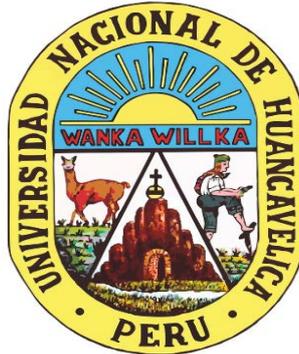


UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
(Creada por Ley N° 25265)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTITUDES AMBIENTALES
DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 607 DE PUCAPAMPA**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

EDUCACIÓN DEL INFANTE

PRESENTADO POR:

Bhetsaida, SOLANO MALDONADO

Ayda, ROJAS DE LA CRUZ

PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE:

BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:

EDUCACIÓN INICIAL E INTERCULTURAL

BILINGÜE

HUANCAVELICA, PERÚ

2023



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



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA
Resolución N° 0913-2023-D-FCED-UNH

Huancavelica, 09 de agosto del 2023.

VISTO:

Solicitud de las egresadas SOLANO MALDONADO, Bhetsaida y ROJAS DE LA CRUZ, Ayda, con oficio N° 0153-2023-PCA-FCED-VRAC/UNH de fecha (02.08.2023), del Informe Final del Trabajo de Investigación Titulado: "JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTITUDES AMBIENTALES DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 607 DE PUCAPAMPA", presentado en un ejemplar medio digital: con copia de la ficha de evaluación del Informe Final del Trabajo de Investigación, con oficio de Decanatura N° 2466-FCED-R-UNH, y:

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 62°, 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° 0072-2020-D-FCED-UNH de fecha (05.02.2020), se designa como asesor Mg. ROJAS CASAVILCAS, ANTONIO, del Trabajo de Investigación Titulado: "JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTITUDES AMBIENTALES DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 607 DE PUCAPAMPA", presentado por las egresadas SOLANO MALDONADO, Bhetsaida y ROJAS DE LA CRUZ, Ayda del Programa de Complementación Académica de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Que las egresadas SOLANO MALDONADO, Bhetsaida y ROJAS DE LA CRUZ, Ayda del Programa de Complementación Académica de la Universidad Nacional de Huancavelica, adjunta el Informe Final del Trabajo de Investigación Titulado: "JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTITUDES AMBIENTALES DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 607 DE PUCAPAMPA", y la Directora con oficio N° 0153-2023-PCA-FCED-VRAC/UNH de fecha (02.08.2023), 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 Resolución del Comité Electoral Universitario N° 001-2023-CEU-AU-UNH de fecha (28.06.2023);

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. – APROBAR el Informe Final del Trabajo de Investigación: "JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTITUDES AMBIENTALES DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 607 DE PUCAPAMPA", presentado por las egresadas SOLANO MALDONADO, Bhetsaida y ROJAS DE LA CRUZ, Ayda 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, al asesor y a las interesadas del Programa de Complementación Académica de la Facultad de Ciencias de la Educación, para su conocimiento y demás fines.

"Regístrese, comuníquese y archívese".



Firmado digitalmente por GONZALES CASTRO Abel FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 23.08.2023 15:45:53 -05:00

Dr. Abel GONZALES CASTRO
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación



Firmado digitalmente por TORRES ACEVEDO Christian Luis FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 23.08.2023 16:34:01 -05:00

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

CLTA/*yvv

Título

**JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTITUDES AMBIENTALES DE NIÑOS
DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 607 DE
PUCAPAMPA**

Autor

Bhetsaida, SOLANO MALDONADO
Ayda, ROJAS DE LA CRUZ

Asesor

Dr. Antonio ROJAS CASAVILCA

ORCID 0000-0002-4665-9455

DNI N° 23275682

dedicatoria

Agradezco a Dios por haberme regalado una familia maravillosa, quienes han creído en mí siempre dándome ejemplo de superación y humildad, enseñándome a valorar todo lo que tengo. A todos ellos dedico el presente trabajo porque han impulsado en mí, el deseo de superación y de triunfo en la vida por el cual espero contar siempre con su valioso e incondicional apoyo.

Bhetsaida

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

Ayda

Tabla de contenido

Portada	i
Título.....	iii
Autor	iv
Asesor	v
dedicatoria.....	vi
Tabla de contenido.....	vii
Tabla de contenidos de tablas	ix
Tabla de contenidos de figuras.....	x
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
Introducción	xiii
CAPÍTULO I	15
PLENATEAMIENTO DE PROBLEMA	15
1.1. Planteamiento del problema.....	15
1.2. Formulación del problema	22
1.2.1. Problema general	22
1.2.2. Problemas específicos	22
1.3. Objetivos de la investigación	22
1.3.1. Objetivo general	22
1.3.2. Objetivos específicos.....	22
1.4. Justificación	23
CAPÍTULO II.....	25
MARCO TEÓRICO.....	25
2.1. Antecedentes de estudio.....	25
2.2. Bases teóricas.....	30
2.2.1. Los juegos didácticos	30
2.2.1.1. <i>Pasos para elaborar un juego didáctico</i>	34
2.2.1.2. <i>Clasificación de los juegos</i>	35
2.2.1.3. <i>Teorías sobre los juegos didácticos</i>	39
2.2.1.4. <i>Influencia de los juegos didácticos en los niños en edad pre Preescolar</i>	42
2.2.1.5. <i>Características de los juegos didácticos</i>	45
2.2.1.6. <i>El juego didáctico en el desarrollo educativo</i>	46

2.2.1.7. <i>Los juegos didácticos en el aprendizaje en los niños de 5 años</i>	47
2.2.2. Actitudes ambientales de los niños en edad pre-escolar.....	49
2.2.2.1. <i>Enfoques de actitud ambiental</i>	50
2.2.2.2. <i>Componentes de las actitudes</i>	57
2.3. Hipótesis	59
2.4. Definición de términos básicos	59
2.5. Definición operativa de variables e indicadores:	60
CAPÍTULO III.....	62
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	62
3.1. Ámbito de estudio	62
3.2. Tipo de investigación.....	62
3.3. Nivel de investigación.....	62
3.4. Método de investigación	63
3.4.1. Método general.....	63
3.5. Diseño de investigación	64
3.6. Población, muestra y muestreo.	64
3.6.1. Población.....	64
3.6.2. Muestra.....	64
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	65
3.8. Procedimientos de recolección de datos	65
3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	66
CAPÍTULO IV.....	67
RESULTADOS.....	67
4.1. Presentación de resultados	67
4.2. Discusión	75
Conclusiones	77
Sugerencias	78
Referencias bibliográficas.....	79
Anexos	83
Anexos 01: Matriz de consistencia	84
Anexos 2 Certificado de similitud	86
Anexo 03: Instrumento de investigación	87

Tabla de contenidos de tablas

Tabla 1 Resultados de la actitud ambiental en la evaluación de entrada	67
Tabla 2 Resultados de la actitud ambiental por dimensiones en la evaluación de entrada	68
Tabla 3 Resultados de la actitud ambiental en la evaluación de salida.....	69
Tabla 4 Resultados de la actitud ambiental por dimensiones en la evaluación de salida.....	70
Tabla 5 Prueba de Wilcoxon sobre la actitud ambiental niñas y niños de 05 años en la IE N° 607 de Pucapampa	72
Tabla 6 Prueba de Wilcoxon sobre la dimensión cognitiva en niñas y niños de 05 años en la IE N° 607 de Pucapampa	73
Tabla 7 Prueba de Wilcoxon sobre la dimensión afectiva en niñas y niños de 05 años en la IE N° 607 de Pucapampa.....	74
Tabla 8 Prueba de Wilcoxon sobre la dimensión conductual en niñas y niños de 05 años en la IE N° 607 de Pucapampa	75

Tabla de contenidos de figuras

Figura 1 Diagrama de barras sobre los resultados de la actitud ambiental en la evaluación de entrada	68
Figura 2 Diagrama de barras sobre los resultados por dimensiones de la actitud ambiental en la evaluación de entrada.	69
Figura 3 Diagrama de barras sobre los resultados de la actitud ambiental en la evaluación de salida.....	70
Figura 4 Diagrama de barras sobre los resultados por dimensiones de la actitud ambiental en la evaluación de salida.	71

Resumen

La presente investigación denominada juegos didácticos en las actitudes ambientales de niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 607 de Pucapampa, inició con la formulación del problema ¿cómo influye los juegos didácticos en las actitudes ambientales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 607 de Pucapampa - Huancavelica?, cuyo objetivo general fue determinar la influencia de los juegos didácticos en la actitud ambiental de las niñas y niños de 05 años en la institución educativa N° 607 de Pucapampa - Huancavelica. El tipo de investigación es aplicada, con nivel explicativo y diseño pre experimental con evaluaciones de entrada y salida. La población estuvo conformada por niños y niñas de la institución educativa N° 607 de Pucapampa – Huancavelica y la muestra por 12 niños y niñas de 05 años. El instrumento usado fue un cuestionario con 16 ítems correspondientes a las dimensiones de cognitivo, afectivo y actitudinal. Los resultados favorecieron a la evaluación de salida en comparación al de entrada, ya que el 75% y el 25% alcanzaron los niveles de logro y proceso respectivamente en tener buenas actitudes ambientales. 25% (3) que alcanzaron el nivel de proceso, en tanto, no se encontró a ningún niño o niña en el nivel de inicio. Concluyendo el uso de los juegos didácticos favoreció en la formación de la actitud ambiental de las niñas y niños de 05 años, mediante la prueba de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0,05.

Palabras clave: Juegos didácticos, actitudes ambientales, cognitivo, afectivo y conductual.

Abstract

The present investigation called didactic games in the environmental attitudes of 05-year-old children from the initial educational institution No. 607 of Pucapampa, began with the formulation of the problem, how does didactic games influence the environmental attitudes of 5-year-old boys and girls? the educational institution No. 607 of Pucapampa - Huancavelica?, whose general objective was to determine the influence of didactic games on the environmental attitude of 05-year-old girls and boys in the educational institution No. 607 of Pucapampa - Huancavelica. The type of research is applied, with an explanatory level and pre-experimental design with input and output evaluations. The population was made up of boys and girls from the educational institution No. 607 of Pucapampa - Huancavelica and the sample was made up of 12 boys and girls of 05 years of age. The instrument used was a questionnaire with 16 items corresponding to the cognitive, affective and attitudinal dimensions. The results favored the output evaluation compared to the input, since 75% and 25% reached the levels of achievement and process respectively in having good environmental attitudes. 25% (3) who reached the process level, meanwhile, no boy or girl was found at the beginning level. Concluding, the use of didactic games favored the formation of the environmental attitude of 05-year-old girls and boys, using the Wilcoxon test with a significance level of 0.05.

Keywords: Didactic games, environmental, cognitive, affective and behavioral attitudes.

Introducción

El trabajo de investigación de título: Juegos didácticos en las actitudes ambientales de niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 607 Pucapampa. El problema general que dio origen a la investigación es: ¿Cómo influye los juegos didácticos en las actitudes ambientales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 607 de Pucapampa - Huancavelica - 2019?, ocasionados por la falta de cuidado del medio ambiente por estudiantes que vienen cursando el I ciclo de Educación Básica Regular, es decir, educación inicial quienes en un futuro si no se corrigió a tiempo seguirán mostrando actitudes negativas en el cuidado de algunos elementos vitales para nuestra subsistencia como son el agua, aire, suelo y plantas, motivos por lo que se emprendió la presente investigación.

El objetivo general de la investigación es determinar la influencia de los juegos didácticos en la actitud ambiental de las niñas y niños de 05 años en la institución educativa N° 607 de Pucapampa - Huancavelica - 2019. Cuya hipótesis general de investigación fue la aplicación de los juegos didácticos influye positivamente en las actitudes ambientales de las niñas y niños de 05 años en la Institución N° 607 N° 607 de Pucapampa – Huancavelica.

Respecto a los antecedentes relacionados se encontró a nivel internacional a Bello, García, y Gil (2009), con su tesis: Influencia de los Juegos Didácticos en el Aprendizaje de las Ciencias. Trabajo Especial de Grado para optar al Título de Profesor de Educación Integral en el Instituto Universitario Pedagógico "Monseñor Arias Blanco" Urumaco- Estado Falcón- Venezuela. Los resultados arrojan que los niños y niñas en un 89% demostraran habilidades y destrezas al utilizar estrategias didácticas por el docente en las actividades de aprendizaje, hacen dicha estrategia importante y necesaria. A nivel nacional se encontró a Camacho, (2012) con su tesis el juego didáctico como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial. Facultad de Educación, Pontificia Universidad Católica del Perú, en la que concluyen que existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo,

mediante el cual las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo promoviendo un clima adecuado en el aula.

En cuanto a la tipología de investigación se ubica en la aplicada, cuyo diseño de investigación fue el preexperimental, la población de estudio estuvo conformado por niños y niñas de la institución educativa N° 607 de Pucapampa – Huancavelica, el muestreo fue no probabilístico del tipo intencionado y el tamaño de la muestra estuvo conformado por 12 niños y niñas de 05 años. El instrumento usado fue un cuestionario con 16 ítems correspondientes a las dimensiones de cognitivo, afectivo y actitudinal.

El trabajo estuvo estructurado en cuatro capítulos: Capítulo I: El Problema; contiene los tópicos referidos con el planteamiento del problema, la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación y la limitación del estudio. Capítulo II; denominado Marco Teórico; el cual contiene: los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, el marco conceptual, el marco filosófico, la formulación de la hipótesis, la definición de términos, la identificación de las variables y la definición operativa de variables e indicadores. Capítulo III: denominado; Metodología de la Investigación, el cual contiene: lo relacionado con la tipificación de la investigación, el nivel de investigación, los métodos de investigación, el diseño de investigación, la población, la muestra y el muestreo; las técnicas e instrumentos de recolección de datos, las técnicas de procesamiento y análisis de datos y la descripción de la prueba de hipótesis. Capítulo IV, denominado; Presentación de resultados, capítulo que cubre los rubros referidos con la presentación e interpretación de datos, la discusión de resultados y el proceso de la prueba de hipótesis, finalizando con la enumeración de las conclusiones, sugerencia y referencias. Acompañado de los anexos.

