

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(Creada por Ley N° 25265)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADÉMICA



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**JUEGOS INTERACTIVOS EN LA RETENCIÓN DEL
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N°192
"SANTA ROSITA DE LIMA" ATE - 2020**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
EDUCACIÓN DEL INFANTE**

**PRESENTADO POR:
ROBLES ATENCIO, Rosa Mery**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:
EDUCACIÓN INICIAL E INTERCULTURAL BILINGÜE**

**HUANCAMELICA - PERÚ
2022**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
(Creada por Ley N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
CERTIFICADA ISO 21001 Y 9001
SECRETARÍA DOCENTE



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

RESOLUCIÓN DE DECANATURA
Resolución N° 0477-2022-D-FCED-UNH

Huancavelica, 28 de abril del 2022.

VISTO:

Solicitud de la egresada ROBLES ATENCIO, Rosa Mery, con oficio N° 0140-2022-PCA FCED-VRAC/UNH de fecha (25.04.2022), del Informe Final del Trabajo de Investigación Titulado: “JUEGOS INTERACTIVOS EN LA RETENCION DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 192 “ SANTA ROSITA DE LIMA” ATE 2020”, presentado en un ejemplar; con copia de la ficha de evaluación del Informe Final del Trabajo de Investigación, y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con el Decreto Legislativo que establece disposiciones en materia de Educación Superior Universitaria en el marco del Estado de Emergencia Sanitaria a nivel nacional, artículo 5. Convocatoria y desarrollo de sesiones virtuales por parte de los órganos de gobierno de universidades. Facúltese a las Asambleas Universitarias, Consejos Universitarios, Consejos de Facultad y en general a cualquier órgano de gobierno de universidades públicas y privadas, para que realicen sesiones virtuales con la misma validez que una sesión presencial. Para ello, emplean medios electrónicos u otros de naturaleza similar que garanticen la comunicación, participación y el ejercicio de los derechos de voz y voto de sus miembros. Los medios utilizados para la realización de las sesiones virtuales deben garantizar la autenticidad y legitimidad de los acuerdos adoptados.

Que, mediante Resolución N° 0268-2020-D-FCED-UNH de fecha 03 de abril se aprobó autorizar excepcionalmente a los Directores y Jefes de Área de las Unidades Académicas de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, la intermediación digital de comunicación e información del personal docente y administrativo, con la finalidad de prevención y continuación con el servicio académico y administrativo en la Facultad de Ciencias de la Educación, en el marco de la Emergencia Sanitaria a nivel nacional, por el Decreto Supremo N° 008-2022-SA.

Que, mediante Resolución N° 0269-2020-D-FCED-UNH de fecha 03 de abril se aprobó los medios de comunicación digital de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica.

Que, de conformidad con los Arts. 59 y 59°6, del Reglamento Único de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, del Informe Final del Trabajo de Investigación se inicia con la presentación de un ejemplar al Programa de Complementación Académica de la Facultad de Ciencias de la Educación, solicitando su aprobación y designando de un docente asesor. La Directora del Programa de Complementación Académica designará al docente asesor teniendo en cuenta el tema de investigación, en un plazo no menos de 05 días hábiles. El Programa de Complementación Académica, designará a un docente nombrado como asesor y comunicará a la Decanatura para que este emita la resolución del trabajo de investigación. El asesor después de revisar el trabajo de investigación emitirá el informe respectivo aprobando el Informe Final del Trabajo de Investigación, esto es un plazo máximo de cinco (05) días hábiles, según formato sugerido. Los que incumplan serán sancionados de acuerdo al Reglamento del Programa de Complementación Académica. El Informe Final del Trabajo de Investigación que no sean aprobados, serán devueltos, a través del Programa de Complementación Académica a los interesados con las correspondientes observaciones e indicaciones para su respectiva corrección, el Informe Final del Trabajo de Investigación, aprobado, será remitido a la Decanatura, para que esta emita resolución de aprobación e inscripción del Informe Final.

Que, mediante Resolución N° 1520-2021-D-FCED-UNH de fecha (06.12.2021), se designa como asesora Mtro. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO presentado por la egresada ROBLES ATENCIO, Rosa Mery, del Programa de Complementación Académica de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Que la egresada ROBLES ATENCIO, Rosa Mery, del Programa de Complementación Académica de la Universidad Nacional de Huancavelica, adjunta el Informe Final del Trabajo de Investigación Titulado: “JUEGOS INTERACTIVOS EN LA RETENCION DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 192 “ SANTA ROSITA DE LIMA” ATE 2020”, y la Directora con oficio N° 0140-2022-PCA FCED-VRAC/UNH de fecha (25.04.2022), propone la aprobación del Informe Final del Trabajo de Investigación por lo que resulta pertinente emitir la resolución correspondiente.

En uso de las atribuciones que le confieren al Decano, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto vigente de la Universidad Nacional de Huancavelica, y con Resolución del Comité Electoral Universitario N° 003-2019-CEU-UNH, de fecha (04.07.19).

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. – APROBAR el Informe Final del Trabajo de Investigación: “JUEGOS INTERACTIVOS EN LA RETENCION DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 192 “ SANTA ROSITA DE LIMA” ATE 2020”, presentado por la egresada ROBLES ATENCIO, Rosa Mery del Programa de Complementación Académica de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica.

ARTÍCULO SEGUNDO. · NOTIFICAR con la presente, a la asesora y a la interesada del Programa de Complementación Académica de la Facultad de Ciencias de la Educación, para su conocimiento y demás fines.

“Regístrese, comuníquese y archívese”.



Dr. Régulo Pastor ANTEZANA IPARRAGUIRRE
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación



Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación

ASESORA

Mg. Rosario Mercedes AGUILAR MELGAREJO

Código ORCID: 0000-0001-7265-0334

DNI: 07505101

DEDICATORIA

A Dios, a mis padres y familiares por el soporte y aliento constante para cumplir el sueño anhelado.

AGRADECIMIENTO

En la presente investigación expreso mi agradecimiento a Dios, a mis padres y familiares, por el apoyo incondicional, para permitirme lograr y escalar un peldaño más en mi vida profesional y contribuir ser protagonista de mis conocimientos y transmitirlo con los niños.

RESUMEN

La presente investigación intitulada “Los Juegos interactivos en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” – Ate, desarrollado durante año lectivo 2019 - 2020, tuvo como problema la retención de aprendizaje. Metodológicamente el tipo de investigación aplicado fue Descriptivo - Explicativo, diseño pre experimental, que se realizó con una población conformada por 178 niños(as), en donde se seleccionó una muestra probabilística, conformada por 27 niños(as), a quienes se aplicó un cuestionario compuesto por 15 ítems. Luego de la recolección y procesamiento de datos, se contrastó la hipótesis general mediante la Prueba T Student, cuyo resultado fue = 2.20098516, mayor que - 2.20098516 de la tabla, además el valor de significancia de 0.025 inferior al valor de significancia establecido de 0.025 y el intervalo de confianza al 95% en conclusión, los juegos interactivos influyen significativamente en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate – 2020, de tal manera que, los juegos interactivos genera nuevos conocimientos, porque cada vez que juegan ya no es necesario enseñar.

Palabras clave: Juegos interactivos, retención, aprendizaje y nuevos conocimientos.

ABSTRACT

The present investigation entitled "Interactive Games in the learning retention of 3-year-old children of the I. E. I. No. 192 "Santa Rosita de Lima" - Ate, developed during the 2019 - 2020 school year, had learning retention as a problem. Methodologically, the type of research applied was Descriptive - Explanatory, pre-experimental design, which was carried out with a population made up of 178 children, where a probabilistic sample was selected, made up of 27 children, to whom a questionnaire composed of 15 items. After data collection and processing, the general hypothesis was contrasted using the T Student Test, whose result was $= 2.20098516$, greater than -2.20098516 in the table, in addition the significance value of 0.025 was lower than the established significance value of 0.025 and the 95% confidence interval in conclusion, interactive games significantly influence the learning retention of 3-year-old children of the I. E. I. N ° 192 "Santa Rosita de Lima" Ate - 2020, in such a way that interactive games it generates new knowledge, because every time they play it is no longer necessary to teach.

Keywords: Interactive games, retention, learning and new knowledge.

TABLA DE CONTENIDO.

	Pág.
Carátula	i
Acta de Sustentación	ii
Nombre del asesor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Tabla de contenidos	viii
Índice de tablas	xi
Introducción	xii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema	14
1.2. Formulación del problema	16
1.2.1. Problema general	17
1.2.2. Problemas específicos	17
1.3. Objetivos	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos	17
1.4. Justificación	18
1.4.1. Justificación teórica	
1.4.2. Justificación metodológica	19
1.4.3. Justificación práctica	19
1.5. Limitaciones	20

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	22
2.1.1. Internacional	22
2.1.2. Nacional	25
2.1.3. Local	27

2.2. Bases teóricas	30
2.2.1. Juegos interactivos	30
A. Definición de juegos	30
B. El juego como anticipación fundamental	31
C. Importancia del juego	32
D. Tipos de juegos	34
E. Juegos sociales	34
F. Juegos colaborativos	34
G. Juegos competitivos	35
H. Juegos educativos	35
I. Juegos tradicionales	35
J. Juegos para ejercitar la mente	35
K. El juego en el desarrollo psicológico de los niños	36
L. Ventajas fundamentales de los juegos	38
M. Características del juego	38
2.2.2. Retención de aprendizaje	39
A. Teoría de aprendizaje	40
B. Tipos de aprendizaje	40
C. Interacción del aprendizaje	41
2.3. Definición de Términos	42
2.4. Hipótesis	44
2.4.1. Hipótesis general	44
2.4.2. Hipótesis específicas	44
2.5. Variables	44
2.6. Operacionalización de variables	45
CAPÍTULO III	
MATERIALES Y MÉTODOS	
3.1. Ámbito temporal y espacial	46
3.2. Tipo de investigación	47
3.3. Nivel de investigación	47
3.4. Diseño de investigación	47
3.5. Población, muestra y muestreo	48
3.6. Instrumentos y técnicas para recolección de datos	50
3.7. Técnicas y procesamiento de análisis de datos	53
CAPÍTULO IV	
PRESENTACIÓN DE RESULTADO	
4.1. Análisis de información	59
4.2. Análisis inferencial	59
4.3. Prueba de hipótesis	78

4.4. Discusión de resultados	85
CONCLUSIONES	87
RECOMENDACIONES	89
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90
ANEXOS	92

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 01 Operacionalización de la variable dependiente.	45
Tabla N° 02 Ámbito temporal y espacial.	46
Tabla N° 03 Población del estudio.	49
Tabla N° 04 Muestra de estudio.	50
Tabla N° 05 Estadísticas de fiabilidad.	57
Tabla N° 06 Escala de valoración de Pearson.	58
Tabla N° 07 Consolidado de resultados del pre test de la variable independiente.	60
Tabla N° 08 Consolidado general de resultados del pre test de la variable independiente.	60
Tabla N° 09 Consolidado del pre test de la dimensión 1 adquisición de conocimientos.	62
Tabla N° 10 Consolidado del pre test de la dimensión 2 comprensión de conocimientos.	63
Tabla N° 11 Consolidado del pre test de la dimensión 3 transferencia de conocimientos.	65
Tabla N° 12 Consolidado de los resultados pos test de la variable dependiente.	66
Tabla N°13 Consolidado general de los resultados pos test de la variable dependiente.	67
Tabla N° 14 Consolidado del pos test de la dimensión 1 adquisición de conocimientos.	68
Tabla N° 15 Consolidado del pos test de la dimensión 2 comprensión de conocimientos.	69
Tabla N° 16 Consolidado del pos test de la dimensión 3 transferencia de conocimientos.	71
Tabla N° 17 Comparación entre pre test y pos test del (PP) de la dimensión 1.	72
Tabla N° 18 Comparación entre pre test y pos test del (PP) de la dimensión 2.	74
Tabla N° 19 Comparación entre pre test y pos test del (PP) de la dimensión 3.	76
Tabla N° 20 Correlación de Pearson para hipótesis general.	79
Tabla N° 21 Correlación de Pearson para la hipótesis específico 1.	80
Tabla N° 22 Correlación de Pearson para la hipótesis específico 2.	81
Tabla N° 23 Correlación de Pearson para la hipótesis específico 3.	82
Tabla N° 24 Prueba T de Student.	84

INTRODUCCIÓN

En la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020, se pudo observar problemas de retención de aprendizaje. En estos últimos tiempos, los niños(as) de 3 años de educación inicial se enfrentan cada vez a desafíos y demandas de aprendizaje, pero la forma es diferente, digo esto, porque si hablamos de la educación de los años 80, 90, la maestra tenía la responsabilidad darles conocimientos bajo responsabilidad, pero en la actualidad con la aparición del internet y las tecnologías, las cosas en educación ha cambiado rotundamente, niños y niñas son atraídos más con el juego, casi poca importancia le dan cuando la maestra enseña, por ello las maestras estamos preparándonos y actualizándonos continuamente para enfrentar este reto y aplicar nuevas estrategias de enseñanza a través de los juegos con o sin internet. Además, para reforzar esta investigación se ha considerado investigaciones relacionados con mi investigación

En consecuencia, se ha planteado el siguiente problema: ¿Cómo influye los Juegos interactivos en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020?, el objetivo planteado fue: Determinar la influencia de los Juegos interactivos en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020, la hipótesis para esta investigación fue: Los juegos interactivos influyen significativamente en la retención

del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020, cuya población estuvo conformado por 27 niños. Asimismo, se utilizó el método pre experimental empleando las técnicas de observación indirecta y el método cuantitativo empleando la estadística descriptiva. Como resultado se tiene que los juegos interactivos influyen significativamente en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.

En el sistema globalizado, la preservación del conocimiento constituye un tema de primer orden para los sistemas educativos ya que permite el desarrollo de habilidades que se generan a través de juegos interactivos.

En la actualidad se puede observar la existencia de numerosos juegos interactivos empleados en diversas áreas de la educación.

La tecnología es parte de nuestras vidas convirtiéndose en un factor dominante de toda personal. Según (Koontz, 1998), es la suma total de conocimientos sobre la forma en que se hacen las cosas, incluidas las invenciones, las metodologías, el extenso información ilustrados y sistematizados; por su parte (Gaynor, 1999), determina su nombre, teniendo como referencia a un conjunto de recursos creados por personas para facilitar

el esfuerzo humano. Además, para (Valdes, 2000), es un conjunto de instrucciones para lograr algo.

La variedad de los juegos interactivos permite desarrollar sus habilidades de los niños, de esta manera pueden lograr un aprendizaje a partir de experimentos y necesidades, por tanto, con un objetivo externo, o con un objetivo de aprendizaje. los maestros pueden unirse y confiar en estos recursos para garantizar que los niños mantengan su aprendizaje.

En estos últimos tiempos, los estudiantes de educación inicial se enfrentan cada vez a desafíos y demandas de aprendizaje, pero la forma es diferente, digo esto, porque si hablamos de la educación de los años 80, 90, la maestra tenía la responsabilidad darles conocimientos bajo responsabilidad, pero en la actualidad con la aparición del internet y las tecnologías, las cosas en educación ha cambiado rotundamente, niños y niñas son atraídos más con el juego, casi poca importancia le dan cuando la maestra enseña, por ello los maestros estamos preparándonos y actualizándonos continuamente para enfrentar este reto y aplicar nuevas estrategias de enseñanza a través de los juegos con o sin internet, muchos niños y niñas captan o retiene sus conocimientos al momento de interactuar y jugar en forma competitiva, puedo afirmar que la educación ya no es como antes, muchos maestros estamos intentando estar al ritmo de nuestros niños y niñas con respecto al uso de la tecnología actual a fin de lograr introducir instrucciones convertidos en conocimientos, para que los niños y niñas sean cada vez más competitivos en los niveles o grados consecutivos, por eso la aplicación de los juegos es importante para la retención del aprendizaje de los niños y niñas de esta generación, actualmente, este estilo de enseñanza se aplica con

entretenimiento y diversión, el objetivo principal es que los niños y niñas aprendan de forma lúdica. Gracias a los juegos se puede desarrollar su capacidad mental y la adquisición de nuevos conocimientos en forma activa y significativa. Asimismo, para los sistemas educativos actuales es una cuestión de rutina las medidas que permitan a los niños y niñas desarrollar competencias científicas.

En estos últimos años aun venimos aplicando las estrategias tradicionales en la enseñanza, pero también se ha observado poca retención de conocimientos en los niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA. HH. Tupac Amaru Ate, preocupada por esta situación hice una clase aplicando juegos, el resultado fue increíble, después de la clase todos respondían correctamente, motivo por el cual tuve que emprender esta investigación porque deseo conocer ¿Cuál es la influencia de los juegos didácticos en la retención del aprendizaje de los niños?.

Sabemos que, la retención del aprendizaje es entendida como la adquisición de nuevos conocimientos en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA. HH. Tupac Amaru Ate, a partir de esta premisa la aplicación de los juegos permite reaccionar adecuadamente ante un acto educativo, donde se podrá descubrir y reconocer nuevos talentos.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general.

¿Cómo influye los Juegos interactivos en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020?

1.2.2. Problemas específicos:

PE1. ¿Cómo influye los Juegos interactivos en la adquisición de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020?

PE2. ¿Cómo influye los Juegos interactivos en la comprensión de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020?

PE3. ¿Cómo influye los Juegos interactivos en la transferencia de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020?

