que contribuye a su comprensión y adaptación al medio.
- **Desarrollo de habilidades motrices finas.** - Se refiere al avance del estudiante en la adquisición y perfeccionamiento de habilidades relacionadas con el control y precisión de movimientos pequeños y específicos de las manos y los dedos, como escribir, dibujar, recortar, ensartar cuentas o manipular objetos pequeños.

Aprendizaje de niños de cinco años.

Experiencia Directa.

- **Participación activa.** Medir el nivel de participación activa de los estudiantes en actividades prácticas o situaciones de aprendizaje.
- **Interacción con el entorno.** Observar cómo los estudiantes interactúan con el entorno físico o virtual relacionado con el tema de estudio.
- **Resolución de problemas prácticos.** Evaluar la capacidad de los estudiantes para enfrentar desafíos y resolver problemas reales o simulados.



- **Desarrollo de habilidades prácticas.** Evaluar el progreso en el desarrollo de habilidades específicas que son prácticas y aplicables.
- **Reflexión crítica.** Medir la capacidad de los estudiantes para reflexionar críticamente sobre sus experiencias directas y extraer aprendizajes significativos.
- **Transferencia de aprendizaje.** Evaluar si los estudiantes pueden transferir lo aprendido durante la experiencia directa a nuevas situaciones o contextos.

Participación emocional.

- **Expresión de emociones positivas:** Observar si los estudiantes muestran emociones como entusiasmo, curiosidad o satisfacción durante las actividades educativas.
- **Motivación y persistencia:** Observar si las emociones positivas actúan como impulsores para la motivación y la persistencia en la resolución de tareas académicas o desafíos.
- **Respuestas emocionales adaptativas:** Verificar si los estudiantes pueden manejar emociones negativas como la frustración o el desafío de manera constructiva, utilizando estas emociones como oportunidades para el aprendizaje y la superación.
- **Construcción de relaciones:** Observar cómo las emociones facilitan la construcción de relaciones positivas entre estudiantes y con los educadores, promoviendo un ambiente de apoyo y colaboración.
- **Autoconciencia emocional:** Evaluar si los estudiantes muestran una comprensión y conciencia de sus propias emociones, así como la capacidad de regularlas de manera efectiva en el contexto educativo.



- **Afecto hacia el aprendizaje:** Medir la actitud general de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje, basada en emociones positivas asociadas con la exploración, la curiosidad y la satisfacción.

Feedback y evaluación.

- **Frecuencia y oportunidad.** Medir la frecuencia con la que se proporciona retroalimentación y la oportunidad de aplicación inmediata para mejorar el aprendizaje.
- **Impacto en el aprendizaje.** Evaluar cómo la retroalimentación y la evaluación afectan el aprendizaje de los estudiantes, incluyendo la capacidad de corregir errores y mejorar habilidades.
- **Motivación y autoeficacia.** Observar si la retroalimentación proporciona motivación adicional y aumenta la autoeficacia al reconocer los logros y ofrecer guía para mejorar.
- **Diálogo y comunicación.** Promover un diálogo abierto entre estudiantes y educadores a través de la retroalimentación, facilitando la comprensión mutua y la colaboración en el proceso de aprendizaje.
- **Autoevaluación y reflexión.** Fomentar la autoevaluación y la reflexión crítica entre los estudiantes, para que puedan identificar sus propias fortalezas y áreas de mejora.
- **Retroalimentación multidimensional.** Incluir diferentes tipos de retroalimentación (escrita, verbal, visual, etc.) para abordar las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes.



CAPITULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque de la investigación

Creswell (2016) El enfoque de investigación cuantitativa sobre el uso de juegos como estrategia didáctica y el aprendizaje de niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial San Julián en Juliaca, año 2024, se enfoca en recolectar y analizar datos numéricos para examinar las relaciones de las variables y las tendencias cuantificables en el proceso educativo. Utiliza métodos cuantitativos, como cuestionarios y pruebas estandarizadas, para recopilar información objetiva sobre variables relacionadas con el uso de juegos y el progreso de aprendizaje de los niños. Estos datos se analizan estadísticamente para identificar patrones y relaciones significativas, con el objetivo de respaldar conclusiones y recomendaciones sobre la efectividad de los juegos como estrategia didáctica en esta institución.



3.2. Diseño de la investigación

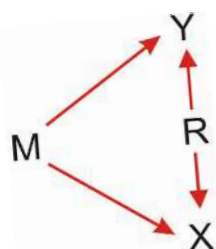
Gravetter (2018) El diseño de investigación no experimental, descriptivo correlacional y transversal se refiere a un enfoque específico utilizado para llevar a cabo estudios en ciencias sociales y educativas. Aquí hay una explicación detallada de cada término:

- **No experimental.** - En este tipo de diseño, la investigación no es manipulable deliberadamente variables ni introduce intervenciones controladas en el entorno de estudio. En lugar de eso, observa y registra naturalmente las variables tal como ocurren en su entorno habitual. Este enfoque es útil cuando no es ético o práctico alterar las condiciones existentes o cuando el objetivo es simplemente describir y comprender fenómenos tal como se dan en la realidad.
- **Descriptivo.** - Este aspecto del diseño se enfoca en describir y caracterizar las variables y fenómenos de interés tal como se presentan en un momento específico. El objetivo principal es proporcionar una imagen detallada y comprensiva de la situación o fenómeno estudiado. Esto puede incluir la recopilación de datos sobre características demográficas, comportamientos, actitudes, percepciones u otros aspectos relevantes.
- **Transversal.** - Este término se refiere al momento en que se recopilan los datos. En un diseño transversal, los datos se recopilan en un solo punto en el tiempo, proporcionando una instantánea de la situación en ese momento. Esto contrasta con los diseños longitudinales, donde se

siguen a los mismos participantes a lo largo del tiempo para observar cómo cambian las variables con el tiempo.

3.3. Nivel de investigación

Gravetter (2018) El nivel de investigación correlacional en el estudio sobre Juegos como Estrategia Didáctica y el Aprendizaje de Niños de Cinco Años de la Institución Educativa Inicial San Julián en Juliaca 2024 busca examinar la relación entre variables relevantes para el aprendizaje de niños de cinco años y el uso de juegos como estrategia didáctica. Se analiza si existe una relación estadística entre variables como la frecuencia de participación en juegos, el rendimiento académico y el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños. Este enfoque proporciona información útil para mejorar las prácticas educativas y el desarrollo infantil en la institución educativa.



M= muestra.
Y = Aprendizaje de niños de cinco años
X = Los juegos didácticos
R= Relación de dos variables.

3.4. Tipo de investigación

Gravetter (2018) La investigación básica prospectiva se centra en la búsqueda de nuevos conocimientos y la comprensión de fenómenos sin aplicaciones inmediatas prácticas. Este tipo de investigación se lleva a cabo con el objetivo de generar teorías, principios y leyes fundamentales que amplíen la comprensión en un campo específico. La investigación básica prospectiva busca prever o anticipar posibles desarrollos futuros en el área de estudio, lo que la distingue de la investigación retrospectiva que se enfoca en analizar eventos pasados. En

resumen, la investigación básica prospectiva se orienta hacia la exploración y el descubrimiento de nuevas ideas y conceptos que puedan tener aplicaciones potenciales en el futuro.

Observacional

Se refiere a un tipo de investigación en el cual el investigador observa, registra y analiza fenómenos o comportamientos sin intervenir ni manipular las variables. El objetivo es recoger información de manera sistemática sobre lo que ocurre en su entorno natural, permitiendo describir la realidad tal como es. Esta investigación es un estudio observacional transversal (recogen datos en un solo momento).

No experimental sin intervencion

Es un enfoque de investigación en el que no se manipulan ni controlan las variables. En este diseño, el investigador se limita a observar y analizar las relaciones existentes entre las variables tal como ocurren naturalmente, sin generar un cambio o intervención en ellas.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población de la investigación Juegos como estrategia didáctica y el aprendizaje de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Julián en Juliaca 2024 estaría compuesta por todos los niños de cinco años matriculados en la Institución Educativa Inicial San Julián en Juliaca durante el año 2024. **Población N= 73**

Tabla 3*Determinación de la población.*

Aula	Avatar	Niños	Niñas	Total
A	Leones	13	10	23
B	Tigres	13	12	25
C	Águilas	12	13	25
	Total	38	35	73

3.5.2. Muestra.

La muestra aleatoria es un subconjunto de la población seleccionado de manera aleatoria, lo que significa que cada miembro de la población tiene la misma probabilidad de ser seleccionado para formar parte de la muestra. En el contexto de la investigación Juegos como Estrategia Didáctica y el Aprendizaje de Niños de Cinco Años de la Institución Educativa Inicial San Julián en Juliaca 2024, la muestra aleatoria podría consistir en un grupo representativo de niños de cinco años matriculados en la institución educativa, seleccionados de manera aleatoria para participar en el estudio. Esto garantizaría que los resultados obtenidos de la muestra puedan generalizarse de manera más confiable a la población completa.

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

- n = tamaño de muestra
- $N = 73$ Poblacion finita
- $Z = 1.960$ Parametros estadisticos que depende el nivel de confianza
- $d = 0.05$ error de estimacion maximo aceptado
- $p = 0.5$ Probabilidad de que ocurra el evento estudiado.

– $q = 1 - p = 0.5$ Probabilidad de que no ocurra el evento estudiado

Nivel de confianza	Z alfa
99.7%	3.000
99.0%	2.580
98.0%	2.330
96.0%	2.050
95.0%	1.960
90.0%	1.645
80.0%	1.280
50.0%	0.674

$$n = \frac{73 \times 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2 \times (73 - 1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

Siendo la muestra es de $n = 61$

3.6. Técnicas e instrumentos de investigación

3.6.1. Técnica

Embretson (2013) La psicometría es una técnica utilizada para medir actitudes, opiniones o percepciones de los participantes respecto a ciertos constructos. Consiste en una serie de afirmaciones relacionadas con el tema de estudio, a las cuales los participantes responden indicando su grado de acuerdo o desacuerdo en una escala de múltiples opciones, generalmente de cinco o siete puntos.

3.6.2. Instrumentos

Embretson (2013) La escala de Likert permite cuantificar las respuestas y analizarlas estadísticamente para obtener conclusiones sobre las actitudes de

los participantes hacia el tema en cuestión. Es importante diseñar las afirmaciones de manera cuidadosa y equilibrada para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados.

Obs: Los instrumentos psicométricos, test de Likert estan en el **anexo 02**

En el contexto de la investigación de los juegos didácticos y el Aprendizaje de Niños de Cinco Años de la Institución Educativa Inicial San Julián en Juliaca 2024, la Escala Psicométrica de Likert se empleará para medir la percepción de los docentes, referente a los niños sobre la efectividad de los juegos como estrategia didáctica, la frecuencia de participación en actividades lúdicas, la satisfacción con el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre otros aspectos relevantes.

3.6.3. Escala de valoración de juegos didácticos

Tabla 4

Escala de valoración

Valor en la Escala	Categoría	Interpretación Psicométrica	Porcentaje Estimado (%)
1	Totalmente en desacuerdo	Refleja una postura negativa extrema, indicando rechazo o ausencia de la competencia evaluada.	0-20%
2	En desacuerdo	Sugiere una tendencia negativa moderada, con bajo nivel de desarrollo de la competencia o actitud.	21-40%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Indica neutralidad o falta de inclinación clara, con desarrollo de la competencia en un nivel promedio o intermedio.	41-60%
4	De acuerdo	Muestra una tendencia positiva, con un buen nivel de desarrollo de la actitud o competencia evaluada.	61-80%
5	Totalmente de acuerdo	Refleja una actitud muy positiva o un alto nivel de desarrollo de la competencia, señalando una plena adquisición de la misma.	81-100%

3.6.4. Escala de valoración de aprendizaje experiencial

Tabla 5

Escala de valoración

Valor en la Escala	Categoría	Interpretación Psicométrica	Porcentaje Estimado (%)
1	Totalmente en desacuerdo	Refleja una postura negativa extrema, indicando rechazo o ausencia de la competencia evaluada.	0-20%
2	En desacuerdo	Sugiere una tendencia negativa moderada, con bajo nivel de desarrollo de la competencia o actitud.	21-40%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Indica neutralidad o falta de inclinación clara, con desarrollo de la competencia en un nivel promedio o intermedio.	41-60%
4	De acuerdo	Muestra una tendencia positiva, con un buen nivel de desarrollo de la actitud o competencia evaluada.	61-80%
5	Totalmente de acuerdo	Refleja una actitud muy positiva o un alto nivel de desarrollo de la competencia, señalando una plena adquisición de la misma.	81-100%

3.6.5. Criterios de valoración

Tabla 6

Escala Likert Juegos didácticos

VARIABLE:	Juegos didácticos
Nombre de la técnica:	Psicométrica
Nombre del instrumento:	Escala de Likert
Autor:	Bach. VILLAZANTE HUANCA YANETH



Año y país de publicación:	2024, Perú
Dimensiones evaluadas:	3 dimensiones:
1. Juego Cognitivo.	06 ítems
2. Juego Social emocional	06 ítems
3. Juego Motora Física.	06 ítems
Forma de aplicación:	Cuantitativa mediante escala valorativa
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 20 minutos por niño
Propiedades psicométricas del instrumento a emplear:	
Fiabilidad:	
- Interna Alfa de Cronbach	Análisis de la consistencia interna de los ítems dentro de cada dimensión
- V de Aikens	Verificación del índice de validez de contenido para cada ítem

Tabla 7

Escala Likert aprendizaje experiencial

VARIABLE:	Aprendizaje experiencial
Nombre de la técnica:	Psicométrica
Nombre del instrumento:	Escala de Likert
Autor:	Bach. VILLAZANTE HUANCA YANETH
Año y país de publicación:	2024, Perú
Dimensiones evaluadas:	3 dimensiones:
1. Experiencia Directa.	06 ítems



2. Participación Emocional.	06 ítems
3. Feedback y Evaluación.	06 ítems
Forma de aplicación:	Cuantitativa mediante escala valorativa
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 20 minutos por niño
Propiedades psicométricas del instrumento a emplear:	
Fiabilidad:	
- Interna Alfa de Cronbach	Análisis de la consistencia interna de los ítems dentro de cada dimensión
- V de Aikens	Verificación del índice de validez de contenido para cada ítem

3.6.6. Recolección de datos

Los datos se recopilarán utilizando instrumentos de escala Likert, que medirán:

Estos datos serán analizados para asegurar que cumplen con los supuestos necesarios para las pruebas estadísticas seleccionadas con la prueba de normalidad.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación de análisis y resultados