Las autoras.

CAPÍTULO I

PLENATEAMIENTO DE PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

La preocupación por el deterioro del Medio Ambiente es un tema que ha surgido a nivel mundial y por el cual, múltiples organizaciones, estados y autoridades han decidido, en los últimos años, crear proyectos, programas y conferencias para la discusión de este problema y la búsqueda de soluciones.

Aunque se ha estudiado desde los aspectos políticos y económicos, la visión que se tiene de la solución de la problemática ambiental se basa en una perspectiva educativa, en la que las naciones se comprometen a educar a sus habitantes para el cuidado y preservación de su medio ambiente directo.

Nuestro país no es ajeno a esta problemática y como miembro partícipe de la ONU (Organización de las Naciones Unidas), se ha comprometido a velar por el cuidado de nuestro medio ambiente y promover las políticas necesarias para concientizar a la población peruana sobre el deterioro de nuestro medio. Además, conscientes de que la educación ambiental y el logro de la actitud ambiental, serán las claves para asegurar el desarrollo sostenible de nuestra nación y de nuestro mundo.

En la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Desarrollo Sostenible (Río+20), realizada en Río de Janeiro en junio de 2012, se firmó la Declaración

sobre la aplicación del principio 10 de la Declaración de Río sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo en América Latina y el Caribe. En la Declaración, los países signatarios se comprometieron a avanzar en la consecución de un acuerdo regional que facilite la implementación cabal de los derechos de acceso a la información, participación y justicia en asuntos ambientales con el apoyo de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).

Estos acuerdos, involucran a los Estados miembros para que éstos planteen políticas educativas en concordancia con los principios declarados. En ese sentido, en el contexto actual, es importante que la docente del nivel inicial exhiba un desempeño donde el valor ambiental esté presente, ya que no es posible inculcar valores sin poseerlos. La docente de educación inicial fue formada académicamente, para ser promotora de experiencias significativas en el niño y la niña que los lleven a lograr los objetivos y fines de la Educación Inicial, entre ellos las relacionadas con el área de Ciencia y Ambiente, lo que determinará su acción con los niños y niñas en la conservación y defensa del ambiente.

Las Rutas de Aprendizaje (MINEDU, 2015) del área de Ciencia y Ambiente en Educación Inicial, plantea que:

...la infancia es una etapa fundamental, en ella se sientan las bases para el desarrollo de toda persona; es el tiempo para ser, hacer y descubrir el sentido del mundo. Esta convicción nos conduce a favorecer experiencias que contribuyan al desarrollo integral de nuestros niños dándoles la posibilidad de existir como personas únicas, competentes y con capacidades innatas para aprender (p.7)

Es decir, contribuye a la formación integral del niño proporcionándole la oportunidad de conocer la naturaleza para desarrollar una conciencia y actitud ambiental de prevención de riesgos y reducción del daño. Se sientan las bases del éxito o fracaso del desarrollo de una adecuada conciencia y actitud ambiental.

Además, el aprendizaje del área de ciencia y ambiente, implica el desarrollo de la competencia: indaga, mediante métodos científicos, situaciones que pueden

ser investigadas por la ciencia. Esta competencia les da la posibilidad de comprender el mundo a través de preguntas sobre hechos de la vida cotidiana y la búsqueda de soluciones a determinadas situaciones.

De lo que deducimos que el aprendizaje en este aspecto, es desde los primeros años porque, desde que nacen, los niños miran a su alrededor con curiosidad y tienen un impulso natural que los motiva a activar sus sentidos para conocer sobre las personas, objetos y fenómenos de su entorno.

Sin embargo, Ludevid, (2006) plantea que:

... es complicado entender una información científica abstracta e incierta, percibirla de un modo correcto y valorarla de forma que seamos capaces de modificar nuestras conductas, entre otras razones, porque nuestros actuales sistemas de percepción y de valores no nos ayudan a entender el cambio global y a integrar la conservación ambiental de la tierra dentro de lo que los seres humanos consideramos valioso. En muchos casos, los problemas ambientales se consideran más técnicos que de conducta humana y esto es erróneo (p. 142)

Del párrafo anterior se deduce entonces, que el problema ambiental está visto desde un enfoque teórico y técnico y no como parte de la actitud de las personas, en este caso los niños y niñas influenciados por los docentes y su entorno familiar más inmediato.

Es por eso, que, en el aula, la docente de educación inicial sumará esfuerzos con los padres y docentes por dotar los componentes que favorecen el desarrollo de la educación ambiental en los niños y niñas y se ejecutarán actividades dentro y fuera de ella que permitirán una valoración de la vida y del medio ambiente.

Servirá además para establecer la actitud de indiferencia de los niños y niñas e inclusive de las docentes ante la educación ambiental del niño, la cual lo hace cómplice y aliada de aquellos que degradan y contaminan el planeta, formando, por omisión o apatía, una generación de nuevos depredadores del ambiente en todos sus elementos: aire, agua, suelo y biosfera.

O por el contrario, se establecerá la actitud positiva frente a la educación ambiental al internalizar su valor, formando, de manera consciente, a los guardianes del ambiente y de la vida; no sólo del futuro, sino también del presente inmediato, porque ese niño o niña llevará a su hogar la semilla que florecerá en cada miembro, para lograr hoy, un mejor hábito que mejore el ecosistema de cada uno. (De la Fuente, 2000.)

En la actualidad, la interacción de los niños y niñas con el medio ambiente es cada vez mayor, y el deterioro de éste, más patente; llegando, en muchos casos, a ser irreversible. El desafío de las educadoras del nivel inicial es reconocer que debemos implementar estrategias en nuestra enseñanza que nos permita fortalecer las competencias ambientales en los niños y niñas que están formando.

En este contexto, la comunidad campesina de Pucapampa, no es ajena a esta realidad, recordemos, por ejemplo, que hace algunas décadas que, en esta zona, el medio ambiente era más limpio que ahora, puesto que los recursos de la naturaleza no eran contaminados como en la actualidad, porque no existían muchos elementos que hoy, dañan a la naturaleza; en pleno siglo XXI, como efectos del consumismo, los niños(as) experimentan a diario síntomas de los efectos de la contaminación ambiental.

Por otra parte, el aprendizaje que se imparte, con poca significancia para la vida del niño y niñas de 5 años en las instituciones educativas del nivel inicial, tiene como consecuencia que estos, olvidan fácilmente los conceptos y nociones en los cuales no se ha hecho un verdadero ejercicio de comprensión, de ahí la razón de que no lo apliquen en su vida cotidiana. Según el consenso general de los pedagogos y psicólogos de la enseñanza los estudiantes aprenden mejor los conceptos en Ciencias Naturales y Educación Ambiental cuando han participado activamente. (Moreira, 2000).

De la misma manera, en la planificación curricular, llámese Proyecto Educativo Institucional, Proyecto Curricular Institucional, Programaciones

Curriculares, Unidades Didácticas, se esgrimen sólo los diagnósticos y no se enfatiza en alternativas prácticas, campañas, programas, que contribuyan a desarrollar actitudes positivas con respecto al medio ambiente local, menos aún con el conocimiento y participación necesaria de los niños y niñas, padres y madres de familia y comunidad en general sobre los riesgos que supone esta situación. (Romero, 2007).

En el peor de los casos las docentes, niños y niñas desconocen las causas y consecuencias del problema ambiental, haciendo que los miembros de la institución educativa sean indiferentes con relación al medio ambiente.

Otro indicador de esta problemática podemos observar en el inadecuado manejo de los residuos sólidos en la comunidad campesina de Pucapampa y en la misma Institución Educativa Inicial N° 607, si bien es cierto que la institución cuenta con depósitos de residuos orgánicos e inorgánicos, la comunidad educativa y en especial los niños y niñas hacen mal uso de esos recipientes.

Las actitudes negativas, se presentan también, por el irresponsable consumo de bebidas, comida y golosinas, de parte de los padres de familia cuando realizan actividades junto a sus hijos(as) generando residuos sólidos en el patio y pasadizos de la institución educativa y no en los recipientes adecuados para este fin. Esto tiene su correlato en sus domicilios y en las calles de la localidad.

De esta relación negativa, en contextos específicos como el poblado de San Gerónimo, se originan los problemas ambientales, fenómenos que actualmente se han constituido en preocupación local y que las autoridades locales están reaccionando ante esto realizando campañas, aún insuficientes, para mitigar este problema que afecta a la humanidad.

Otra dimensión del problema es que en el sistema educativo peruano la educación ambiental, es muy reciente, si bien hubo algunos eventos importantes a partir de la década del 70 del siglo pasado y, habiéndose considerado en la Ley General de Educación, inclusive, como un principio la conciencia ambiental y el desarrollo sostenible como un fin de la educación peruana, no es hasta el año

2005, en las instituciones educativas públicas del Perú, se inició la implementación de una estrategia nacional cuyo objetivo es generar y fortalecer la conciencia y cultura ambiental en las comunidades educativas y locales. Esta estrategia operacionaliza la aplicación del enfoque ambiental, que es responsabilidad del sistema educativo, y para ello, ha definido un marco conceptual, un marco normativo, sus componentes y líneas de acción, así como los instrumentos para su evaluación y reconocimiento y las metas al 2021.

Según reportes, de un universo de 71,000 instituciones educativas públicas, en el 2005 solo 739 reportaron acciones de la aplicación del enfoque ambiental, en el 2010 estas llegan a 18,704. Es decir, existe un 74% de I.E. que no reportan acciones de la aplicación del enfoque ambiental. Revertir esta situación constituye el reto histórico de la educación ambiental. (Ministerio de Educación – Dirección de Educación Comunitaria y Ambiental: Instituciones Educativas que reportan aplicación del enfoque ambiental 2005 – 2010)

Así mismo, realizado el análisis del nivel de logro alcanzado por las I.E. que reportaron ejecución de acciones del enfoque ambiental en el año 2010, se concluye que un 13% (2,431 I.E.) obtienen “logro destacado”, un 30% obtiene “logro previsto” (5,611 I.E.) y un 57% (10,661 I.E.) se encuentran en el nivel de “inicio y proceso” (MINEDU-DIECA: Nivel de logro alcanzado en la aplicación del enfoque ambiental 2010).

En este contexto, las instituciones educativas a nivel nacional, están implementando planes con referencia al tema, en base al Plan Estratégico Ambiental 2005 – 2010, del Ministerio de Educación. Las instituciones educativas para cumplir con los objetivos del PEA (Plan de Educación Ambiental), deben considerar varios procesos para su desarrollo, como son: la coordinación interinstitucional, negociación de recursos, ambientalización del currículo, capacitación en educación y gestión y el proceso de comunicación y difusión.

En tal sentido, una de las alternativas para evitar la contaminación ambiental es fomentar la educación ambiental mediante los juegos didácticos en el nivel inicial de forma sistemática y por supuesto desde la familia. La educación es una herramienta para socializar al hombre, por tanto, en la época en que vivimos la alternativa es educar al hombre de manera integral, teniendo en cuenta su dimensión cognitivo, afectivo, biológico y moral.

Por lo expuesto, es de necesidad que las niñas y niños de la Institución Educativa N° 607, asuman una actitud ambiental adecuada al contexto local huancavelicano. Todo ello depende en gran medida de la enseñanza y la educación a los niños y niñas del nivel inicial. Es así que corresponde a la pedagogía y a las instituciones educativas del nivel inicial desempeñar un papel fundamental en este proceso y, dejar de lado la idea equivocada de que estos temas solamente son propios de otros niveles de la Educación Básica Regular y deberíamos incorporar en las demás áreas curriculares.

Por lo tanto, para poder mejorar las actitudes ambientales de los niños y niñas de la Institución Educativa, se propone la estrategia metodológica de los juegos didácticos.

Flores (2009) define los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 38). Esta es una definición que explica muy bien lo que es un juego didáctico, debido a que no solo se enfoca en lo que desarrolla en el estudiantado, sino que también abarca otros logros que se van a obtener al utilizarlos en el aula.

Los juegos didácticos como forma de enseñanza según Martín, Martín y Trevilla (2009) permiten aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento. Además, Meneses y Monge (2001) enfocan su estudio, principalmente, en que los juegos, también pueden utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje

para cumplir con los objetivos planteados durante una determinada clase o tema, por lo tanto, la idea es demostrar que siempre las actividades van enfocadas a mejorar el rendimiento del alumnado.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye los juegos didácticos en las actitudes ambientales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 607 de Pucapampa - Huancavelica - 2019?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo influye los juegos didácticos en la actitud cognoscitiva de niñas y niños de 05 años en la institución educativa N° 607 de Pucapampa?

¿Cómo influye los juegos didácticos en la actitud afectiva de niñas y niños de 05 años en la institución educativa N° 607 de Pucapampa?

¿Cómo influye los juegos didácticos en la actitud conductual de niñas y niños de 05 años en la institución educativa N° 607 de Pucapampa?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos didácticos en la actitud ambiental de las niñas y niños de 05 años en la institución educativa N° 607 de Pucapampa - Huancavelica - 2019.

1.3.2. Objetivos específicos

a) Establecer la influencia de los juegos didácticos en la actitud cognoscitiva de niñas y niños de 05 años en la institución educativa N° 607 de Pucapampa.

- b) Comprobar la influencia de los juegos didácticos en la actitud afectiva de niñas y niños de 05 años en la institución educativa N° 607 de Pucapampa.
- c) Demostrar la influencia de los juegos didácticos en la actitud conductual de niñas y niños de 05 años en la institución educativa N° 607 de Pucapampa.