1.3. Objetivo:

1.3.1. Objetivo general.

Determinar la influencia de los Juegos interactivos en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

1.3.2. Objetivos específicos:

OE1. Identificar la influencia de los Juegos interactivos en la adquisición de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

OE2. Establecer la influencia de los Juegos interactivos en la comprensión de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

OE3. Determinar la influencia de los Juegos interactivos en la transferencia de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

1.4. Justificación.

En la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” – Ate, se ha observado en los niños de 3 años la inquietud de navegar en el internet, como consecuencia de ello apreciamos el uso desordenado al momento de navegar en el internet, además la falta de responsabilidad de los padres para guiar el uso adecuado del internet en sus menores hijos.

El presente trabajo de investigación fomenta el acceso a los juegos interactivos en el internet, para mejorar la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

1.4.1. Justificación teórica.

(Sierra, 2017), El problema de aprendizaje no es estandarizado, porque algunos niños tienen privilegios, mientras otros no los tienen, por la misma situación que las familias son de diversos estatus sociales, además se desarrollan y aprenden a diferentes ritmos, teniendo en cuenta este contexto se ha emprendido elaborar el proyecto de investigación intitulado “Juegos interactivos en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020”. Para dar respuesta a los problemas de aprendizaje.

(Gutiérrez, 2017). El juego es un recurso atractivo para la interacción de conocimientos con mucha efectividad, por naturaleza los niños son atraídos por los juegos, pero al mismo tiempo permite experimentar y generan emociones motivadoras en los niños. Los juegos involucran constantemente a los niños en procesos de responsabilidad, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo,

si distorsiona el juego de los niños recompensando la competencia excesiva, la agresión física contra otros, las trampas y el mal juego, está distorsionando la vida de los niños.

1.4.2. Justificación metodológica.

La utilización de los juegos interactivos mejora la eficiencia en la retención del aprendizaje, ayudando a la adquisición, comprensión y transferencia del aprendizaje, a través del trabajo de investigación se ha demostrado su eficacia y confiabilidad para ser aplicada en otros trabajos de investigación e instituciones educativas que deseen aplicar esta técnica.

1.4.3. Justificación práctica.

Al fomentar los juegos interactivos en los niños de 3 años de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate – 2020, se lograron adquirir nuevos conocimientos, en diferentes ambientes creativos; con juegos interactivos y juegos tradicionales, de esta manera se sientan estimulados y atraídos por los juegos como parte de las actividades académicas, esto permitió mejorar sus habilidades, creativities en forma espontánea. Porque es la propia actividad del niño la que constituye su temperamento. Aúna aspectos esenciales para su progreso porque no solo les admite compensar sus necesidades importantes de trabajo y expresión, sino también percibir sutilmente las características de su entorno social.

Es importante mencionar que el desenvolvimiento de los niños de 3 años con la influencia de los juegos interactivos permitió retener el

aprendizaje, y serán protagonistas de sus propios aprendizajes de acorde al contexto actual.

1.5. Limitaciones.

Para el normal desarrollo del proyecto de investigación, en el contexto huancavelicano persiste la ausencia de textos relacionados con juegos interactivos en la retención del aprendizaje en las bibliotecas de las instituciones educativas del nivel superior de la región de Huancavelica. Sin embargo, teniendo la necesidad de ejecutar el proyecto de investigación; procederemos a adquirir bibliografía relacionada con los Juegos interactivos en la retención del aprendizaje; además, realizaremos viajes a otras ciudades donde exista bibliografía referente con lo que viene a ser, Juegos interactivos en la retención del aprendizaje. Razón suficiente para que el proyecto de investigación a ejecutar encuentre su factibilidad.

1.5.1. Bibliográfica.

Para el normal desarrollo del informe de investigación, en el contexto huancavelicano persiste la ausencia de libros relacionados con juegos interactivos en la retención del aprendizaje en las bibliotecas de las instituciones educativas del nivel superior de la región de Huancavelica. Sin embargo, teniendo la necesidad de ejecutar el proyecto de investigación; procederemos a adquirir bibliografía relacionada con juegos interactivos en la retención del aprendizaje; además, realizaremos viajes a otras ciudades donde exista bibliografía referente con lo que viene a ser, los juegos interactivos en la retención del aprendizaje. Razón suficiente para que el proyecto de investigación a ejecutar encuentre su factibilidad.

1.5.2. De tiempo.

La investigación en cuestión fue de corta duración. Comenzó en la primera semana de marzo de 2020 y duró hasta octubre de 2020; Sin embargo, debido a una pandemia, se tuvo que extender hasta el 2021 para dar una idea general de la realidad de la institución educativa en estudio.

1.5.3. De contexto.

No se tuvo limitaciones logísticas, ya que estuvo a cargo de la investigadora el trabajo logístico.

- ✓ De contexto.
- ✓ De especialistas.
- ✓ Normatividad.
- ✓ Política.
- ✓ Social.
- ✓ Cultural.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.

2.1.1. Internacional.

Para Chocho, (2018). En su investigación: *“El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de multiplicación y división en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de quinto grado de la Escuela Pública de Educación Básica “Miguel Riofrío”, Loja, 2017-2018”, desarrollado en la Universidad Nacional de Loja, para obtener el Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica, la metodología del trabajo se caracteriza por ser. Descriptivo – descriptivo, quien llego a las siguientes conclusiones:*

En el ámbito educativo, es de vital importancia que el docente conozca la importancia del aprendizaje de los estudiantes a través de actividades de ocio que le permitan identificar y desarrollar un pensamiento lógico-materr adecuado basado en la integración de habilidades críticas y analíticas.

Aprender la multiplicación a través de juegos educativos a nivel escolar permite a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento lógico-matemático a través de la interacción y el trabajo entre compañeros mientras resuelven problemas matemáticos y los relacionan con la realidad.

Para aprender la multiplicación de una manera creativa y significativa, es fundamental que los maestros utilicen una variedad de juegos mentales y actividades educativas para desarrollar las habilidades matemáticas de los estudiantes que les permitan comprender y aprender el contenido de la multiplicación de una línea continua que se muestra en las lecciones de matemáticas.

Para resolver ejercicios de razonamiento matemático en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la multiplicación, es necesario utilizar juegos didácticos para resolver problemas de multiplicación de forma divertida y adecuada.

Aprender a compartir a través de juegos didácticos permite a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento lógico para resolver problemas matemáticos de maneras divertidas e innovadoras que les permiten conectar directamente la teoría con la práctica de la realidad.

Para Medina, (2015) “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” dijo que:

Al intervenir, a lo largo de nuestro recorrido profesional, hemos podido desarrollar actividades que ayudan para resolver los problemas que enfrentamos y así brindar estrategias innovadoras como jugar para

apoyar. La sede se encuentra en el municipio de Espinal. Las conclusiones presentadas a través de este proceso corresponden a:

Se ha reconocido y demostrado que el juego como estrategia educativa facilita el aprendizaje de conceptos clave en la etapa preescolar, por lo que los docentes deben reconocer su importancia en el aprendizaje y más allá del aula, renovando así su labor académica y profesional.

El juego como estrategia que favorece un proceso esencial del aprendizaje de los niños en edad preescolar ha tenido éxito en fortalecer el aprendizaje de los niños, motivarlos e invitarlos a la inclusión y participación, y sentar las bases del pensamiento creativo, como base fundamental para el desarrollo integral de los niños.

Teniendo en cuenta la necesaria relación entre el hogar y la escuela, el desarrollo del proyecto ayudó a los padres a comprender que en los niños el juego no es solo el motor que genera diversión y diversión, sino viceversa. A través del juego, los niños exploran, descubren e interpretan su mundo, obtienen conocimientos básicos que son indispensables para su formación y, por lo tanto, gastarán algo de sí mismos para hacer que el aprendizaje de sus hijos sea más agradable y significativo mientras juegan.

De igual manera se concluyó que a través del PPA los estudiantes descubrieron que era posible aprender jugando y que los supervisores entendieron y adaptaron que era una forma importante de generar conocimiento a los estudiantes sin abarrotarlos. Actividades que no contribuyen al desarrollo cognitivo del niño.

2.1.2. Nacional.

Saldaña, (2018). *Tesis titulada: "Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de las matemáticas de los alumnos de la Institución Educativa N° 824048 "Inmaculada Concepción" del,* elaborado en la Universidad Nacional de Cajamarca, para obtener el Grado de Maestro Gestión de la Educación. La metodología se caracteriza por ser hipotético – deductivo, quien llegó a las siguientes terminaciones:

1. Los resultados mostraron que el aprendizaje de un programa de videojuegos tuvo un efecto significativo (84%) en el proceso de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de quinto y sexto grado del establecimiento educativo 82048 "Inmaculada Concepción" de La Encanada.
2. El nivel de competencia en matemáticas de los alumnos de quinto y sexto grado de la Escuela Primaria N° 82048 "Inmaculada Concepción" de Encañada fue el siguiente: En el grupo de control del grado 5 B, fue del 22 % al inicio. Nivel (C) y Sexto A, 37 estudiantes lograron el nivel de desempeño del proceso (B), mientras que el 84% de los estudiantes del grupo experimental lograron el nivel de desempeño esperado (A), mejorando seis cursos de formación profesional.
3. Mediante la aplicación del programa juego educativo se desarrollaron competencias y habilidades con el fin de mejorar la capacidad de aprendizaje matemático de los estudiantes del grupo experimental para el grado 5 C en un 84% y grado 6b en un 89%,

y educación primaria del nivel educativo. instituciones N° 82048 “Yo. C.” De La Encañada obtuvo los resultados académicos esperados.

4. Los beneficios de los juegos interactivos en el aprendizaje de las matemáticas para los estudiantes de quinto y sexto grado de la IE N° 82048 “Inmaculada Concepción” (grupo control, grupo experimental), luego de realizar la prueba de salida, solo se observó el nuevo desempeño positivo en la prueba experimental grupo, porque en el grupo de control no se pudo aplicar Juegos educativos La diferencia entre las pruebas de entrada y salida fue pequeña.

Para Meche, (2019). Los juegos educativos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E. Privada “Pkes School – Huaura”. Llegó a las siguientes conclusiones:

1. En primer lugar, existe una relación significativa entre el uso de juegos y el perfeccionamiento de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.854, representando una muy buena asociación.
2. Segundo: Existe una relación significativa entre el uso de juegos de dramatización didáctica y el desarrollo de hiperactividad temprana en niños de 2 años del IEP Pkes SchoolHuaura, ya que la correlación de Spearman arroja un valor de 0.669, esta es una buena combinación.

3. Tercero: Existe una relación significativa entre el uso de bloques didácticos y el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.P Pkes SchoolHuaura. La correlación de Spearman arroja un valor de 0,873, lo que representa una buena disposición.
4. Cuarto: Existe una relación significativa entre el uso de juegos educativos informales y el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de dos años del IEP Pkes-Huaura Escuela Pkes-Huaura, arrojando la relación de Spearman un valor de 0.911. Esto representa una muy buena asociación.

2.1.3. Local.

Para lograr su licenciatura de educación primaria en la Universidad Nacional de Huancavelica, Herrera, (2017) en su tesis "*Se utilizan juegos interactivos para desarrollar las matemáticas de los alumnos de primer año de educación primaria*"; llegó a las siguientes conclusiones:

1. Los efectos de la investigación indican que la aplicación del programa de juegos educativos tiene una influencia significativamente (84%) en el perfeccionamiento los conocimientos de las matemáticas de los alumnos de Quinto y Sexto Grado de la Institución Educativa N° 82048 "Inmaculada Concepción" de La Encañada.
2. El nivel de logro en el aprendizaje de las matemáticas entre los estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria de la Inmaculada Concepción N° 82048 de La Encañada es el siguiente:

en el grupo control del Año B, Año B, el 22% alcanzó el nivel. En la parte superior (C) y en el sexto grado A, el 37% de los estudiantes lograron el nivel de rendimiento actual (B), mientras que en el grupo experimental el 84% de los estudiantes lograron el nivel de rendimiento esperado (A), lo que significa que fueron capaces de mejorar seis lecciones.

3. Mediante la aplicación de un programa de juego didáctico, se logró el desarrollo de habilidades y destrezas para que los alumnos del grupo experimental de la clase C estudió matemáticas con 84% y sexto año con 89% de primaria la Institución Educativa N° 82048 "I.C." de La Encañada se encuentra ubicada en Logro esperado.
4. El efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de las matemáticas de los alumnos de quinto y sexto grado de la escuela primaria IE N° 82048 "Inmaculada Concepción" (grupo control, grupo experimental), luego de comprobar las salidas solo tuvo un efecto muy activo en el grupo experimento, pues en el grupo control No se aplicaron juegos educativos y la diferencia entre la prueba de entrada y salida fue insignificante.

Guidotti Camarena & Granados Aquino, (2019) En su tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en educación inicial en la Universidad de Huancavelica intitulada: Juegos especiales para niños en el desarrollo psicomotor de niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima concluyeron que:

1. Efectos de los juegos infantiles en el desarrollo psicológico de niños de 5 años por I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho -

Lima. Así, después de aplicar las herramientas de investigación, los resultados fueron los siguientes: En la prueba anterior no hubo niños del nivel adecuado, y en la última prueba hubo 13 niños, lo que representa el 52% de la muestra. Además, aplicando la prueba de Wilcoxon para una escala ordinal y p-valor, tenemos ($0.000 < 0.05$), lo que confirma el efecto.

2. Se ha identificado que los juegos infantiles tienen un efecto sobre la cognición psicológica en niños de 5 años por I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima, por lo que luego de aplicar las herramientas de investigación, la primera prueba tiene 1 niño que representa el 4% de la muestra, mientras que en la segunda prueba 11 niños que representa el 44% de la muestra. Además, aplicando la prueba de Wilcoxon para una escala ordinal y p-valor, tenemos ($0.000 < 0.05$), lo que confirma el efecto.
3. Se determinó que los juegos infantiles influyen en la ubicación espacial de cualquiera. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima. Entonces después de aplicar las herramientas de investigación, en la lección anterior había 4 niños que representan el 16% de la muestra, y son de buen nivel, y en la segunda lección 14 niños que representan el 56%. de la muestra, Además, aplicando la prueba de Wilcoxon para una escala ordinal y p-valor, tenemos ($0.000 < 0.05$), lo que confirma el efecto.
4. Se ha determinado que los juegos infantiles influyen en el desarrollo de la competencia motora en niños de 5 años con I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Luregancho - Lima. Por lo tanto,

después de aplicar las herramientas de investigación en la prueba anterior, un niño representó el 4% de la muestra. A su vez, en la prueba estaban 16 niños, que representaban el 64% de la muestra. Además, aplicando la prueba de Wilcoxon para una escala ordinal y p-valor, tenemos ($0.000 < 0.05$), lo que confirma el efecto.

2.2. Bases Teóricas.

2.1.1. Juegos interactivos.

Gutiérrez, (2017). Los juegos en línea tienen una gran variedad de opciones que permiten despertar a los aparatos sensoriales que permitirá al ser humano moverse ágilmente logrando los nuevos conocimientos. No obstante, son más las posesiones que estos juegos. El aprendizaje mayormente no se consideraba como un espacio de diversión, sin embargo, al mezclar a los juegos interactivos como informativo del adiestramiento (como sucede con los juegos de geografía, por ejemplo) esto permite que el angelito realice actividades, desafíos e invierta su asamblea jugando, sin embargo, incluso aprendiendo.

A. Definición de juegos.

Para Millán, (1984), es una experiencia atractiva y de satisfacción las actividades interactivas a través de los juegos en red o en línea, cuyo propósito es alegrar y desestresar a los niños y jóvenes.

Esta experiencia ejercita la memoria de los seres humanos permitiéndoles despertar el interés de descubrir y sobre todo tomar decisiones durante los juegos interactivos. Asimismo, también no

solo es en los juegos en línea sino también en los juegos presenciales, además los animales también se desestresan jugando, esto quiere decir que todos los juegos influyen efectivamente para desarrollar habilidades.

Por ejemplo, los gatos juegan con cosas en movimiento, para aprender cazar. Asimismo, los perros juegan mordiendo están aprendiendo a defenderse de extraños y de otros animales.

Similar experiencia ocurre con los seres humanos. Cuando los niños juegan con reglas, asimilan a buscar alternativas de solución en democracia, pero inmediato, Por lo tanto, los juegos en los humanos las mismas condiciones, pocas veces hay resentimiento más bien hay una satisfacción durante este entretenimiento. ¿Qué los distingue, entonces, de otros entrenamientos?

El entretenimiento a través de juegos interactivos busca lograr metas y placer, por lo que un ser humano no puede justificar estar constantemente. En cuanto a las manos, permiten la pausa mental, el encamisado y la activación de otros procesos subordinados, como los reflejos y la intuición.

B. El juego como anticipación fundamental.

Según Groos, (1902) La recreación es una maravilla de la investigación psicológica privada, un frente que compara el papel del desafío con el papel del primero en la maduración de la actividad y la crítica. Basado en el aprendizaje de Darwin, resultó que las especies mejor adaptadas a las condiciones ambientales cambiantes sobrevivirían. El juego en línea es un preentrenamiento

de las funciones necesarias para la energía adulta, ya que contribuye a la maduración de funciones y habilidades que preparan al niño para la escuela para representar las actividades que realizará cuando crezca. Esta teoría de priorización de competencias en realidad ve un entrenamiento implícito requerido para la edad adulta que no se logra después de la niñez y, por lo tanto, sirve para jugar y activar en los adultos.

Carl Gross es conocido como filósofo y psicólogo porque se preguntó por primera vez por qué las diferentes formas de juego mejoran el tipo de actividad y enfatiza la importancia del desarrollo individual y juvenil en una época donde la pedagogía es tradicional. Ve el juego como un problema, carece de significado funcional y no siempre es lo mejor para los niños.

C. Importancia del juego.

Para Borges & Gutiérrez, (1994) El juego es indispensable e importante para generar nuevos conocimientos en los niños, además es de gran necesidad para generar conocimientos a los niños, ya que a través de los juegos se adquieren conocimientos habilidades instantánea.