4.1.1. Análisis descriptivo de variables

Tabla 8

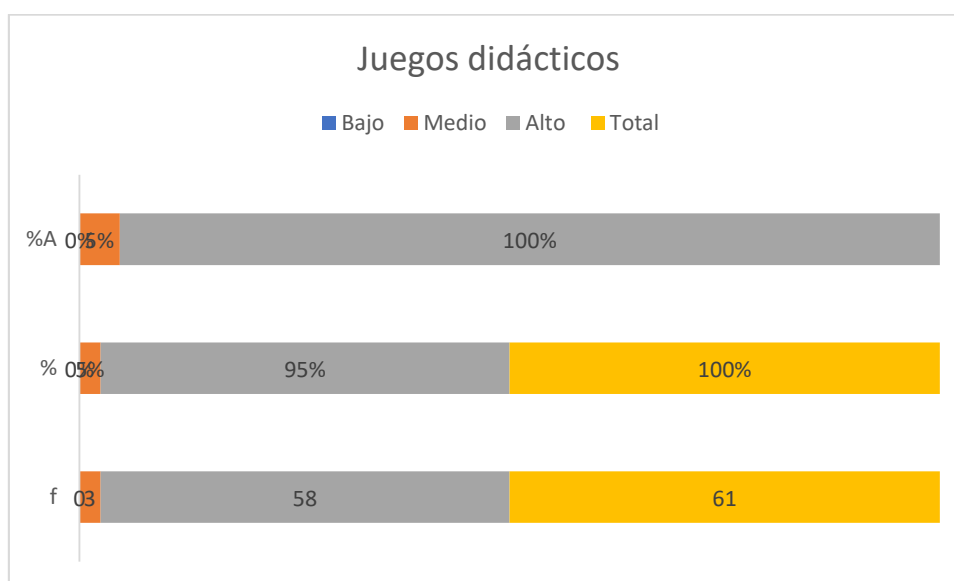
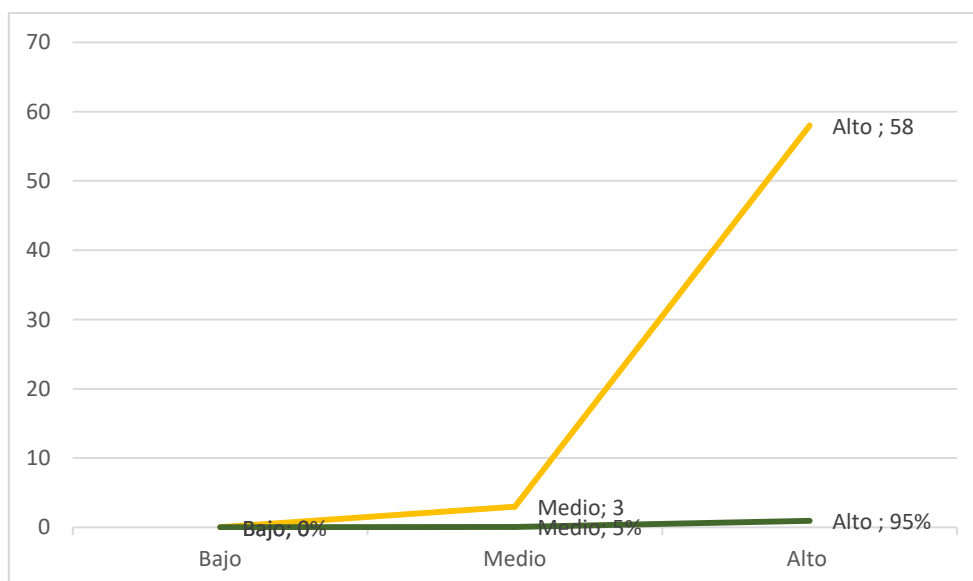
Juegos didácticos

Nivel	Juegos didácticos		%A
	f	%	
Bajo	0	0%	0%
Medio	3	5%	5%
Alto	58	95%	100%
Total	61	100%	

Nota: Elaboración Propia

Figura 2

Juegos didácticos



El análisis de la tabla sobre juegos didácticos revela que el 95% de los participantes se encuentra en el nivel alto, lo que indica una excelente adopción y uso de estas herramientas educativas. El hecho de que no haya participantes en el nivel bajo y solo un 5% en el nivel medio refuerza la idea de que estos juegos didácticos están siendo implementados de manera muy efectiva en el grupo evaluado.

Esta tendencia es positiva, ya que sugiere que los juegos didácticos no solo son comprendidos, sino que también se utilizan de forma adecuada para el desarrollo educativo. Desde una perspectiva pedagógica, estos resultados podrían reflejar que los participantes, probablemente estudiantes o educadores, han recibido una buena capacitación o formación en el uso de juegos didácticos.

En términos de mejora, podría considerarse cómo llevar al pequeño porcentaje del nivel medio (5%) hacia el nivel alto, a través de estrategias de formación adicional o apoyo educativo.

Tabla 9

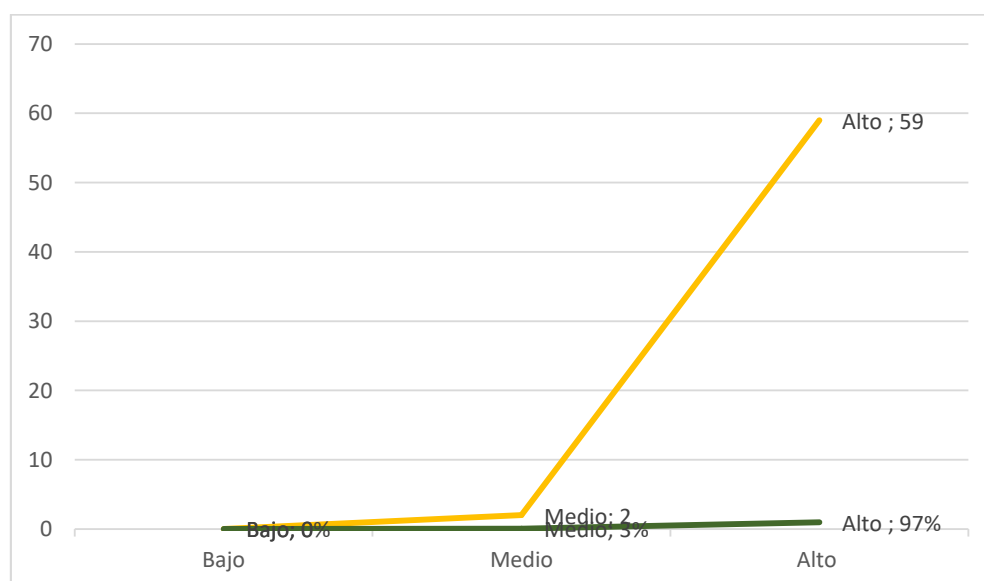
Aprendizaje experiencial

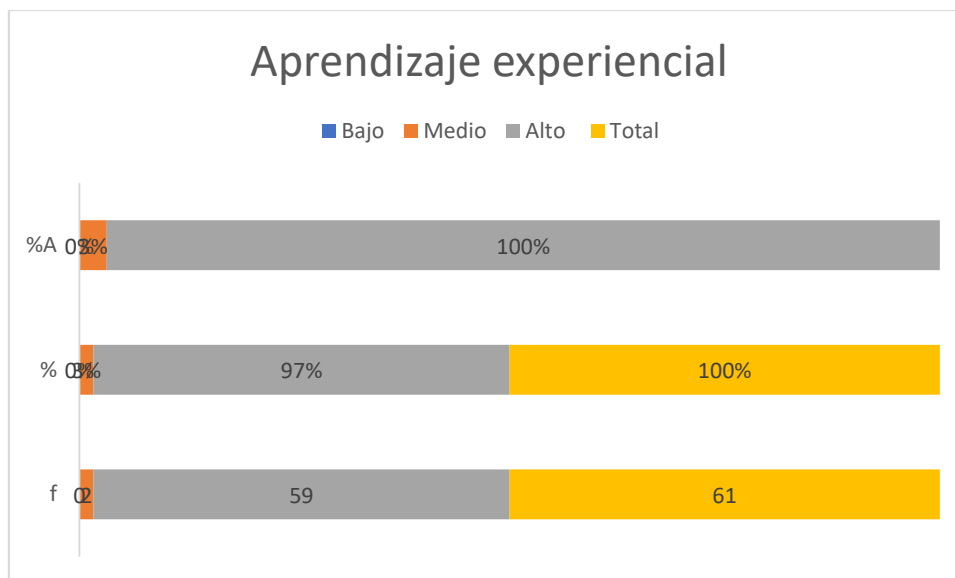
Aprendizaje experiencial			
Nivel	f	%	%A
Bajo	0	0%	0%
Medio	2	3%	3%
Alto	59	97%	100%
Total	61	100%	

Nota: Elaboración Propia

Figura 3

Aprendizaje experiencial





El análisis de los datos sobre el aprendizaje experiencial indica que el 97% de los participantes alcanzaron un nivel alto, lo cual sugiere una muy buena adopción y comprensión de este método de aprendizaje. Este resultado es altamente positivo, ya que demuestra que casi todos los evaluados han logrado interiorizar y aplicar de manera efectiva los principios del aprendizaje experiencial.

El hecho de que no haya participantes en el nivel bajo y que solo un 3% esté en el nivel medio refuerza la idea de que la mayoría ha tenido una experiencia educativa sólida en este ámbito. Estos resultados sugieren que las metodologías de enseñanza basadas en la experiencia han sido bien implementadas y asimiladas por los participantes, quienes probablemente son estudiantes o educadores con una fuerte comprensión de este enfoque.

Desde una perspectiva pedagógica, este alto rendimiento en el aprendizaje experiencial es favorable, dado que esta metodología fomenta el aprendizaje activo y reflexivo, elementos clave para el desarrollo de habilidades

críticas y prácticas. Para mejorar, se podría considerar brindar apoyo adicional al pequeño porcentaje que se encuentra en el nivel medio, asegurando que todos los participantes logren alcanzar el nivel más alto.

4.1.2. Análisis descriptivo de dimensiones

Tabla 10

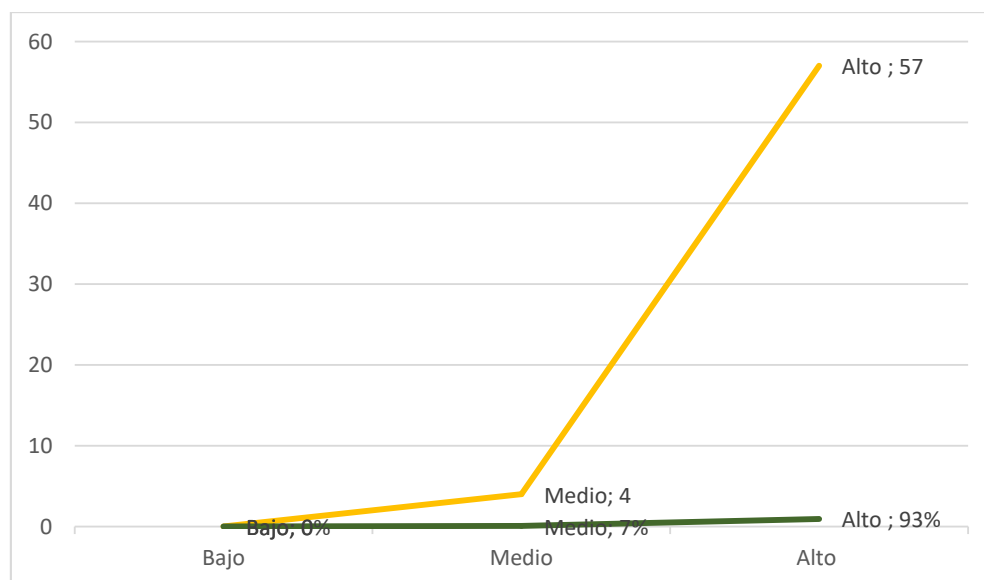
Juego Cognitivo.

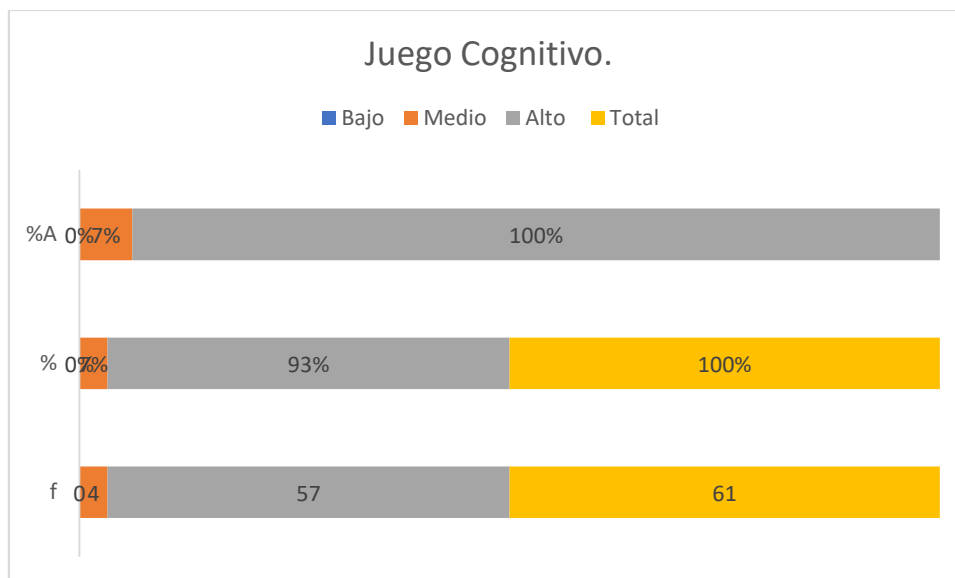
Juego Cognitivo.			
Nivel	f	%	%A
Bajo	0	0%	0%
Medio	4	7%	7%
Alto	57	93%	100%
Total	61	100%	

Nota: Elaboración Propia

Figura 4

Juego cognitivo





El análisis estadístico revela que el 93% de los participantes se encuentra en el nivel alto de uso de juegos cognitivos, lo que demuestra una implementación eficaz de este tipo de juegos. La ausencia de casos en el nivel bajo y la pequeña proporción de participantes en el nivel medio (7%) refuerza la idea de que el grupo ha interiorizado y aplicado correctamente los juegos cognitivos en el contexto evaluado.

Este resultado positivo indica que los juegos cognitivos están contribuyendo de manera significativa al desarrollo cognitivo y al pensamiento crítico de los participantes, quienes probablemente están obteniendo beneficios significativos en términos de habilidades de resolución de problemas, memoria y aprendizaje.

Desde una perspectiva educativa, la tendencia hacia el nivel alto sugiere que estos juegos son una herramienta efectiva para el desarrollo cognitivo. El pequeño porcentaje en el nivel medio podría beneficiarse de un apoyo adicional

o estrategias pedagógicas que optimicen su experiencia de aprendizaje, ayudando a cerrar la brecha y llevarlos al nivel más alto.