1.4. Justificación

El presente estudio se planteó porque existen manifestaciones de actitudes ambientales negativas de las niñas y niños en el nivel inicial y ante prácticas pedagógicas insuficientes con respecto a la educación ambiental en la institución educativa N° 607 de Pucapampa.

Ante lo referido en el párrafo anterior, el juego didáctico es una variable de importancia y como estrategia se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas, es decir, que el juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica

Debido a los problemas de actitudes ambientales el presente estudio, le permitirá a la comunidad escolar de esta institución educativa, conocer las características de las actitudes ambientales, de las niñas y niños de 05 años, y como estos pueden influir en sus comportamientos posteriores, en su rol pro ambiental en la institución educativa y por ende en la comunidad local.

Asimismo, los instrumentos de medición que elaboramos servirán de modelo, para futuros estudios de carácter similar.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

A nivel internacional

Bello, García, y Gil (2009), en su tesis: Influencia de los Juegos Didácticos en el Aprendizaje de las Ciencias. Trabajo Especial de Grado para optar al Título de Profesor de Educación Integral en el Instituto Universitario Pedagógico "Monseñor Arias Blanco" Urumaco- Estado Falcón- Venezuela. Este trabajo de investigación tuvo como propósito determinar el grado de influencia del uso de juegos didácticos en al aprendizaje de matemáticas en la I Etapa en la Escuela Básica "Simón Bolívar" de Coro. El tipo de investigación es expo-facto y de diseño experimental, en este sentido se utilizó una muestra de 88 niños y niñas, a quienes se les aplicó un instrumento de dos alternativas de respuesta, con un coeficiente de confiabilidad alto de 0,85, calculado a través de la correlación de ítems pares e impares. La estrategia se fundamentó en la didáctica fundamental de las ciencias centrada en el docente, alumno y la motivación para el logro sistemático de los conocimientos y aprendizajes. El análisis de los resultados se realizó en base a la técnica inductiva de acuerdo a las categorías de respuesta con la relación frecuencia-porcentajes, con un análisis cualitativo. Los resultados

arrojan que los niños y niñas en un 89% demostraran habilidades y destrezas al utilizar estrategias didácticas por el docente en las actividades de aprendizaje, hacen dicha estrategia importante y necesaria.

Mora (2013), en su tesis: El diseño sustentable en los juegos didácticos: Componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años. Tesis final en Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo- Buenos Aires, Argentina. Este estudio tuvo como objetivo investigar el diseño sustentable en los juegos didácticos en relación con el aprendizaje de las prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3-4 años. La hipótesis que se plantearon fue: el diseño sustentable aplicado a los juegos didácticos fomenta prácticas ecológicas en 43 niños escolarizados de 3 a 4 años, se llegó a la siguiente conclusión; los juegos didácticos elaborados con materiales sustentables contribuyen al desarrollo lógico del niño, permitiendo ampliar su cultura general ecológica. Pudo comprobarse que los juegos didácticos son de gran valor para el aprendizaje, desarrollan el coeficiente de aprendizaje permitiendo más actividades y destrezas que los juegos comunes. Al ser aplicado a los juegos didácticos, el diseño sustentable fomenta prácticas ecológicas en los niños de 3 a 4 años. Asimismo, estos juegos poseen un gran valor educativo para el niño, desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital espontánea y permanente del niño en sus primeras etapas de desarrollo, ayuda al desenvolvimiento de sí mismo, a adquirir nuevos conocimientos.

Barreno, N. (2004), en su tesis: Estrategias para promover la educación ambiental en los niños y niñas de 4 a 5 años. Tesis de Grado previa a la obtención para el título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialización Parvularia. Facultad de Artes, Diseño y Comunicación Programa de Educación y Recreación, Universidad Tecnológica Equinoccial- Ecuador. En este trabajo el problema que se planteó fue: ¿Existen estrategias metodológicas para promover el medio ambiente basados en el Referente Curricular para niños y niñas de 4 a 5 años?, que siguió el objetivo de proponer estrategias metodológicas a fin de

fortalecer la conciencia ambiental, en los niños y las niñas de 4 a 5 años, reforzando valores, acciones y conocimientos que favorezcan la conservación del ambiente natural. La muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas de entre 4 a 5 años del taller infantil "La Granja", quienes pertenecen a un hogar relativamente estable; los resultados arrojan que las estrategias metodológicas ayudan a promover la educación ambiental en los niños y niñas de 4 a 5 años, se ofrecieron una serie de experiencias significativas que facilitaron y desarrollaron en gran medida comportamientos de cuidado y respeto hacia el medio natural.

Alvarado, Cisneros, y Rivas. (2007). La influencia de los juegos en el desarrollo de la expresión oral y corporal en niños y niñas de 5 años de edad. Para optar el título de licenciatura en Ciencias de la Educación con especialidad en educación parvularia, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Francisco Gavidia, San Salvador – Guatemala. El trabajo de investigación tuvo como objetivo conocer la influencia de los juegos en el desarrollo de la expresión oral y corporal en niños y niñas de 5 años de edad. Se trabajó con 35 niños y niñas del Complejo Educativo Católico San José, del municipio de Lourdes Colón, la Libertad. Aplicado un programa de juegos, resultó: que al incorporar actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, favorecen a la adquisición de habilidades y destrezas, tanto motrices como lingüísticas, las cuales deben ser estimuladas de acuerdo al nivel educativo de cada párvulo para lograr en él o ella un desarrollo integral.

Duque y Mendoza (2011). Percepción de los niños entre los 4 y los 6 años de temas ambientales presentados en las campañas educomunicativas de Discovery kids. Tesis para optar el título de licenciado en educación, especialidad educación inicial, Universidad Sergio Arboleda – Colombia.

La pregunta de investigación formulada, en este trabajo de investigación fue ¿Cuál es la percepción de los niños entre los 4 y los 6 años sobre los temas ambientales presentados en Discovery Kids?, se planteó como objetivo general conocer la percepción de los temas ambientales expuestos en el canal Discovery Kids, en niños(as) de 4 a los 6 años. La muestra estuvo conformada por niños

del género masculino y femenino de edades entre 4 a 6 años de estratos uno y dos y cinco y seis, número de niños: 16. Se llegaron a las siguientes conclusiones; se determinó que la percepción de los temas ambientales expuestos en el canal Discovery Kids, en niños(as) de 4 a los 6 años, es excelente. Son pocos los hábitos que tienen los niños frente a la ética y responsabilidad social ambiental. Tanto niños como niñas quieren un planeta limpio en un futuro y tienen como referencia lo que han visto en Discovery Kids. Por consiguiente, la campaña educomunicativa de esta empresa es eficiente, utilizando las representaciones socio natural. La estrategia de comunicación basada en representaciones naturales y sociales por Discovery Kids ha arrojado excelentes resultados en los menores. Se reafirmó que los medios de comunicación en este caso la televisión es importante para educar al niño de manera didáctica y divertida en temas medio ambientales y ecológicos. Los términos ecológicos y medio ambientales que más utilizan los niños son; agua, montaña, animales, sol, la vida humana y la tierra misma. Como símbolos de preservar y cuidar.

A nivel nacional

Ortecho y Quijano, (2011). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”. Para obtener el título de licenciadas en educación inicial. Universidad Nacional de Trujillo.

El problema que se plantearon fue; ¿En qué medida un programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011?, ante esta interrogante el objetivo planteado fue determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años de edad del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011. La hipótesis planteada fue; el programa de juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011, la muestra con la que se trabajó constaba de la sección amarilla que contaba con 18 alumnos y el

aula verde contaba también con 18 alumnos. Se asignó al aula verde como grupo control y al aula amarilla como grupo experimental, la muestra del presente trabajo estuvo conformada por 18 niños, siendo 11 varones y 7 mujeres. Las conclusiones a las que llegaron fueron: el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student. Los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un puntaje promedio de 16.4 y 15.3, respectivamente. Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de relaciones de convivencia democrática. Las niñas en el pre test obtuvieron 20.4 puntos y en el post test 32 puntos, los niños en el pre test obtuvieron 13.8 puntos y en el post test 27.9 puntos. Lo cual determina que tanto en el pre test como en el post test, las niñas lograron un mejor desarrollo social.

Camacho, (2012). El juego didáctico como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial. Facultad de Educación, Pontificia Universidad Católica del Perú.

El problema de investigación fue planteado de la siguiente manera: ¿Cómo el juego didáctico puede promover habilidades sociales en niñas de 5 años de un colegio Católico Privado de Lima?, los objetivos fueron; vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años.

A las conclusiones que se arribaron fueron que existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.

Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo y finalmente los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

A nivel Local

Àlvares y Arroyo, (2011), realizo el estudio sobre actitud hacia la conservación ambiental con los niños de la Institución Educativa N°157-Huancavelica. Llegando la conclusión, que en los niveles de actitudes hacia la conservación ambiental, prevalece de forma significativa el nivel indiferente con un 57.7 % y el nivel positivo con un 38.5% de los casos analizados, en el nivel negativo de las actitudes solo presenta el 3.8%de los casos analizados. Evidentemente el nivel negativo de las actitudes no trasciende en los niños de 5 años.

Ccanto y Espinoza, (2011), realizó un estudio sobre los juegos dramáticos en la práctica de los valores morales con los niños de 5 años de la Institución Educativa I.E.I N° 107 Los Rojitos – Huancavelica. Llegando a la conclusión, la guía de observación realizada a los niños de 5 años en el jardín 107 Los Rojitos, que los juegos didácticos ayudan a los niños a la formación de los valores morales.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Los juegos didácticos

a. Definición de juego

Según Sanuy (2008) la palabra juego, proviene del inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13).

Para autores como Montessori, citada en García (2007) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26).

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge “...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad”... Yvern (2008, p. 36).

Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

- Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.
- Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

- Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas. De la
- Dimensión académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

El juego como instrumento pedagógico constituye la potenciación de las diversas dimensiones de la personalidad tales como el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo creativo, puesto que es un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

Jean Piaget (1987), destaca, la importancia del juego en los procesos de desarrollo. En ellas relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Es así, como las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil tienen en consecuencia directa con las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño

Vygotsky (1995), propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas.

En las Rutas de Aprendizaje, del Ministerio de Educación (2015) refieren que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas,

sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Es así, que el juego es considerado el medio más adecuado para enseñar a los niños y que es desarrollado en la educación infantil como medio para facilitar enseñanza y transmitir aprendizaje respetando los intereses del niño.

Por otra parte el término “didáctico” proviene del griego didastékene (didas, enseñar y tékene, arte), es decir “el arte de enseñar”. Mata, A.; Zúñiga, C.; Brenes, O.; Carrillo, M.; Charpentier, C.; Hernández, L. y zúñiga, M.(2003, p. 420) plantean que: “A lo didáctico se lo considera una disciplina de enseñanza y aprendizaje con el fin de conseguir otra mirada del educando”.

b. Los juegos didácticos en los niños

Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una

vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

Los juegos didácticos son elementos que se utilizan como estrategias para cualquier nivel de enseñanza educativa, siendo fuente para la docente de educación inicial, al momento de fortalecer las competencias ambientales en los niños y niñas. De ese modo, los juegos didácticos son utilizados constantemente a lo largo de la enseñanza- aprendizaje, diseñados para ser utilizados en actividades de capacitación, talleres, aulas, aplicando estrategias para resolver desafíos que se presentan en la etapa de educación escolar estando familiarizados con el juego.

2.2.1.1. Pasos para elaborar un juego didáctico

Según García (2007), son los siguientes

- a) Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- b) Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- c) Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- d) Visualizar el material más adecuado.

- e) Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- f) Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- g) Imaginar el juego como si fuera una película.
- h) Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- i) Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- j) Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

2.2.1.2. Clasificación de los juegos

Piaget descubre el papel del juego dentro del sistema de desarrollo que él establece y describe las formas que adquieren los juegos espontáneos y los identifica con las formas que adquiere las capacidades infantiles.

Clasifica los diferentes juegos en tres apartados, dependiendo de la relación que tienen con el cambio del niño a lo largo de la vida: ejercicio, simbólico y reglado.

a) El juego de ejercicio.

Esta primera etapa se caracteriza por el hecho de prolongar la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional. Comienza en el sub estadio II del período sensoriomotriz y aparece marcando una pequeña diferenciación respecto de la asimilación adaptativa, es decir, repite la acción por el placer del ejercicio funcional y el placer ligado al dominio (mirar por mirar, mirar al revés, manipular por manipular, algunas fonaciones). Si bien no todas las reacciones circulares de esta etapa tienen un carácter lúdico, la mayoría de ellas se prolongan en juego

cuando prevalece ese placer funcional, o en otros términos, la asimilación más pura. Piaget señala que: “...un esquema no es jamás en sí mismo lúdico o no lúdico y su carácter de juego no proviene sino del contexto o del funcionamiento actual.” (p. 43). Es decir, que lo que debemos observar siempre es el aspecto funcional en donde la asimilación predomina y desborda a las conductas que tienden a la adaptación.

La extinción de los juegos de ejercicio sucede por saturación cuando el dominio de la acción es tal que ya no se espera ninguna novedad, ningún nuevo aprendizaje. A partir de la aparición del lenguaje también va disminuyendo, aunque reaparece con cada aprendizaje o el ejercicio de una nueva función.

El juego de ejercicio evoluciona y como dice Piaget; se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos.

b) El juego simbólico.

El juego simbólico forma parte de una de las cinco conductas que surgen como expresión de la función semiótica o simbólica. Esta función se desarrolla durante el período preoperatorio, que es un período en que se construirán las estructuras lógicas elementales del período operatorio concreto.

Entonces tenemos que en el preoperatorio se va a reconstruir en otro plano (el de la representación) lo ya logrado en el nivel sensoriomotriz, en donde las representaciones se coordinan aún de manera pre-lógica y el pensamiento del niño es todavía no sistemático, impreciso y falto de la movilidad que le otorgará luego la reversibilidad operatoria.