Hay una escasa lista entre distraer y aprender, porque cualquier juego que se recuerda es a las nuevas exigencias al infante, es considerado como parte del adiestramiento porque es una influencia dialéctica y necesaria, que desarrolla y educa.

Según Groos, (2000) El juego genera actividades o ejercicios preparatorios en la mente y que permite desarrollar funciones necesarias para la edad adulta que produce regocijo.

La premisa preparatoria es su formación para el futuro porque un niño que juega con las manos aprende a examinar sus órganos, y el juego en los niños, como en los animales, es una premisa decisiva y necesaria, fundamental para la vida que vivirán después de la pubertad. El juego desarrolla transacciones importantes, hasta el punto de pensar que los adultos son un ejemplo para que los niños roben ideas.

Piaget, (1993) Proyectando luz sobre la importancia del juego en la creatividad el nuevo conocimiento lo respalda para la progresión, ya que vincula el desarrollo de dominios cognitivos con un mejor rendimiento en el juego.

Con el juego se despliegan condiciones esenciales en los niños, como la atención y la memoria activa, con un ímpetu especial. cuando juega, el niño tiene que aprender preguntando y a eso le denominamos aprendizaje por descubrimiento.

Para los profesionales médicos, el juego es un importante recurso de aprendizaje, especialmente durante la fase sensoriomotora y antes de la cirugía, además de cumplir una importante función biológica porque se utilizan todas las extremidades y todas las capacidades, evitando así la desvalorización. El niño comienza a adquirir conocimientos

mientras juega. Creen que aprender es como un juego, pero con ciertas reglas, por lo que asimilan conocimientos elementales.

La recreación es importante porque es una actividad que desarrolla plenamente el estado de ánimo de una persona y especialmente sus poderes creativos.

El juego es trascendente porque el niño está inmerso en el juego, los padres deben comprar juguetes para que sus hijos fortalezcan su espíritu, así estas actividades les permiten pensar en el futuro y en lo que harán.

D. Tipos de juegos

Hay una variedad de juego que están categorizado según su ocupación (sociales, colaborativos, competitivos, entre otros), muchas veces, los juegos reúnen particularidades que hace complicada su categorización.

E. Juegos sociales.

Son esos juegos que se juegan habitualmente en la infancia. Las reglas de estos juegos generalmente tienen reglas específicas para los participantes antes de comenzar. Puede incluir un objeto o simplemente referirse a un proceso real. Por ejemplo, un juego de pelota no competitivo, rueda de canciones, escondite, juegos de persecución, etc.

F. Juegos colaborativos.

Un juego colaborativo es un juego en el que dos o más jugadores no compiten entre sí, sino que trabajan juntos para lograr el mismo objetivo y así ganar o perder juntos. En otras palabras, es

un juego en el que grupos de jugadores (alianza) a menudo deciden participar en acciones cooperativas, debido a los motivos del juego.

Un buen ejemplo de un juego colaborativo es un juego simple, donde la ventaja es binaria, es decir, cada alianza se compone de individuos que solo pueden ganar o perder.

G. Juegos competitivos.

Juegos competitivos: son juegos en los que participan varias personas de forma individual y cuya finalidad es conseguir un determinado objetivo o un determinado logro y se excluyen por completo los logros de los demás participantes, ya que el objetivo es lograr éxitos con el fracaso de otros.

H. Juegos educativos.

Todos son juegos diseñados solo con fines educativos. Por lo general, se utilizan como complemento del aprendizaje de los estudiantes. Puede centrarse en productos o concepciones genéricos que deben explicarse de forma sencilla.

I. Juegos tradicionales

Este término se utiliza para referirse a todos aquellos juegos que han sido heredados por tradición histórica y que son apreciados y protegidos como patrimonio cultural. Los ejemplos varían según el país y la región.

J. Juegos para ejercitar la mente.

Todos estos son juegos que tienen como objetivo estimular las habilidades espaciales intelectuales, numéricas o verbales, como sudoku, crucigramas, búsquedas de palabras, etc. Este tipo de

juegos requieren lápiz y papel y, a menudo, se denominan pasatiempos.

K. El juego en el desarrollo psicológico de los niños.

El juego ha sido una estrategia de socialización humana, por lo que se puede decir que tiene un impacto en el desarrollo de la personalidad. Una de las formas en que los niños obtienen más práctica es el "juego de roles", que les permite asimilar otros hechos e interiorizar ciertas reglas de comportamiento de ciertos grupos. Así como interactuar con personajes reales y ficticios de ciertas regiones históricas o periodos.

En los niños en edad escolar, el juego se vuelve amplio, complejo y continúa con el desarrollo del juego de roles, pero varía según la duración, el tema y el contenido del juego. El conjunto de reglas también apareció en este punto.

El tiempo para el juego de roles varía porque los niños pueden jugar durante largos períodos de tiempo o, por el contrario, no pasan mucho tiempo en el juego o simplemente no juegan cuando no tienen una profesión u otra actividad.

Los temas que se abordan en los juegos de rol en la escuela son más diversos y van más allá de la experiencia directa de los niños, lo que no sucedía en la etapa anterior. Los actores masculinos prefieren representar profesiones heroicas como piloto, policía o bombero; Mientras que las mujeres se desempeñan en otras profesiones como médicas, docentes y otros profesionales.

En relación al contenido del juego de rol, el alumno representará no solo cualidades valiosas de otras personas, sino que también incluirá sus propias cualidades en el contenido, lo que afectará significativamente la formación de la autoevaluación del alumno.

El conjunto de reglas surgió y comenzó a desarrollarse en este punto. Estos juegos incluyen todos aquellos juegos que la escuela tiene que seguir ciertas reglas para poder desarrollarse, tales como juegos de pelota, damas, parques y escondite. Estos juegos son practicados sistemáticamente por los niños y son un factor que influye en el desarrollo moral de los niños, adecuando su comportamiento a determinadas normas.

En este tipo de juegos se consigue que el niño separe la percepción de la regla o que el niño practique la regla. El concepto de regla se refiere a la forma en que los niños representan la santidad de la regla (eterna, inmutable) o la determinación (según la comunidad del niño) de la norma, la anormalidad o la independencia de la regla.

En edad escolar, la norma se considera sagrada e inmaterial, de origen adulto y de carácter externo, y cualquier modificación constituye una transgresión.

Este respeto unilateral se desvanece con el final de la etapa. Por otro lado, las relaciones de los niños involucran interacción y coordinación de intereses comunes, ya que los niños adquieren patrones de comportamiento social a través de actividades lúdicas.

L. Ventajas fundamentales de los juegos.

- Garantizan los hábitos de toma de decisiones colectivos del alumno.
- Incrementar el interés y la motivación de los estudiantes por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimientos alcanzado por los alumnos, corregir las acciones erróneas e indicar las correctas.
- Permiten la solución de los problemas de correlación de las actividades de orientación y control de los docentes, así como el autocontrol colectivo de los alumnos.
- Desarrollas habilidades y destrezas generalizadas en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, expansión, profundización e intercambio de
- conocimientos mediante la combinación de teoría y práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más placenteras las lecciones.
- Se aumenta el grado de preparación independiente de los alumnos y el docente tiene la oportunidad de analizar con mayor precisión la absorción del contenido transmitido.

M. Características del juego.

Según Ortiz Rodriguez & Hernandez Rodriguez, (2002), las características de los juegos son los siguientes:

- Despertar el interés profesional por materias y especialidades técnicas; provocan la necesidad profesional de tomar decisiones.
- Crear en los estudiantes las competencias profesionales de trabajo interrelacionado de mutua colaboración en el cumplimiento conjunto de tareas técnicas; Requieren la aplicación de los conocimientos técnicos adquiridos en las distintas temáticas o tópicos relacionados con el juego.
- Se aplican para fortalecer y verificar los conocimientos adquiridos en las clases demostrativas y para el desarrollo de competencias profesionales; constituyen actividades pedagógicas dinámicas, limitadas en el tiempo y combinando variantes.
- Acelerar la adaptación de los egresados al ámbito productivo o de servicios;
- Rompen el rol autoritario e informativo del docente, ya que se libera el potencial creativo de los alumnos.

2.1.2. Retención de aprendizaje.

Para Morales, (2012). El retraso es un proceso que ocurre a través de la interacción del cerebro y el sistema nervioso con el entorno para obtener información, sin embargo, requiere que los estudiantes no solo presten atención de manera consciente, sino que también construyan estructuras conceptuales. Esto les permite transformar la lección para que pueda ubicarse, identificarse y recuperarse exactamente en el posterior.

A. Teoría de aprendizaje.

Gagné, (1965), Se basa en la evidencia del procesamiento de la información, enraizado en el modo semicognitivo de la línea de Tolman, encarnado en Busch y Mosteller. Esta teoría se distingue por sus líneas eclécticas. Está organizada lógicamente y se considera la única teoría verdaderamente sistemática (Kopstein, 1966).

B. Tipos de aprendizaje.

Huerta, (2008), basado en Ausubel, (1996). A la hora de aprender, muchas veces se cree que existe una única forma de aprender, pero no es así porque cada individuo tiene una forma diferente de hacerlo en función de su forma de adquirir y procesar la información. A continuación, describimos a los aprendizajes de la siguiente manera:

Aprendizaje forma de conseguir información.

- Aprendizaje a través de la recepción: se produce cuando el alumno internaliza la información explicada por el profesor.
- Aprendizaje por descubrimiento: este es el caso cuando el estudiante descubre la información por sí mismo y luego la inserta en su estructura cognitiva.

Aprendizaje por la forma de transformar información.

- Aprendizaje frecuente: ocurre cuando el alumno se enfoca únicamente en la memorización mecánica de conceptos, datos, sin comprender el significado de lo que aprende.

- Aprendizaje significativo: ocurre cuando el alumno asocia su aprendizaje previo con el nuevo conocimiento que ha aprendido. El aprendizaje es una actividad agradable y divertida para el alumno y es beneficioso para la persona que está aprendiendo directa o indirectamente.
- Aprendizaje directo: es el aprendizaje por ensayo y error en el que el alumno se relaciona directamente con la situación de aprendizaje y realiza una acción observable durante el aprendizaje.
- Aprendizaje observacional: es el aprendizaje a través del cual el alumno, a través de la observación de los modelos de conducta de los demás, adquiere un nuevo modelo de conducta. Este aprendizaje también se denomina aprendizaje social o vicario o modelo
- Aprendizaje por imitación: este aprendizaje consiste en copiar directamente aspectos de un comportamiento modelo.

C. Interacción del aprendizaje.

La interacción del aprendizaje es un proceso en donde los niños adquieren y retienen, los conocimientos recibidos es decir, cómo se aprende, para ello se tiene en cuenta 8 etapas:

- Motivación
- Comprensión o Aprehensión
- Adquisición
- Retención
- Recuperación de la Información

- Generalización
- Desempeño
- Retroalimentación.

2.3. Definición de Términos.

El juego Interactivo tiene el propósito de complacer y disfrutar a los participantes; Muchas veces, incluso como herramienta educativa. Por eso los juegos suelen ser diferentes de la acción, pero en muchos casos la acción no es del todo sencilla. El juego también es un divertido ejercicio basado en reglas.

El juego es una actividad humana inherente. Todos hemos aprendido a conectarnos felizmente con nuestro hogar y nuestro entorno físico, social y cultural.

Juego Participativo. Gutiérrez, (2016). Los niños utilizan cada vez más los juegos participativos como herramienta para jugar. En ocasiones el uso de estos juegos se convierte en una simple herramienta de entretenimiento para los jóvenes que pueden pasar horas frente a una Tablet o dispositivo móvil.

Retención de conocimientos. – Graziani, (2013). Es el proceso por el cual el participante guarda el aprendizaje de manera que puede ser localizado, identificado y recuperado exactamente en el futuro.

Juego de transferencia. – Martínez, (2017). Es el proceso de construcción del conocimiento que se da a través del video juego, por necesidad uno de los actores de este juego realiza constantes preguntas para realizar movimientos correctos y lograr ganar a los juegos en el internet. De allí que, la producción de conocimiento puede considerarse, no sólo como proceso,

sino como producto que emerge en un ámbito social determinado donde los actores interactúan y forman comunidades de interaprendizaje.

Juegos de estrategia. - Ticona, (2004). Son juegos o conversaciones en los que prevalecen elementos de pensamiento, habilidad, técnica, planificación y compromiso o pueden conducir a la victoria en el juego.

Juego de habilidad. - Ticona, (2004). Es el resultado de cada competencia, además depende de la actitud y el rendimiento de los jugadores, en este caso se elimina por completo el elemento suerte.

Juego cooperativo. - Salvador, (2002). Se determina por la eliminación de la competencia, no hay nadie para perder ni ganar. El objetivo de esforzarse no es ganar sino lograr un objetivo determinado para el equipo, estas acciones forman el eje transversal de la educación.

Juego creativo. - Ticona, (2004). Nos permiten desarrollar la creatividad de los alumnos y, al ser creativos y bien organizados, promueven el desarrollo del equipo a niveles más altos de creatividad. Estimula la imaginación creativa y genera ideas valiosas para la solución de determinados problemas que se presentan en la vida real.

Juego de entretenimiento. - Ofrece manifestaciones divertidas y atractivas del acto de jugar, tiene un fuerte impacto emocional en los estudiantes y puede ser una de las principales razones para fomentar la participación activa de los estudiantes. En el juego y la actividad cognitiva del estudiante, c 'es decir, el juego no permite impresiones aburridas, repetitivas y tradicionales; Por el contrario, es inherente novedad, originalidad y sorpresa.

2.4. Hipótesis.

2.4.1. Hipótesis general.

Los juegos interactivos influyen significativamente en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

2.4.2. Hipótesis específicas:

HE1. Los juegos interactivos influyen significativamente en la adquisición de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

HE2. Los juegos interactivos influyen significativamente en la comprensión de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

HE3. Los juegos interactivos influyen significativamente en la transferencia de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

2.5. Variables:

Variable independiente

Juegos Interactivos

D1. Sociales

D2. Colaborativos

D3. Competitivos

Variable dependiente

Retención del Aprendizaje

D1. Adquisición de conocimientos

D2. Comprensión de conocimientos

D3. Transferencia de conocimientos

Variable Interviniente

Los niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

2.6. Operacionalización de variables.

Tabla N° 01 Operacionalización de la variable dependiente:

¿QUÉ ES LA RETENCIÓN DE APRENDIZAJE?					
Para (Payne, 2021). Es el proceso por el cual nos permite adquirir, comprender y transferir conocimientos a la memoria de largo plazo, quien guarda el aprendizaje de manera que puede ser localizado, identificado y recuperado exactamente en el futuro.					
DIMENSIONES	INDICADORES (como deseo lograr)	ITEMS / TEMAS	PESO		FECHA DE EJECUCIÓN
			Can t.	%	
I. ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS					
Es el modelo por el cual el ser humano aprende y desarrolla su inteligencia. Un proceso de construcción del conocimiento necesario para desarrollarnos como personas y adquirir herramientas que nos permitan hacer frente a los desafíos de nuestra sociedad. (Poza, 2016)	X.1. Desarrolla su Inteligencia con juegos interactivos X.2. Construcción de conocimientos con juegos interactivos	X.1.1. Las nubes (Las vocales Pipo) X.1.2. Los globos (Los números Pipo) X.1.3. Helicóptero (Los números Pipo) X.1.4. Rompecabezas (El abecedario ABC)	4	33 %	
II. COMPRENSIÓN DE CONOCIMIENTOS					
Implica entender conceptos y procesos para poder explicarlos y describirlos de forma adecuada, además también comprendemos las relaciones entre los conocimientos previos y la nueva información, creando esquemas y significados propios que permitirán la transferencia de conocimientos a nuevas situaciones. (INTEF, 2014)	X.3. Explica y describe con juegos interactivos X.4. Conocimientos previos con juegos interactivos	X.2.1. Los animales domésticos (Identificar y lee Pipo) X.2.2. Burbujitas (descubre Pipo) X.2.3. El Xilófono (Sonidos Pipo) X.2.4. Los colores de mi ropa (ABC)	4	33 %	
III. TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS					
Implicar a los estudiantes a que compartan con sus compañeros aquello que saben o han aprendido durante el proceso de su formación académica, con el fin de que todos puedan dominar el tema o sepan de qué trata. (Núñez, 2017)	X.5. Comparte conocimientos con juegos interactivos X.6. Dominio del tema con juegos interactivos	X.3.1. Ordena las vocales ABC X.3.2. Ordena los números ABC X.3.3. Memorias animales ABC X.3.4. Canción de las vocales ABC	4	33 %	

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ámbito temporal y espacial.

Tabla N° 02.

TÍTULO: “JUEGOS INTERACTIVOS EN LA RETENCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N°192 “SANTA ROSITA DE LIMA” ATE –2020”	
DATOS REFERENCIALES	DATOS DE LOCALIZACIÓN
Institución	I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima”
Nivel Educativo	Educación Inicial
Unidad de Gestión Educativa	ATE
Dirección Regional de Educación	Lima
Centro Poblado	-
Distrito	ATE
Provincia	Lima
Región (Departamento)	Lima

3.2. Tipo y Método de investigación

3.2.1. Tipo de investigación: Dada la naturaleza el tipo de investigación es Básico, Según Baena, (2014), “es el estudio de un problema, dedicado a la búsqueda del conocimiento”. Su finalidad es formar nuevos conocimientos o modificar principios teóricos existentes, potenciando el conocimiento científico.