Tabla 11

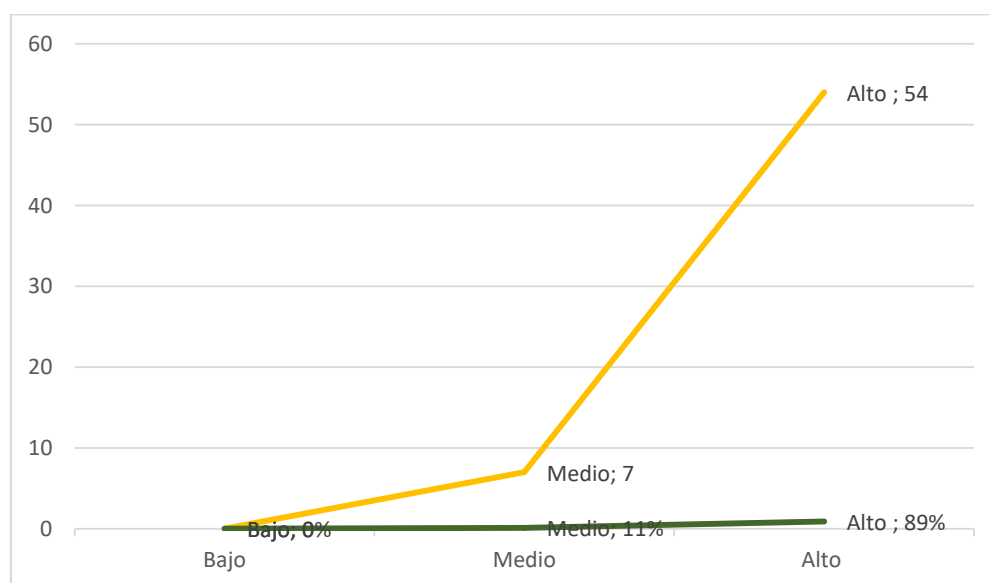
Juego social emocional.

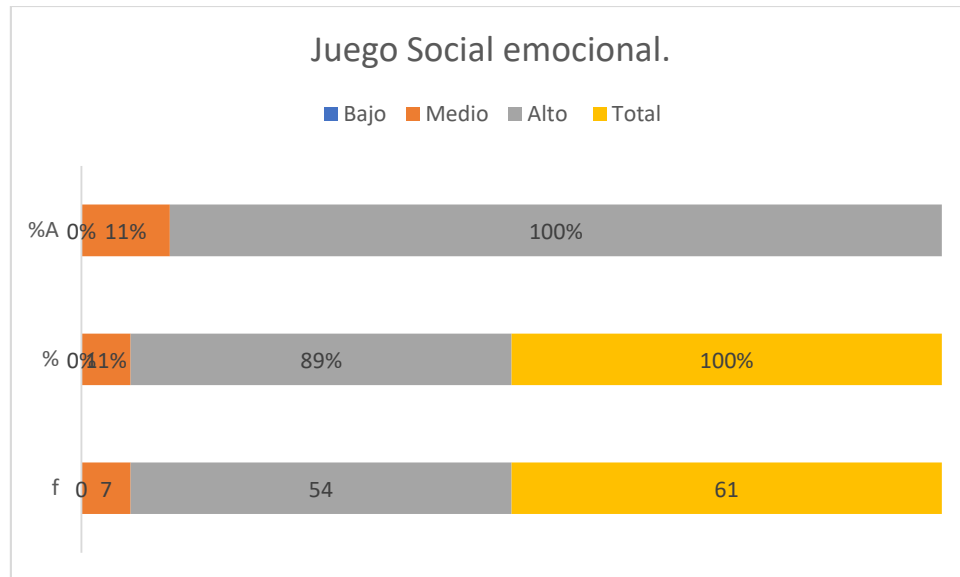
Juego Social emocional.			
Nivel	f	%	%A
Bajo	0	0%	0%
Medio	7	11%	11%
Alto	54	89%	100%
Total	61	100%	

Nota: Elaboración Propia

Figura 5

Juego social emocional





El análisis de los datos sobre el juego social-emocional revela que el 89% de los participantes se encuentra en el nivel alto, lo que indica una adopción efectiva y desarrollo avanzado de competencias sociales y emocionales a través del uso de estos juegos. La ausencia de participantes en el nivel bajo refuerza la idea de que todos han alcanzado, como mínimo, un nivel medio en el desarrollo de estas habilidades.

Este resultado sugiere que la mayoría de los participantes ha adquirido una fuerte capacidad para gestionar sus emociones, interactuar de manera efectiva con los demás y colaborar en contextos sociales. Los juegos social-emocionales parecen estar bien integrados en el entorno evaluado y resultan ser una herramienta efectiva para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales clave.

Sin embargo, un 11% de los participantes se encuentra en el nivel medio, lo que sugiere que una pequeña proporción del grupo podría beneficiarse de estrategias adicionales o personalizadas para mejorar su desarrollo social y

emocional. Esto podría incluir actividades de refuerzo o mayor apoyo en situaciones de interacción social.

En términos pedagógicos, los resultados reflejan que los juegos social-emocionales han sido altamente efectivos para la mayoría del grupo evaluado. Estos juegos no solo contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales, sino que también ayudan a fortalecer la inteligencia emocional, competencias fundamentales en la vida diaria y profesional.

Tabla 12

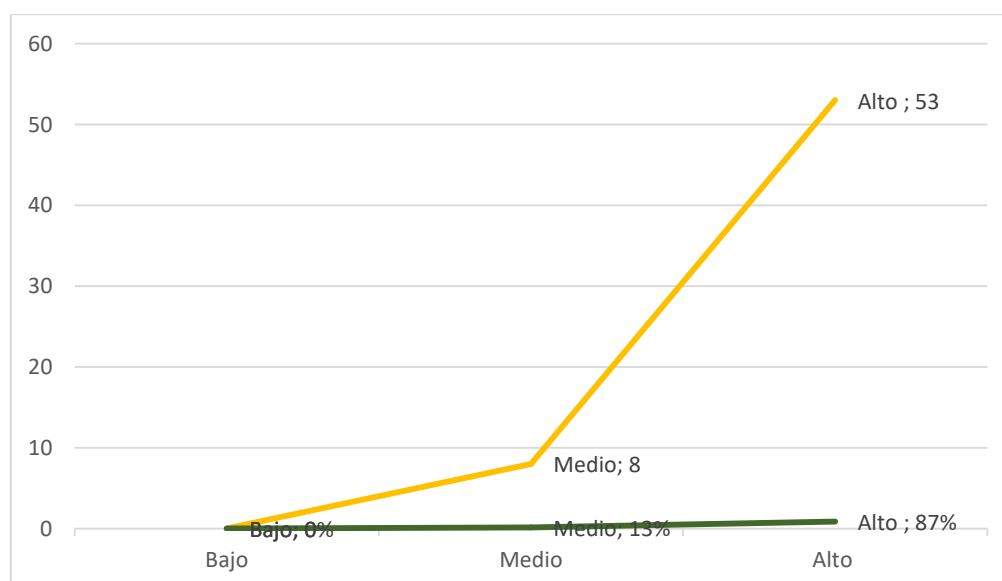
Juego motora física.

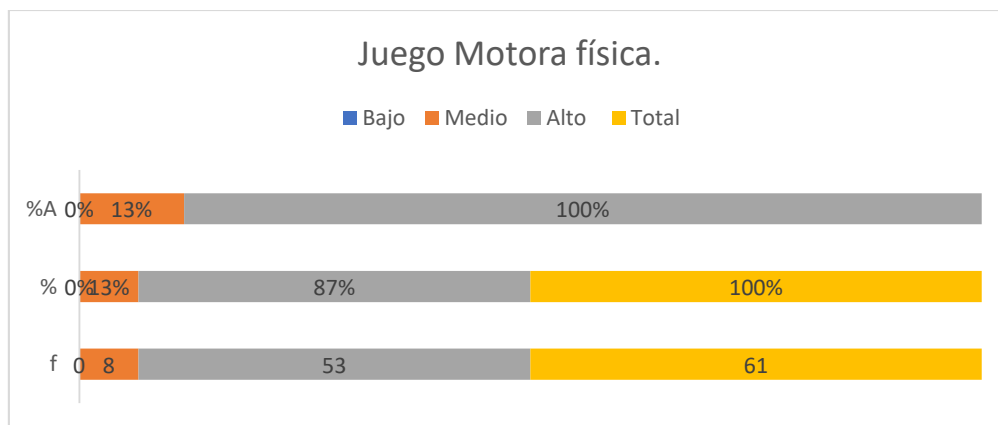
Nivel	Juego Motora física.		%A
	f	%	
Bajo	0	0%	0%
Medio	8	13%	13%
Alto	53	87%	100%
Total	61	100%	

Nota: Elaboración Propia

Figura 6

Juego motora física





El análisis estadístico de los datos sobre el juego motor o físico revela que el 87% de los participantes alcanzaron el nivel alto, lo que indica un alto desarrollo de habilidades físicas y motoras. Este resultado positivo sugiere que los juegos motores han sido implementados de manera efectiva y que la mayoría de los participantes ha alcanzado un desempeño elevado en este ámbito.

El hecho de que no haya casos en el nivel bajo indica que todos los evaluados han logrado desarrollar al menos un nivel medio de competencia motora, lo cual es un resultado positivo en términos de adquisición de habilidades físicas. Sin embargo, el 13% de los participantes se encuentra en el nivel medio, lo que podría indicar la necesidad de proporcionar apoyo adicional a este grupo para mejorar sus habilidades motoras y llevarlos al nivel más alto.

Desde una perspectiva pedagógica, los juegos motores son una herramienta valiosa para fomentar el desarrollo físico en los participantes, promoviendo la coordinación, el equilibrio y otras habilidades físicas fundamentales. Los resultados reflejan que la mayoría ha adquirido estas competencias de manera sólida, lo cual es crucial tanto para el bienestar físico como para el desarrollo general de los individuos.

En términos de mejora, el 13% de los participantes en el nivel medio podría beneficiarse de estrategias adicionales o prácticas más intensivas para fortalecer sus habilidades físicas y motoras, permitiendo así que el grupo completo alcance un nivel de excelencia.

En resumen, el juego motor o físico ha demostrado ser una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades físicas, con un 87% de éxito en el grupo evaluado, lo que sugiere que la mayoría de los participantes está en buen camino para alcanzar altos niveles de competencia física y motora.

Tabla 13

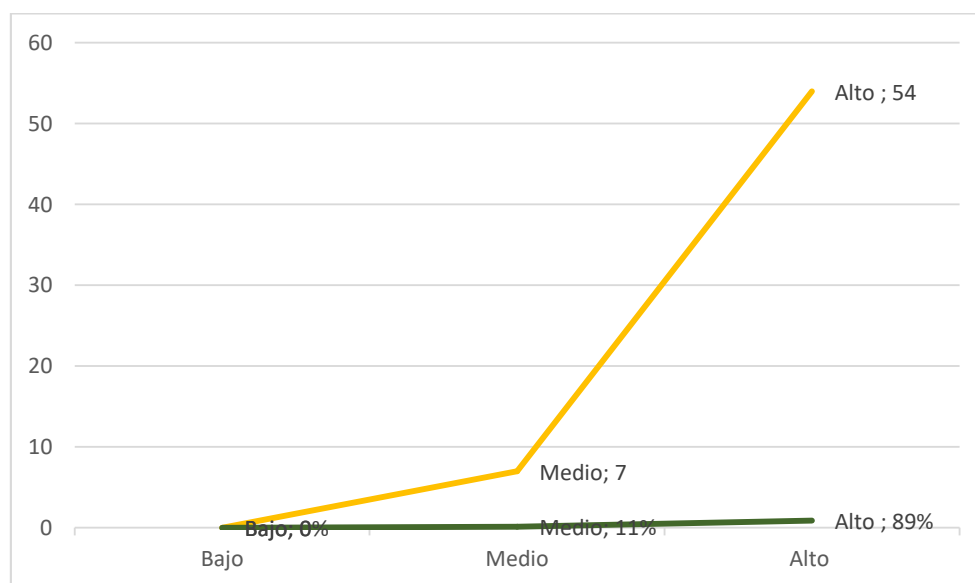
Experiencia directa.

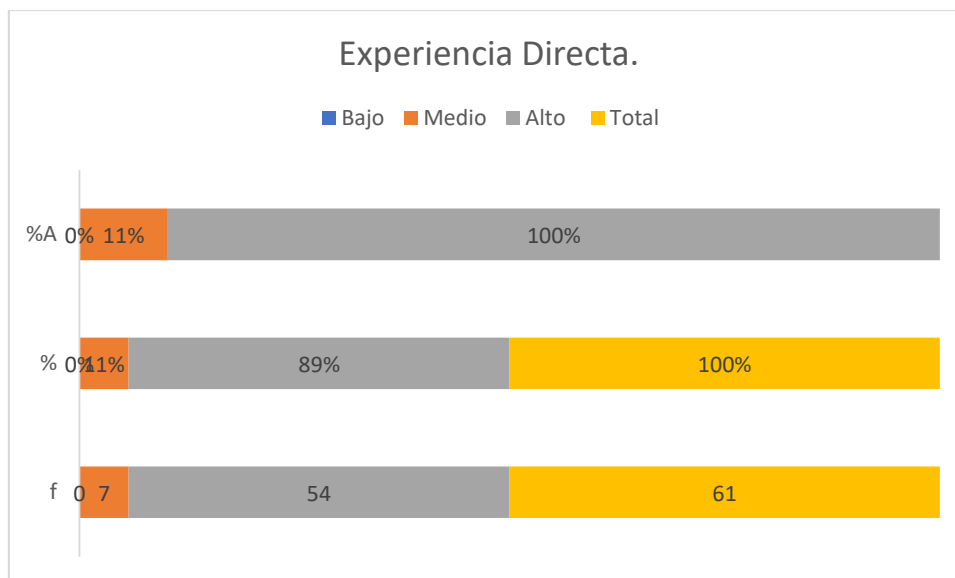
Nivel	Experiencia Directa.		%A
	f	%	
Bajo	0	0%	0%
Medio	7	11%	11%
Alto	54	89%	100%
Total	61	100%	

Nota: Elaboración Propia

Figura 7

Experiencia directa





El análisis de los datos revela que el 89% de los participantes se encuentra en el nivel alto, lo que demuestra una implementación eficaz y un uso óptimo de la experiencia directa como método de aprendizaje. La ausencia de participantes en el nivel bajo sugiere que todos los evaluados han logrado al menos un grado medio de competencia, lo que es un indicio positivo de que la experiencia directa es ampliamente utilizada y comprendida.

Los datos también muestran que el 11% de los participantes está en el nivel medio, lo que indica que este pequeño grupo podría necesitar apoyo adicional para llegar al nivel más alto. Este apoyo podría enfocarse en actividades prácticas que fortalezcan su capacidad de aplicar experiencias directas de manera más efectiva en situaciones reales.