En este contexto el juego simbólico aparece como una actividad predominantemente asimiladora y es a través del símbolo que el sujeto va a representar un objeto ausente bajo una forma de representación ficticia (efecto de la acción de deformante de la asimilación), donde la ligadura entre el significante y el significado estará en función de los intereses puramente subjetivos y lejos de la función convencional que ejercen los signos en el lenguaje socializado.

La función de compensación, de realización de deseos y la elaboración de conflictos del juego simbólico le sirve al sujeto para la asimilación de lo real al yo sin tener que adaptarse a las restricciones de lo real. El mundo en el que desenvuelve el niño es el mundo y el lenguaje de los adultos y en este sentido el juego simbólico y la creación de significantes construidos por él, lo que Piaget llama "*símbolos motivados*", le permiten una forma de expresión acorde a sus necesidades.

La imaginación simbólica que implica la combinación libre y la asimilación recíproca de los esquemas, que aparece alrededor del segundo año de vida y tiene su apogeo entre los 2 y los 4 años, aleja al juego del simple ejercicio, aunque en el simbolismo queden subsumidos en muchas ocasiones las acciones o ejercicios del estadio precedente. Lo que en el período sensorio motriz eran ejercicios y rituales lúdicos se transformarán luego en esquemas simbólicos debido a que se salen del contexto de la acción habitual y se aplican a otros objetos. Hay disociación entre el significante y el significado donde: "*...el gesto ejecutado por juego, así como el objeto al cual se aplica juegan el papel de simbolizantes y el gesto representado el de simbolizado.*" Entre los 4 y los 7 años los juegos simbólicos comienzan a declinar y el símbolo va perdiendo su carácter de deformación en vías de una representación imitativa de la realidad. Esto va de la mano de una mayor organización del pensamiento⁶, la preocupación creciente por la imitación exacta de lo real en las representaciones, ya sean éstas escenificaciones o construcciones

materiales de la representación (modelados, dibujos, construcciones de objetos concretos, etc.) y el comienzo del simbolismo colectivo (cuando el niño juega en una escena con diferenciación y adecuación de papeles o roles). Es allí donde según Piaget el juego evoluciona hacia formas más adaptadas ligadas al trabajo o a la imitación.

c) El juego reglado.

El juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo y cuya trasgresión merece sanción. Este tipo de juego es el único que para Piaget persiste en la edad adulta siendo la actividad lúdica del ser socializado.

La regla además de constituir una regularidad implica una obligación, distinguiéndose dos tipos de reglas: las transmitidas que se institucionalizan y surgen del contexto social pasando de generación en generación y las reglas espontáneas que suponen convenios momentáneos. Es interesante que este último tipo de reglas generalmente se establezca en relaciones entre pares contemporáneos y en este sentido marca un avance en la reciprocidad y en la socialización.

Como señala Piaget: *“los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras con competencia de los individuos y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.”*

Entre estas tres formas del juego que son de aparición sucesiva, aunque funcionalmente en ocasiones haya superposiciones o inclusiones (por ej. La regla enmarcando al ejercicio), veremos que surgen relaciones diversas respecto de los juegos de construcción que, si bien para Piaget no constituyen una etapa entre las otras en la evolución de los juegos, sin embargo, señalan una transformación que orienta la actividad hacia formas de representación más adaptada.

2.2.1.3. Teorías sobre los juegos didácticos

Romero y Gómez (2008, p. 10-14) en su libro: El juego infantil y su metodología, manifiestan las siguientes teorías acerca de los juegos didácticos. El resumen es el siguiente:

a) Teoría de Piaget

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animá); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los

seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget, ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del

aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

A partir de	ESTADIO DE DESARROLLO	TIPOS DE JUEGOS
0 años	Sensoriomotor	Funcional/ construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/ construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/ construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/ construcción

b) Teoría de Vygotski

Vygotski creó la Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Socialización: contexto familiar, escolar, amigos, etc.

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres, etc.

El juego como factor de desarrollo

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial)

a) Teoría de la simulación de la cultura de Bruner y Garvey (1977)

- Mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven.
- El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego.
- Mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

b) Teoría De Relajación De Lázarus (1883)

Que por el contrario, sostenía que los individuos tienen a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación.

Con la teoría del descanso Lázarus expone que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra actividad cotidiana.

2.2.1.4. *Influencia de los juegos didácticos en los niños en edad preescolar*

Donald Winnicott (1999, p.71), plantea: “El niño y el objeto se encuentran fusionados. La visión que el primero tiene del objeto es subjetiva, y la madre se orienta a hacer real que el niño está dispuesto a encontrar”

Es decir, que los juegos didácticos son fuente de aprendizaje porque estimulan la acción, la reflexión y la expresión. El juego que es una actividad que explora el mundo de los objetos y las personas, descubriendo y creando interrelaciones en las que intervienen tanto la capacidad asociativa como la capacidad imaginativa. Es así que los niños de la edad de 5 años aprenden con sus juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo.

En este sentido, Paredes (2003), señala que en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares cuyo objetivo último es la apropiación de contenidos por parte del jugador, fomentando el desarrollo de la creatividad.

Es decir que el autor sintetiza que jugar y aprender guardan una ligazón directa a la hora de adquirir nuevas capacidades. Mediante el juego niñas y niños aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predisuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica

Es así que los juegos didácticos son incluidos en los aprendizajes educativos utilizados por los docentes en el preescolar no sólo porque niñas y niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los mismos. En este sentido el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: carácter, habilidades sociales, dominios motores y desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrena experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta.

En ese sentido, para Winnicott (1999) el juego es la primera actividad creadora, por su parte Vygotski (1995) sugiere que la imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación. Puesto que la imaginación del

niño se desarrolla y capta más rápido que la del adulto tomando en cuenta que en la infancia se gesta la fantasía incentivando su imaginación partiendo desde un objeto o medio de aprendizaje.

Desde otra perspectiva, Chateau (1998) pone de relieve la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación, destacando que el juego desarrolla la construcción de la imaginación del niño y su capacidad de aprendizaje. Es decir que los juegos didácticos son elementos auxiliares para el desarrollo de alguna actividad de recreación que sirva de vehículo para el desarrollo de aprendizaje, mediante la ayuda de los educadores como eje principal para adquirir sus conocimientos.

Los niños desarrollan su intelecto cognitivo fomentando la observación, atención, imaginación, investigación y conocimiento, contemplando así estímulos que cultiven aprendizaje permitiendo hallar soluciones novedosas partiendo de informaciones que son otorgadas por los docentes y funcionan a modo de “disparador”. En este sentido a través del juego el niño demuestra sentimientos, espíritu de observación y exploración por conocer lo que lo rodea.

El recurso de los juegos didácticos es utilizado por los educadores para el descubrimiento de la realidad formando constantemente conceptos sobre el mundo. Constituyendo así una educación como ente para conectar ideas con actividades, formando así un espacio donde los niños reciban estímulos para el desarrollo de la creatividad intelectual como emocional. Los juegos didácticos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia. Concluyendo esta parte acotamos que, el juego desarrolla de forma integral la personalidad del niño y su capacidad creativa.

2.2.1.5. Características de los juegos didácticos

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al niño y niña, y se logra además, los resultados siguientes: (Paredes, 2013).

- ✓ Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- ✓ Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
- ✓ Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
- ✓ Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- ✓ Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual.

Por su parte el sociólogo J. Huizinga (2000) presenta en su obra *Homo ludens*, algunas características peculiares del juego, como las siguientes:

- ✓ El juego tiene una cierta función en el desarrollo del hombre; el cachorro humano, como el animal, juega y se prepara para la vida; también el hombre adulto juega y, al hacerlo experimenta un sentido de liberación, de evasión, de relajación.
- ✓ El juego no es broma, el peor revienta juegos es el que no se toma en serio su juego.
- ✓ El juego, como la obra de arte, produce placer a través de su contemplación y de su ejecución.
- ✓ El juego da origen a lazos especiales entre quienes lo practican.

- ✓ A través de sus reglas el juego crea un nuevo orden, una nueva vida, llena de ritmo y armonía.

2.2.1.6. *El juego didáctico en el desarrollo educativo*

La educación inicial de la etapa preescolar es donde comienzan sus primeras experiencias de aprendizaje donde los niños desarrollan y se enriquecen de nuevos conocimientos. El juego didáctico como herramienta educativa vincula al desarrollo del aprendizaje como expresión cultural y forma parte de las tradiciones del ser humano como estrategia para la enseñanza.

En este sentido García y Llull (2009, p. 315) definen que: “es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas”.

Es decir que el juego es la actividad central en la etapa preescolar, en la que resulta fundamental enseñar al niño a equilibrar sus acciones creativas y lúdicas, involucrando a los educadores en el juego. Los juegos didácticos fomentan el compañerismo para compartir ideas, creatividad más valores que facilitan el esfuerzo generando conocimiento de manera representativa.

El educador transmite contenidos a los niños, facilitando el aprendizaje con actividades y experiencias. El juego deviene en una actividad irremplazable que integra todos los aspectos de la enseñanza y que logra sorprendentes estímulos en niños de 5 años, logrando cubrir sus necesidades básicas de aprendizaje de un modo más autónomo y al mismo tiempo también más participativo y socializado.

En este sentido García y Llull (2009) plantean que:

...desde los diferentes contextos educativos se ha tomado conciencia de este hecho y podemos observar cómo, a lo largo de las etapas de

educación infantil y primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando. (p 316)

2.2.1.7. Los juegos didácticos en el aprendizaje en los niños de 5 años

El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo de un niño. Forma la base de las destrezas que su hijo desarrollará y aplicará posteriormente en la vida. El juego es la forma en que los niños aprenden: llegan a conocer y comprender el mundo que les rodea y la forma en que ellos interactúan con él.

Los juegos didácticos despiertan el interés en resolver un problema, provocando la necesidad de adoptar decisiones. Al respecto, Paredes, (2003) señala que el mundo es cambiante, e incluye juegos permanentes de fantasía y realidad.

Es decir que el niño que juega investiga, actividad que le exige la aplicación y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos. Por otra parte sabemos que los juegos son diversos, sin embargo todos tienen afinidades según afirma Jean Piaget (1987).

Según Sarlé (2006) existen infinitas clasificaciones de juegos, ella distingue la siguiente:

...mirando la relación que los juegos tienen con el tipo de estructura cognitiva comprometida en él, en la escuela podríamos diferenciar: juegos dramáticos (cuando el soporte es principalmente el juego simbólico y la ficción), juegos con objetos (cuando el juego está mediado por objetos y la actividad se centra en explorar los materiales y jugar con sus propiedades o construir nuevos objetos a partir de la combinación de piezas) y juegos con reglas convencionales (en los

que prima la regla externa que diferencia juegos). En cada uno de ellos, la intervención del maestro es diferente. (p. 12)

Es decir que el desarrollo cognoscitivo se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente con el juego. En cada etapa del desarrollo del niño se existe una nueva manera de aprender. En este sentido el juego evoluciona desde un aprendizaje basado en una actividad sensorial y motora simple, hasta el pensamiento lógico y la abstracción.

Jean Piaget, (1975) dice sobre los inicios del juego, que, en principio, el juego es un complemento de la imitación. Ésta ejerce los esquemas cuando se encuentran acomodables a un modelo conforme a las actividades habituales, o cuando pueden ser diferenciados en presencia de nuevos modelos comparables a otras actividades.

Es decir que el juego didáctico cuenta con símbolos que los niños recuerdan elementos y piensan en ellos sin tenerlos presentes físicamente. Los niños en edad preescolar manifiestan la función simbólica mediante el desarrollo de la imitación diferida, el juego simulado y el lenguaje. La imitación diferida se da en los últimos años de la etapa sensomotriz, y se basa en la construcción de una representación mental de una acción observada.

Jean Piaget (1975) explica el juego simbólico de niños de 2 a 7 años basada en la estructura del juego, con el fin de que este cumpla su función. Para Piaget, los niños adquieren la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y pueden recordar imágenes de acontecimientos siguiendo el siguiente proceso: apogeo del juego simbólico (2-4 años): a los 2 años el símbolo es muy egocéntrico, donde comienza haciendo el “como si” de acciones que él habitualmente realiza, para trasladar luego esta acción a otros objetos. Posteriormente empieza a hacer el “como si” de acciones que realizan los adultos, para después trasladar esta acción al muñeco. A los 3 años el juego simbólico se enriquece y se impregna de gran imaginación, se construyen y juegan “escenas” largas y complejas.

Por su parte Vigotski (1985), considera al juego como un espacio de construcción de la semiótica que ayuda al individuo a desarrollar el pensamiento conceptual y teórico”. Considera que el niño va formando conceptos a partir de sus experiencias lúdicas con un carácter descriptivo y referencial en función de las características físicas de los objetos. También distingue entre “desarrollo real” y “desarrollo potencial” del individuo mediante el juego, siendo el primero (real o efectivo), el que el niño puede lograr por sí mismo en un plano individual; en tanto que el segundo se refiere a lo que el niño logra con la ayuda de otras personas en un marco interindividual.

2.2.2. Actitudes ambientales de los niños en edad pre-escolar

Desde la Psicología Ambiental, Holahan (1991, p.14) las definió como “los sentimientos favorables o desfavorables que se tienen hacia alguna característica del medio o hacia un problema relacionado con él”;

Por su parte, Taylor y Todd (1995, p 18), entienden la actitud ambiental “como un determinante directo de la predisposición hacia acciones a favor del medio”

Asimismo, complementando, Taylor y Todd, (1995) plantean que:

...algunos de los modelos diseñados para intentar explicar, describir y predecir la realización de conductas responsables con el medio ambiente, aunque presentan algunas discrepancias entre ellos, coinciden en señalar que las actitudes y la intención de actuar tienen una importante influencia sobre el comportamiento cuando otros factores no impiden que éste se lleve a cabo, sobre todo en lo referente a los comportamientos individuales de consumo y de participación ambiental

Stern y Oskamp (1991, p. 21) sostienen que “existe una relación positiva entre las actitudes a favor del medio y la realización de conductas pro

ambientales; aunque no se pueda afirmar que se trate de una relación causa-efecto, debido a la influencia de otras variables moduladoras”.