3.2.2. Método de investigación: El presente informe se enmarca dentro de la investigación Cuantitativa, para Miguel, (1998), “*es un trabajo encaminado a recoger información objetiva medible*” y para Álvarez, (1990), “*es un procedimiento de decisión de ciertos alternativas del método cuantitativo que permite estudiar, analizar, verificar información y datos*”; Los métodos cuantitativos son una de las herramientas más confiables para la toma de decisiones debido a su capacidad para administrar, procesar y analizar datos de manera rápida y eficiente.

3.3. Nivel de investigación

En cuanto a la naturaleza de la investigación, dada la naturaleza de este estudio, afirmo que es explicativo. Esta investigación analiza en detalle los pasos a seguir en el proceso de recolección de datos utilizando las técnicas mencionadas anteriormente.

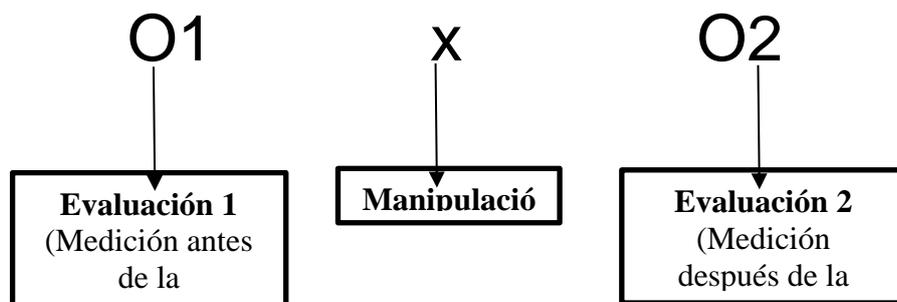
3.4. Diseño de investigación.

El diseño que se aplicó para esta investigación es la Pre-Experimental, porque se trabaja con una sola variable y una sola muestra; grupo pretest – posttest se. De esta manera se realizan dos evaluaciones grupales (Pretest y Posttest), pero estas evaluaciones se aplican y registran individualmente,

siendo cada persona su propio control y dos mediciones se toman en la misma persona. Aunque la evaluación de los resultados estadísticos a nivel de grupo es útil y necesaria para el seguimiento individual.

Según Hernández, (2006) El diseño es una ruta desarrollada para responder a las interrogantes de la investigación. Es por ello que el diseño le explica al investigador lo que debe hacer para lograr sus objetivos de investigación, responder a las preguntas planteadas y analizar la certeza de las hipótesis formuladas en un contexto.

Su diagrama es el siguiente:



Esquema:

Ge: O1 X O2

En dónde:

El significado de los distintivos:

Ge = Grupo experimental.

O1 = Evaluación 1 (Medición antes de la manipulación).

X = Manipulación.

O2 = Evaluación 2 (Medición después de la manipulación).

3.5. Población, muestra y muestreo.

Población.

La población es un conjunto finito o infinito de todos los casos, pero con peculiaridades equivalentes para las conclusiones del estudio integral"

(Hernandez-Sampieri, Población, 2010). De esta manera, la población objeto de la presente investigación estuvo conformada por 178 niños de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA. HH. Tupac Amaru Ate – Lima.

Tabla N° 03.

Población del estudio.

N°	Estudiantes	Población
01	Todos los niños de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA. HH. Tupac Amaru Ate – Lima	178

Fuente: Nómima de matrícula 2020 de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA. HH. Tupac Amaru Ate – Lima

Interpretación:

En concordancia a la tabla N° 03, la población total matriculados en la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” – Ate, en el año académico 2020 es de 178 niños, que representan el 100% de la población de estudio.

Muestra.

Una muestra se considera "un subgrupo de la población de interés de la que se recopilan datos" Grazia, (2017). En las investigaciones es necesario hablar de estadística porque permiten cuantificar el tamaño de la muestra, de esta manera podemos decir que es el número de objetos que componen la muestra extraídos de un conjunto de probabilidades con la característica son las unidades, necesarias para que los datos obtenidos sean representativos de la población por su tamaño y características similares. En el caso que ocupa la población. Y que vendrá dado por la ecuación, mencionada por (Arias, 2006).

Una muestra es verificable, tomada al azar mediante el estudio de la fórmula de probabilidad, según (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado, &

Baptista-Lucio, 2014) y (Barboza, 2017), la muestra es una porción representativa de una población que puede difundir los resultados de una encuesta. Con base en estas contribuciones, se puede decir que se trata de un conjunto de datos a considerar por separado. Para el presente trabajo se consideró la técnica de selección libre.

Tabla N° 04.

Muestra de estudio

N°	Nombres y Apellidos	Muestra
01	Niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA. HH. Tupac Amaru Ate – Lima	27

Fuente: Nómina de matrícula 2020 de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA. HH. Tupac Amaru Ate – Lima

Interpretación:

Según se observa en la tabla N° 04 de la Muestra de estudio, se obtuvo de acuerdo a la técnica de elección libre a 27 Niños de un aula de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA. HH. Tupac Amaru Ate – Lima.

Muestreo

Se empleó la técnica del muestreo al azar; según (Otzen & Manterola, 2016), citado por (Webster, 1998), es un grupo aleatorio donde cada objeto u objetos en la muestra tiene la misma probabilidad de ser seleccionado.

3.6. Instrumentos y técnicas para recolección de datos.

La técnica utilizada es el sondeo de opinión, entendido como “un conjunto de preguntas recogidas en un cuestionario para conocer la opinión del público sobre un determinado tema”, Arias, (2020), define el tipo de escala de Likert como un conjunto de ítems presentados como afirmaciones para medir las respuestas de los sujetos en tres, cinco o seis categorías, y en el Manual de desarrollo laboral especial para graduados de IUTEPAL, asimismo

(URBE). Describe las técnicas que utiliza el investigador para recopilar la información. Es conveniente que apruebe con una cita literal y explique las razones por las que los seleccionó. Una vez seleccionado, procederemos a indicar las herramientas que permitió recolectar la información. Esta herramienta permitió describir según: tipo de preguntas, muestra aplicado y número de preguntas compuestos.

Técnicas de recolección de datos.

Las principales técnicas que se utilizó en el desarrollo de la investigación fueron:

- ✓ **Observación:** Pardinás, (2005). La observación es el acto de observar, contemplar, en el sentido del investigador, es experiencia, es la etapa de la atención en sentido amplio, es experimento, es el proceso de subjetivizar conductas a unas cosas o condiciones que son manipuladas de acuerdo a ciertos Principios para hacer observaciones. Por observación se entiende también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y el conjunto de fenómenos. Se realizaron visitas permanentes para aplicar esta herramienta de acuerdo al cronograma previsto en el proyecto de tesis, para poder absorber nuevos conocimientos. A través de la observación directa, puedo observar el problema de cerca, recopilar información y guardarla para su posterior análisis.
- ✓ **La entrevista:** Rodríguez, (1998). La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple

hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial.

- ✓ **Encuesta:** (Richard, 2006), Es una herramienta de investigación que consiste en recopilar datos de los encuestados para obtener información precisa de los juegos en la retención del aprendizaje en los niños de 3 años.
- ✓ **Análisis documentario:** (Castillo, 2004). Implica la selección de ideas relevantes desde el punto de vista de la información mediante un instrumento para representar su contenido mediante un conjunto de operaciones centradas en la presentación del documento y su contenido seguir una regla de una manera diferente a su forma original, con el propósito de hacer su eventual independencia y definiéndola.

Instrumentos de recolección de datos.

Dentro de los instrumentos para la recolección de datos, se tuvo en cuenta lo siguiente:

- ✓ **Guía de observación.** – El instrumento se basa en una lista de indicadores elaborados en forma de enunciados o preguntas que orientan el trabajo de observación en clase, destacando aspectos relevantes del proceso de observación.
- ✓ **Cuestionarios.** Se trata de un instrumento de investigación que fue aplicado en esta investigación, que estuvo compuesto por 12 preguntas coherentemente redactadas y ordenadas según el plan de investigación, cuyos resultados me han proporcionado información de primer orden sobre estas consultas.

3.7. Técnicas y procesamiento de análisis de datos.

Recolección de datos.

Es el proceso sistemático de recopilación y medición de información sobre variables establecidas, que permite obtener respuestas adecuadas, probar hipótesis y evaluar resultados. La recolección de datos durante la investigación es común en todos los campos de investigación, en esta parte se obtuvo los datos requeridos, luego los clasifiqué para la tabulación.

Procesamiento de la información.

Es el proceso mediante el cual se agrupan y estructuran datos individuales con el propósito de responder el Problema de investigación, objetivos y supuestos del estudio, para efectivizar se aplicó el Ms-Excel y SPSS2, de esta manera nos proporcionar datos confiables para generar información importante.

Presentación y publicación de resultados.

En esta parte de la investigación se ha elaborado tablas, gráficos estadísticos con sus respectivos análisis de información que corresponde a cada una de ellas.

Validación:

Para Guilfor-Fruchter, (2006), La validación de un instrumento de investigación se refiere al proceso de evaluar las preguntas de una encuesta para garantizar su confiabilidad. Debido a que hay una serie de factores difíciles de controlar que pueden afectar la confiabilidad de una pregunta, el proceso no es una tarea fácil ni rápida.

Para Torres, (2006), “La validez indica hasta qué el instrumento sea capaz de sacar las conclusiones necesarias para la investigación”. (Sampieri Hernandez, 2014). La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida es para el individuo u objeto que produce resultados iguales.

Elaboración de la escala.

Es un conjunto de ítems o proposiciones diseñadas por el investigador de acuerdo con ciertas definiciones conceptuales previas y que se utilizan para cuantificar las variables. En esta sección, se realizan una serie de declaraciones sobre el tema de la medición prevista en el estudio. El número de declaraciones debe ser mayor que el número de declaraciones finales incluidas en la versión final.

Para este estudio, se hizo una distinción importante entre las escalas de estilo Likert y los ítems de estilo Likert. Donde se presentaron las respuestas a los ítems del cuestionario. Las entradas de estilo Likert van acompañadas de una escala de similitud visual.

Un ítem de Likert es una declaración dada a los sujetos para que juzguen de acuerdo con su juicio subjetivo; A menudo se pedía a los sujetos que expresaran su nivel de acuerdo o desacuerdo.

En general, hay posibles respuestas que van desde estar de acuerdo o en desacuerdo, aunque algunos revisores prefieren usar 4, 6, 7 o 9, investigaciones empíricas recientes han demostrado que la información obtenida en una escala de 5, 7 y 10 niveles de respuesta también pueden mostrar características relacionadas con:

Media, varianza, desviación y curtosis después de aplicar transformaciones simples simple.

El formato simple de tipo Likert con niveles de respuesta sería:

- ✓ Nunca
- ✓ Casi nunca
- ✓ A veces
- ✓ Casi siempre
- ✓ Siempre

La escala de Likert es un método de escala bipolar que mide los grados positivo, neutral y negativo de cada declaración.

Dado que la escala de Likert es una escala de actitud, es importante que puedas aceptar que las personas tienen actitudes favorables, desfavorables o neutrales hacia las cosas y situaciones, lo cual es completamente informacional normal. Por esta razón, es importante considerar siempre que las escalas de actitud pueden y deben poder acomodar opciones de respuesta neutrales.

Puntuación y análisis.

Después de completar el cuestionario, cada elemento se puede analizar por separado o, en algunos casos, las respuestas de cada elemento se suman para obtener una puntuación total para un grupo de elementos. Así, una escala tipo Likert es un tipo de escala compuesta.

Se considera una escala ordinal, ya que no se puede percibir que los sujetos perciben las mismas respuestas, aunque se puede suponer que cada ítem va acompañado de una escala visual horizontal, en la que tienen que marcar su respuesta y cada respuesta está a la misma distancia de cada uno.

Confiabledad.

Por (URBE, 2016) "la confiabilidad se refiere a la capacidad de un instrumento para producir los mismos resultados cuando se aplica, en condiciones similares, dos o más veces, al mismo grupo de personas"; es también "la capacidad de un elemento para realizar una función solicitada, en contextos establecidos durante un cierto período de tiempo". Dependiendo de la escala utilizada, la confiabilidad interna se calcula con el índice Alfa de Cronbach.

Lo importante es el proceso de cálculo porque, aunque los resultados no son exactos, tienen un grado de confianza, basado en una aproximación a la verdadera magnitud del fenómeno en estudio.

$$\alpha = \frac{k(1 - \sum S_i^2 / S_t^2)}{k - 1}$$

Donde:

k = número de items.

S_i^2 = Varianza de las calificaciones en los items.

S_t^2 = Calificaciones totales de la encuesta.

El alfa de Cronbach es un modelo internamente consistente, basado en la media de las correlaciones entre ítems para un determinado instrumento de recolección de datos, utilizando el software estadístico SPSS 24, mostramos el resultado obtenido.

A mayor valor de Alfa mayor fiabilidad, teniendo en un valor teórico de Alfa = 1 y considerando para la presente investigación un valor de >0.953 como un valor aceptable para cualquier instrumento. Tenemos el siguiente resultado: prueba piloto que arrojó el siguiente puntaje.

Tabla N° 05 Estadísticas de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad.	
Alfa de Cronbach.	N° de ítems.
,953	12

FUENTE: Cálculos realizados en el software SPSS 24.

En cuanto a los criterios generales, puedo afirmar que los instrumentos han sido originados con alta confiabilidad para su aplicación en este estudio.

A. Métodos de análisis de datos.

Una vez finalizadas las fases de recogida y procesamiento de datos, comienza una de las fases más importantes de la encuesta: el análisis de datos. En esta etapa, se ha determinado qué análisis de datos y herramientas estadísticas son adecuadas para este propósito. Es un proceso de examen, limpieza y transformación de datos con el objetivo de resaltar información útil, y así sacar conclusiones.

Para el análisis de datos se utilizó el programa SPSS, versión 24 para Windows, en el cual se calcularon los datos estadísticos como la (media aritmética) y de dispersión (desviación estándar y coeficiente de variación).

En estadística inferencial, la información recabada de la aplicación de las herramientas se procesó mediante análisis de varianza, para lo cual se han utilizado los siguientes cálculos estadísticos.

Promedio o media aritmética: Es la suma de datos entre la cantidad de datos ingresados, es su fórmula:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

La Desviación Estándar: Es la desviación media de las puntuaciones de la media. Cuanto mayor sea la dispersión de los datos alrededor de la media, mayor será la desviación estándar. Su fórmula es la siguiente:

$$S = \sqrt{\frac{(X - \bar{X})^2}{N}}$$

La Varianza: Es la desviación estándar elevada al cuadrado (S^2), cuyo formula es: $S^2 = \frac{(X - \bar{X})^2}{n-1}$

Correlación de Pearson Para comparar con la hipótesis de investigación se utiliza la prueba de correlación de Pearson (R) para determinar si existe una relación lineal entre las variables de los juegos interactivos en la retención del aprendizaje en los niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima, para lo cual sed utilizo la siguiente formula:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n(\sum x^2) - ((\sum x)^2))} \sqrt{(n(\sum y^2) - ((\sum y)^2))}}$$

Tabla N° 06

Escala de valoración de Pearson

Valor	Criterio
r=1.00	Correlación grande, perfecta y positiva
0,90 ≤ r < 1,00	Correlación muy alta
0,70 ≤ r < 0,90	Correlación alta
0,40 ≤ r < 0,70	Correlación moderada
0,20 ≤ r < 0,40	Correlación muy baja
r = 0,00	Correlación nula
r = -1,00	Correlación grande, perfecta y negativa

CAPITULO IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Para conocer los resultados finales del presente informe de investigación apliqué la técnica de la estadística descriptiva e inferencial, de esta manera los datos obtenidos confirman a las hipótesis, por lo que comenzaremos con la variable Juegos Interactivos y sus respectivas dimensiones, además también se concluyó con la variable Retención de Aprendizaje, para determinar la influencia significativa entre las variables de estudio.

4.1. Análisis de información.

Para verificar la influencia de los juegos interactivos en la retención de aprendizaje, se llevó a cabo en un periodo que comprendió entre abril - setiembre del 2019.

4.2. Análisis de inferencial.

Descripción de resultados de la variable Retención de Aprendizaje.

Tabla N° 07

Consolidado de resultados del pre test de la variable retención de aprendizaje.

N°	Nunca	Casi Nunca	A Veces	Casi Siempre	Siempre	PT	PP
	1	2	3	4	5		
1	9	15	3	0	0	27	48
2	5	18	4	0	0	27	53
3	7	18	2	0	0	27	49
4	11	16	0	0	0	27	43
5	18	9	0	0	0	27	36
6	24	3	0	0	0	27	30
7	12	15	0	0	0	27	42
8	3	18	6	0	0	27	57
9	15	12	0	0	0	27	39
10	23	4	0	0	0	27	31
11	23	4	0	0	0	27	31
12	14	13	0	0	0	27	40
Total	164	145	15	0	0	324	499
%	51%	45%	4%	0%	0%	100%	

Fuente: Examen aplicado a los niños

Tabla N° 08

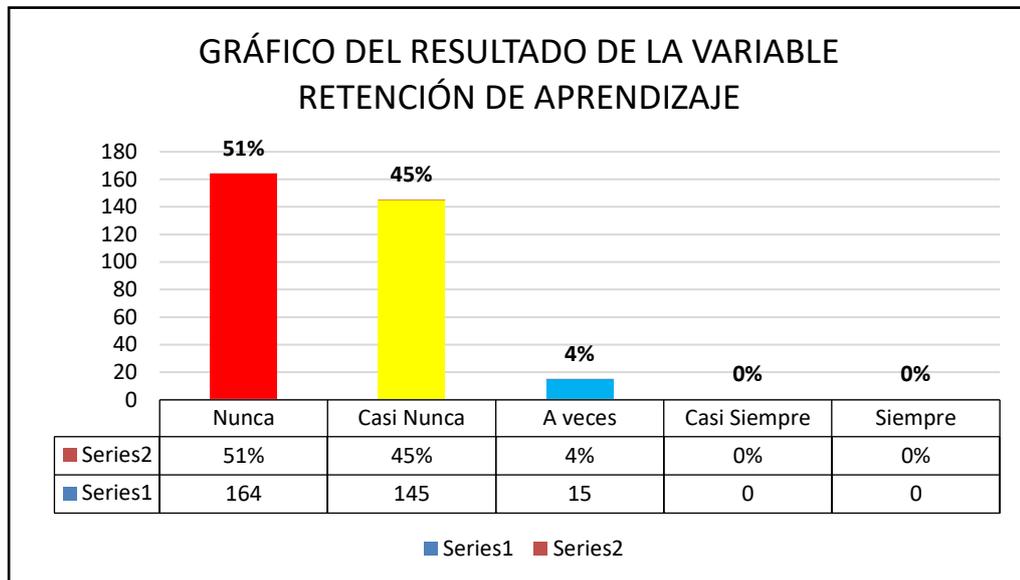
Consolidado general de resultados del pre test de la variable retención de aprendizaje.