Desde un enfoque pedagógico, el uso de la experiencia directa es clave para fomentar un aprendizaje profundo y significativo, ya que conecta el conocimiento teórico con la práctica real. Los resultados de esta evaluación reflejan que la mayoría de los participantes ha adoptado este enfoque de manera

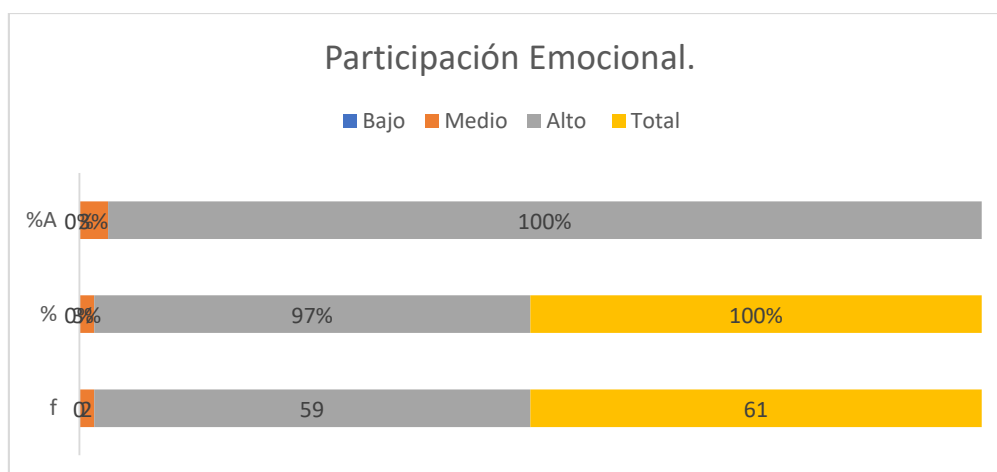
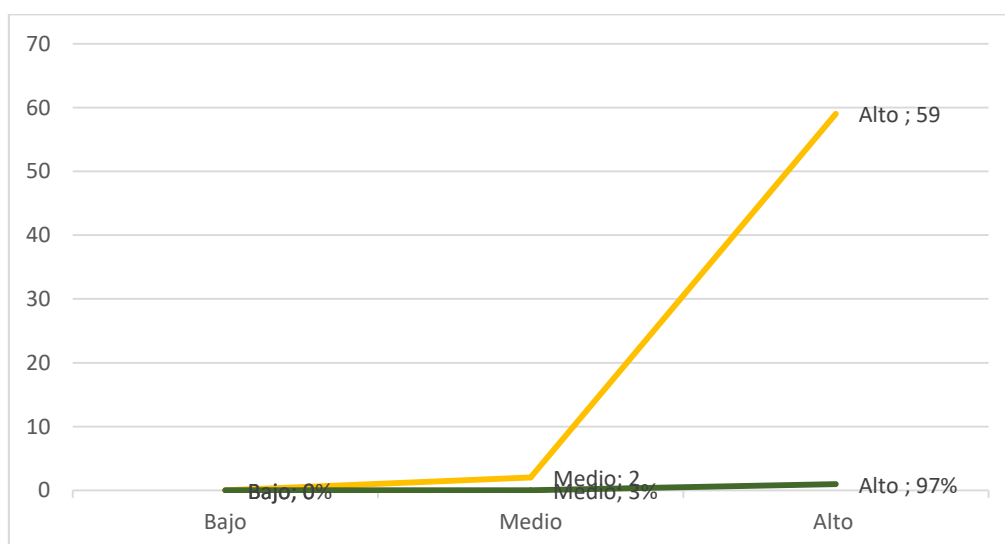
exitosa, lo que contribuye al desarrollo de habilidades críticas, la resolución de problemas y la toma de decisiones basada en la práctica.

Tabla 14
participación emocional

Nivel	Participación Emocional.		%A
	f	%	
Bajo	0	0%	0%
Medio	2	3%	3%
Alto	59	97%	100%
Total	61	100%	

Nota: Elaboración Propia

Figura 8
Participación emocional





El análisis revela que el 97% de los participantes se encuentra en el nivel alto en cuanto a participación emocional, lo que indica que la mayoría ha alcanzado un alto grado de implicación emocional. Esto sugiere que la capacidad de los participantes para involucrarse emocionalmente en las actividades es excelente, lo que probablemente contribuye a un aprendizaje más profundo y significativo.

El hecho de que ninguno de los participantes esté en el nivel bajo refuerza la idea de que todos han logrado, como mínimo, un nivel medio de participación emocional, lo que indica un sólido compromiso emocional en la mayoría del grupo.

El 3% de los participantes se encuentra en el nivel medio, lo que indica que solo una pequeña parte del grupo podría necesitar más apoyo para incrementar su implicación emocional y alcanzar el nivel más alto. Este refuerzo podría centrarse en fomentar el reconocimiento y la expresión emocional dentro de las actividades evaluadas.

Desde una perspectiva pedagógica, la participación emocional es crucial para el éxito en muchas áreas del aprendizaje, ya que las emociones están profundamente vinculadas a la motivación y la retención de conocimientos. La tendencia marcada hacia un nivel alto sugiere que los participantes no solo están emocionalmente comprometidos, sino que también son más propensos a experimentar una mayor satisfacción y éxito en su aprendizaje.

Tabla 15

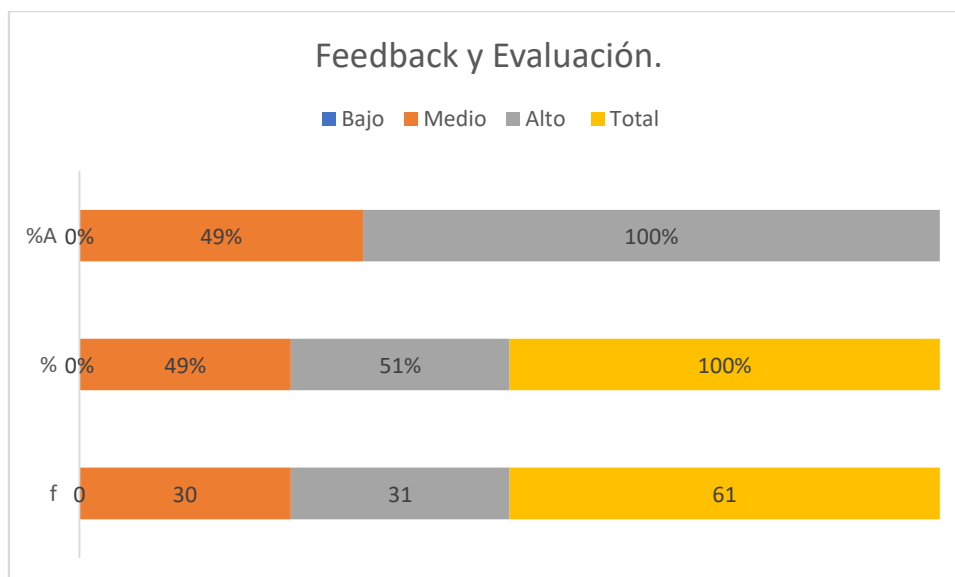
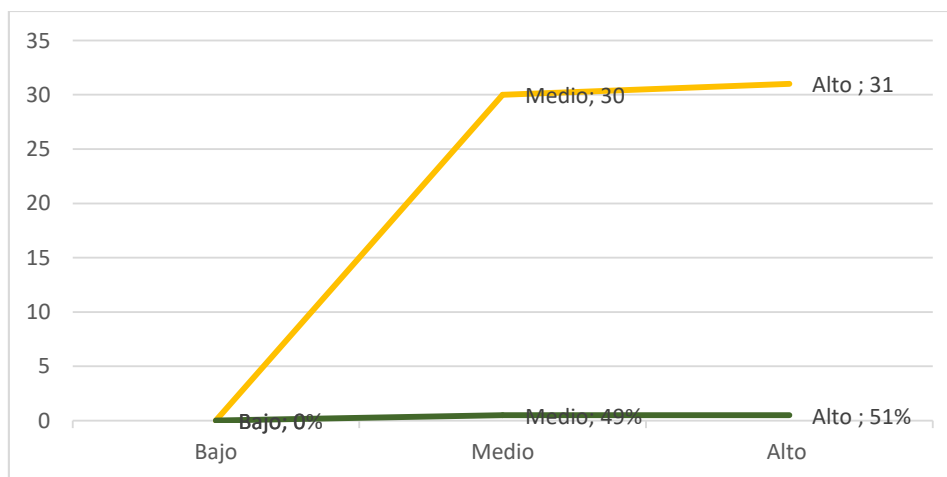
Feedback y Evaluación.

Feedback y Evaluación.			
Nivel	f	%	%A
Bajo	0	0%	0%
Medio	30	49%	49%
Alto	31	51%	100%
Total	61	100%	

Nota: Elaboración Propia

Figura 9

Feedback y Evaluación





El análisis de los datos sobre feedback y evaluación revela que el 51% de los participantes ha alcanzado el nivel alto, lo que indica que la mayoría de ellos ha desarrollado sólidas competencias en la retroalimentación y la evaluación, elementos cruciales en el aprendizaje y la mejora continua. El 49% restante se encuentra en el nivel medio, lo que sugiere que una proporción significativa del grupo tiene una comprensión moderada de estos procesos, pero no ha alcanzado el nivel más alto.

El hecho de que no haya participantes en el nivel bajo sugiere que todos los evaluados tienen al menos un conocimiento y uso aceptable del feedback y evaluación, lo que es un aspecto positivo en cuanto a las competencias evaluativas.

Sin embargo, el equilibrio casi igual entre el nivel medio y alto sugiere que hay margen para mejorar el dominio general de feedback y evaluación en el grupo. El 49% que se encuentra en el nivel medio podría beneficiarse de un enfoque más personalizado o de herramientas adicionales que les permitan refinar sus habilidades evaluativas y de retroalimentación para alcanzar el nivel más alto.

Desde una perspectiva pedagógica, el feedback y la evaluación son herramientas fundamentales para el aprendizaje continuo, ya que ayudan a identificar áreas de mejora y refuerzan los aspectos positivos del rendimiento. Los resultados sugieren que el entorno evaluado está promoviendo una cultura de feedback y evaluación, pero podría aumentar la efectividad de estas prácticas con estrategias más centradas en el desarrollo de habilidades evaluativas en aquellos que aún se encuentran en el nivel medio.

4.2. Prueba de normalidad

Tabla 16*Prueba de normalidad.*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego Cognitivo.	,290	61	,000	,865	61	,000
Juego Social emocional.	,298	61	,000	,785	61	,000
Juego Motora física.	,369	61	,000	,710	61	,000
Experiencia Directa.	,252	61	,000	,834	61	,000
Participación Emocional.	,337	61	,000	,694	61	,000
Feedback y Evaluación.	,293	61	,000	,736	61	,000
Los juegos didácticos	,228	61	,000	,822	61	,000
Aprendizaje de niños de cinco años	,240	61	,000	,727	61	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

4.3. Prueba de hipótesis

4.3.1. Resultado de la prueba de hipótesis general

Tabla 17

Juegos didácticos y aprendizaje experiencial.

Correlaciones			Los juegos didácticos	Aprendizaje de niños de cinco años
Rho de Spearman	Los juegos didácticos	Coeficiente de correlación	1,000	,527**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	61	61
	Aprendizaje de niños de cinco años	Coeficiente de correlación	,527**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	61	61

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla presenta los resultados de una correlación de Spearman entre los juegos didácticos y el aprendizaje de niños de cinco años. Aquí se detalla la interpretación de los datos, así como el análisis estadístico, las hipótesis nula y alternativa, y una conclusión amplia.

Coeficiente de Correlación de Spearman (Rho):

- Los juegos didácticos tienen un coeficiente de correlación de 1,000 con respecto a sí mismos (esto es esperado).
- La correlación entre juegos didácticos y aprendizaje de niños de cinco años es 0,527, lo que indica una correlación positiva moderada. Esto sugiere que un mayor uso de juegos didácticos está asociado con un mayor nivel de aprendizaje en los niños de cinco años.



Significación (Sig.):

- El valor de significancia bilateral (Sig.) es 0,000, lo que significa que esta correlación es estadísticamente significativa al nivel de 0,01 (1%). Esto indica que hay menos de un 1% de probabilidad de que la correlación observada sea producto del azar.

N (Tamaño de la muestra):

- La muestra consiste en 61 participantes, lo que es adecuado para realizar un análisis de correlación.

Hipótesis

- Hipótesis Nula (H_0): No hay correlación significativa entre el uso de juegos didácticos y el aprendizaje de niños de cinco años. ($Rho = 0$).
- Hipótesis Alternativa (H_1): Existe una correlación significativa entre el uso de juegos didácticos y el aprendizaje de niños de cinco años. ($Rho \neq 0$).

4.3.2. Resultado de la prueba de hipótesis específica

Tabla 18

Juego Cognitivo y aprendizaje experiencial.

		Correlaciones		
			Juego Cognitivo.	Aprendizaje de niños de cinco años
Rho de Spearman	Juego Cognitivo.	Coeficiente de correlación	1,000	,595**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	61	61
	Aprendizaje de niños de cinco años	Coeficiente de correlación	,595**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	61	61

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla presenta los resultados de una correlación de Spearman entre el juego cognitivo y el aprendizaje de niños de cinco años. Aquí se detalla la interpretación de los datos, así como el análisis estadístico, las hipótesis nula y alternativa, y una conclusión amplia.

Coeficiente de Correlación de Spearman (Rho):

- El coeficiente de correlación para el juego cognitivo consigo mismo es 1,000, lo cual es esperado.
- La correlación entre juego cognitivo y aprendizaje de niños de cinco años es 0,595, indicando una correlación positiva moderada a fuerte. Esto sugiere que un mayor uso de juegos cognitivos está asociado con un mayor nivel de aprendizaje en los niños de cinco años.

Significación (Sig.):

- El valor de significancia bilateral (Sig.) es 0,000, lo que indica que la correlación es estadísticamente significativa al nivel de 0,01 (1%). Esto implica que hay menos de un 1% de probabilidad de que la correlación observada sea producto del azar.

N (Tamaño de la muestra):

- El tamaño de la muestra es 61 participantes, lo que es adecuado para llevar a cabo un análisis de correlación.

Hipótesis

- Hipótesis Nula (H_0): No hay correlación significativa entre el uso de juegos cognitivos y el aprendizaje de niños de cinco años. ($Rho = 0$).
- Hipótesis Alternativa (H_1): Existe una correlación significativa entre el uso de juegos cognitivos y el aprendizaje de niños de cinco años. ($Rho \neq 0$).

Tabla 19*Juego Social emocional y aprendizaje experiencial.*

		Correlaciones		
			Juego Social emocional.	Aprendizaje de niños de cinco años
Rho de Spearman	Juego Social emocional.	Coeficiente de correlación	1,000	,500**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	61	61
	Aprendizaje de niños de cinco años	Coeficiente de correlación	,500**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	61	61

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Análisis Estadístico: Correlaciones

La tabla presenta los resultados de una correlación de Spearman entre el juego social emocional y el aprendizaje de niños de cinco años. A continuación, se detallan la interpretación de los datos, el análisis estadístico, las hipótesis nula y alternativa, y una conclusión amplia.

Coefficiente de Correlación de Spearman (Rho):

- El coeficiente de correlación para el juego social emocional consigo mismo es 1,000, lo que es esperado.
- La correlación entre juego social emocional y aprendizaje de niños de cinco años es 0,500, lo que indica una correlación positiva moderada. Esto sugiere que un mayor uso de juegos sociales emocionales está asociado con un mayor nivel de aprendizaje en los niños de cinco años.