Mata, Zúñiga, Brenes, Carrillo, Charpentier, Hernández y Zúñiga, (2003) manifiestan que las creencias y actitudes que se posean van a influir en los valores que las personas tienen, a su vez, los valores afectan la forma de vida de los seres humanos y su entorno, o sea el ambiente en general”

2.2.2.1. Enfoques de actitud ambiental

La preocupación por el medio ambiente y el creciente aumento de los problemas medioambientales constituyen en la actualidad uno de los focos de atención principales por parte de instituciones políticas, gubernamentales, sociales, científicas y, sobre todo, de la población general. Cómo abordar este problema fue una preocupación. Es así, que surgen enfoques.

Amérigo, M. y González, A. (2000). En los valores y las creencias medioambientales en relación con las decisiones sobre dilemas ecológicos. *Estudios de Psicología*, (p. 22, 25), plantean los siguientes enfoques, de la cual se sintetiza lo siguiente:

a) Enfoque reduccionista

Se caracteriza, principalmente, por considerar que el ser humano posee unas características excepcionales que le confiere la capacidad de dominar el medio ambiente. Esta perspectiva se ampara en la idea de que el medio ambiente es una esfera separable de las actividades y de las conductas humanas, dejando a un lado las causas sociales que influyen en la interacción de la persona con la situación ambiental. Esta corriente ha sido denominada “Paradigma del Excepcionalismo Humano” o “Paradigma Social Dominante” (PDS).

Esta superioridad del hombre sobre el medio físico o natural, ha contribuido en gran medida, al surgimiento de los actuales problemas ambientales. La conducta de las personas, en la mayoría de ocasiones, se

encuentra relacionada con el inicio o mantenimiento de muchos problemas ambientales tales como la contaminación atmosférica, el efecto invernadero, la destrucción de hábitats naturales, la pérdida de la biodiversidad, la desaparición de especies de la flora y fauna, así como el uso inadecuado de aquellos materiales renovables, entre otros.

Ante esta situación se plantea la urgencia de reordenar las ciencias humanas y sociales, a fin de comprender la naturaleza de los problemas ambientales, poder analizar sus causas y comprender las consecuencias que pueden acarrear para las personas. En este contexto, ha surgido la necesidad de contemplar la relación entre la conducta y el ambiente de forma bidireccional, pasando a un nuevo enfoque que se ha denominado:

b) Enfoque “Nuevo Paradigma Ecológico” (NEP)

Pasa a considerar al ser humano un elemento más del ambiente, es decir, las personas ya no son vistas como el “centro de la naturaleza”, el interés y la implicación por el futuro de la vida del planeta, se acrecienta a medida que los daños ambientales se hacen más evidentes. A medida que esto ocurre, las personas vamos adquiriendo mayor conciencia de las consecuencias que tienen nuestros actos sobre el medio ambiente, dando lugar a esta nueva visión orientada hacia lo ecológico y relacionada con “el conservacionismo”. Este nuevo paradigma ecológico (NEP), se centra en el estudio de cinco factores:

- Equilibrio con la naturaleza
- Límites de crecimiento.
- Antropocentrismo.
- Excepcionalismo humano.
- Crisis ecológica.

El NEP se define como una forma ecologista de entender las relaciones del ser humano con la naturaleza, es decir, recoge las creencias generales que las personas tienen sobre el medio ambiente.

Se parte de la idea de que el ser humano es uno de los principales responsables de los cambios que se van produciendo en el entorno. Como apunta, no se trata de problemas ambientales, sino de un problema de la humanidad, bien porque con su comportamiento agrava el deterioro del medio ambiente, o bien, por los efectos negativos que en consecuencia se producen sobre la vida de las personas.

En esta misma línea, Hernández, Suárez, e Hidalgo (2005, p.319) señala “que los problemas ambientales están causados por el comportamiento humano y, sin duda, influirán sobre él”.

De lo cual inferimos que la percepción por parte del hombre de las consecuencias negativas que para su salud y bienestar tiene su propio comportamiento con relación al medio ambiente, está cada vez más, llevándolo a adquirir esa conciencia y actitud ambiental, entendida como un conjunto de valores, actitudes, creencias y normas que tienen como objeto de atención el medio ambiente en su conjunto o en aspectos particulares. Este énfasis en estudiar este tipo de conductas, dio lugar al surgimiento de una nueva disciplina académica: la psicología ambiental.

Por otra parte, las teorías utilizadas en el estudio del comportamiento ambiental, según Corral, V. (2001) son:

c) La teoría de la Conducta Planificada.

La Teoría de la conducta planificada (Ajzen, 1991) citado por Corral (2001, p 45) es un modelo que parte de que la conducta estará determinada por la intención de emprender la acción, intención que a la

vez está determinada por la actitud hacia la conducta, la norma subjetiva y el control conductual percibido.

Este modelo ha sido aplicado al análisis y predicción de numerosas conductas sociales, entre ellas, las conductas ambientales. Los resultados de dichas investigaciones coinciden en afirmar el papel determinante de la intención y la actitud en la predicción de estas conductas.

La Teoría del comportamiento planificado (TPB) del Ajzen(1988, 1991) ayuda al entender cómo podemos cambiar el comportamiento de la gente. TPB es una teoría que predice el comportamiento deliberado, porque el comportamiento puede ser planeado.

El TPB es el sucesor de la Teoría de la Acción razonada similar de Ajzen y Fishbein (1980). La sucesión fue el resultado del descubrimiento que el comportamiento parecía no ser 100% voluntario y estar bajo control. Ésta dio lugar a la adición del control del comportamiento percibido, con esta adición a la Teoría fue llamada Teoría del comportamiento planificado.

Las tres consideraciones de la Teoría del Comportamiento Planificado. En resumen y según la TPB, la acción humana es conducida por tres clases de consideraciones:

Creencias de comportamiento: éstas son creencias referidas a las consecuencias probables del comportamiento.

Creencias normativas: éstas son creencias referidas a las expectativas normativas de otros.

Creencias controladas: éstas son creencias sobre la presencia de factores que pueden facilitar, o pueden impedir, el desempeño del comportamiento.

Las 3 consideraciones de Ajzen son cruciales en circunstancias, proyectos, programas cuando se necesita cambiar el comportamiento de la gente.

Las creencias de comportamiento producen una actitud favorable o desfavorable sobre el comportamiento, las creencias normativas resultan en la presión social percibida o la norma subjetiva, y las creencias de control dan lugar al control del comportamiento percibido. En combinación, la actitud hacia el comportamiento, la norma subjetiva, y la percepción de comportamiento controlado, conducen a la formación de un comportamiento intencional. Como regla general, si la actitud y la norma subjetiva son más favorables, el control percibido será mayor y la intención de la persona a realizar un comportamiento en particular será más fuerte.

d) La Teoría del valor, las normas y las creencias hacia el medio ambiente

El modelo del valor, las normas y las creencias hacia el medio ambiente, planteado por Stern y colaboradores, propone que la conducta ecológica puede explicarse a partir de los valores, las creencias generales sobre el medio ambiente, el grado de concienciación, la adscripción de responsabilidad y la norma personal o moral, esta última considerada por el modelo como el determinante directo de la conducta.

Desde esta vertiente se considera que la actitud hacia el ambiente y hacia los demás es un proceso en el que los valores personales juegan un importante papel en el análisis cognitivo de los costos y beneficios de la acción, y partiendo del criterio tradicional de considerar que los valores actúan guiando la acción y el desarrollo de las actitudes hacia los objetos y las situaciones.

Desde esta teoría se considera que las personas construyen sus actitudes según las expectativas que tienen sobre las acciones o las cosas,

es decir, las creencias, así como, a la evaluación que hagan respecto a los resultados de sus acciones. De este modo, la orientación de valores que tenga la persona va a ejercer una influencia directa sobre las creencias, y por tanto, sobre la actitud y la conducta, pues éstas actúan como un filtro que modula la información que la persona evaluará, de manera que, si la información disponible sobre la situación, objeto o la conducta en sí misma es congruente con los valores individuales, esa persona desarrollará unas creencias más positivas hacia dicha situación, objeto u acción.

Esta teoría habla de tres tipos de valores, y de tres tipos de creencias. Por un lado, definen los valores biosféricos (VAL- bio) como aquellos principios guía en la vida de las personas que representan preocupación por especies no humanas y por la biosfera en su conjunto, los valores egocéntricos o egoístas, (VAL- ego), para hacer referencia a aquellos principios guía en la vida de las personas que representan preocupación por uno mismo, y en tercer lugar, hablan de valores sociales o altruistas (VAL- soc), cuando los principios guía en la vida de las personas representan preocupación por otras personas. Del mismo modo, esta teoría contempla la existencia de tres tipos de creencias específicas asociadas a las conductas ambientales (AC), entendiéndolas como el grado en el que la persona es consciente de las consecuencias que pueden tener sus actos o su conducta para las demás (hablaríamos entonces de Creencias específicas sociales, llamadas AC-Soc), para las demás especies no humanas y el conjunto de la biosfera (hablaríamos entonces de Creencias específicas asociadas a la biosfera AC-bio), o para uno mismo (hablaríamos entonces de Creencias egocéntricas o centradas en uno mismo AC-ego). Así, los autores plantean, que si, por ejemplo, en la persona priman valores sociales - altruista, probablemente sus creencias específicas sobre la conducta se centrarán en los demás, o lo que es lo mismo, a la hora de evaluar las consecuencias de su conducta ambiental

tendrán en cuenta a las demás personas, es decir, serán evaluadas pensando en los demás (AC-Soc).

La pedagogía del medio ambiente para el niño en edad pre escolar

El estudio del medio tiene como finalidad poner al niño frente a un marco real significativo, que poco a poco le ayudará a identificarse con su medio. En este sentido, Giolitto (1984, p. 114) define:

...la idea de no separar la escuela y la vida da conocimiento al niño en el medio que lo envuelve y de utilizarlo como instrumento de formación, en definitiva, de proporcionar una enseñanza concreta, basada directamente en las realidades del momento, es ya muy antigua, aunque sus justificaciones pedagógicas son recientes.

Es decir que el aprendizaje del conocimiento abarca una dinámica del comportamiento. Cuando reacciona respecto a su ambiente, responde a ciertos cambios que el sujeto percibe y puede modificar su ambiente. Dicho aprendizaje es la construcción a una respuesta nueva en base al comportamiento. Todo conocimiento implica estar en una relación con el medio social y material en el que desarrollará sus potenciales.

En general, la educación en el medio ambiente modifica los enfoques, actitudes y comportamientos humanos. Establece bases que refuerzan y propician prácticas y éticas medioambientales en los niños y niñas, favoreciendo la protección y cuidado de los recursos naturales. Para mejorar el entorno se internaliza ciertos compromisos y valores como pautas de vida, para lo cual los procesos educativos requieren un desarrollo a lo largo de toda la vida que debe iniciarse en los primeros años de vida.

Los organismos de las Naciones Unidas, en particular la UNESCO, y las demás instituciones internacionales establecen, tras común acuerdo, las disposiciones necesarias para elaborar un programa educativo internacional de enseñanza interdisciplinar, escolar y extraescolar, relativo al medio ambiente, que abarque todos los grados de enseñanza dirigido a niños y niñas, jóvenes, adultos, para que estos sepan qué acciones pueden llevar a cabo, en la medida de sus posibilidades, para administrar y proteger su entorno. (UNESCO, 1994, p. 20)

Vale decir que la escuela no está dissociada de la vida de la comunidad, sino que es parte integral y fundamental de la sociedad que, como tal, pretende inculcar sólidos valores solidarios respecto al medio ambiente. Los niños son capaces de desplegar su creatividad y encontrar soluciones a diversas problemáticas si la metodología aplicada por el docente es la adecuada. Para ello, se ha visto que las estrategias de intervención educativa que el docente puede llevar a cabo son muy variadas (talleres, actividades, reciclaje de materiales, utilización de materiales de desecho para construir objetos y juguetes, etc.)

2.2.2.2. Componentes de las actitudes

Al respecto de los componentes o elementos de la actitud existe consenso en considerar su estructura de dimensión múltiple como vía mediante la cual se manifiestan sus componentes expresados en respuestas de tipo cognitivo, afectivo y conativo.

"La coexistencia de estos tres tipos de respuestas como vías de expresión de un único estado interno (la actitud), explica la complejidad de dicho estado y también que muchos autores hablen de los tres componentes o elementos de la actitud" (Morales, 1999, p.195)

a) Componente cognitivo: las opiniones, argumentos, juicios, ideas, razones, todo ello conforma el componente cognitivo de la actitud. Por qué estamos a favor o en contra. Además, incluye el uso de las categorías, es

decir, conceptualizaciones acerca de un objeto social con todo el conjunto de características que le atribuimos. Incluyen el dominio de hechos, opiniones, creencias, pensamientos, valores, conocimientos y expectativas (especialmente de carácter evaluativo) acerca del objeto de la actitud. Destaca en ellos, el valor que representa para el individuo el objeto o situación.

b) Componente afectivo: hace referencia a las emociones y sentimientos que se ven involucrados en la experiencia actitudinal. El ser humano, cuando se pone en contacto con las cosas, objetos o personas, experimenta múltiples reacciones emocionales. Además, hay que señalar que el componente afectivo se forma por los contactos que se hayan ido suscitando a lo largo de su vida social en relación a circunstancias placenteras o desagradables. Además, se puede decir, que son aquellos procesos que avalan o contradicen las bases de nuestras creencias, expresados en sentimientos evaluativos y preferencias, estados de ánimo y las emociones que se evidencian (física y/o emocionalmente) ante el objeto de la actitud (tenso, ansioso, feliz, preocupado, dedicado, apenado)

Componente Conductual: este componente hace referencia a las acciones o comportamientos que expresamos o manifestamos en nuestro contacto con el objeto social (todo suceso o evento que acontece en el marco de nuestras vivencias personales). A partir de este componente podemos predecir que conducta mostrará un individuo cuando enfrente al objeto social. El ser humano se activa o se dispone a actuar de modo específico o particular hacia el objeto de su actitud. Gran parte de los teóricos están de acuerdo en que la actitud se relaciona con alguna conducta observable.