Variable	Escala				
	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
Total	164	145	15	0	0
%	51%	45%	4%	0%	0%

Fuente: Elaboración Propia

Gráfico N° 01

Consolidado del resultado pre test de la variable retención de aprendizaje.



Interpretación

En relación a la Tabla N° 08 y Gráfico N° 01 concerniente a los resultados de la variable retención de aprendizaje, después de haber evaluado a 27 niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA.HH. Tupac Amaru Ate, de un total de 12 ítems, que hace un total de 324 puntos y que representan el 100% de la puntuación acumulada; de los cuales, se obtuvo 15 puntos que representa el 4% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima”, en donde se pudo evidenciar poca asimilación e interés por el juego, debido a ello se pudo apreciar que solo a veces retienen el aprendizaje; asimismo también se obtuvo 145 puntos que representan el 45% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo demostrar el desconocimiento del juego interactivo, debido a ello casi nunca retienen el aprendizaje; como también se obtuvo 164 puntos que representan el 51% de los niños evaluados de 3 años de la I.E.I N°192

“Santa Rosita de Lima” no tienen conexión a internet ni pueden acceder a los juegos interactivos, debido a ello nunca retienen el aprendizaje.

Tabla N° 09

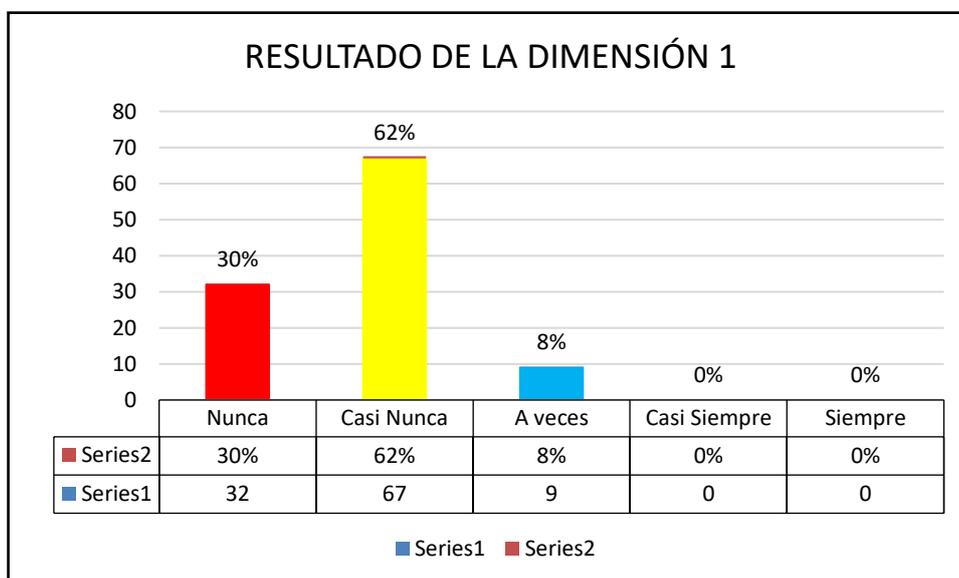
Consolidado del pre test de la dimensión 1: adquisición de conocimientos

N°	Nunca 1	Casi Nunca 2	A Veces 3	Casi Siempre 4	Siempre 5	PT	PP
1	9	15	3	0	0	27	48
2	5	18	4	0	0	27	53
3	7	18	2	0	0	27	49
4	11	16	0	0	0	27	43
Total	32	67	9	0	0	108	193
%	30%	62%	8%	0%	0%	100%	

Fuente: Elaboración Propia

Gráfico N° 02

Consolidado de resultados pre test de la dimensión 1: adquisición de conocimientos.



Fuente: Tabla N° 09. Consolidado del resultado pre test de la dimensión 1: adquisición de conocimientos.

Interpretación

Según la Tabla N° 09 y Gráfico N° 02 referido a la dimensión 1: adquisición de conocimientos, después de haber evaluado a 27 niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA.HH. Tupac Amaru Ate,

de un total de 04 ítems, que hace un total de 108 puntos y que representan el 100% de la puntuación acumulada; de los cuales, se obtuvo 09 puntos que representa el 8% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima”, en donde se pudo evidenciar poco asimilación e interés por el juego interactivo, debido a ello a veces adquieren conocimientos; asimismo también se obtuvo 67 puntos que representan el 62% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo demostrar el desconocimiento del juego interactivo, debido a ello casi nunca adquieren conocimiento; como también se obtuvo 32 puntos que representan el 30% de los niños evaluados de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo evidenciar que no tienen conexión a internet ni pueden acceder a los juegos interactivos, debido a ello nunca adquieren conocimientos.

Tabla N° 10

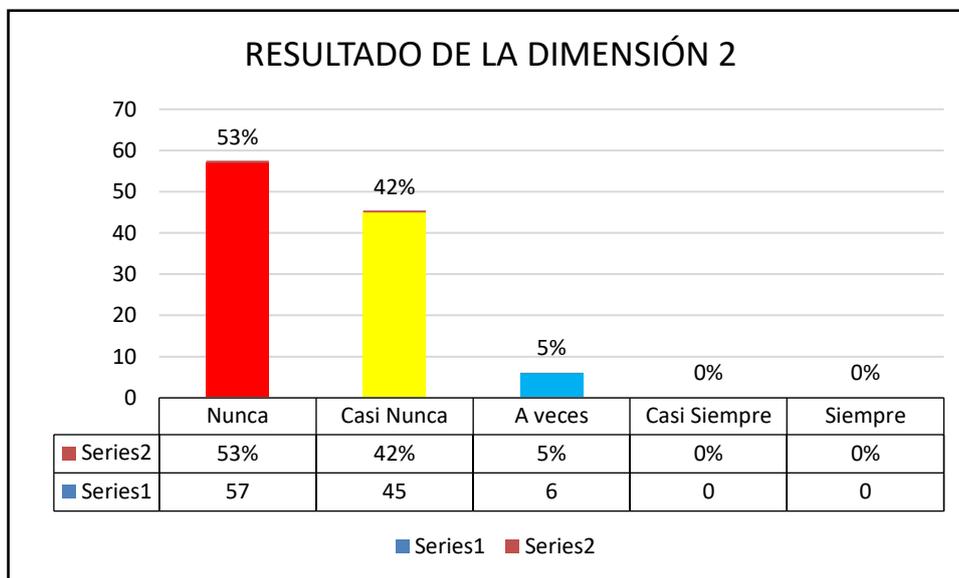
Consolidado del pre test de la dimensión 2: comprensión de conocimientos

N°	Nunca	Casi Nunca	A Veces	Casi Siempre	Siempre	PT	PP
	1	2	3	4	5		
1	18	9	0	0	0	27	36
2	24	3	0	0	0	27	30
3	12	15	0	0	0	27	42
4	3	18	6	0	0	27	57
Total	57	45	6	0	0	108	165
%	53%	42%	5%	0%	0%	100%	

Fuente: Elaboración Propia

Gráfico N° 03

Consolidado de resultados pre test de la dimensión 2: comprensión de conocimientos.



Fuente: Tabla N° 10. Consolidado del resultado pre test de la dimensión 2 comprensión de conocimientos.

Interpretación

Según la Tabla N° 10 y Gráfico N° 03 referido a la dimensión 2: comprensión de conocimientos, después de haber evaluado a 27 niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA.HH. Tupac Amaru Ate, de un total de 04 ítems, que hace un total de 108 puntos y que representan el 100% de la puntuación acumulada; de los cuales, se obtuvo 06 puntos que representa el 5% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima”, en donde se pudo evidenciar poco asimilación e interés por el juego interactivo, debido a ello a veces pueden comprender los conocimientos; asimismo también se obtuvo 45 puntos que representan el 42% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo demostrar el desconocimiento del juego interactivo, debido a ello casi nunca pueden comprender los conocimientos;

como también se obtuvo 57 puntos que representan el 53% de los niños evaluados de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo evidenciar que no tienen conexión a internet ni pueden acceder a los juegos interactivos, debido a ello nunca comprenden los conocimientos.

Tabla N° 11

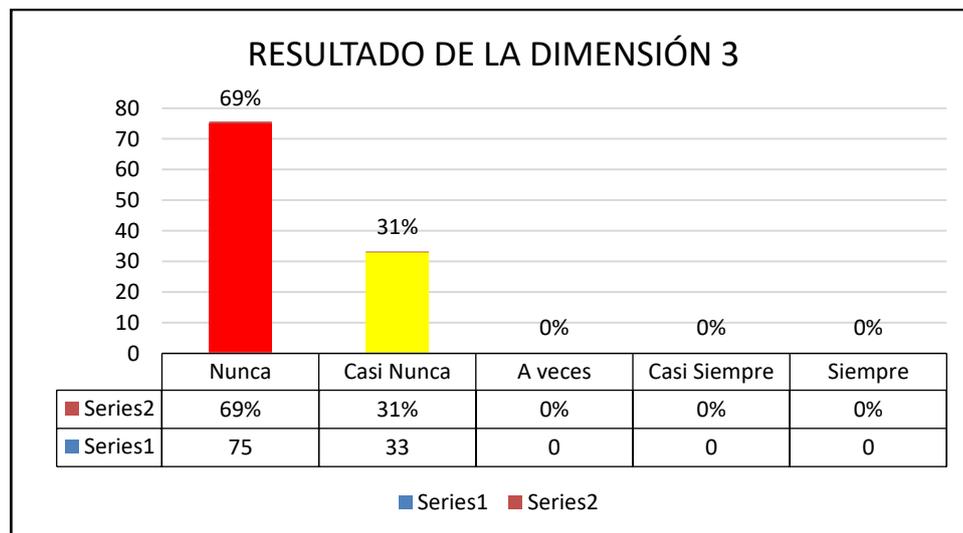
Consolidado del pre test de la dimensión 3: transferencia de conocimientos

N°	Nunca 1	Casi Nunca 2	A Veces 3	Casi Siempre 4	Siempre 5	PT	PP
1	15	12	0	0	0	27	39
2	23	4	0	0	0	27	31
3	23	4	0	0	0	27	31
4	14	13	0	0	0	27	40
Total	75	33	0	0	0	108	141
%	69%	31%	0%	0%	0%	100%	

Fuente: Elaboración Propia

Gráfico N° 04

Consolidado de resultados pre test de la dimensión 3 transferencia de conocimientos.



Fuente: Tabla N° 11. Consolidado del resultado pre test de la dimensión 3 transferencia de conocimientos.

Interpretación

Según la Tabla N° 11 y Gráfico N° 04 referido a la dimensión 3: transferencia de conocimientos, después de haber evaluado a 27 niños de

3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA.HH. Tupac Amaru Ate, de un total de 04 ítems, que hace un total de 108 puntos y que representan el 100% de la puntuación acumulada; de los cuales, se obtuvo 33 puntos que representan el 31% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo demostrar el desconocimiento del juego interactivo, debido a ello casi nunca pueden transferir sus conocimientos; asimismo también se obtuvo 75 puntos que representan el 69% de los niños evaluados de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo evidenciar que no tienen conexión a internet ni pueden acceder a los juegos interactivos, debido a ello nunca pueden realizar transferencia de conocimientos los conocimientos.

Tabla N° 12

Consolidado de los resultados pos test de la variable retención de aprendizaje.

N°	Nunca 1	Casi Nunca 2	A Veces 3	Casi Siempre 4	Siempre 5	PT	PP
1	0	0	0	10	17	27	125
2	0	0	0	6	21	27	129
3	0	0	0	6	21	27	129
4	0	0	0	6	21	27	129
5	0	0	0	5	22	27	130
6	0	0	0	4	23	27	131
7	0	0	0	5	22	27	130
8	0	0	0	4	23	27	131
9	0	0	0	5	22	27	130
10	0	0	0	3	24	27	132
11	0	0	0	4	23	27	131
12	0	0	0	3	24	27	132
Total	0	0	0	61	263	324	1559
%	0%	0%	0%	19%	81%	100%	

Fuente: Elaboración propia

Tabla N° 13

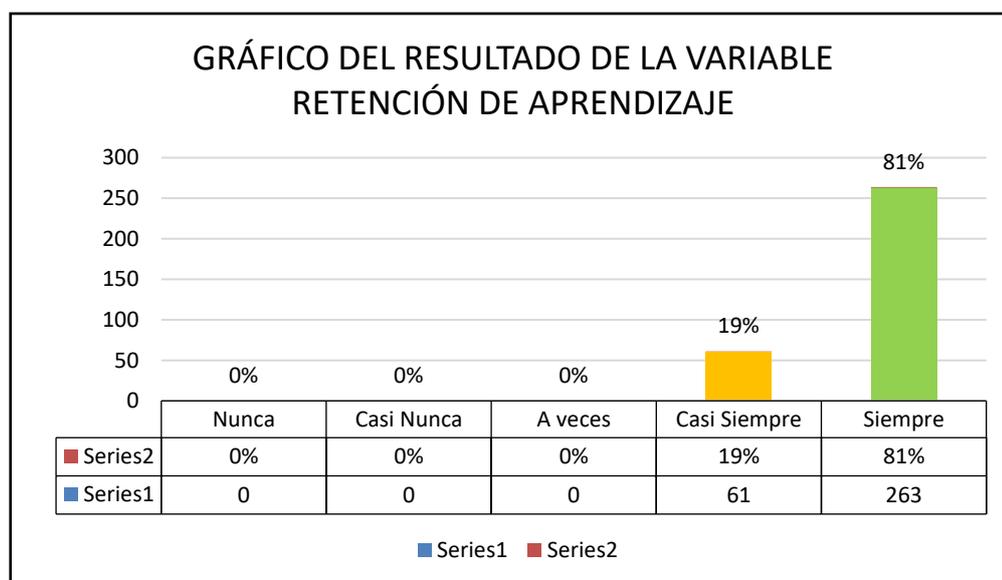
Consolidado general de los resultados pos test de la variable retención de aprendizaje.

Variable	Escala				
	Retención de Aprendizaje	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre
Total	0	0	0	61	263
%	0%	0%	0%	19%	81%

Fuente: Elaboración Propia

Gráfico N° 05

Consolidado del resultado pos test de la variable retención de aprendizaje.



Fuente: Tabla N° 13. Consolidado general del resultado de la variable Retención de Aprendizaje.

Interpretación

Según la Tabla N° 12 y Gráfico N° 05 referido a los resultados de la variable retención de aprendizaje, después de haber enseñado a interactuar con los juegos interactivos se procedió nuevamente a evaluar a 27 niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA.HH. Tupac Amaru Ate, de un total de 12 ítems, que hace un total de 324 puntos y que representan el 100% de la puntuación acumulada; de los cuales, se

obtuvo 61 puntos que representa el 19% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima”, en donde se pudo evidenciar la asimilación e interés por el juego, debido a ello se pudo apreciar que casi siempre retienen el aprendizaje; asimismo también se obtuvo 263 puntos que representan el 81% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo demostrar la efectividad del juego interactivo, debido a ello siempre retienen el aprendizaje.

Tabla N° 14

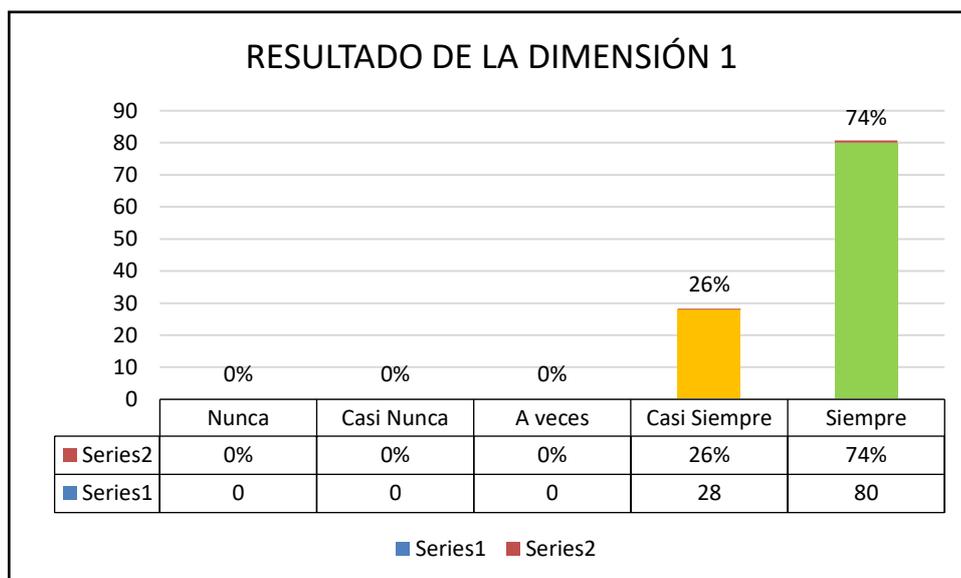
Consolidado del pos test de la dimensión 1 adquisición de conocimientos.