Significación (Sig.):

- El valor de significancia bilateral (Sig.) es 0,000, indicando que la correlación es estadísticamente significativa al nivel de 0,01 (1%). Esto sugiere que hay menos de un 1% de probabilidad de que la correlación observada sea producto del azar.

N (Tamaño de la muestra):

- El tamaño de la muestra es 61 participantes, lo que es adecuado para realizar un análisis de correlación.

Hipótesis

- Hipótesis Nula (H_0): No hay correlación significativa entre el uso de juegos sociales emocionales y el aprendizaje de niños de cinco años. ($Rho = 0$).
- Hipótesis Alternativa (H_1): Existe una correlación significativa entre el uso de juegos sociales emocionales y el aprendizaje de niños de cinco años. ($Rho \neq 0$).

Tabla 20

Juego motora física y aprendizaje experiencial.

		Correlaciones		
			Juego Motora física.	Aprendizaje de niños de cinco años
Rho de Spearman	Juego Motora física.	Coeficiente de correlación	1,000	,310*
		Sig. (bilateral)	.	,015
		N	61	61
	Aprendizaje de niños de cinco años	Coeficiente de correlación	,310*	1,000
		Sig. (bilateral)	,015	.
		N	61	61

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Análisis Estadístico: Correlaciones

La tabla presenta los resultados de una correlación de Spearman entre el juego motora física y el aprendizaje de niños de cinco años. A continuación, se detallan la interpretación de los datos, el análisis estadístico, las hipótesis nula y alternativa, y una conclusión amplia.



Coefficiente de Correlación de Spearman (Rho):

- El coeficiente de correlación para el juego motora física consigo mismo es 1,000, lo que es esperado.
- La correlación entre juego motora física y aprendizaje de niños de cinco años es 0,310, lo que indica una correlación positiva baja a moderada. Esto sugiere que existe una asociación entre el uso de juegos de motricidad física y el nivel de aprendizaje en los niños de cinco años, aunque esta relación no es tan fuerte como en otros tipos de juegos.

Significación (Sig.):

- El valor de significancia bilateral (Sig.) es 0,015, lo que indica que la correlación es estadísticamente significativa al nivel de 0,05 (5%). Esto sugiere que hay menos de un 5% de probabilidad de que la correlación observada sea producto del azar.

N (Tamaño de la muestra):

- El tamaño de la muestra es 61 participantes, lo que es adecuado para realizar un análisis de correlación.

Hipótesis

- Hipótesis Nula (H_0): No hay correlación significativa entre el uso de juegos de motricidad física y el aprendizaje de niños de cinco años. ($Rho = 0$).
- Hipótesis Alternativa (H_1): Existe una correlación significativa entre el uso de juegos de motricidad física y el aprendizaje de niños de cinco años. ($Rho \neq 0$).

4.4. Discusión de resultados

4.4.1. Comparación resultados

Resultados objetivo general. Sea logrado encontrar que aceptamos la hipótesis alternativa que establece la correlación de Spearman entre los juegos didácticos y el aprendizaje de niños de cinco años muestra un coeficiente de **0,527**, indicando una correlación positiva moderada que sugiere que un mayor uso de juegos didácticos está asociado con un mejor aprendizaje en esta edad. Con un valor de significancia de **0,000**, se concluye que hay menos del 1% de probabilidad de que estos resultados sean aleatorios, lo que refuerza la idea de que los juegos didácticos son herramientas efectivas en el proceso educativo, más allá de ser simples formas de entretenimiento.

Este resultado tiene relación con Ginsburg (2019) destaca la importancia del juego en el desarrollo de niños y adolescentes, ya que beneficia su bienestar cognitivo, físico, social y emocional, y fomenta la interacción entre padres e hijos. Sin embargo, el tiempo dedicado al juego libre ha disminuido debido a un estilo de vida acelerado y mayor énfasis en actividades académicas. El informe también ofrece pautas para que los pediatras promuevan el juego, ayudando a las familias y comunidades a mantener su relevancia en el desarrollo infantil.

Resultados objetivo específico 01. Sea logrado encontrar que aceptamos la hipótesis alternativa que establece la correlación de Spearman muestra un coeficiente de 0,595 entre el juego cognitivo y el aprendizaje de niños de cinco años, indicando una correlación positiva moderada a fuerte, lo que sugiere que el uso de juegos cognitivos está relacionado con un mayor



aprendizaje. Con una significancia bilateral de 0,000, se reafirma que esta correlación es robusta y poco probable que sea resultado del azar, lo que apoya su implementación en la educación infantil. Aunque la muestra de 61 participantes es adecuada, sería beneficioso realizar estudios adicionales con poblaciones más diversas. Los resultados subrayan la necesidad de integrar los juegos cognitivos como herramientas pedagógicas efectivas, contribuyendo al desarrollo cognitivo y académico de los niños y abriendo la puerta a futuras investigaciones sobre su impacto en habilidades específicas como la resolución de problemas y la creatividad.

Este resultado tiene relación con Irvin (2017) subraya la importancia del juego para los primeros aprendices, destacando su papel en la evolución de la dinámica familiar y en la práctica de habilidades vitales, como la resolución de problemas y el desarrollo del lenguaje. El juego diario proporciona experiencias valiosas que favorecen el crecimiento y tienen un impacto duradero en la vida adulta. Dada su relevancia en el desarrollo de habilidades sociales, conductuales, lingüísticas y cognitivas, es crucial que educadores y familias dispongan de investigaciones que respalden su importancia.

Resultados objetivo específico 02. Sea logrado encontrar estos resultados y que aceptamos la hipótesis alternativa los resultados del análisis de correlación de Spearman revelan una correlación de 0,500 entre el juego social emocional y el aprendizaje de niños de cinco años, lo que indica una correlación positiva moderada. Esto sugiere que un mayor uso de juegos sociales emocionales está asociado con un aumento en el nivel de aprendizaje en esta franja etaria. El valor de significancia bilateral de 0,000 respalda la robustez de



esta correlación, señalando que hay menos de un 1% de probabilidad de que los resultados sean aleatorios. Con una muestra de 61 participantes, se establece un fundamento adecuado para el análisis, aunque es recomendable considerar investigaciones futuras con muestras más diversas para validar estos hallazgos. Las hipótesis planteadas han sido útiles para interpretar los resultados, rechazando la hipótesis nula (H_0) en favor de la hipótesis alternativa (H_1), lo que enfatiza la necesidad de integrar juegos sociales emocionales en las prácticas educativas. Este enfoque no solo puede potenciar el aprendizaje de los niños, sino también facilitar su desarrollo emocional y social, aspectos cruciales para su bienestar integral.

Este resultado tiene relación con Ramos (2019) analiza cómo los videojuegos comerciales contemporáneos pueden ser herramientas efectivas para educar y desarrollar habilidades esenciales en los jugadores, ante la inadecuación de la educación formal en el entorno actual. Utilizando el paradigma del pensamiento complejo y los siete saberes propuestos por Edgar Morin, el artículo también ofrece ideas útiles para docentes interesados en incorporar videojuegos en la enseñanza. Esto sugiere un enfoque innovador para abordar la educación en un mundo en constante cambio.

Resultados objetivo específico 03. Sea logrado encontrar estos resultados y que aceptamos la hipótesis alternativa, los resultados del análisis de correlación de Spearman indican una correlación de 0,310 entre el juego de motricidad física y el aprendizaje de niños de cinco años, lo que sugiere una asociación positiva baja a moderada. Este hallazgo indica que, aunque existe una relación entre el uso de juegos de motricidad física y el aprendizaje, esta no



es tan fuerte como en otros tipos de juegos analizados. El valor de significancia bilateral de 0,015 refuerza la relevancia de esta correlación, mostrando que hay menos de un 5% de probabilidad de que los resultados sean producto del azar. Con un tamaño de muestra de 61 participantes, el análisis se sostiene adecuadamente, aunque se podrían beneficiar de investigaciones futuras con muestras más amplias para validar y profundizar en estos hallazgos. Las hipótesis planteadas han sido cruciales para la interpretación de los resultados; la hipótesis nula (H_0) fue rechazada en favor de la hipótesis alternativa (H_1), lo que confirma que hay una correlación significativa. Esto sugiere que, aunque el impacto de los juegos de motricidad física en el aprendizaje es menor en comparación con otros tipos de juegos, su inclusión en el currículo educativo puede ser beneficiosa y contribuir al desarrollo integral de los niños.

Este resultado tiene relación con Robles (2022) analiza cómo la pandemia ha afectado la enseñanza de ciencias matemáticas en Perú, enfocándose en el uso de juegos como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de probabilidades en estudiantes de estadística aplicada en la UNMSM. A través de un estudio cuasiexperimental con 59 participantes, se formaron grupos experimental y de control, y se administraron pruebas en dos momentos diferentes. Los resultados mostraron diferencias significativas entre ambos grupos, concluyendo que la implementación de juegos mejora el aprendizaje de probabilidades.



CONCLUSIONES

PRIMERA. Se determinó la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje experiencial niños de cinco años; los resultados del análisis de correlación evidencian una relación positiva y moderada entre el uso de juegos didácticos y el aprendizaje en niños de cinco años, con un coeficiente de 0,527 y una significación de 0,000. Esto permite rechazar la hipótesis nula y reafirma que la implementación de estos juegos está asociada con un incremento en el aprendizaje. Desde una perspectiva pedagógica, estos hallazgos subrayan la relevancia de integrar juegos didácticos en el proceso educativo, promoviendo un ambiente de aprendizaje interactivo que favorece no solo el desarrollo cognitivo, sino también las habilidades sociales y emocionales esenciales para el desarrollo integral de los niños.

SEGUNDA. Se determinó la relación de lo cognitivo y el aprendizaje experiencial niños de cinco años; el análisis revela una relación positiva moderada a fuerte entre el uso de juegos cognitivos y el aprendizaje en niños de cinco años, con un coeficiente de 0,595 y una significación de 0,000. Esto permite rechazar la hipótesis nula, indicando que el incremento en la utilización de juegos cognitivos está asociado con un aumento en el aprendizaje. Desde una perspectiva pedagógica, estos resultados subrayan la importancia de integrar juegos cognitivos en los entornos educativos, ya que promueven habilidades esenciales como la resolución de



problemas, el pensamiento crítico y la creatividad, fundamentales para el desarrollo cognitivo en esta etapa

TERCERA. Se determinó la relación de lo social emocional y aprendizaje experiencial de niños de cinco años; el análisis evidencia una relación positiva moderada entre el uso de juegos sociales emocionales y el aprendizaje en niños de cinco años, con un coeficiente de 0,500 y una significación de 0,000. Esto permite rechazar la hipótesis nula y confirma que el incremento en la utilización de estos juegos está asociado con un mayor aprendizaje. Desde una perspectiva pedagógica, los hallazgos resaltan la importancia de integrar juegos sociales emocionales en el entorno educativo, ya que no solo fomentan habilidades sociales y emocionales, sino que también promueven un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo.

CUARTA. Se determinó la relación entre lo motora físico y el aprendizaje experiencial niños de cinco años; En conclusión, el análisis revela una relación positiva baja a moderada entre el uso de juegos de motricidad física y el aprendizaje en niños de cinco años, con un coeficiente de 0,310 y una significación de 0,015. Esto permite rechazar la hipótesis nula y confirma que un mayor uso de juegos de motricidad física está asociado con un aumento en el aprendizaje. Aunque la correlación es más débil en comparación con otros tipos de juegos, los hallazgos resaltan la importancia de integrar estos juegos en el proceso educativo, contribuyendo al desarrollo físico y cognitivo de los niños.



RECOMENDACIONES

PRIMERA. Se recomienda que los docentes integren de manera sistemática juegos didácticos en sus prácticas pedagógicas, desarrollando un currículo que fomente el aprendizaje experiencial y capacitando a los educadores en su uso efectivo. Además, se sugiere promover la colaboración entre padres y educadores para reforzar el aprendizaje en casa y realizar estudios adicionales sobre el impacto de diferentes tipos de juegos en el desarrollo infantil. En resumen, la implementación de juegos didácticos en el aula puede enriquecer el aprendizaje y contribuir al desarrollo integral de los niños.

SEGUNDA. Se recomienda al director de la institución educativa incorporar prácticas pedagógicas que incluyan actividades lúdicas para estimular habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. También se sugiere la capacitación continua de los docentes en el uso efectivo de estos juegos y fomentar la colaboración entre escuelas y familias para reforzar el aprendizaje en casa. Finalmente, se alienta a realizar investigaciones adicionales sobre los juegos cognitivos más efectivos para optimizar las estrategias educativas y maximizar el desarrollo de los niños.

TERCERA. Se recomienda a los docentes implementar juegos regularmente en sus actividades diarias, creando espacios que fomenten la empatía, comunicación y resolución de conflictos. Se sugiere también la formación continua de los educadores en metodologías lúdicas y la



colaboración con las familias para extender su uso en casa, reforzando así el aprendizaje y las habilidades sociales. Es esencial evaluar y adaptar los juegos para garantizar su inclusión y relevancia para todos los niños, además de realizar investigaciones sobre los juegos emocionales más efectivos en diversos contextos educativos.