Todos los componentes de las actitudes llevan implícito el carácter de acción evaluativa hacia el objeto de la actitud. De allí que una actitud determinada predispone a una respuesta en particular (abierta o encubierta) con una carga afectiva que la caracteriza. Frecuentemente estos componentes son congruentes entre sí y están íntimamente relacionados

Así lo plantea (Bolívar, 1995, p. 74) "la interrelación entre estas dimensiones: los componentes cognitivos, afectivos y conductuales pueden ser antecedentes de las actitudes; pero recíprocamente, estos mismos componentes pueden tomarse como consecuencias. Las actitudes preceden a la acción, pero la acción genera/refuerza la actitud correspondiente"

2.3. Hipótesis

General

La aplicación de los juegos didácticos influye positivamente en las actitudes ambientales de las niñas y niños de 05 años en la Institución N° 607 N° 607 de Pucapampa - Huancavelica

Específicas

- ✓ La aplicación de los juegos didácticos influye positivamente en la dimensión cognitiva de las actitudes ambientales de las niñas y niños de 05 años en la Institución N° 607 de Pucapampa - Huancavelica.
- ✓ La aplicación de los juegos didácticos influye positivamente en la dimensión afectiva de las actitudes ambientales de las niñas y niños de 05 años en la Institución N° 607 de Pucapampa - Huancavelica.
- ✓ La aplicación de los juegos didácticos influye positivamente en la dimensión conductual de las actitudes ambientales de las niñas y niños de 05 años en la Institución N° 607 de Pucapampa - Huancavelica.

2.4. Definición de términos básicos

Juegos didácticos

García, A. y Llull, J. (2009) manifiesta que:

“...Es considerado el medio más adecuado para enseñar a los niños y niñas y es desarrollado en la educación infantil como medio para facilitar la enseñanza y transmitir aprendizaje respetando los intereses del niño”. (p. 19)

Por lo tanto, los juegos didácticos son elementos que se utilizan como estrategias para cualquier nivel de enseñanza educativa, siendo fuente para el docente al momento de transmitir conocimientos.

Actitud ambiental

Para Cialdini, Petty y Cacioppo, (1981), referidos por Aragonés y Américo, (2002) sobre las actitudes ambientales adoptan la definición tridimensional de la actitud como “la predisposición a responder a alguna clase de estímulo con alguna clase de respuesta. Estas respuestas pueden ser afectivas (sentimiento de agrado o desagrado), cognitivas (creencias u opiniones) y conductuales (intenciones conductuales o acciones manifiestas)”. (p.39). De esta manera, la actitud se considera un concepto global formado por tres componentes relacionados entre sí: cognitivo, afectivo y conductual.

2.5. Definición operativa de variables e indicadores:

VARIABLE 1	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos didácticos	Objetivo didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • Se plantea objetivos en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar relacionados a la actitud frente a los problemas ambientales
	Acción didáctica	<ul style="list-style-type: none"> • Se establecen actividades en correspondencia con los objetivos planteados • Se hace más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los niños y niñas
	Reglas del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Se organiza adecuadamente el juego • Se establecen reglas con las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas. • Se establecen pautas de cómo cumplimentar las actividades planteadas

	Materiales y recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Se utilizan materiales y recursos didácticos para el desarrollo del juego en función a los objetivos planteados
--	------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

VARIABLE 2	DIMENSIONES	INDICADORES
Actitud ambiental	Actitud cognoscitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Opiniones, argumentos, juicios, ideas, razones, del por qué estamos a favor o en contra de los hechos o fenómenos ambientales.
	Actitud afectiva	<ul style="list-style-type: none"> • Emociones y sentimientos que se ven involucrados en la experiencia actitudinal, con respecto a los fenómenos o hechos ambientales.
	Actitud conductual	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones o comportamientos que expresan o manifiestan los niños en contacto con los hechos o fenómenos ambientales que acontece en el marco de sus vivencias personales.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito de estudio

El estudio se ha realizado en la Institución Educativa N° 607 de Pucapampa, del distrito, provincia y región de Huancavelica.

3.2. Tipo de investigación

Según la naturaleza del objeto de estudio, el trabajo de investigación es de tipo aplicado. (Negrón y Cochachi, 2005, p.13).

Dado que nuestro trabajo se orientó a demostrar la eficacia de los juegos didácticos en las actitudes ambientales de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 607 de Pucapampa.

3.3. Nivel de investigación

El nivel del presente trabajo de investigación es pre experimental. (Negrón y Cochachi, 2005, p.12).

Porque mediante la aplicación de los juegos didácticos se ha demostrado en la práctica su validez o eficacia en mejorar las actitudes ambientales de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 607 de Pucapampa.

3.4. Método de investigación

3.4.1. Método general

Método Científico

En la realización del presente trabajo de investigación se siguió un conjunto de procedimientos en forma sistematizada, con el fin de contrastar los objetivos planteados y de la misma forma se demostró la relación entre los juegos didácticos y en las actitudes ambientales de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 607 de Pucapampa. Partiendo de la identificación del problema, formulación de hipótesis y comprobación del mismo, hasta llegar a las conclusiones y sugerencias.

Método Descriptivo

El método descriptivo se usó en el presente estudio, para recoger información sobre los juegos didácticos y las actitudes ambientales de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° Pucapampa de San Gerónimo asimismo para organizar, presentar, analizar los resultados de la información sobre las variables medidas, es decir nos facilitó la recopilación y presentación sistemática de los datos para dar una idea clara de las variables observadas

Método Experimental

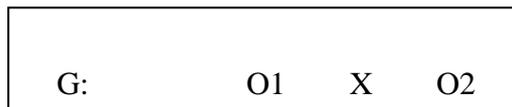
Utilizamos para orientar, controlar y manipular intencionalmente la variable independiente referida a la expresión dramática, preparando ambientes adecuados con el objetivo de observar, medir y contrastar los cambios o efectos que produce en la variable dependiente. Los procedimientos son:

- ✓ Determinación del objetivo de investigación

- ✓ Formulación de hipótesis
- ✓ Experimentación
- ✓ Comprobación de la hipótesis
- ✓ Conclusión.

3.5. Diseño de investigación

El diseño que se empleó para contrastar la hipótesis es el Diseño de pre experimental con un solo grupo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 140). Cuya representación gráfica es:



Donde:

O1: prueba de pre test o de entrada al grupo experimental

X: tratamiento o aplicación de los juegos didácticos

O2: prueba de pos test o de salida al grupo experimental

3.6. Población, muestra y muestreo.

3.6.1. Población

La población de la investigación es conformada por 68 niños y niñas de la I.E.I. N° 607 de Pucapampa.

3.6.2. Muestra

Para la elección de la muestra no se aplicó el tipo de muestreo probabilístico, sino un diseño muestral no aleatorio de sección establecida

administrativamente. La muestra para el grupo experimental fue la sección única conformado por 12 niños y niñas.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos prácticos se usó la técnica de la entrevista que, sirvió como medio para obtener datos o información, de las actitudes ambientales de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 607 de Pucapampa, que constituyo, para nuestro estudio el medio por el cual se obtuvo información de primera mano.

El instrumento de recolección de datos, que usamos y adaptamos para nuestro trabajo de investigación, fue la escala de actitudes ambientales para niños de 5 años, adaptadas de la escala original CATES de Musser y Malkus (2014), traducción y adaptación evaluada de los ítems de Children's Attitudes Toward the Environment Scale (CATES); en función de la operacionalización de variables.

CATES, consiste en la descripción de dos tipos diferentes de niños, entre las cuales los estudiantes deben escoger a cuál de los dos tipos de niños se parecen más y luego, en el recuadro que corresponde al tipo de niño escogido- los alumnos deben rellenar el cuadrado grande si en su caso la afirmación es realmente verdadera o el cuadrado pequeño si en su caso la afirmación es más o menos verdadera.

El formato descrito es el mismo usado en el CATES de Musser y Malkus (1994), cuyas pruebas de confiabilidad y coherencia interna ($\alpha = .70$) habrían demostrado ser apropiado para la edad de los informantes.

3.8. Procedimientos de recolección de datos

Para obtener los datos, se administró la escala de actitudes ambientales para niños de 5 años del nivel inicial de I.E.I. N° 607 de Pucapampa. Se le pidió que marquen con un aspa (x), en el cuadro, la opción que exprese o se identifique

más con el tipo de niño propuesto en el instrumento, con respecto actitudes ambientales de los niños y niñas de 05 años.

Luego de aplicar la técnica de la encuesta mediante un cuestionario de preguntas a través del escalamiento de Likert, se procedió a tabular los datos con el paquete estadístico del SPSS, para posteriormente ser analizados e interpretados mediante cuadros estadísticos con apoyo de la bibliografía correspondiente.

3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para la obtención de las respectivas conclusiones del presente trabajo de investigación a partir de los datos obtenidos, se tuvo presente el procesamiento del análisis a través de las técnicas de la estadística descriptiva, tales como los: tablas y gráficos de resumen, medidas de tendencia central y medidas de dispersión.

Así como la estadística inferencial para la contrastación de la hipótesis, mediante el estadístico de prueba no paramétrica de Wilcoxon previa evaluación de los requisitos y diseño de investigación, al nivel de significancia estadística de 0,05 (5%)

Asimismo, para obtener resultados más fiables, se procesará los datos con el paquete estadístico del SPSS versión 27 (Programa estadístico para las Ciencias Sociales), así como la hoja de cálculo Microsoft Excel 2018.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados

a) Análisis descriptivo de la prueba de entrada (pretest)

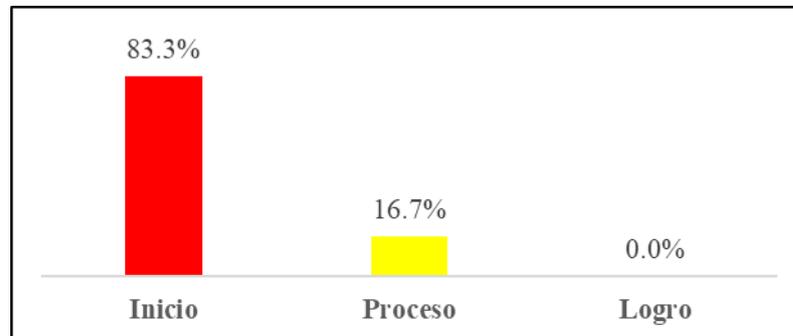
Los resultados de la evaluación de entrada sobre la actitud ambiental arrojaron en el grupo de estudios como podemos observar en tabla 1 y figura 1, el 83,3% (10) del total de niños y niñas alcanzaron un nivel de inicio, seguido del 16,7% (2) alcanzaron el nivel de proceso, en tanto, ningún estudiante se ubico en el nivel de logro.

Tabla 1 *Resultados de la actitud ambiental en la evaluación de entrada*

	Actitud ambiental	
	frecuencia	porcentaje
Inicio	10	83,3%
Proceso	2	16,7%
Logro	0	0,0%
Total	12	100,0%

Figura 1

Diagrama de barras sobre los resultados de la actitud ambiental en la evaluación de entrada



Respecto a los resultados de la evaluación de entrada sobre la actitud ambiental por cada una de las dimensiones observamos en la tabla 2 y figura 2, en la dimensión cognitivo de la actitud ambiental arrojaron el 75% (9) del total de niños y niñas en el nivel de inicio, seguido del 25% (3) con un nivel de proceso, mientras, ningún estudiante alcanzo el nivel de logro. En la dimensión afectiva se observaron los siguientes resultados el 83,3% (10) inicio y el 16,7% (2) en proceso y el 0% en logro. En cuanto a la dimensión conductual los resultados fueron que el 100% de niños y niñas de 5 años lograron el nivel de inicio y ninguno de ellos en los niveles de proceso y logro.

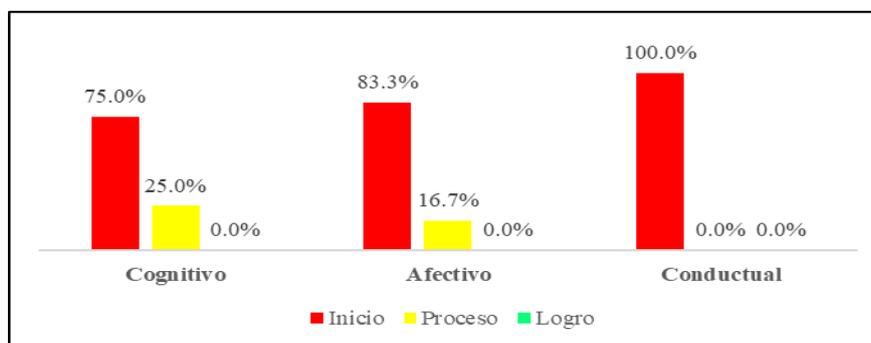
Tabla 2

Resultados de la actitud ambiental por dimensiones en la evaluación de entrada

	Cognitivo		Afectivo		Conductual	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	9	75,0%	10	83,3%	12	100,0%
Proceso	3	25,0%	2	16,7%	0	0,0%
Logro	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Total	12	100.0%	12	100.0%	12	100.0%

Figura 2

Diagrama de barras sobre los resultados por dimensiones de la actitud ambiental en la evaluación de entrada.



b) Análisis descriptivo de la prueba de salida (postest)

Luego de haber empleado los juegos didácticos durante las sesiones de aprendizaje en el grupo de estudio se aplicó la evaluación de salida sobre la actitud ambiental, cuyos resultados se pueden observar en tabla 3 y figura 3, el 75% (9) del total de niños y niñas alcanzaron el nivel de logro, seguido del 25% (3) que alcanzaron el nivel de proceso, en tanto, no se encontró a ningún niño o niña en el nivel de inicio.