N°	Nunca 1	Casi Nunca 2	A Veces 3	Casi Siempre 4	Siempre 5	PT	PP
1	0	0	0	10	17	27	125
2	0	0	0	6	21	27	129
3	0	0	0	6	21	27	129
4	0	0	0	6	21	27	129
Total	0	0	0	28	80	108	512
%	0%	0%	0%	26%	74%	100%	

Fuente: Elaboración Propia

Gráfico N° 06

Consolidado de resultados pos test de la dimensión 1 adquisición de conocimientos.



Fuente: Tabla N° 14. Consolidado del resultado pos test de la dimensión 1 adquisición de conocimientos.

Interpretación

Según la Tabla N° 14 y Gráfico N° 06 referido a la dimensión 1: adquisición de conocimientos, después haber enseñado a interactuar con los juegos interactivos se procedió nuevamente a evaluar a 27 niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA.HH. Tupac Amaru Ate, de un total de 04 ítems, que hace un total de 108 puntos y que representan el 100% de la puntuación acumulada; de los cuales, se obtuvo 28 puntos que representa el 26% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima”, en donde se pudo evidenciar la asimilación e interés por el juego interactivo, debido a ello casi siempre se produce la adquisición de conocimientos; asimismo también se obtuvo 80 puntos que representan el 74% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo demostrar la efectividad del juego interactivo, debido a ello siempre se produce la adquisición de conocimiento.

Tabla N° 15

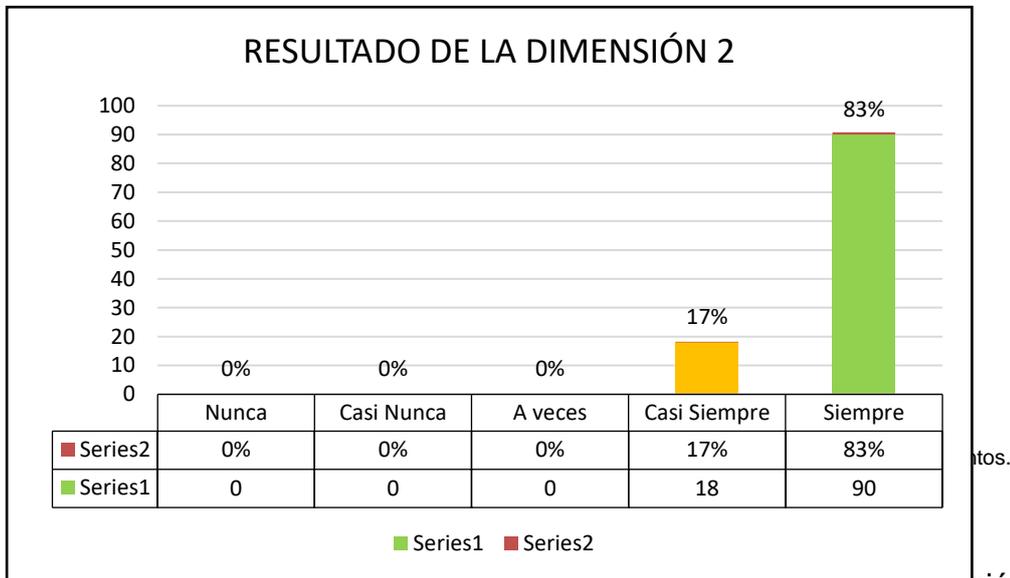
Consolidado del pos test de la dimensión 2 comprensión de conocimientos

N°	Nunca	Casi Nunca	A Veces	Casi Siempre	Siempre	PT	PP
	1	2	3	4	5		
1	0	0	0	5	22	27	130
2	0	0	0	4	23	27	131
3	0	0	0	5	22	27	130
4	0	0	0	4	23	27	131
Total	0	0	0	18	90	108	522
%	0%	0%	0%	17%	83%	100%	

Fuente: Elaboración Propia

Gráfico N° 07

Consolidado de resultados pos test de la dimensión 2 comprensión de conocimientos.



Según la Tabla N° 15 y Gráfico N° 07 referido a la dimensión 2: comprensión de conocimientos, después haber enseñado a interactuar con los juegos interactivos se procedió nuevamente a evaluar a 27 niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA.HH. Tupac Amaru Ate, de un total de 04 ítems, que hace un total de 108 puntos y que representan el 100% de la puntuación acumulada; de los cuales, se obtuvo 18 puntos que representa el 17% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima”, en donde se pudo evidenciar la asimilación e interés por el juego interactivo, debido a ello a casi siempre se produce comprensión de conocimientos; asimismo también se obtuvo 90 puntos que representan el 83% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo demostrar la efectividad del juego interactivo, debido a ello siempre se produce comprensión de conocimientos.

Tabla N° 16

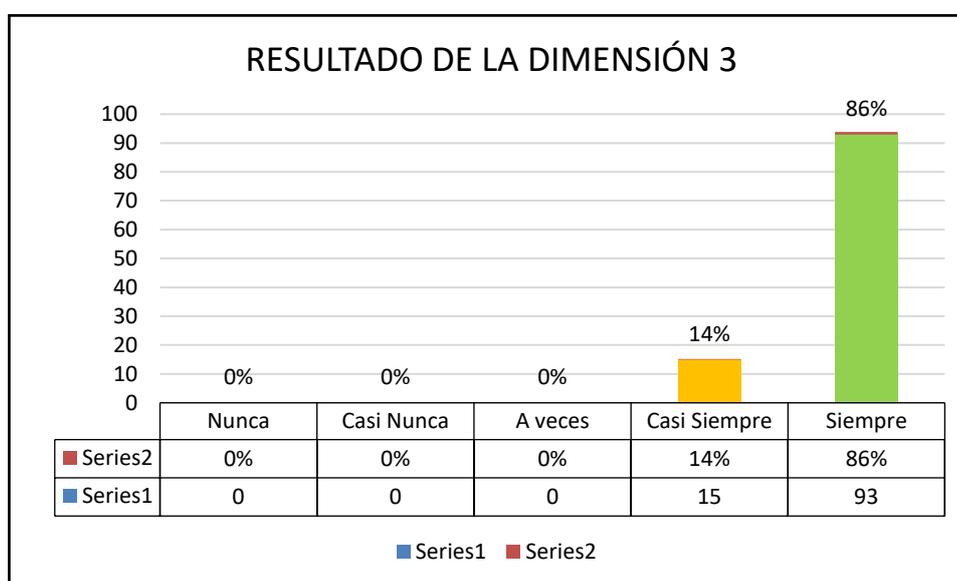
Consolidado del pos test de la dimensión 3 transferencia de conocimientos

N°	Nunca	Casi Nunca	A Veces	Casi Siempre	Siempre	PT	PP
	1	2	3	4	5		
1	0	0	0	5	22	27	130
2	0	0	0	3	24	27	132
3	0	0	0	4	23	27	131
4	0	0	0	3	24	27	132
Total	0	0	0	15	93	108	525
%	0%	0%	0%	14%	86%	100%	

Fuente: Elaboración Propia

Gráfico N° 08

Consolidado de resultados pos test de la dimensión 3 transferencia de conocimientos.



Fuente: Tabla N°16. Consolidado del resultado pos test de la dimensión 1 transferencia de conocimientos.

Interpretación

Según la Tabla N° 16 y Gráfico N° 08 referido a la dimensión 3: transferencia de conocimientos, después haber enseñado a interactuar con los juegos interactivos se procedió nuevamente a evaluar a 27 niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA.HH. Tupac Amaru Ate,

de un total de 04 ítems, que hace un total de 108 puntos y que representan el 100% de la puntuación acumulada; de los cuales, se obtuvo 15 puntos que representan el 14% de los niños de 3 años evaluados de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo evidenciar la asimilación del juego interactivo, debido a ello casi siempre se produce la transferencia de conocimientos; asimismo también se obtuvo 93 puntos que representan el 86% de los niños evaluados de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” en donde se pudo evidenciar la efectividad de los juegos interactivos, debido a ello siempre se produce transferencia de conocimientos de conocimientos.

Tabla N° 17

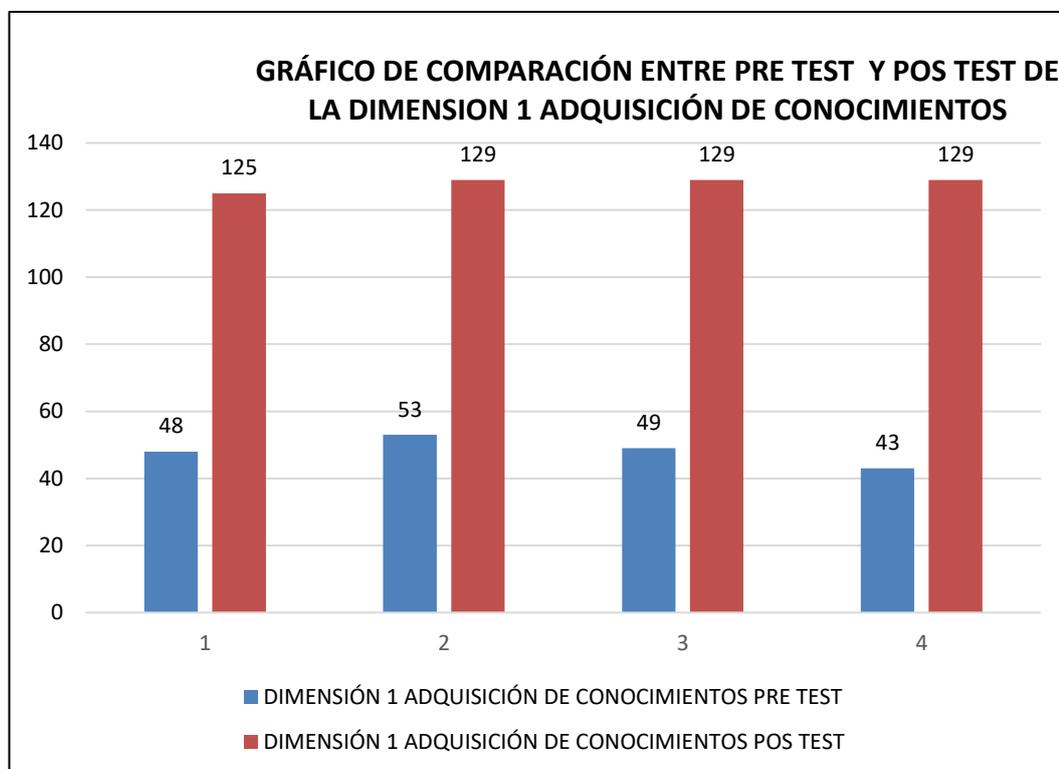
Comparación entre pre test y pos test del (PP) de la dimensión 1 adquisición de conocimientos.

DIMENSIÓN 1 ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS	
PRE TEST.	POS TEST.
(PP)	(PP)
48	125
53	129
49	129
43	129

Fuente: Elaboración Propia

Gráfico N° 09

Comparación entre pre test y pos test del (PP) de la dimensión 1 adquisición de conocimientos.



Fuente: Tabla N° 17. Consolidado de resultados del (PP) de la D1 adquisición de conocimientos pre test y pos test.

Interpretación

Según la Tabla N° 17 y Gráfico N° 09, referido a la comparación de resultados del promedio ponderado (PP) de la dimensión 1 adquisición de conocimientos, el puntaje más bajo que se obtuvo en el primer examen (pre test) es 43 puntos, asimismo después de haber realizado un reforzamiento en la interacción de los juegos a los niños, nuevamente se realizó un examen posterior (pos test) de la dimensión 1 adquisición de conocimientos, obteniendo un total de 129 puntos, como podemos apreciar la diferencia es de 86 puntos, asimismo también referido a la comparación de resultados del promedio ponderado (PP), en la dimensión 1 adquisición

de conocimientos, el puntaje medio que se obtuvo en la primera encuesta (pre test) es 48 puntos, de esta manera después de un reforzamiento en la interacción de los juegos a los niños, se realizó un examen posterior (pos test) de la dimensión 1 adquisición de conocimientos, obteniendo un total de 125 puntos, como podemos apreciar la diferencia es de 77 puntos, asimismo también referido a la comparación de resultados del promedio ponderado, en la dimensión 1 adquisición de conocimientos, el puntaje más alto que se obtuvo en la primera encuesta (pre test) es 53 puntos, de este modo después de realizado un examen a los niños, se realizó un reforzamiento en la interacción de los juegos (pos test) de la dimensión 1 adquisición de conocimientos, obteniendo un total de 129 puntos, como podemos apreciar la diferencia es de 76 puntos, de ahí podemos señalar que los niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” no adquirirían conocimientos a través de juegos interactivos.

Tabla N° 18

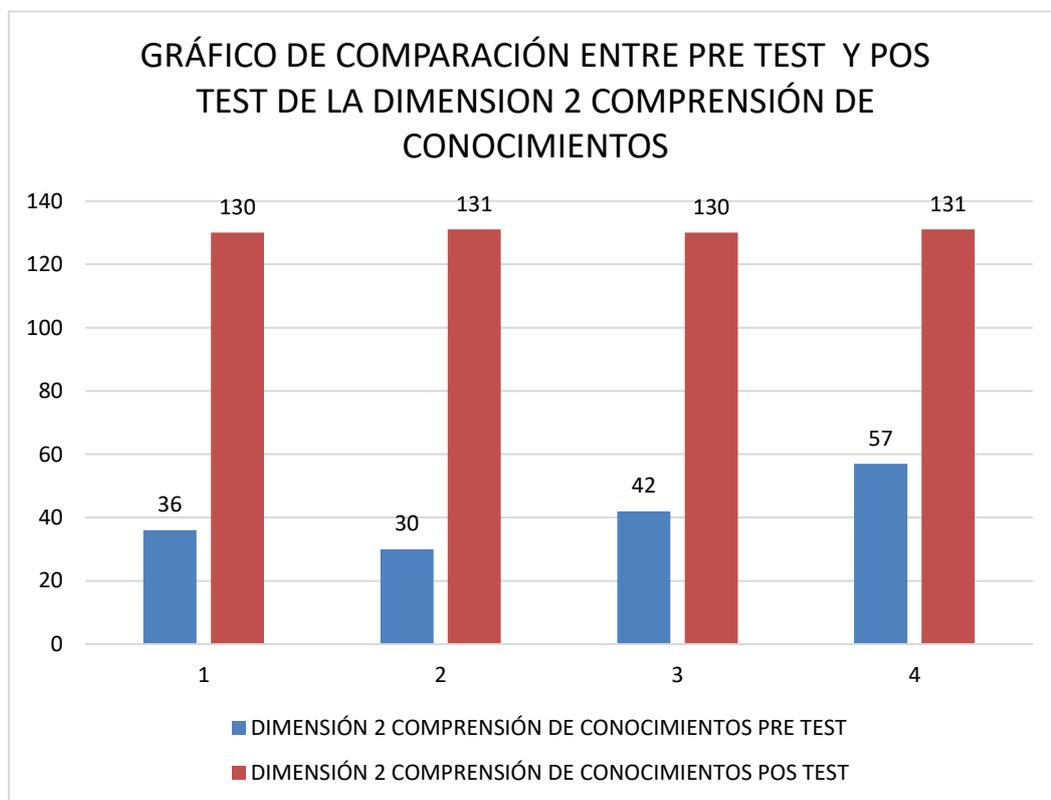
Comparación entre pre test y pos test del (PP) de la dimensión 2 comprensión de conocimientos.

DIMENSIÓN 2 COMPRENSIÓN DE CONOCIMIENTOS	
PRE TEST.	POS TEST.
(PP)	(PP)
36	130
30	131
42	130
57	131

Fuente: Elaboración Propia

Gráfico N° 10

Comparación entre pre test y pos test del (PP) de la dimensión 2 comprensión de conocimientos.



Fuente: Tabla N° 18. Consolidado de resultados del (PP) de la D2 comprensión de conocimientos pre test y pos test.

Interpretación

Según la Tabla N° 18 y Gráfico N° 10, referido a la comparación de resultados del promedio ponderado (PP) de la dimensión 2 comprensión de conocimientos, el puntaje más bajo que se obtuvo en el primer examen (pre test) es 30 puntos, asimismo después de haber realizado un reforzamiento en la interacción de los juegos a los niños, nuevamente se realizó un examen posterior (pos test) de la dimensión 2 comprensión de conocimientos, obteniendo un total de 131 puntos, como podemos apreciar la diferencia es de 101 puntos, asimismo también referido a la comparación de resultados del promedio ponderado (PP), en la dimensión 2

comprensión de conocimientos, el puntaje medio que se obtuvo en la primera encuesta (pre test) es 42 puntos, de esta manera después de un reforzamiento en la interacción de los juegos a los niños, se realizó un examen posterior (pos test) de la dimensión 2 comprensión de conocimientos, obteniendo un total de 130 puntos, como podemos apreciar la diferencia es de 88 puntos, asimismo también referido a la comparación de resultados del promedio ponderado, en la dimensión 2 comprensión de conocimientos, el puntaje más alto que se obtuvo en la primera encuesta (pre test) es 57 puntos, de este modo después de realizado un examen a los niños, se realizó un reforzamiento en la interacción de los juegos (pos test) de la dimensión 2 comprensión de conocimientos, obteniendo un total de 131 puntos, como podemos apreciar la diferencia es de 74 puntos, de ahí podemos señalar que los niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” no comprendían los conocimientos a través de juegos interactivos.