CUARTA. Se recomienda a docentes y padres incorporar regularmente juegos de motricidad física tanto en las prácticas pedagógicas como en el hogar, para promover el desarrollo motor y facilitar el aprendizaje de conceptos básicos. Es importante crear un ambiente de aprendizaje donde estos juegos se integren con otros enfoques educativos para favorecer el desarrollo integral de los niños. Además, se sugiere capacitar a los docentes sobre la implementación adecuada de estos juegos y realizar estudios adicionales para identificar cuáles son los más efectivos en diferentes áreas del aprendizaje, optimizando así su uso para maximizar los beneficios cognitivos y físicos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
UNESCO. (2019). Early Childhood Care and Education. París, Francia:
UNESCO.
- Abbott., R. F. (2019). Resolución de problemas.
- AMADIO, M. (1995). La repetición escolar en la enseñanza primaria: una
perspectiva global. Ginebra: BIE/UNICEF.
- Ball, S. J. (2012). Education Policy and Social Class. New York: Routledge.
- Banco Mundial. (2019). Education for Early Childhood Development. Washington
D. C. Estados Unidos: El Banco Mundial.
- Bowlby, J. (2014). Apego y pérdida. Santiago Chile: Revista chilena de pediatría.
- BRICE-HEATH, S. (1973). La política del lenguaje . México, México, D.F: Instituto
Nacional Indigenista.
- CACERES, N. H. (2019). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL
DESARROLLO DE NOCIONES BÁSICAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 67 LLALLI -
MELGAR, 2016. JULIACA - PERÚ: Universidad alas peruanas.
- Córdova, R. (2019). Desarrollo psicomotor y estimulación temprana en niños en
la provincia de Concepción. HUANCAYO – PERÚ: UNIVERSIDAD
PERUANA LOS ANDES.
- Creswell, J. W. (2016). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed
Methods Approaches. Sage Publications.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Teoría de la Motivación Intrínseca. Harper & Row.
- Cuesta, L. M. (2020). Evolución y nuevas perspectivas del concepto de
resiliencia: de lo individual a los contextos y relaciones socioeducativas.
Málaga, España: Universidad de Málaga, España. Obtenido de



file:///C:/Users/Tico/Downloads/432981-Textodelarticulo-1468301-1-10-20200625.pdf

- Denham, S. A. (2006). Social-Emotional Competence as Support for School Readiness: What Is It and How Do We Assess It? Early Education and Development.
- Dweck, C. S. (2017). Mindset: Changing the Way You Think to Fulfil Your Potential. Little, Brown Book Group.
- Embretson, S. E. (2013). Item response theory for psychologists. Psychology Press.
- Erikson, E. (2023). La Teoría del Desarrollo Psicosocial . Antioquia, Colombia: Corporación Universitaria Lasallista.
- García, A. &. (2017). El aprendizaje lúdico: Estrategias didácticas innovadoras para el aula. Editorial Pedagógica.
- Gee, J. P. (2007). Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy. Journal of Science Education and Technology.
- Ginsburg, K. R. (2019). La importancia del juego para promover el desarrollo infantil saludable y mantener vínculos fuertes entre padres e hijosLa importancia del juego para promover el desarrollo infantil saludable y mantener vínculos fuertes entre padres e hijos. New York ESTADOUNIDOS: LA ACADEMIA ESTADOUNIDENSE DE PEDIATRÍA .
- Gravetter, F. J. (2018). Research Methods for the Behavioral Sciences. Cengage Learning.
- Herrero, D. (2021). Desarrollo de habilidades de alfabetización a través de los videojuegos deportivo. Madrid: University of Alcalá.
- Irvin, M. (2017). The Importance of Play in Early Childhood Education. Iowa: Northwestern College - Orange City. Obtenido de <https://nwcommons.nwciowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1067&cont>



ext=education_masters#:~:text=necessary%20adulthood%20skills.-
,According%20to%20research%2C%20play%20is%20an%20essential%
20aspect%20of%20the,learners%20will%20grow%20into%20adulthood.

Mamani, Y. O. (2021). Juegos lingüísticos como estrategia de aprendizaje para mejorar la expresión oral en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa N° 70616 José Gálvez del distrito de Juliaca – Puno- Perú-2019. Juliaca Peru: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Ministerio de Educación del Perú. (2020). Compendio de Estadísticas Educativas 2020. Lima Peru: MINEDU.

Moreno, J. L. (2015). El juego como recurso pedagógico en el aula. . Editorial Educativa.

Muelle, I. C. (2019). NIVEL DE CONOCIMIENTO SOBRE ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN MADRES DE NIÑOS (AS) MENORES DE 1 AÑO, QUE ACUDEN AL SERVICIO DE CRED P.S DE CHIARA, CANCHIS, CUSCO - 2018. CUSCO - PERÚ: Universidad Andina del Cusco.

paredes, L. (2019). Desafíos en la Implementación de Juegos Didácticos en la Educación Inicial de Zonas Rurales. Lima Peru : Congreso Internacional de Educación y Tecnología.

Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood. W. W. Norton & Company.

Quispe, N. E. (2023). El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana. Lima Peru: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ.

Ramos, J. A. (2019). Los videojuegos: conectar alumnos para aprender. Tlaquepaque: versión On-line ISSN 2007-7033 versión impresa ISSN 1665-109X.



Raquel Parker, B. S. (2022). Aprender jugando en la escuela: un marco para políticas y prácticas. Billund, Dinamarca: Camberwell, VIC, Australia.

REQUENA, J. L. (2021). LOS JUEGOS LUDICOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y SU INFLUENCIA EN LA MOTIVACION DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADA N° 15 – 20347 – SANTA MARIA – HUAURA – 2021. HUACHO – PERÚ: UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN.

Robles, L. A. (2022). Aplicación de juegos como estrategia didáctica y su influencia. Lima Peru: Universidad Mayor de San Marcos.

Roque, J. Z. (2019). El juego, estrategia principal en el logro de aprendizajes de niños y niñas del I y II ciclo de la IEI Cuna Jardín N° 195 María Auxiliadora Puno. Puno Peru: Universidad San Ignacio de Loyola.

Ryan, E. D. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. Springer Science & Business Media.

Vygotsky, L. (1978). The development of higher psychological processes. EEUU: Harvard University Press.



ANEXOS



Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables y Dimensiones	Metodología
Problema general ¿Existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje experiencial en niños de cinco años de la institución educativa inicial san Julián Juliaca 2024?	Objetivo general Determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial san Julián Juliaca 2024.	Hipótesis General Hi Existe una relación significativa entre los juegos didácticos y el nivel de aprendizaje experiencial en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial San Julián de Juliaca 2024.	Variable x Los juegos didácticos. 1. Juego Cognitivo. 2. Juego Social emocional. 3. Juego Motora física.	Enfoque: Cuantitativo Método: Deductivo Tipo: Descriptivo correlacional Nivel de estudio: Básico Diseño: No Experimental de corte transversal. Unidad de análisis: Pacientes niños de 5 años Población: N =73 Muestra aleatoria simple: n = 61
Problema Especifico ¿Cómo se relaciona los Juegos cognitivo en el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024? ¿Cómo se relaciona los Juegos sociales y emocional en el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024? ¿Cómo se relaciona los Juegos motora y físico en el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024?	Objetivo específico Determinar la relación de los Juegos cognitivo y el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024. Determinar la relación de los Juegos social emocional y aprendizaje experiencial de niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024. Determinar la relación entre los Juegos motora físico y el aprendizaje experiencial niños de cinco años de la institución educativa inicial San Julián Juliaca 2024.	Hipótesis específica Existe una relación significativa entre las actividades lúdicas cognitivas y el nivel de aprendizaje experiencial en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial San Julián de Juliaca en 2024. Existe una relación significativa entre las actividades lúdicas que fomentan el desarrollo social emocional y el nivel de aprendizaje experiencial en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial San Julián de Juliaca en 2024. Existe una relación significativa entre las actividades lúdicas que promueven el desarrollo motor físico y el nivel de aprendizaje experiencial en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial San Julián de Juliaca en 2024.	Variable y Aprendizaje de niños de cinco años 4. Experiencia Directa. 5. Participación Emocional. 6. Feedback y Evaluación.	probabilístico aleatorio al 95% de confiabilidad y con un error máximo tolerado del 5%). Técnica psicométrica Instrumentos: test de Likert



Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024

Tipo de test: Psicométrico Likert

Fecha: Día _____ Mes _____ Año _____

Niño ()

Niña ()

Nombre del responsable: _____

Código del entrevistado: _____

Marcar con una X la respuesta correcta

1. No es capaz
2. Se complica
3. Tiene Nociones
4. no se complica
5. Si es capaz

Variable x: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Dimensión: Juegos Cognitivo.					
1. ¿Muestra interés en encontrar soluciones a los problemas que enfrenta en el juego?	1	2	3	4	5
2. ¿Ha mejorado su vocabulario y habilidades lingüísticas en el último mes?	1	2	3	4	5
3. ¿Entiende conceptos básicos como colores, números y formas en el juego?	1	2	3	4	5
4. ¿Puede recordar y repetir instrucciones simples de los juegos?	1	2	3	4	5
5. ¿Puede seguir una secuencia lógica en las actividades deportivas?	1	2	3	4	5
6. ¿Aplica lo aprendido en clase a situaciones nuevas?	1	2	3	4	5
Dimensión: Juegos Social emocional.					
7. ¿Interactúa positivamente con sus compañeros de clase?	1	2	3	4	5
8. ¿Es capaz de expresar sus sentimientos y comprender a los de los demás?	1	2	3	4	5
9. ¿Maneja conflictos con sus compañeros de manera adecuada?	1	2	3	4	5
10. ¿Muestra confianza en sus habilidades y en sí mismo(a)?	1	2	3	4	5
11. ¿Se recupera rápidamente después de situaciones estresantes o frustrantes?	1	2	3	4	5
12. ¿Se siente incluido(a) y participa activamente en todas las actividades escolares?	1	2	3	4	5
Dimensión: Juegos Motora Física.					
13. ¿Demuestra habilidades motoras gruesas adecuadas para su edad (correr, saltar, etc.)?	1	2	3	4	5
14. ¿Muestra buena coordinación y equilibrio en sus movimientos?	1	2	3	4	5
15. ¿Participa en actividades que requieren habilidades de manipulación fina (dibujar, construir con bloques, etc.)?	1	2	3	4	5
16. ¿Explora su entorno físico de manera activa y segura?	1	2	3	4	5
17. ¿Demuestra habilidades motrices finas adecuadas para su edad (cortar con tijeras, escribir, etc.)?	1	2	3	4	5

Fuente: Desarrollo propio con apoyo de artículos de investigación según los textos, Shirley Brice Heath, Vygotsky, Piaget

Variable Y: APRENDIZAJE EXPERIENCIAL.

Dimensiones Experiencia Directa.					
¿Participas activamente en actividades prácticas o situaciones de aprendizaje?	1	2	3	4	5
¿Interactúas con el entorno físico o virtual relacionado con el tema de estudio?	1	2	3	4	5
¿Eres capaz de enfrentar desafíos y resolver problemas reales o simulados?	1	2	3	4	5
¿Has desarrollado habilidades específicas que son prácticas y aplicables?	1	2	3	4	5
¿Reflexionas críticamente sobre tus experiencias directas y extraes aprendizajes significativos?	1	2	3	4	5
¿Puedes transferir lo aprendido durante la experiencia directa a nuevas situaciones o contextos?	1	2	3	4	5
Dimensiones Participación Emocional.					
¿Muestras emociones como entusiasmo, curiosidad o satisfacción durante las actividades educativas?	1	2	3	4	5
¿Tus emociones positivas actúan como impulsores para la motivación y la persistencia en la resolución de tareas académicas?	1	2	3	4	5
¿Manejas emociones negativas como la frustración de manera constructiva, usándolas como oportunidades para el aprendizaje?	1	2	3	4	5
¿Tus emociones facilitan la construcción de relaciones positivas con otros estudiantes y con los educadores?	1	2	3	4	5
¿Comprendes y eres consciente de tus propias emociones y puedes regularlas de manera efectiva en el contexto educativo?	1	2	3	4	5
Dimensión Feedback y Evaluación.					
¿Recibes retroalimentación de manera frecuente y oportuna para mejorar tu aprendizaje?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación y la evaluación que recibes afectan positivamente tu aprendizaje, permitiéndote corregir errores y mejorar habilidades?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación que recibes te motiva y aumenta tu autoeficacia al reconocer tus logros y ofrecer guía para mejorar?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación facilita un diálogo abierto y la comunicación entre estudiantes y educadores?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación fomenta tu autoevaluación y reflexión crítica, permitiéndote identificar tus fortalezas y áreas de mejora?	1	2	3	4	5
¿Recibes diferentes tipos de retroalimentación (escrita, verbal, visual, etc.) que abordan tus diversas necesidades de aprendizaje?	1	2	3	4	5

Fuente: de desarrollo propio con apoyo de artículos de investigación según los textos Jacob Levy Moreno, Shirley Brice Heath,

Firma del encargado de la recopilación de datos:

Observación:

Anexo 3: Validación de datos

ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024

Tipo de test: Psicométrico Likert

Fecha: Día _____ Mes _____ Año _____

Niño ()

Niña ()

Nombre del responsable: _____

Código del entrevistado: _____

Marcar con una X la respuesta correcta

1. No es capaz
2. Se complica
3. Tiene Nociones
4. no se complica
5. Si es capaz

Variable x: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Dimensión: Juegos Cognitivo.					
1. ¿Muestra interés en encontrar soluciones a los problemas que enfrenta en el juego?	1	2	3	X	5
2. ¿Ha mejorado su vocabulario y habilidades lingüísticas en el último mes?	1	2	3	4	X
3. ¿Entiende conceptos básicos como colores, números y formas en el juego?	1	2	3	4	X
4. ¿Puede recordar y repetir instrucciones simples de los juegos?	1	2	3	X	5
5. ¿Puede seguir una secuencia lógica en las actividades deportivas?	1	2	X	4	5
6. ¿Aplica lo aprendido en clase a situaciones nuevas?	1	2	3	4	X
Dimensión: Juegos Social emocional.					
7. ¿Interactúa positivamente con sus compañeros de clase?	1	2	3	4	X
8. ¿Es capaz de expresar sus sentimientos y comprender a los de los demás?	1	2	3	4	X
9. ¿Maneja conflictos con sus compañeros de manera adecuada?	1	2	3	X	5
10. ¿Muestra confianza en sus habilidades y en si mismo(a)?	1	2	3	4	X
11. ¿Se recupera rápidamente después de situaciones estresantes o frustrantes?	1	2	3	4	X
12. ¿Se siente incluido(a) y participa activamente en todas las actividades escolares?	1	2	3	4	X
Dimensión: Juegos Motora Física.					
13. ¿Demuestra habilidades motoras gruesas adecuadas para su edad (correr, saltar, etc.)?	1	2	3	4	X
14. ¿Muestra buena coordinación y equilibrio en sus movimientos?	1	2	3	X	5
15. ¿Participa en actividades que requieren habilidades de manipulación fina (dibujar, construir con bloques, etc.)?	1	2	3	4	X
16. ¿Explora su entorno físico de manera activa y segura?	1	2	3	4	X
17. ¿Demuestra habilidades motrices finas adecuadas para su edad (cortar con tijeras, escribir, etc.)?	1	2	3	4	X

Variable Y: APRENDIZAJE EXPERIENCIAL.

Dimensiones Experiencia Directa.					
¿Participas activamente en actividades prácticas o situaciones de aprendizaje?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Interactúas con el entorno físico o virtual relacionado con el tema de estudio?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Eres capaz de enfrentar desafíos y resolver problemas reales o simulados?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Has desarrollado habilidades específicas que son prácticas y aplicables?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Reflexionas críticamente sobre tus experiencias directas y extraes aprendizajes significativos?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Puedes transferir lo aprendido durante la experiencia directa a nuevas situaciones o contextos?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
Dimensiones Participación Emocional.					
¿Muestras emociones como entusiasmo, curiosidad o satisfacción durante las actividades educativas?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Tus emociones positivas actúan como impulsores para la motivación y la persistencia en la resolución de tareas académicas?	1	2	3	4	5
¿Manejas emociones negativas como la frustración de manera constructiva, usándolas como oportunidades para el aprendizaje?	1	2	3	4	5
¿Tus emociones facilitan la construcción de relaciones positivas con otros estudiantes y con los educadores?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Comprendes y eres consciente de tus propias emociones y puedes regularlas de manera efectiva en el contexto educativo?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
Dimensión Feedback y Evaluación.					
¿Recibes retroalimentación de manera frecuente y oportuna para mejorar tu aprendizaje?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
¿La retroalimentación y la evaluación que recibes afectan positivamente tu aprendizaje, permitiéndote corregir errores y mejorar habilidades?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación que recibes te motiva y aumenta tu autoeficacia al reconocer tus logros y ofrecer guía para mejorar?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
¿La retroalimentación facilita un diálogo abierto y la comunicación entre estudiantes y educadores?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
¿La retroalimentación fomenta tu autoevaluación y reflexión crítica, permitiéndote identificar tus fortalezas y áreas de mejora?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Recibes diferentes tipos de retroalimentación (escrita, verbal, visual, etc.) que abordan tus diversas necesidades de aprendizaje?	1	2	3	4	5

Firma del encargado de la recopilación de datos:

Observación:



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E. P. EDUCACIÓN INICIAL, INTERCULTURAL Y BILINGÜE

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:
JUICIO DE EXPERTOS.