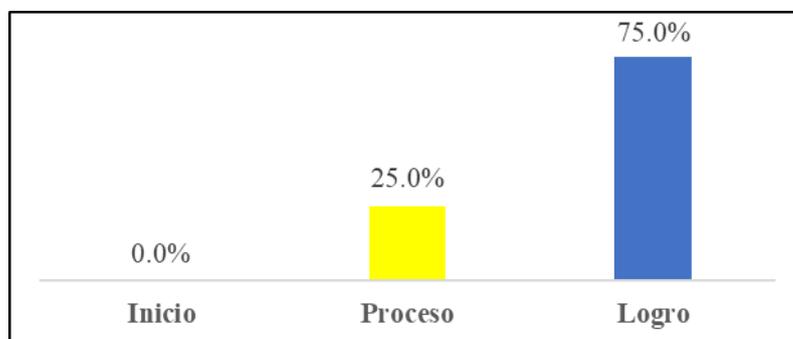
Tabla 3

Resultados de la actitud ambiental en la evaluación de salida

	Actitud ambiental	
	frecuencia	frecuencia
Inicio	0	0,0%
Proceso	3	25,0%
Logro	9	75,0%
Total	12	100,0%

Figura 3

Diagrama de barras sobre los resultados de la actitud ambiental en la evaluación de salida



Análogamente, a los resultados de la prueba de entrada los resultados de la evaluación de salida acerca de la actitud ambiental por cada una de sus dimensiones se observan en la tabla 4 y figura 4, es así que en la dimensión cognitivo de la actitud ambiental arrojaron el 8,3% (1) del total de niños y niñas en el nivel de inicio, seguido del 16,7% (2) con un nivel de proceso y el 75% (9) alcanzaron el nivel de logro. En cuanto a la dimensión afectiva se observaron los siguientes resultados el 8,3% (1) en inicio, seguido del 33,3% (4) en proceso y el 66,7% (8) en logro. En tanto, en la dimensión conductual los resultados fueron que el 66,7% (8) de niños y niñas de 5 años lograron el nivel de logro, seguido del 33,3% (4) en proceso y ninguno de ellos en el nivel de inicio.

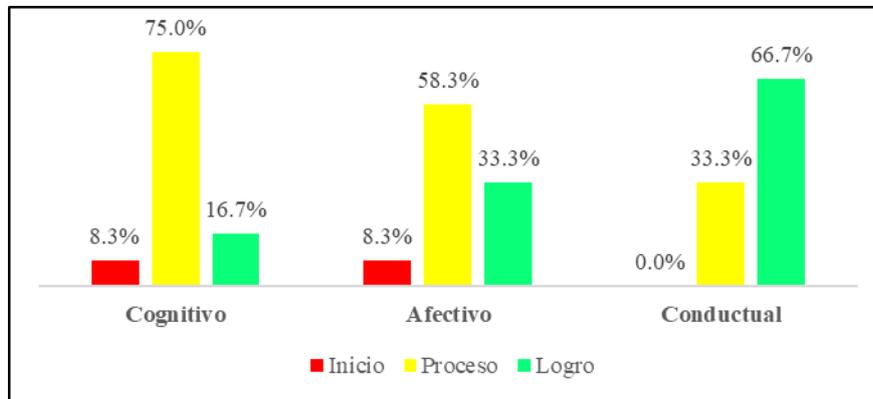
Tabla 4

Resultados de la actitud ambiental por dimensiones en la evaluación de salida

	Cognitivo		Afectivo		Conductual	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	1	8,3%	1	8,3%	0	0,0%
Proceso	9	75,0%	7	58,3%	4	33,3%
Logro	2	16,7%	4	33,3%	8	66,7%
Total	12	100,0%	12	100,0%	12	100,0%

Figura 4

Diagrama de barras sobre los resultados por dimensiones de la actitud ambiental en la evaluación de salida.



c) Análisis inferencial entre la prueba de entrada y salida

En esta parte de la presentación de resultados se realizó el contraste de la hipótesis general y específicas, para el cual se ha empleado la estadística de prueba no paramétrica de Wilcoxon, debido a que los elementos de la muestra de estudio han sido seleccionados de forma no probabilístico.

c.1.) Hipótesis general

H₀: No existe diferencias significativas entre los promedios de las puntuaciones correspondientes a la prueba de entrada y salida.

H₁: El promedio de las puntuaciones de la prueba de salida es significativamente muy superior al promedio de las puntuaciones de la prueba de entrada.

Para ello se ha empleado un nivel de significancia del $\alpha=5\%=0.05$ y el estadístico de prueba es el de Wilcoxon cuyos resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 5

Prueba de Wilcoxon sobre la actitud ambiental niñas y niños de 05 años en la IE N° 607 de Pucapampa

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
Act_amb2 - Act_amb1	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00	-3,065	0,002
	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00		
	Empates	0 ^c				
	Total	12				

a. Act_amb2 < Act_amb1

b. Act_amb2 > Act_amb1

c. Act_amb2 = Act_amb1

De la tabla 5, se observa que el nivel de significancia estadística 0,002 es inferior al nivel de significancia asumida 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, el promedio de las puntuaciones de la prueba de salida es significativamente muy superior al promedio de las puntuaciones de la prueba de entrada. Llegando a concluir que la aplicación de los juegos didácticos influye positivamente en las actitudes ambientales de las niñas y niños de 05 años en la Institución N° 534 de San Gerónimo.

c.2.) Hipótesis específica 1

H₀: No existe diferencias significativas entre los promedios de las puntuaciones correspondientes a la dimensión cognitiva de la prueba de entrada y salida.

H₁: El promedio de las puntuaciones de la prueba de salida es significativamente muy superior al promedio de las puntuaciones de la prueba de entrada respecto a la dimensión cognitiva.

Para ello se ha empleado un nivel de significancia del $\alpha=5\%=0.05$ y el estadístico de prueba es el de Wilcoxon cuyos resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 6

Prueba de Wilcoxon sobre la dimensión cognitiva en niñas y niños de 05 años en la IE N° 607 de Pucapampa

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
Cog2 – Cog1	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00	-2,739 ^b	,006
	Rangos positivos	9 ^b	5,00	45,00		
	Empates	3 ^c				
	Total	12				

a. Cog2 < Cog1

b. Cog2 > Cog1

c. Cog2 = Cog1

De la tabla 6, se observa que el nivel de significancia estadística 0,006 es inferior al nivel de significancia asumida 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, el promedio de las puntuaciones de la prueba de salida es significativamente muy superior al promedio de las puntuaciones de la prueba de entrada con respecto a la dimensión cognitiva. Llegando a concluir que la aplicación de los juegos didácticos influye positivamente en la dimensión cognitiva de las actitudes ambientales de las niñas y niños de 05 años en la Institución N° 534 de San Gerónimo.

c.3.) Hipótesis específica 2

H₀: No existe diferencias significativas entre los promedios de las puntuaciones correspondientes a la dimensión afectiva de la prueba de entrada y salida.

H₁: El promedio de las puntuaciones de la prueba de salida es significativamente muy superior al promedio de las puntuaciones de la prueba de entrada respecto a la dimensión afectiva.

Para ello se ha empleado un nivel de significancia del $\alpha=5\%=0.05$ y el estadístico de prueba es el de Wilcoxon cuyos resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 7

Prueba de Wilcoxon sobre la dimensión afectiva en niñas y niños de 05 años en la IE N° 607 de Pucapampa

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
Afec2 - Afec1	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00	-2,980	,003
	Rangos positivos	11 ^b	6,00	66,00		
	Empates	1 ^c				
	Total	12				

a. Afec2 < Afec1

b. Afec2 > Afec1

c. Afec2 = Afec1

De la tabla 7, se observa que el nivel de significancia estadística 0,003 es inferior al nivel de significancia asumida 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, el promedio de las puntuaciones de la prueba de salida es significativamente muy superior al promedio de las puntuaciones de la prueba de entrada con respecto a la dimensión afectiva. Llegando a concluir que la aplicación de los juegos didácticos influye positivamente en la dimensión afectiva de las actitudes ambientales de las niñas y niños de 05 años en la Institución N° 534 de San Gerónimo.

c.4.) Hipótesis específica 3

H₀: No existe diferencias significativas entre los promedios de las puntuaciones correspondientes a la dimensión conductual de la prueba de entrada y salida.

H₁: El promedio de las puntuaciones de la prueba de salida es significativamente muy superior al promedio de las puntuaciones de la prueba de entrada respecto a la dimensión conductual.

Para ello se ha empleado un nivel de significancia del $\alpha=5\%=0.05$ y el estadístico de prueba es el de Wilcoxon cuyos resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 8

Prueba de Wilcoxon sobre la dimensión conductual en niñas y niños de 05 años en la IE N° 607 de Pucapampa

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
Cond2 -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00	-3,063	,002
Cond1	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00		
	Empates	0 ^c				
	Total	12				

a. Cond2 < Cond1

b. Cond2 > Cond1

c. Cond2 = Cond1

De la tabla 8, se observa que el nivel de significancia estadística 0,002 es inferior al nivel de significancia asumida 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, el promedio de las puntuaciones de la prueba de salida es significativamente muy superior al promedio de las puntuaciones de la prueba de entrada con respecto a la dimensión conductual. Llegando a concluir que la aplicación de los juegos didácticos influye positivamente en la dimensión conductual de las actitudes ambientales de las niñas y niños de 05 años en la Institución N° 534 de San Gerónimo.

4.2. Discusión

Según los resultados se ha evidenciado el uso de los juegos didácticos durante las sesiones de aprendizaje en los niños y niñas ha repercutido favorablemente y estadísticamente muy significativo en sus actitudes ambientales, donde los niños de y niñas mostraron sentimientos favorables hacia el cuidado del medio ambiente como son el cuidado del agua, suelo, aire y plantas. Mora (2013), en su estudio también sostiene la aplicación de los juegos didácticos contribuye el desenvolvimiento de sí mismo y a la asimilación de nuevos saberes en el cuidado del medio ambiente.

Por otra parte, se evidencio cambios muy favorables en la evaluación de salida en comparación a la evaluación de salida, es así que en la dimensión cognitiva de la actitud ambiental los niveles de logro fueron el 8,3% en inicio, el 16,7% en proceso y el 75% en logro. Además, se observaron que los niños

manejaron conceptos adecuados en el cuidado de los elementos como son el agua, aire, suelo y plantas. Al respecto Barreno, N. (2004) en su estudio afirma las estrategias metodológicas en las sesiones de aprendizaje desarrollan en los niños el cuidado y respeto del medio ambiente.

En cuanto a la dimensión afectiva de la actitud ambiental al finalizar la investigación los resultados favorecieron a la evaluación de salida donde el 8,3% en inicio, el 33,3% en proceso y el 66,7% en logro. A ello cabe acotar que los niños y niñas mostraron reacciones emotivas favorables en el cuidado del agua, aire, suelo y plantas. Duque y Mendoza (2011) consideran que el uso de los medios de comunicación como la televisión apoyan en educar a los niños y niñas de una manera didáctica y divertida en temas medio ambientales y ecológicos.

En tanto, en la dimensión conductual los resultados fueron el 66,7% en logro y el 33,3% en proceso. Lo que implica los niños y niñas de 5 años expresaron comportamientos favorables en el cuidado del agua, aire, suelo y plantas. Bello, García, y Gil (2009), obtuvieron que los niños y niñas en un 89% desarrollaron habilidades y destrezas al usar estrategias didácticas por el docente en las sesiones de aprendizaje.

Conclusiones

- 1.** Se ha determinado el uso de los juegos didácticos favoreció en la formación de la actitud ambiental de las niñas y niños de 05 años, al mostrar sentimientos favorables en el cuidado del medio ambiente. Lo cual fue corroborado mediante la prueba de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0,05.
- 2.** Asimismo, se ha determinado en la dimensión cognitiva de la actitud ambiental de las niñas y niños demostraron mejores conceptos en el cuidado del medio ambiente a la vez lograron alcanzar el nivel de logro en un 75% y un 16,7% en proceso.
- 3.** De la misma manera se ha determinado cambios favorables en la evaluación de salida en comparación a la evaluación de entrada en los niños y niñas de 5 años al lograr el nivel de logro en un 66,7% y un 33,3% en proceso, a la vez ello se vio al reflejar cambios en las reacciones emotivas en el cuidado del medio ambiente.
- 4.** Finalmente, en la dimensión conductual de la actitud ambiental se ha determinado resultados favorables en la evaluación de salida al encontrar a los niños y niñas de 5 años con niveles de logro del 66,7% y 33,3% en logro y proceso respectivamente, asimismo, presentaron mejoras en los comportamientos favorables hacia el cuidado del medio ambiente.

Sugerencias

- 1.** A las instituciones educativas de educación inicial promover practicas saludables de higiene en su población estudiantil para prevenir enfermedades ante cualquier presencia de enfermedades.
- 2.** A los docentes de nivel de educación inicial usar diversas estrategias entre ellos los juegos didácticos que propicien experiencias de aprendizaje en el desarrollo de actitudes en el cuidado del medio ambiente.
- 3.** En los estudiantes de 04 y 05 años desarrollar programas que contribuyan en el cuidado del aire, plantas, suelo y agua ya que son elementos vitales para nuestra subsistencia.
- 4.** A los estudiantes de la carrera profesional de educación inicial e intercultural bilingüe realizar actividades de proyección social en las zonas rurales sobre el cuidado del medio ambiente sobre todo en su lengua materna de los niños y niñas.