Tabla N° 19

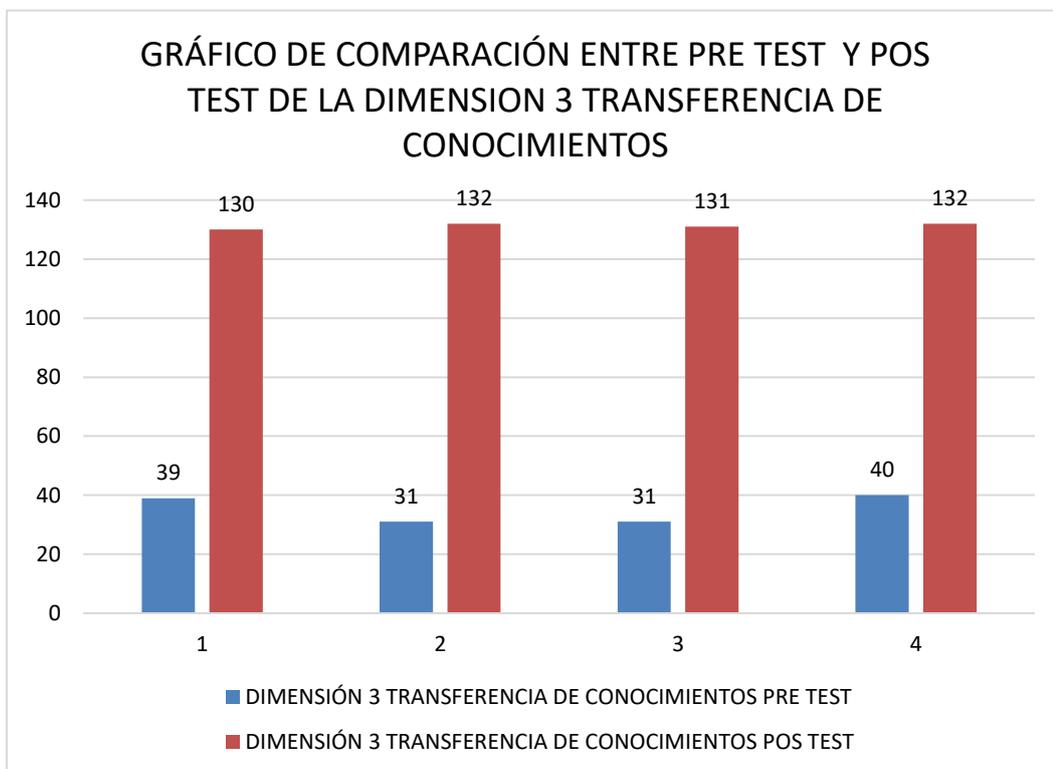
Comparación entre pre test y pos test del (PP) de la dimensión 3 transferencia de conocimientos.

DIMENSIÓN 3 TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS	
PRE TEST.	POS TEST.
(PP)	(PP)
39	130
31	132
31	131
40	132

Fuente: Elaboración Propia

Gráfico N° 11

Comparación entre pre test y pos test del (PP) de la dimensión 3 transferencia de conocimientos.



Fuente: Tabla N° 19. Consolidado de resultados del (PP) de la D3 transferencia de conocimientos pre test y pos test.

Interpretación

Según la Tabla N° 19 y Gráfico N° 11, referido a la comparación de resultados del promedio ponderado (PP) de la dimensión 3 transferencia de conocimientos, el puntaje más bajo que se obtuvo en el primer examen (pre test) es 31 puntos, asimismo después de haber realizado un reforzamiento en la interacción de los juegos a los niños, nuevamente se realizó un examen posterior (pos test) de la dimensión 3 transferencia de conocimientos, obteniendo un total de 132 puntos, como podemos apreciar la diferencia es de 101 puntos, asimismo también referido a la comparación de resultados del promedio ponderado (PP), en la dimensión 3

transferencia de conocimientos, el puntaje medio que se obtuvo en la primera encuesta (pre test) es 39 puntos, de esta manera después de un reforzamiento en la interacción de los juegos a los niños, se realizó un examen posterior (pos test) de la dimensión 3 transferencia de conocimientos, obteniendo un total de 130 puntos, como podemos apreciar la diferencia es de 91 puntos, asimismo también referido a la comparación de resultados del promedio ponderado, en la dimensión 3 transferencia de conocimientos, el puntaje más alto que se obtuvo en la primera encuesta (pre test) es 40 puntos, de este modo después de realizado un examen a los niños, se realizó un reforzamiento en la interacción de los juegos (pos test) de la dimensión 3 transferencia de conocimientos, obteniendo un total de 132 puntos, como podemos apreciar la diferencia es de 92 puntos, de ahí podemos señalar que los niños de 3 años de la I.E.I N°192 “Santa Rosita de Lima” no transmitían conocimientos a través de juegos interactivos.

4.3. Prueba de hipótesis.

El propósito del presente estudio es determinar la influencia de los Juegos interactivos en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020. Es una prueba estadística que se utiliza para establecer si existe suficiente evidencia en una muestra de datos para inferir que cierta condición es válida para toda la población con un test estadístico que, a partir de una muestra aleatoria y significativa, extraer conclusiones que permitan aceptar o rechazar una hipótesis previamente emitida sobre el valor de un parámetro desconocido de una población. La

hipótesis emitida se designa por H0 y se denomina hipótesis nula, y la hipótesis contraria se designa por H1 y se denomina hipótesis alternativa.

Estadística de contraste de Hipótesis: La hipótesis de trabajo fue procesada con la prueba T, porque permite medir muestra menor a 30 que se obtuvieron del instrumento aplicado para esta investigación.

4.3.1. Prueba de Hipótesis General.

Tabla N° 20

Correlación de Pearson para hipótesis general.

x	y	x2	y2	xy
48	125	2304	15625	6000
53	129	2809	16641	6837
49	129	2401	16641	6321
43	129	1849	16641	5547
36	130	1296	16900	4680
30	131	900	17161	3930
42	130	1764	16900	5460
57	131	3249	17161	7467
39	130	1521	16900	5070
31	132	961	17424	4092
31	131	961	17161	4061
40	132	1600	17424	5280
499	1559	21615	202579	64745

Fuente: elaboración propia

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n(\sum x^2) - ((\sum x)^2))} \sqrt{(n(\sum y^2) - ((\sum y)^2))}}$$

Reemplazando:

n	27
x	499
y	1559
x ²	21615
y ²	202579
xy	64745

$$r_{xy} = \frac{27(64745) - 499(1559)}{\sqrt{(27(21615) - (499)^2)} \sqrt{(27(202579) - (1559)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1748115 - 777941}{(578.449652)(1743.31638)}$$

$$r_{xy} = \frac{970174}{1008420.75}$$

$$r_{xy} = 0.96207262$$

Tal como se evidencia en la Tabla N° 20, referido a la correlación del Pearson nos da como resultado 0.96207262, el cual es una correlación muy fuerte y puedo afirmar que influyen significativamente en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

4.3.2. Prueba de Hipótesis General.

Tabla N° 21

Correlación de Pearson para la hipótesis específico 1

x	y	x ²	y ²	xy
48	125	2304	15625	6000
53	129	2809	16641	6837
49	129	2401	16641	6321
43	129	1849	16641	5547
193	512	9363	65548	24705

Fuente: Elaboración propia

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n(\sum x^2) - (\sum x)^2)} \sqrt{(n(\sum y^2) - (\sum y)^2)}}$$

Reemplazando:

n	27
x	193
y	512
x ²	9363
y ²	65548
xy	24705

$$r_{xy} = \frac{27(24705) - 193(512)}{\sqrt{(27(9363) - (193)^2)} \sqrt{(27(65548) - (512)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{667035 - 98816}{(464.27578)(1227.86481)}$$

$$r_{xy} = \frac{568219}{570067.894}$$

$$r_{xy} = 0.99675671$$

Tal como se evidencia en la Tabla N° 21, referente a la correlación del Pearson el resultado es: 0.99675671, llegando a ser una correlación muy fuerte, de modo que se puede afirmar la influencia significativa en la adquisición de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate -2020.

Tabla N° 22

Correlación de Pearson para la hipótesis específico 2

x	y	x ²	y ²	xy
36	130	1296	16900	4680
30	131	900	17161	3930
42	130	1764	16900	5460
57	131	3249	17161	7467
165	522	7209	68122	21537

Fuente: Elaboración propia

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n(\sum x^2) - (\sum x)^2)} \sqrt{(n(\sum y^2) - (\sum y)^2)}}$$

Reemplazando:

n	27
x	165
y	522
x ²	7209
y ²	68122
xy	21537

$$r_{xy} = \frac{27(21537) - 165(522)}{\sqrt{(27(7209) - (165)^2)} \sqrt{(27(68122) - (522)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{571499 - 86130}{(409.167447)(1251.72281)}$$

$$r_{xy} = \frac{495369}{512164.228}$$

$$r_{xy} = 0.96720734$$

Tal como se evidencia en la Tabla N° 22, referido a la correlación del Pearson nos da como resultado 0.96720734, el cual es una correlación muy fuerte y puedo afirmar que influyen significativamente en la comprensión de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate -2020.

Tabla N° 23

Correlación de Pearson para la hipótesis específico 3

x	y	x2	y2	xy
39	130	1521	16900	5070
31	132	961	17424	4092
31	131	961	17161	4061
40	132	1600	17424	5280
141	525	5043	68909	18503

Fuente: Elaboración propia

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n(\sum x^2) - (\sum x)^2)} \sqrt{(n(\sum y^2) - (\sum y)^2)}}$$

n	27	
x	141	
y	525	Reemplazando:
x ²	5043	
y ²	68909	
xy	18503	

$$r_{xy} = \frac{27(18503) - 141(525)}{\sqrt{(27(5043) - (141)^2)} \sqrt{(27(68909) - (525)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{499581 - 74025}{(340.998534)(1258.93526)}$$

$$r_{xy} = \frac{425556}{429295.079}$$

$$r_{xy} = 0.99129019$$

Tal como se observa en la Tabla N° 23, referido a la correlación del Pearson nos da como resultado 0.99129019, el cual es una correlación muy fuerte y puedo afirmar que influyen significativamente en la transferencia de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

Paso 1: Plantear la hipótesis nula H₀ y la hipótesis alternativa H₁.

H₀: Los juegos interactivos no influyen significativamente en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

H₁: Los juegos interactivos influyen significativamente en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

Paso 2: Seleccionar el nivel de significancia.

$$1 - 0.05/2 = 0.95 = 95\%$$

Paso 3: Cálculo del valor estadístico de prueba T de Student:

Muestras Relacionadas.

$$H_0: \mu_d = 0$$

$$H_1: \mu_d \neq 0$$

Estadístico de prueba

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Donde:

n : *Tamaño muestra*

\bar{X} : *Media muestral*

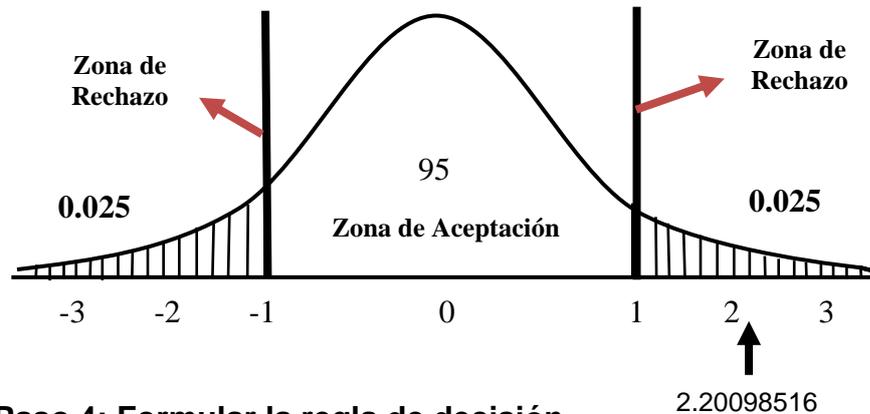
μ : *Media poblacional*

S: *Desviación estandar*

Tabla N° 24 Prueba T de Student

Prueba T de Student:		
Muestras Relacionadas.	x	y
Media	41.58333333	129.9166667
Varianza	78.62878788	3.537878788
Observaciones	12	12
Coficiente de correlación de Pearson	-0.454671656	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	11	
Estadístico t	-31.01590401	
P(T<=t) una cola	0.00000000000232	
Valor crítico de t (una cola)	1.795884819	
P(T<=t) dos colas	0.00000000000464	
Valor crítico de t (dos colas)	2.20098516	

El valor crítico de prueba T de Student: Muestras Relacionadas.



Paso 4: Formular la regla de decisión.

La prueba T Student para muestras relacionadas es el proceso que consiste en utilizar los resultados de una muestra para llegar a conclusiones acerca de las características de una población.

Paso 5: Tomar una decisión.

Que habiendo obtenido como resultado 2.20098516 aplicado con el valor de T Student, se rechaza la hipótesis nula (H_0), se acepta la hipótesis alterna (H_1) a un nivel de significancia de $\alpha = 0.025$. La prueba resultó ser significativa, que dice: Los juegos interactivos influyen significativamente en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate –2020.

4.4. Discusión de resultados.

Una vez procesado los resultados con la prueba T Student, concernientes a la hipótesis específica 1, con un valor de significancia 0.99675671 mayor que el valor establecido 0.025, permite afirmar tal como se observa en la tabla N° 21, referido a la correlación de Pearson nos da como resultado 0.99675671, el cual puedo afirmar que los juegos interactivos

influyen significativamente en la adquisición de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020; además

Consideré los resultados obtenidos durante el procesamiento de datos en la hipótesis especificada 2, habiéndose obtenido con prueba T Student, un valor de significancia 0.96720734, mayor que el valor establecido 0.025, permite afirmar tal como se observa en la tabla N° 22, referido a la correlación de Pearson nos da como resultado 0.96720734, el cual puedo afirmar que los juegos interactivos influyen significativamente en la comprensión de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

Después de haber obtenido los resultados del procesamiento de datos sobre la hipótesis especificada 3, habiéndose obtenido con T Student, un valor de significancia 0.99129019, mayor que el valor establecido 0.025, permite afirmar tal como se observa en la tabla N° 23, referido a la correlación de Pearson nos da como resultado 0.99129019, el cual puedo afirmar que los juegos interactivos influyen significativamente en la transferencia de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.

CONCLUSIONES.

Después de haber culminado el informe de investigación, cuyas conclusiones son las siguientes:

Después de haber procesado los resultados para la contrastación de la hipótesis general, se aplicó la prueba de T Student cuyo resultado es $= 2.20098516$, mayor que -2.20098516 de la tabla, además el valor de significancia de 0.025 inferior al valor de significancia establecido de 0.025 y el intervalo de confianza al 95% , se puede afirmar que, los juegos interactivos influyen significativamente en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate -2020, son significativos tal como se evidencia en los resultados de correlación de Pearson, se obtuvo 0.96207262 y que son efectos muy fuertes como se ve en la tabla N° 20 y aplicación de la formula matemático referido a correlación de Pearson.

En consecuencia, se concluye de la siguiente manera: Los juegos interactivos influyen significativamente en la adquisición de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate -2020, tal como se

evidencia en los resultados de la correlación de Pearson, en donde se obtuvo 0.99675671 y, que son efectos muy fuertes como se evidencia en la tabla N° 21 y aplicación de la fórmula matemática referido a la correlación de Pearson.

Asimismo, se concluye que, los juegos interactivos influyen significativamente en la comprensión de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020, existe una relación significativa, tal como se evidencia en la tabla N° 22 y la aplicación de la fórmula matemática concerniente a la correlación de Pearson, obteniendo como resultado 0.96720734, la cual es una relación muy fuerte.

Se concluye que, los juegos interactivos influyen significativamente en la transferencia de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020, existe una relación significativa, como podemos apreciar en la tabla N° 23 y aplicación de la fórmula matemática referido a la correlación de Pearson, obteniendo como resultado 0.99129019, la cual es una relación muy fuerte.

RECOMENDACIONES.

Al Director Regional de Educación de Huancavelica, al Director de la Unidad de Gestión Educativa Local Huancavelica, Rectores de la Universidad Nacional de Huancavelica e instituciones de educación inicial, buscar mecanismos asertivos aplicando los juegos interactivos en las instituciones de nivel inicial para la retención de aprendizaje de los niños.

Asimismo, a los docentes de la Especialidad de Educación Inicial y otras carreras relacionadas, aplicar los juegos interactivos como estrategia para retener el aprendizaje de los niños.