I. REFERENCIAS:

- 1.1. EXPERTO: Lic. Nancy Amanda Quispe Niebles
- 1.2. ESPECIALIDAD: Educación Inicial
- 1.3. CARGO ACTUAL: Docente en Educación Inicial
- 1.4. GRADO ACADÉMICO: Licenciado en Educación
- 1.5. NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Prueba Likert
- 1.6. AUTOR DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: VILLAZANTE HUARCA YANETIL

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Deficiencia				Regular				Buena				Muy Buena				Excelente			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. claridad	Esté redactado con lenguaje apropiado															71					
2. objetividad	está expresado en capacidades observables															75					
3. actualidad	adecuado al avance de la ciencia																				77
4. organización	existe una organización lógica de los ítems con las variables																				79
5. suficiencia	valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes																				79
6. intencionalidad	adecuado para cumplir los objetivos de la investigación																				76
7. consistencia	esté basado en aspectos teóricos y científicos																				80
8. consistencia	entre las dimensiones, indicadores, ítems o índices																				76
9. metodología	la estrategia responde al propósito de investigación																				81
10. pertinencia	el instrumento es útil y adecuado para la investigación																				80

Fuente: Tomado y adaptado de Palomino, Peña, Zevallos & Licoín (2015, p. 217).

Coefficiente de valoración porcentual C=

III. RESOLUCIÓN DEL EXPERTO

1. Se acepta () 3.2. Se modifica () 3.3. Se rechaza ()

N° DNI	Firma de Experto	N° de Celular	Lugar y Fecha
02409327		958593334	Juliaca 17/09/2024



Lic. Nancy Amanda Quispe Niebles

ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024

Tipo de test: **Psicométrico Likert**

Fecha: Día _____ Mes _____ Año _____

Niño () _____

Niña () _____

Nombre del responsable: _____

Código del entrevistado: _____

Marcar con una X la respuesta correcta

1. No es capaz
2. Se complica
3. Tiene Nociones
4. no se complica
5. Si es capaz

Variable x: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Dimensión: Juegos Cognitivo.					
1. ¿Muestra interés en encontrar soluciones a los problemas que enfrenta en el juego?	1	2	3	4	5
2. ¿Ha mejorado su vocabulario y habilidades lingüísticas en el último mes?	1	2	3	4	5
3. ¿Entiende conceptos básicos como colores, números y formas en el juego?	1	2	3	4	5
4. ¿Puede recordar y repetir instrucciones simples de los juegos?	1	2	3	4	5
5. ¿Puede seguir una secuencia lógica en las actividades deportivas?	1	2	3	4	5
6. ¿Aplica lo aprendido en clase a situaciones nuevas?	1	2	3	4	5
Dimensión: Juegos Social emocional.					
7. ¿Interactúa positivamente con sus compañeros de clase?	1	2	3	4	5
8. ¿Es capaz de expresar sus sentimientos y comprender a los de los demás?	1	2	3	4	5
9. ¿Maneja conflictos con sus compañeros de manera adecuada?	1	2	3	4	5
10. ¿Muestra confianza en sus habilidades y en sí mismo(a)?	1	2	3	4	5
11. ¿Se recupera rápidamente después de situaciones estresantes o frustrantes?	1	2	3	4	5
12. ¿Se siente incluido(a) y participa activamente en todas las actividades escolares?	1	2	3	4	5
Dimensión: Juegos Motora Física.					
13. ¿Demuestra habilidades motoras gruesas adecuadas para su edad (correr, saltar, etc.)?	1	2	3	4	5
14. ¿Muestra buena coordinación y equilibrio en sus movimientos?	1	2	3	4	5
15. ¿Participa en actividades que requieren habilidades de manipulación fina (dibujar, construir con bloques, etc.)?	1	2	3	4	5
16. ¿Explora su entorno físico de manera activa y segura?	1	2	3	4	5
17. ¿Demuestra habilidades motrices finas adecuadas para su edad (cortar con tijeras, escribir, etc.)?	1	2	3	4	5



Variable Y: APRENDIZAJE EXPERIENCIAL.

Dimensiones Experiencia Directa.					
¿Participas activamente en actividades prácticas o situaciones de aprendizaje?	1	2	3	4	5
¿Interactúas con el entorno físico o virtual relacionado con el tema de estudio?	1	2	3	4	5
¿Eres capaz de enfrentar desafíos y resolver problemas reales o simulados?	1	2	3	4	5
¿Has desarrollado habilidades específicas que son prácticas y aplicables?	1	2	3	4	5
¿Reflexionas críticamente sobre tus experiencias directas y extraes aprendizajes significativos?	1	2	3	4	5
¿Puedes transferir lo aprendido durante la experiencia directa a nuevas situaciones o contextos?	1	2	3	4	5
Dimensiones Participación Emocional.					
¿Muestras emociones como entusiasmo, curiosidad o satisfacción durante las actividades educativas?	1	2	3	4	5
¿Tus emociones positivas actúan como impulsores para la motivación y la persistencia en la resolución de tareas académicas?	1	2	3	4	5
¿Manejas emociones negativas como la frustración de manera constructiva, usándolas como oportunidades para el aprendizaje?	1	2	3	4	5
¿Tus emociones facilitan la construcción de relaciones positivas con otros estudiantes y con los educadores?	1	2	3	4	5
¿Comprendes y eres consciente de tus propias emociones y puedes regularlas de manera efectiva en el contexto educativo?	1	2	3	4	5
Dimensión Feedback y Evaluación.					
¿Recibes retroalimentación de manera frecuente y oportuna para mejorar tu aprendizaje?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación y la evaluación que recibes afectan positivamente tu aprendizaje, permitiéndote corregir errores y mejorar habilidades?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación que recibes te motiva y aumenta tu autoeficacia al reconocer tus logros y ofrecer guía para mejorar?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación facilita un diálogo abierto y la comunicación entre estudiantes y educadores?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación fomenta tu autoevaluación y reflexión crítica, permitiéndote identificar tus fortalezas y áreas de mejora?	1	2	3	4	5
¿Recibes diferentes tipos de retroalimentación (escrita, verbal, visual, etc.) que abordan tus diversas necesidades de aprendizaje?	1	2	3	4	5

Firma del encargado de la recopilación de datos:

Observación:

ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024



Tipo de test: **Psicométrico Likert**

Fecha: Día _____ Mes _____ Año _____

Niño ()

Niña ()

Nombre del responsable: _____

Código del entrevistado: _____

Marcar con una X la respuesta correcta

1. No es capaz
2. Se complica
3. Tiene Nociones
4. no se complica
5. Si es capaz

Variable x: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Dimensión: Juegos Cognitivo.					
1. ¿Muestra interés en encontrar soluciones a los problemas que enfrenta en el juego?	1	2	3	4	5
2. ¿Ha mejorado su vocabulario y habilidades lingüísticas en el último mes?	1	2	3	4	5
3. ¿Entiende conceptos básicos como colores, números y formas en el juego?	1	2	3	4	5
4. ¿Puede recordar y repetir instrucciones simples de los juegos?	1	2	3	4	5
5. ¿Puede seguir una secuencia lógica en las actividades deportivas?	1	2	3	4	5
6. ¿Aplica lo aprendido en clase a situaciones nuevas?	1	2	3	4	5
Dimensión: Juegos Social emocional.					
7. ¿Interactúa positivamente con sus compañeros de clase?	1	2	3	4	5
8. ¿Es capaz de expresar sus sentimientos y comprender a los de los demás?	1	2	3	4	5
9. ¿Maneja conflictos con sus compañeros de manera adecuada?	1	2	3	4	5
10. ¿Muestra confianza en sus habilidades y en sí mismo(a)?	1	2	3	4	5
11. ¿Se recupera rápidamente después de situaciones estresantes o frustrantes?	1	2	3	4	5
12. ¿Se siente incluido(a) y participa activamente en todas las actividades escolares?	1	2	3	4	5
Dimensión: Juegos Motora Física.					
13. ¿Demuestra habilidades motoras gruesas adecuadas para su edad (correr, saltar, etc.)?	1	2	3	4	5
14. ¿Muestra buena coordinación y equilibrio en sus movimientos?	1	2	3	4	5
15. ¿Participa en actividades que requieren habilidades de manipulación fina (dibujar, construir con bloques, etc.)?	1	2	3	4	5
16. ¿Explora su entorno físico de manera activa y segura?	1	2	3	4	5
17. ¿Demuestra habilidades motrices finas adecuadas para su edad (cortar con tijeras, escribir, etc.)?	1	2	3	4	5



Variable Y: APRENDIZAJE EXPERIENCIAL.

Dimensiones Experiencia Directa.					
¿Participas activamente en actividades prácticas o situaciones de aprendizaje?	1	2	3	4	5
¿Interactúas con el entorno físico o virtual relacionado con el tema de estudio?	1	2	3	4	5
¿Eres capaz de enfrentar desafíos y resolver problemas reales o simulados?	1	2	3	4	5
¿Has desarrollado habilidades específicas que son prácticas y aplicables?	1	2	3	4	5
¿Reflexionas críticamente sobre tus experiencias directas y extraes aprendizajes significativos?	1	2	3	4	5
¿Puedes transferir lo aprendido durante la experiencia directa a nuevas situaciones o contextos?	1	2	3	4	5
Dimensiones Participación Emocional.					
¿Muestras emociones como entusiasmo, curiosidad o satisfacción durante las actividades educativas?	1	2	3	4	5
¿Tus emociones positivas actúan como impulsores para la motivación y la persistencia en la resolución de tareas académicas?	1	2	3	4	5
¿Manejas emociones negativas como la frustración de manera constructiva, usándolas como oportunidades para el aprendizaje?	1	2	3	4	5
¿Tus emociones facilitan la construcción de relaciones positivas con otros estudiantes y con los educadores?	1	2	3	4	5
¿Comprendes y eres consciente de tus propias emociones y puedes regularlas de manera efectiva en el contexto educativo?	1	2	3	4	5
Dimensión Feedback y Evaluación.					
¿Recibes retroalimentación de manera frecuente y oportuna para mejorar tu aprendizaje?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación y la evaluación que recibes afectan positivamente tu aprendizaje, permitiéndote corregir errores y mejorar habilidades?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación que recibes te motiva y aumenta tu autoeficacia al reconocer tus logros y ofrecer guía para mejorar?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación facilita un diálogo abierto y la comunicación entre estudiantes y educadores?	1	2	3	4	5
¿La retroalimentación fomenta tu autoevaluación y reflexión crítica, permitiéndote identificar tus fortalezas y áreas de mejora?	1	2	3	4	5
¿Recibes diferentes tipos de retroalimentación (escrita, verbal, visual, etc.) que abordan tus diversas necesidades de aprendizaje?	1	2	3	4	5

Firma del encargado de la recopilación de datos:

Observación:



SOLICITO: CONSTANCIA DE
EJECUCIÓN DE TESIS DE
PREGRADO.

SEÑORA: VICTORIA MARISOL CANAZA QUISPE
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN.


YO, **YANETH VILLAZANTE HUANCA**, IDENTIFICADO CON DOCUMENTO NACIONAL DE IDENTIDAD N° 75921336, DOMICILIADO EN JR. BUENA VISTA 115, DE LA CIUDAD DE JULIACA, DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, DEPARTAMENTO DE PUNO, CELULAR N° 910689821 BACH. DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL Y BILINGÜE, ANTE USTED RESPETUOSAMENTE EXPONGO:

QUE, PARA EFECTOS DE LA ENTREGA DE PROYECTO Y TESIS ANTE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL Y BILINGÜE, DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ SE REQUIERE CONTAR CON LA CONSTANCIA DE HABER DESARROLLADO EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN TITULADA **JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024**, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN; SOLICITO SE ME OTORQUE LA PRESENTE CONSTANCIA PARA LOS FINES ACADÉMICOS Y ADMINISTRATIVOS QUE EXIGE LA UNIVERSIDAD.

POR TANTO,

SOLICITO A USTED, ACCEDER A MI PETICIÓN POR SER ACADÉMICO.

JULIACA, 07 DE OCTUBRE DE 2024


.....
Bach. **YANETH VILLAZANTE HUANCA**.
DNI N° 75921336




.....
VICTORIA MARISOL CANAZA QUISPE
DIRECTORA
I.E.I. N° 611



CONSTANCIA

LA DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN
JULIÁN DEL DISTRITO DE JULIACA

CERTIFICA QUE:

LA **SEÑORITA YANETH VILLAZANTE HUANCA**, IDENTIFICADO CON DOCUMENTO NACIONAL DE IDENTIDAD N° 75921336, DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL Y BILINGÜE, DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ HAN DESARROLLADO EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN TITULADA: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JULIÁN JULIACA 2024**, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN; EN FECHAS: 02 DE OCTUBRE DEL 2024 HASTA 09 DE OCTUBRE DEL 2024 POR LA PRESENTE SE EMITE LA CONSTANCIA PARA LOS FINES ACADÉMICOS Y ADMINISTRATIVOS QUE EXIGE LA UNIVERSIDAD.