Referencias bibliográficas

- Alvarado, A., Cisneros, D., Rivas, Z. (2007). *La influencia de los juegos en el desarrollo de la expresión oral y corporal en niños y niñas de 5 años de edad*. Para optar el título de licenciatura en Ciencias de la Educación con especialidad en educación parvularia, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Francisco Gavidia, San Salvador – Guatemala.
- Américo, M. y González, A. (2000). *Los valores y las creencias medioambientales en relación con las decisiones sobre dilemas ecológicos*. Estudios de Psicología, 22,1, 65-73.
- Aragónés, J. I. & Américo, M. (2002). *Psicología Ambiental. Aspectos conceptuales y metodológicos*. En J. I. Aragónés & M. Américo (Eds.), Psicología Ambiental (pp. 22-41). Madrid, España.: Pirámide.
- Barreno, N. (2004). *Estrategias para promover la educación ambiental en los niños y niñas de 4 a 5 años*. Tesis de Grado previa a la obtención para el título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialización Parvularia. Facultad de Artes, Diseño y Comunicación Programa de Educación y Recreación, Universidad Tecnológica Equinoccial- Ecuador
- Bello, P., García, X. y Gil, A. (2009) *Influencia de los Juegos Didácticos en el Aprendizaje de las Ciencias*. Trabajo Especial de Grado para optar al Título de Profesor de Educación Integral. Instituto Universitario Pedagógico "Monseñor Arias Blanco" Urumaco- Estado Falcón- Venezuela.
- Bolívar, A. (1995), *La evaluación de valores y actitudes*, Alauda : Anaya
- Camacho, L. (2012). *El juego didáctico como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial. Facultad de Educación, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Chateau, J. (1998): *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Corral, V. (2001) *Aportes de la psicología ambiental en pro de una conducta ecológica responsable*. En estudios e Psicología Ambiental en América Latina. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

- De la Fuente, L. (2000). *Educación ambiental y protección del Medio*. México, Anagrama.
- Duque, E. y Mendoza, J. (2011). *Percepción de los niños entre los 4 y los 6 años de temas ambientales presentados en las campañas educacionales de discovery kids*. Tesis para optar el título de licenciado en educación, especialidad educación inicial, Universidad Sergio Arboleda – Colombia.
- García, A. y Llull, J. (2009) *El juego infantil y su metodología*. México; Editex
- García, A. (2007) *El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia*. Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>
- Giolitto, P. (1984) *Pedagogía del Medio Ambiente*. Herder, Barcelona
- Holahan, C. J. (1982). *Environmental Psychology*. New York: Random House. [Traducido al castellano en 1991, *Psicología Ambiental: Un enfoque general*. México: Limusa].
- Hernandez,R; Fernandez,C, Baptista,P.(2010).*Metodología de la Investigación*.México:Mc Graw Hill, quinta edición.
- Hernández, Suárez, e Hidalgo (2005) *Ámbitos de intervención de la psicología ambiental, aplicando la Psicología Social*. Madrid: Pirámide.
- Huizinga, J. (2000) *Homo Ludens*. Barcelona: Siglo XXI
- López, N. y Bautista, J. (2002) *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Disponible en: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF
- Ludevid, M. (2006) *El cambio global en el medio ambiente. Introducción a sus causas humanas*. Buenos Aires: Marcombo.
- Mata, A.; Zúñiga, C.; Brenes, O.; Carrillo, M.; Charpentier, C.; Hernández, L. y zúñiga, M.(2003). *Estrategias Innovadoras para la Formación Ambiental Inicial de Educadores en el Campo Ambiental*. Informe de investigación. San José, Costa Rica: CONARE.

- Ministerio de educación de Perú. (2001). *Fundamentación de la evaluación de actitudes en la evaluación nacional del 2001*. consultado el 02 de enero del 2016, http://www.minedu.gob.pe/umc/2001/doctec/evanac2001_fundamentacion.pdf.
- Ministerio de Educación (2015) *Rutas de Aprendizaje del área curricular de Ciencia y Ambiente- Nivel Inicial ciclo II*. Lima: Metrocolor S.A.
- Ministerio de Educación- Dirección de Educación Comunitaria y Ambiental (DIECA): *Instituciones Educativas, que reportan aplicación del enfoque ambiental 2005 – 2010*
- Mora, A. (2013) *El diseño sustentable en los juegos didácticos: Componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años*. Tesis final en Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.
- Morales, P. (1999), *Medición de actitudes en psicología y educación*, Ttartalo, S.A., Universidad de Comillas, San Sebastián
- Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje significativo crítico*. Atas do III Encontro Internacional de Aprendizagem Significativa. Peniche. Portugal, págs. 33/45. (Traducción de Ileana Greca).
- Negrón, Y. y Cochachi, J. (2005). *Pautas para elaborar proyectos de investigación pedagógica*. Lima: Maxi' Service.
- Ortecho, J. y Quijano, M. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 "Alfredo Pinillos Goicochea" de la ciudad de Trujillo, en el año 2011"*. Para obtener el título de licenciadas en educación inicial. Universidad Nacional de Trujillo.
- Paredes, J. (2003) *Actividad lúdica y proyecto de vida*. Revista Digital - Buenos Aires - Año 9 - N° 64 - Septiembre de 2003
- Piaget, J. (1987), *Hacia una lógica de los significados*. Barcelona: Gedisa.
- Piaget, J (1975), *Introducción a la Epistemología Genética*.. Buenos Aires: Paidós,
- Piaget, J. (1975), *La formación del símbolo en el niño*, Buenos Aires, 1990, Fondo de Cultura Económica, 1990, pag. 129
- Romero, V. y Gómez, M. (2008) *El juego infantil y su metodología*. Editorial Altamar
- Sarlé. P. (2006) *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós

- Stern, P.C. y Oskamp, S. (1991), *Managing scarce environmental resources*. En D. Stokols y I. Altman (eds.), *Handbook of Environmental Psychology* (vol2), N. York: Wiley.
- Sanuy, C. (2008) *Enseñar a jugar*. España: Marsiega
- Taylor, S. y Todd, P. (1995). *An integrated model of waste management behavior*. A test of household recycling and composting intentions. *Environment and Behavior*.
- UNESCO (1997) *Tendencias de la Educación Ambiental*, París.
- UNESCO-PNUMA (1994), *Publicaciones del programa internacional de educación ambiental*, Bilbao: Los libros de la Catarata.
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Ed. Paidós. Barcelona.
- Winicott, D. (2009). *El niño y el mundo externo*. Buenos Aires: Editorial Horme-Paidós.
- Yvern, A. (2008) *¿A qué jugamos?*. Buenos Aires: Bonum

Anexos

Anexos 01: Matriz de consistencia

TÍTULO: JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTITUDES AMBIENTALES DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 607 DE PUCAPAMPA.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA	MUESTRA	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>Problema general:</p> <p>¿Cómo influye los juegos didácticos en las actitudes ambientales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 607 de Pucapampa?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>a) ¿Cómo influye los juegos didácticos en la actitud cognoscitiva de niños y niñas de 5 años de la</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la influencia de los juegos didácticos en las actitudes ambientales de las niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa N° 607 de Pucapampa.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Determinar la influencia de los juegos didácticos en la actitud cognoscitiva de niñas y niños de 5</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en las actitudes ambientales de las niñas y niños de 05 años en la Institución Educativa N° 607 de Pucapampa.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>a) La aplicación de los juegos didácticos influye en la actitud cognoscitiva de niños y niñas de 5</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Juegos Didácticos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo didáctico • Acción didáctica • Reglas del juego • Materiales y recursos. <p>Variable dependiente:</p> <p>Actitud ambiental</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel de investigación:</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Pre-experimental</p> <p>G1: O1 X O2 O1: prueba de pre test o de entrada X: tratamiento</p>	<p>Población:</p> <p>40 niños y niñas</p> <p>Muestra:</p> <p>18 niñas y niños</p>	<p>Técnica:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento:</p> <p>Escala de Actitudes Ambientales para niños de 5 años</p>

<p>Institución Educativa N° 607 de Pucapampa?</p> <p>b) ¿Cómo influye los juegos didácticos en la actitud afectiva de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 607 de Pucapampa?</p> <p>c) ¿Cómo influye los juegos didácticos en la actitud conductual de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 607 de Pucapampa?</p>	<p>años en la institución educativa N° 607 de Pucapampa.</p> <p>b) Determinar la influencia de los juegos didácticos en la actitud afectiva de niñas y niños de 5 años en la Institución Educativa N° 607 de Pucapampa.</p> <p>c) Determinar la influencia de los juegos didácticos en la actitud conductual de niñas y niños de 05 años de la Institución Educativa N° 607 de Pucapampa.</p>	<p>años de la Institución Educativa N° 607 de Pucapampa.</p> <p>b) La aplicación de los juegos didácticos influye en la actitud afectiva de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 607 de Pucapampa.</p> <p>c) La aplicación de los juegos didácticos influye en la actitud conductual de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 607 de Pucapampa.</p>	<p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cognoscitiva • Afectiva • Conductual 	<p>02: prueba de pos test o de salida</p> <p>Método general: Científico</p> <p>Método específico: Experimental</p>		
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Anexos 2 Certificado de similitud



UNH

Vicerrectorado de Investigación

Dirección de Innovación y Transferencia tecnológica

Unidad de Promoción, Difusión y Repositorio

turnitin

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Por medio del presente y de acuerdo al siguiente detalle:

- Trabajo de investigación, titulado:
“JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTITUDES AMBIENTALES DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 607 DE PUCAPAMPA”
- Presentado por:
**SOLANO MALDONADO, Bhetsaida.
ROJAS DE LA CRUZ, Ayda.**
- Docente asesor:
Mg. ROJAS CASAVILCA, Antonio
- Para obtener:
El Grado Académico de Bachiller en: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

La Unidad de Promoción, Difusión y Repositorio, certifica **que el presente trabajo de investigación**, se encuentra dentro del porcentaje permitido de coincidencia por la Universidad Nacional de Huancavelica.

Por tanto, en cumplimiento del Art.4° del Reglamento del Software Anti plagio de la Universidad Nacional de Huancavelica, se dictamina que el trabajo de investigación fue analizado por el software anti plagio TURNITIN (realizado por el docente Asesor), se expide el presente.

ORIGINALIDAD	SIMILITUD
83.0 %	17.0 %

El Certificado se expide el 11 de agosto del año 2023.



ESPINOSA CARLOS EMILIO
Unidad de Promoción, Difusión y Repositorio

N° 007-2023

Anexo 03: Instrumento de investigación

JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTITUDES AMBIENTALES DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 607 DE PUCAPAMPA

CUESTIONARIO SOBRE DIMENSION: CONGNITIVO

I. DATOS GENERALES:

Nombres y Apellidos:

Edad: Sexo:

II. INSTRUCCIONES:

Estimado niño observa cada una de las figuras, luego marca con un aspa (x) la respuesta correcta.

1. Ayda luego de haber cenado va a cepillarse los dientes, ¿Cuál de las imágenes indica el uso correcto sobre el cuidado del agua?



2. Al momento de estornudar o Betsaida, ¿cuál de las siguientes acciones es correcta para el cuidado del aire?



3. Ayda al generar basura en el jardín, en su casa y en la calle, ¿cuál de las siguientes acciones es correcta para cuidar el suelo?



4. A Betzaida le las plantas dentro de su jardín y su comunidad, ¿Cuál de las siguientes es la correcta para cuidar las plantas?



JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTITUDES AMBIENTALES DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 607 DE PUCAPAMPA

CUESTIONARIO SOBRE DIMENSION: AFECTIVO

I. DATOS GENERALES:

Nombres y Apellidos:

Edad: Sexo:

II. INSTRUCCIONES: Estimado niño observa cada una de las figuras, luego marca con un aspa (x) la respuesta correcta.

1. Raúl tiene el hábito de cepillarse los dientes luego de cenar, pero deja abierto el caño, ¿Cómo te sientes cuando un niño desperdicia el agua al no cerrar el caño?



2. Cierta día Betsaida se encontraba mal de salud presentando síntomas de tos, ¿cómo te sientes cuando un niño tose al aire libre sin cubrirse la boca?



3. Ayda luego de comer plátano arroja al tacho de basura, ¿cómo te sientes cuando un niño arroja la basura al tacho?



4. A Luis le gusta regar las plantas todos los días, ¿cómo te sientes cuando un niño cuida las plantas regando todos los días?



JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTITUDES AMBIENTALES DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 607 DE PUCAPAMPA

LISTA DE COTEJO SOBRE LA DIMENSION: ACTITUDINAL

I. DATOS GENERALES:

Nombres y Apellidos:

Edad: Sexo:

II. INSTRUCCIONES:

El objetivo de este trabajo es recoger información sobre las actitudes ambientales. Para el cual las investigadoras observan a los niños dentro y fuera del aula, luego marcara una de las siguientes categorías.

Nunca (N)	A veces (AV)	Siempre (S)
0	1	2

N°	Reacciones del niño frente al cuidado del agua	Nunca	A veces	Siempre
1	El niño al momento de lavarse las manos usa correctamente el agua.			
2	El niño luego de lavarse las manos cierra el caño para no desperdiciar el agua.			
	Reacciones del niño frente al cuidado del aire			
3	El niño al momento de toser o estornudar se cubre la boca o nariz con el antebrazo			
4	El niño valora la importancia del aire para la vida de los seres vivos			
	Reacciones del niño frente al cuidado del suelo			
5	El niño deposita los residuos sólidos y envolturas en los tachos de basura			
6	El niño al observar desperdicios en el piso los recoge y lo deposita en los tachos de basura			
	Reacciones del niño frente al cuidado de las plantas			
7	El niño coopera con la limpieza del aula y los exteriores de la institución			
8	El niño muestra interés por regar las plantas del jardín			