A la iluminación de los resultados, se recomienda a la comunidad educativa, tener predisposición para incentivar a los niños y docentes de las instituciones educativas, para explicar los beneficios y bondades de los juegos interactivos en la retención de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Arias Gonzáles, J. L. (2020). *Técnicas e Instrumentos de recolección de datos* (Primera ed.). (E. C. EIRL, Ed.) Perú. Obtenido de https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2238/1/AriasGonzales_TecnicasEInstrumentosDeInvestigacion_libro.pdf
- Arias, F. G. (2006). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica* (Vol. VI). Barcelona, Barcelona, España: Episteme. Obtenido de <https://es.slideshare.net/juancarlos777/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-2012-6a-edicion>
- Barboza, N. E. (5 de Noviembre de 2017). *expresioncorporalinicial*. Obtenido de [expresioncorporalinicial.blogspot.com: http://expresioncorporalinicial.blogspot.com/2017/11/la-tabla-de-fisher-arkin-y-colton.html](http://expresioncorporalinicial.blogspot.com/2017/11/la-tabla-de-fisher-arkin-y-colton.html)
- Castillo, L. (2004). Análisis documentario. *Bibliotecomia*, 2(Tema 5), 1 - 15. Recuperado el 2021, de <https://www.uv.es/macass/T5.pdf>
- Chala, I. A., Garay Vergara, M., & Grisales Murillo, E. J. (2014). *Los juegos tradicionales colombianos modificados como estrategia didáctica y su incidencia en la atención sostenida en niños de 7 y 8 años de edad del grado 203 de la jornada de la tarde del I. E. D Rodolfo Llinas*. Bogota.
- CHOCHO, D. I. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. Loja - Ecuador.
- Colquipsico Herrera, E., & Fuentesb Napa, M. G. (2017). *Juegos educativos utilizados para el desarrollo del área de matemática en el primer grado de educación primaria*. Huancavelica.
- Gagné, R. (1965). *The Conditions of Learning* (5 ed.). (R. a. Holt, Ed.) Estados Unidos: University of Minnesota. Obtenido de <https://books.google.com.gt/books?hl=es&id=wLTFI7bJOwoC&focus=searchwithinvolume&q=editorial>
- Grazia, M. M. (2017). *PROYECTOS EDUCATIVOS CR*, 1. Recuperado el 2021, de [PROYECTOS EDUCATIVOS CR: https://proyectoseducativoscr.wordpress.com/elaboracion-del-ante-proyecto/capitulo-iii-marco-metodologico-de-la-investigacion/3-2-diseno-de-investigacion/](https://proyectoseducativoscr.wordpress.com/elaboracion-del-ante-proyecto/capitulo-iii-marco-metodologico-de-la-investigacion/3-2-diseno-de-investigacion/)
- Guidotti Camarena, M. E., & Granados Aquino, M. J. (2019). Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima. *Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima*. Huancavelica, Huancavelica, Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). Selección de la muestra. *Metodología de la Investigación*(6), 170 - 191. Obtenido de http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf
- Herrera, C. (2017). *Juegos educativos utilizados para el desarrollo del área de matemática en el primer grado de educación primaria*. Huancavelica.

- INTEF. (23 de Julio de 2014). Comprensión de conocimientos. *Bloque 2. Comprender. P1*. Madrid, España: INTEF.
- Koontz, H. D. (1998). *Actividades interrelacionadas - juegos interactivos*. California Estados Unidos.
- Meche, N. V. (2019). LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA I.E. PRIVADA “PKES SCHOOL. *LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA I.E. PRIVADA “PKES SCHOOL*. Huaura, Huacho, Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN.
- MEDINA, M. D. (31 de Julio de 2015). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR. *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR*. Ibagué, Ibagué, Colombia: UNIVERSIDAD DEL TOLIMA.
- Microsoft. (1998). Microsofot Encarta. *Microsofot Encarta*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Encarta
- Millán, C. G. (1984). Significado del Juego - ¿Qué es juego? *Revista Española de Pedagogía*, 01.
- Núñez, R. (30 de Agosto de 2017). *HRTrends*. Obtenido de HRTrends.com: <https://empresas.infoempleo.com/hrtrends/la-gestion-del-conocimiento>
- Ortiz Rodriguez, F., & Hernandez Rodriguez, Y. (2002). *Características del juego*. España.
- Otzen, T., & Manterola, C. (12 de Diciembre de 2016). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. (C. Manterola, Ed.) *Scielo*. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Payne, M. (10 de Noviembre de 2021). *Psicologiadvida*. Obtenido de Psicologiadvida.com: <https://psicologiadvida.com/psicologia/los-lectores-preguntan-que-es-retencion-en-psicologia.html>
- Poza, U. A. (2016). *Psicologiaymente*. Obtenido de Psicologiaymente.com: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/proceso-adquisicion-conococimiento>
- Saldaña, C. V. (2018). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la Institución Educativa N° 824048 “Inmaculada Concepción” de la Encañada*. Cajamarca.
- Sampieri Hernandez, C. (2014). Validadcion de recoleccion de datos. *Salud publica UCUS.UDG*(6), 200. Recuperado el 2021, de http://saludpublica.cucs.udg.mx/cursos/medicion_exposicion/Hern%20C3%A1ndez-Sampieri%20et%20al.%20Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n,%202014,%20pp%20194-267.pdf
- Sierra, R. (2017). *Estrategía didáctica mediada por juegos interactivos*. Colombia.
- Torres, C. A. (2006). *Metodología de la Investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (Vol. 3). (O. F. Palma, Ed.) Colombia: Pearson. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- URBE. (2016). *Marco metodológico*. Maracaibo, Venezuela: URBE. Obtenido de <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0081163/cap03.pdf>
- URBE. (s.f.). Capitulo III Marco Metodológico. *URBE*(3), 47 - 61. Recuperado el 2021, de <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0094262/cap03.pdf>

ANEXOS.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juegos interactivos en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate –2020.

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable independiente	Metodología						
<p>¿Cómo influye los Juegos interactivos en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate –2020?</p>	<p>Determinar la influencia de los Juegos interactivos en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate –2020.</p>	<p>Los juegos interactivos influyen significativamente en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate –2020.</p>	<p>Variable independiente JUEGOS INTERACTIVOS D1. Sociales D2. Colaborativos D3. Competitivos</p>	<p>Tipo de investigación. Es aplicada experimental.</p> <p>Método general.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;"> Grupo experimental (Asignado al azar) → pretest → tratamiento → posttest </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin-top: 5px;"> Gr A → ϕ → X → ϕ </div>						
<p>¿Cómo influye los Juegos interactivos a adquisición de conocimientos de niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate –2020?</p>	<p>Identificar la influencia de los Juegos interactivos en la adquisición de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate –2020.</p>	<p>Los juegos interactivos influyen significativamente en la adquisición de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate –2020.</p>	<p>Variable dependiente RETENCIÓN DEL APRENDIZAJE D1. Adquisición de conocimientos D2. Comprensión de conocimientos D3. Transferencia de conocimientos</p>	<p>Diseño de investigación. Ge: O1 x O2</p> <p>Población</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">N°</th> <th style="width: 50%;">Enfrentamiento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>01</td> <td>Trabajo de niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate - Lima</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right; font-size: small;">Fuente: Muestra representativa 2020 de 120 niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima"</td> </tr> </tbody> </table>	N°	Enfrentamiento	01	Trabajo de niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate - Lima	Fuente: Muestra representativa 2020 de 120 niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima"	
N°	Enfrentamiento									
01	Trabajo de niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate - Lima									
Fuente: Muestra representativa 2020 de 120 niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima"										
<p>¿Cómo influye los Juegos interactivos en la comprensión de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate – 2020?</p>	<p>Establecer la influencia de los Juegos interactivos en la comprensión de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate –2020.</p>	<p>Los juegos interactivos influyen significativamente en la comprensión de conocimientos de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate –2020.</p>	<p>Variable Interviniente la I. E. I. N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate –2020.</p>	<p>Muestra.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">N°</th> <th style="width: 50%;">Muestra</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>01</td> <td>Trabajo de niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate - Lima</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right; font-size: small;">Fuente: Muestra representativa 2020 de 120 niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima"</td> </tr> </tbody> </table>	N°	Muestra	01	Trabajo de niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate - Lima	Fuente: Muestra representativa 2020 de 120 niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima"	
N°	Muestra									
01	Trabajo de niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima" Ate - Lima									
Fuente: Muestra representativa 2020 de 120 niños de la I.E.I N°192 "Santa Rosita de Lima"										

¿QUÉ ES LA RETENCIÓN DE APRENDIZAJE?

Para (Payne, 2021). Es el proceso por el cual nos permite adquirir, comprender y transferir conocimientos a la memoria de largo plazo, quien guarda el aprendizaje de manera que puede ser localizado, identificado y recuperado exactamente en el futuro.

DIMENSIONES		INDICADORES (como deseo lograr)	ITEMS / TEMAS	PESO		FECHA DE EJECUCIÓN
IV. ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS				Cant.	%	
Es el modelo por el cual el ser humano aprende y desarrolla su inteligencia. Un proceso de construcción del conocimiento necesario para desarrollarnos como personas y adquirir herramientas que nos permitan hacer frente a los desafíos de nuestra sociedad. (Poza, 2016)	X.1. Desarrolla su Inteligencia con juegos interactivos X.2. Construcción de conocimientos con juegos interactivos	X.1.1. Las nubes (Las vocales Pipo) X.1.2. Los globos (Los números Pipo) X.1.3. Helicóptero (Los números Pipo) X.1.4. Rompecabezas (El abecedario ABC)	4	33 %		
V. COMPRENSIÓN DE CONOCIMIENTOS						
Implica entender conceptos y procesos para poder explicarlos y describirlos de forma adecuada, además también comprendemos las relaciones entre los conocimientos previos y la nueva información, creando esquemas y significados propios que permitirán la transferencia de conocimientos a nuevas situaciones. (INTEF, 2014)	X.3. Explica y describe con juegos interactivos X.4. Conocimientos previos con juegos interactivos	X.2.1. Los animales domésticos (Identificar y lee Pipo) X.2.2. Burbujitas (descubre Pipo) X.2.3. El Xilófono (Sonidos Pipo) X.2.4. Los colores de mi ropa (ABC)	4	33 %		
VI. TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS						
Implicar a los estudiantes a que compartan con sus compañeros aquello que saben o han aprendido durante el proceso de su formación académica, con el fin de que todos puedan dominar el tema o sepan de qué trata. (Núñez, 2017)	X.5. Comparte conocimientos con juegos interactivos X.6. Dominio del tema con juegos interactivos	X.3.1. Ordena las vocales ABC X.3.2. Ordena los números ABC X.3.3. Memorias animales ABC X.3.4. Canción de las vocales ABC	4	33 %		

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES:

¿QUÉ SON LOS JUEGOS INTERACTIVOS?		INDICADORES (como deseo lograr)	ITEMS / TEMAS	PESO		FECHA DE EJECUCIÓN
DIMENSIONES				Cant.	%	
I. JUEGOS SOCIALES	Un juego social es un juego que se practica entre dos o más personas, frecuentemente en ambientes cerrados o techados, que básicamente incluye los juegos de salón y los de mesa, y que no incluye los juegos deportivos en los que mayoritariamente influye la habilidad física y el esfuerzo muscular de los participantes. (Wikipedia, 2021)	X.1. Practica de los juegos interactivos en ambientes cerrados. X.2. Juegos de salón y juegos de mesa.	X.1.1. Juegos de memoria X.1.2. Juegos de colores y números X.1.3. Juego Pipoclub X.1.4. Juegos interactivos Árbolabc	4	33 %	
II. JUEGOS COLABORATIVOS	Un juego colaborativo es aquel en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común. De este modo, los participantes pierden o ganan en grupo. Además, exige a los participantes buena comunicación, acciones coordinadas y ayudas recíprocas. Por eso estas actividades son fomentadas en un contexto pedagógico, contribuyendo a la adquisición de valores y nuevos conocimientos. (Porto, 2020)	X.3. Establecen relaciones para cumplir un objetivo en común. X.4. Contribuye a la adquisición de valores y nuevos conocimientos.	X.2.1. Forman grupos aleatorios X.2.2. Compiten en equipo X.2.3. Adquieren valores X.2.4. Adquieren nuevos conocimientos	4	33 %	
III. JUEGOS COMPETITIVOS	Los juegos competitivos son aquellos en donde varias personas participan de manera individual y cuya finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro, en este tipo de actividades se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores, se excluye totalmente los objetivos y los logros de los demás participantes puesto que el fin es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás. (Pérez, 2021)	X.5. Participación de manera individual. X.6. Mide la capacidad entre los competidores	X.3.1. Alcanzar una meta X.3.2. Logros individuales X.3.3. Éxito del participante X.3.4. Fracaso del participante	4	33 %	



EXAMEN
UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA

Actividades dirigidas a los niños de la I.E. I N°192 “Santa Rosita de Lima” AA. HH. Tupac Amaru Ate – Lima.

***Objetivo:** Determinar la influencia de los Juegos interactivos en la retención del aprendizaje de los niños de 3 años de la I. E. I. N°192 “Santa Rosita de Lima” Ate –2020.*

***Instrucciones:** Las estrellas evaluarán el desempeño logrado por los niños y niñas participantes en las actividades, la forma en la que se calificara será mediante la puntuación del docente utilizando la Escala de Likert donde:*

- | | | |
|-----------------|---|--------------|
| 1. a) ★ | ◦ | Nunca |
| 2. b) ★ ★ | ◦ | Casi Nunca |
| 3. c) ★ ★ ★ | ◦ | A veces |
| 4. d) ★ ★ ★ ★ | ◦ | Casi Siempre |
| 5. e) ★ ★ ★ ★ ★ | ◦ | Siempre |

De esta manera se podrá realizar las observaciones adecuadas dentro del espacio de trabajo de las actividades presentes en dicho documento.

1. Pulsa una vocal y construye una palabra (Las nubes)

- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★

2. Arrastra el mouse y lee los números (Los globos)

- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★

VOCALES



3. Elige el número que te pide Pipo (El helicóptero)

- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★

4. Arrastra las piezas para armar tu rompecabezas (Rompecabezas ABC)

- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★



5. Identifica el nombre del animal que te pide Pipo (Animales domésticos)

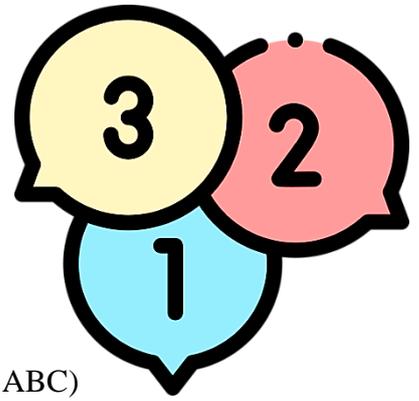
- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★

6. Descubre los animales submarinos que se esconden tras la burbuja (Burbujitas)

- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★



7. Identifica las notas musicales (El Xilófono)



- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★

8. Menciona los colores de la ropa (Los colores de mi ropa ABC)

- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★

9. Ordena las vocales correctamente (Conecta los puntos: vocales ABC)

- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★

10. Ordena los números correctamente (Conecta los números: vocales 1 - 5)

- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★



11. Encuentra el par de los animales (Memoria animales ABC)

- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★

12. Escucha y canta la canción de las 5 vocales (Canción de vocales ABC)

- a) ★
- b) ★ ★
- c) ★ ★ ★
- d) ★ ★ ★ ★
- e) ★ ★ ★ ★ ★



Gracias por su apoyo...

NIÑOS DE 3 AÑOS DE I.E. I N°192 “SANTA ROSITA DE LIMA” ANTES DE INTERACTUAR CON LOS JUEGO INTERACTIVOS.



NIÑOS DE 3 AÑOS DE I.E. I N°192 “SANTA ROSITA DE LIMA” ANTES DE INTERACTUAR CON LOS JUEGO INTERACTIVOS.



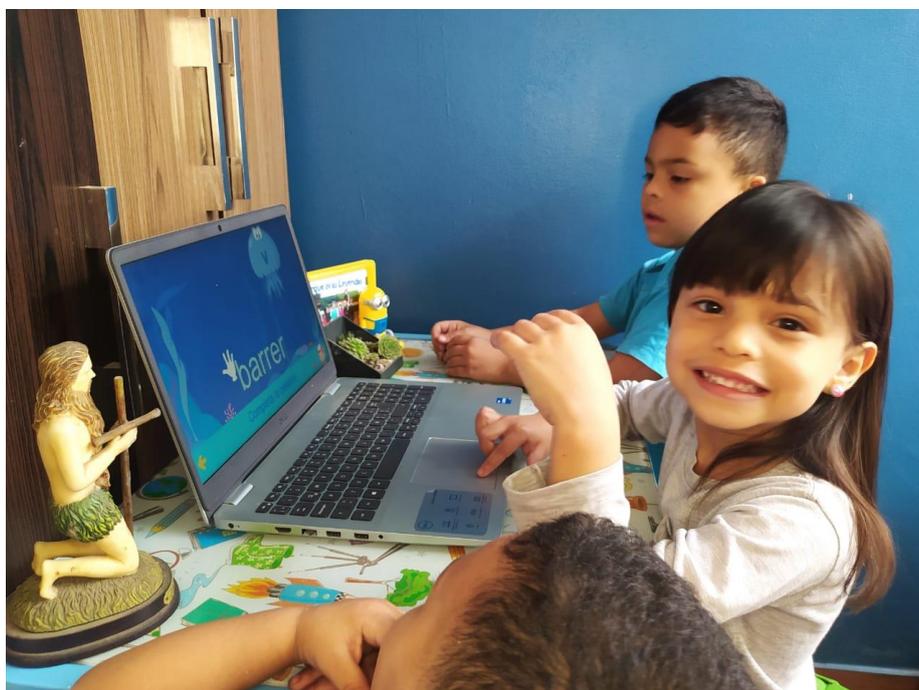
NIÑOS DE 3 AÑOS DE I.E. I N°192 “SANTA ROSITA DE LIMA” INTERACTUANDO CON EL JUEGO INTERACTIVO CON UN IPHONE.



NIÑOS DE 3 AÑOS DE I.E. I N°192 “SANTA ROSITA DE LIMA” INTERACTUANDO CON EL JUEGO INTERACTIVO CON UN IPHONE.



NIÑOS DE 3 AÑOS DE I.E. I N°192 “SANTA ROSITA DE LIMA” INTERACTUANDO CON EL JUEGO INTERACTIVO CON UN LAPTOP.



NIÑOS DE 3 AÑOS DE I.E. I N°192 “SANTA ROSITA DE LIMA” INTERACTUANDO CON EL JUEGO INTERACTIVO CON UN LAPTOP.



NIÑOS DE 3 AÑOS DE I.E. I N°192 “SANTA ROSITA DE LIMA” INTERACTUANDO CON EL JUEGO INTERACTIVO CON UN IPHONE.