SE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA A SOLICITUD DE LA INTERESADA PARA LOS FINES QUE EXIGE LA UNIVERSIDAD

JULIACA, 09 DE OCTUBRE DE 2024

SELLO Y FIRMA DEL DIRECTOR(A)



D^{ña} Yaneth Cristina Quispe
DIRECTORA
I.E.I. N° 611



Anexo 4: Base de datos

	D1x	D2x	D3x	D1y	D2y	D3y	TotalVx	TotalVy
niños(a) 1	28	28	29	25	30	30	85	85
niños(a) 2	28	28	28	28	30	30	84	88
niños(a) 3	26	30	30	30	30	30	86	90
niños(a) 4	26	30	30	30	30	30	86	90
niños(a) 5	26	26	26	30	30	30	78	90
niños(a) 6	24	26	24	27	27	29	74	83
niños(a) 7	23	24	24	25	27	29	71	81
niños(a) 8	23	25	23	25	25	27	71	77
niños(a) 9	23	25	23	23	25	27	71	75
niños(a) 10	23	25	23	21	23	27	71	71
niños(a) 11	23	25	23	21	23	23	71	67
niños(a) 12	23	23	23	21	21	23	69	65
niños(a) 13	23	23	23	21	21	23	69	65
niños(a) 14	22	23	23	21	23	23	68	67
niños(a) 15	22	22	22	21	23	23	66	67
niños(a) 16	21	22	22	22	24	22	65	68
niños(a) 17	21	22	22	24	24	22	65	70
niños(a) 18	23	22	22	24	24	22	67	70
niños(a) 19	23	24	23	24	24	21	70	69
niños(a) 20	23	23	23	24	24	21	69	69
niños(a) 21	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 22	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 23	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 24	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 25	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 26	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 27	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 28	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 29	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 30	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 31	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 32	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 33	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 34	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 35	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 36	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 37	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 38	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 39	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 40	23	23	23	23	23	21	69	67
niños(a) 41	25	23	23	23	23	21	71	67



niños(a) 42	25	25	23	23	23	21	73	67
niños(a) 43	25	25	25	23	23	21	75	67
niños(a) 44	25	25	25	25	23	21	75	69
niños(a) 45	25	25	25	25	23	21	75	69
niños(a) 46	25	25	25	25	23	23	75	71
niños(a) 47	25	25	27	25	23	23	77	71
niños(a) 48	25	25	27	23	23	23	77	69
niños(a) 49	25	25	27	23	23	23	77	69
niños(a) 50	25	23	25	23	23	23	73	69
niños(a) 51	25	23	25	23	23	23	73	69
niños(a) 52	27	23	25	25	23	23	75	71
niños(a) 53	27	23	23	25	23	23	73	71
niños(a) 54	27	25	23	25	25	23	75	73
niños(a) 55	26	25	23	25	25	23	74	73
niños(a) 56	26	25	23	25	25	23	74	73
niños(a) 57	24	26	24	25	27	23	74	75
niños(a) 58	24	24	22	26	26	25	70	77
niños(a) 59	24	22	22	26	26	25	68	77
niños(a) 60	24	22	22	26	26	26	68	78
niños(a) 61	24	22	22	24	24	24	68	72

Anexo 5: Informe de Turnitin de similitud

Resultado1 yanet.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Su periodo de uso temporal para IBM SPSS Statistics caducará en 4120 días.

```
EXAMINE VARIABLES=Dlx D2x D3x Dly D2y D3y TotalVx TotalVy
/PLOT NPLOT
/STATISTICS NONE
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL.
```

Explorar

[ConjuntoDatos0]

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Juego Cognitivo.	61	100,0%	0	0,0%	61	100,0%
Juego Social emocional.	61	100,0%	0	0,0%	61	100,0%
Juego Motora física.	61	100,0%	0	0,0%	61	100,0%
Experiencia Directa.	61	100,0%	0	0,0%	61	100,0%
Participación Emocional.	61	100,0%	0	0,0%	61	100,0%
Feedback y Evaluación.	61	100,0%	0	0,0%	61	100,0%
Los juegos didácticos	61	100,0%	0	0,0%	61	100,0%
Aprendizaje de niños de cinco años	61	100,0%	0	0,0%	61	100,0%

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego Cognitivo.	,290	61	,000	,865	61	,000
Juego Social emocional.	,298	61	,000	,785	61	,000
Juego Motora física.	,369	61	,000	,710	61	,000
Experiencia Directa.	,252	61	,000	,834	61	,000
Participación Emocional.	,337	61	,000	,694	61	,000
Feedback y Evaluación.	,293	61	,000	,736	61	,000
Los juegos didácticos	,228	61	,000	,822	61	,000
Aprendizaje de niños de cinco años	,240	61	,000	,727	61	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors



Gráfico Q-Q normal de Juego Cognitivo.

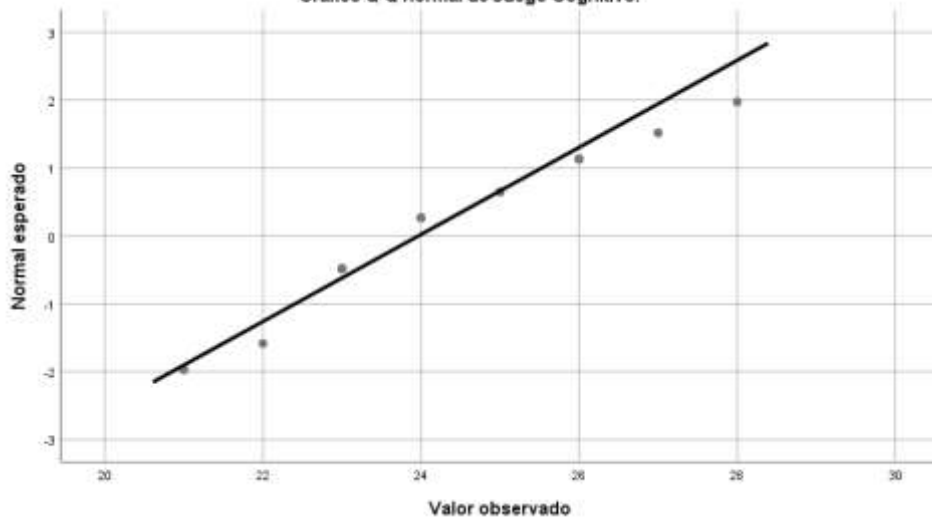
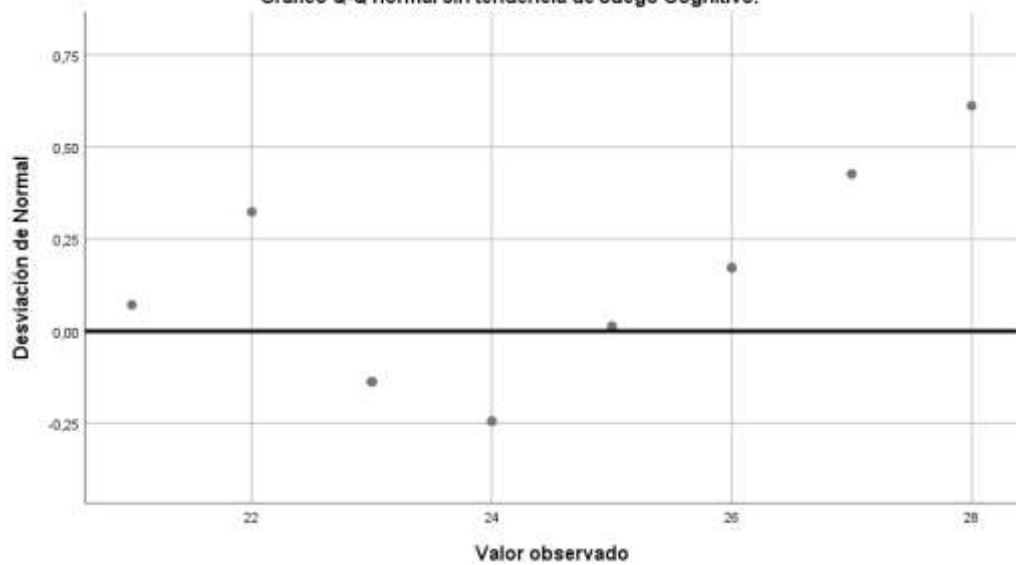


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de Juego Cognitivo.



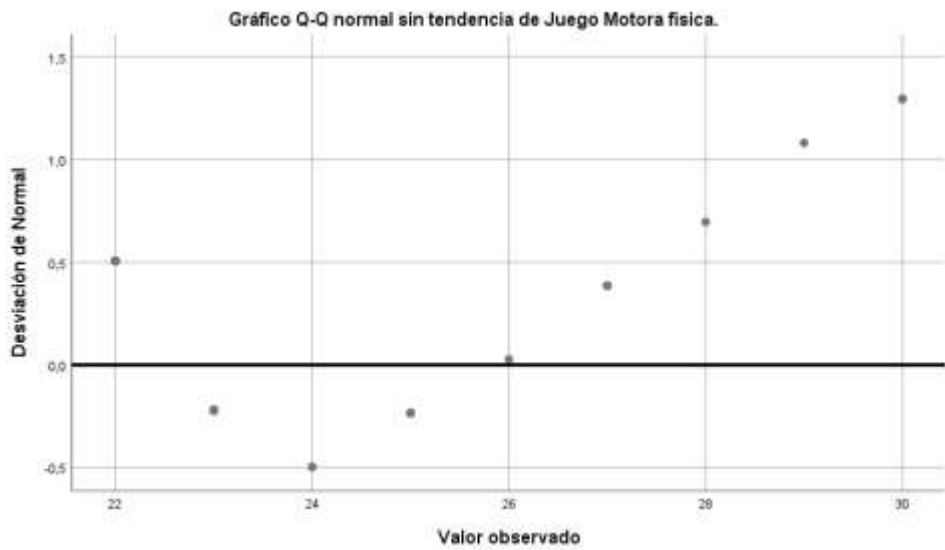
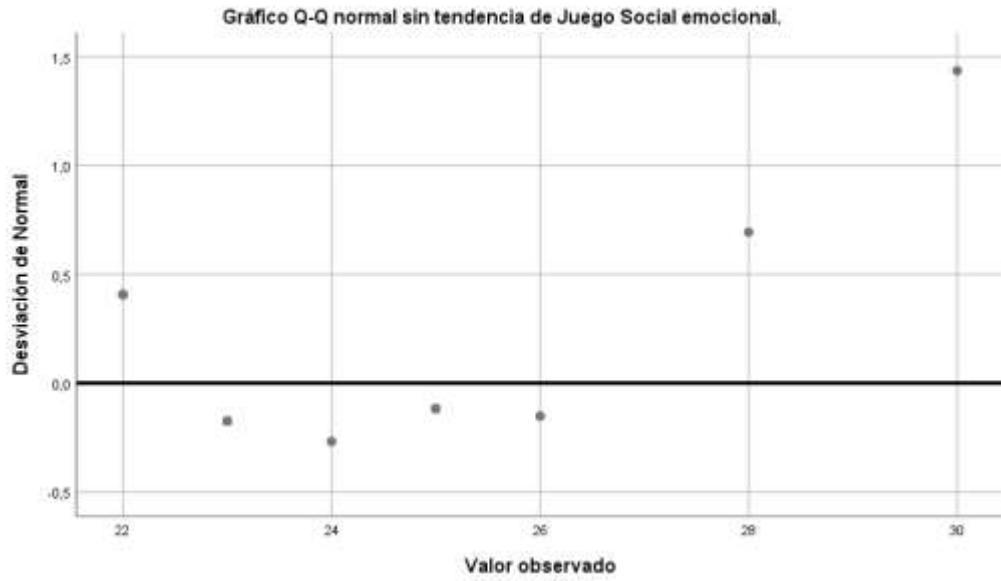




Gráfico Q-Q normal sin tendencia de Experiencia Directa.

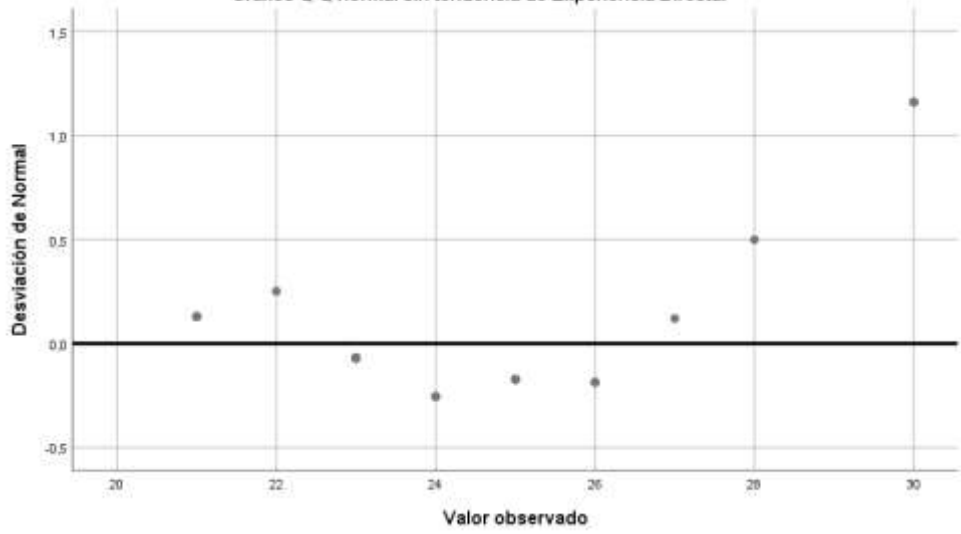
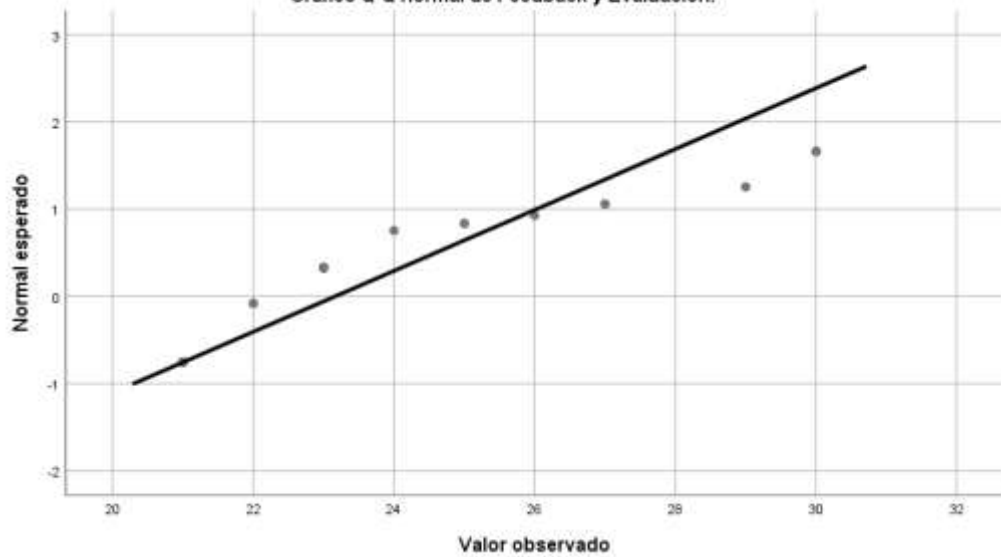


Gráfico Q-Q normal de Feedback y Evaluación.



Anexo 6: Evidencia fotográfica





ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN**AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV**Formato digital Fecha de entrega: 24-12-2024**1. Datos del autor (es):**

Nombres y Apellidos: Yaneth Villazante Huanca
Dirección: Jr. Buena Vista N° 45
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 75921336
Teléfono: 910689821 email: yanethvillazante@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____
Dirección: _____
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____
Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: Ciencias de la Educación
Escuela Profesional o Mención: Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Título o Grado Académico a optar: Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Asesor: Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: Juegos Didácticos y el Aprendizaje Experiencial en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Sulcañ Juliaca 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Juegos, didácticos, cognición, emocional, motora¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Titulo 2da Especialidad Maestria Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: Gestión de la Educación-P03

Firma de Autor



huella digital

24 de diciembre del 2024

Fecha