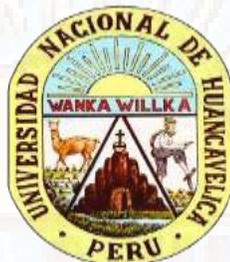


**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**

(Creada por Ley N°25265)

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**



## **TRABAJO ACADÉMICO**

**LOS JUEGOS PEDAGÓGICOS COMO ESTRATEGIA EN EL  
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES PERSONALES DE LOS  
NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
N° 22240 DEL DISTRITO DE CHINCHA ALTA.**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADO POR:  
OLGA MARÍA CUSI VILCHEZ  
LUZ BETTY ASCONA ROJAS**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL**

**HUANCAMELICA PERÚ  
2020**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA**  
(CREADA POR LEY N° 25245)  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

En la ciudad de Paturpampa, auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica a los 13 días del mes de marzo del año 2020, siendo las 05:00 p.m. se reunieron; los miembros de jurado calificador, que está conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE: Mg. Felix Amadeo Canales Conce

SECRETARIO: Mg. Eivanna Victoria Coen Azumbaja

VOCAL: Mg. Casario Mercedes Agustin Melgarejo

Designado con la resolución N° 0917-2019-D-PEP-UHH del Trabajo académico titulado Los juegos pedagógicos como estrategia en el desarrollo de las habilidades personales de las niñas de 04 años de la institución educativa N° 22740 del distrito de Chivcha Alto

Siendo los autores (es)

Ascan Rojas Luz Betty

Cusi Vilchez Olga Maria

A fin de proceder con la calificación de la sustentación del trabajo académico antes citado, Finalizado la eustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto y luego de una amplia deliberación por parte del jurado, se llegó al siguiente resultado:

Egresado: Ascan Rojas Luz Betty

APROBADO POR Unanimes

DESAPROBADO POR \_\_\_\_\_

Egresado: Cusi Vilchez Olga Maria

APROBADO POR Unanimes

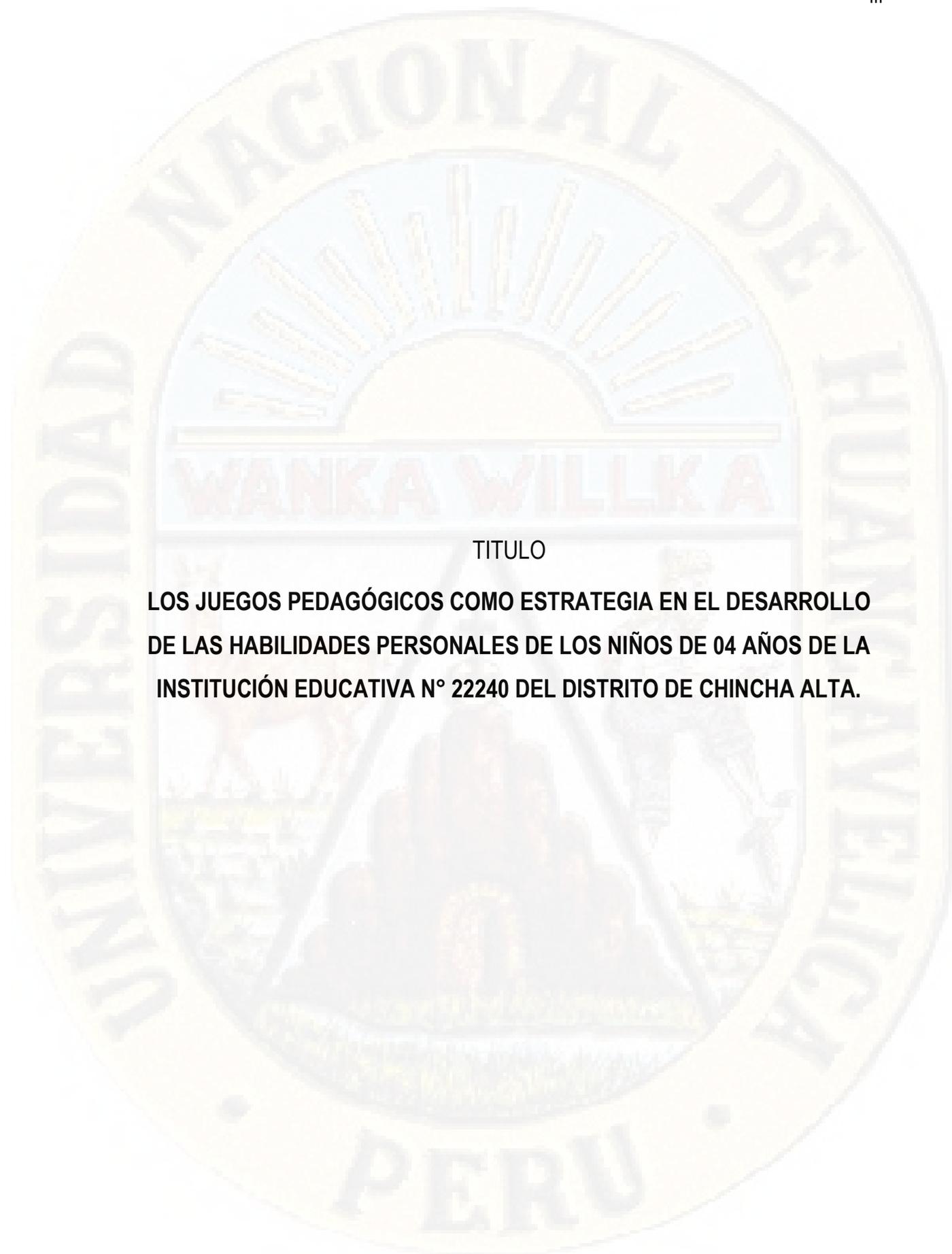
DESAPROBADO POR \_\_\_\_\_

En conformidad a lo actuado firmamos al pie del presente

PRESIDENTE

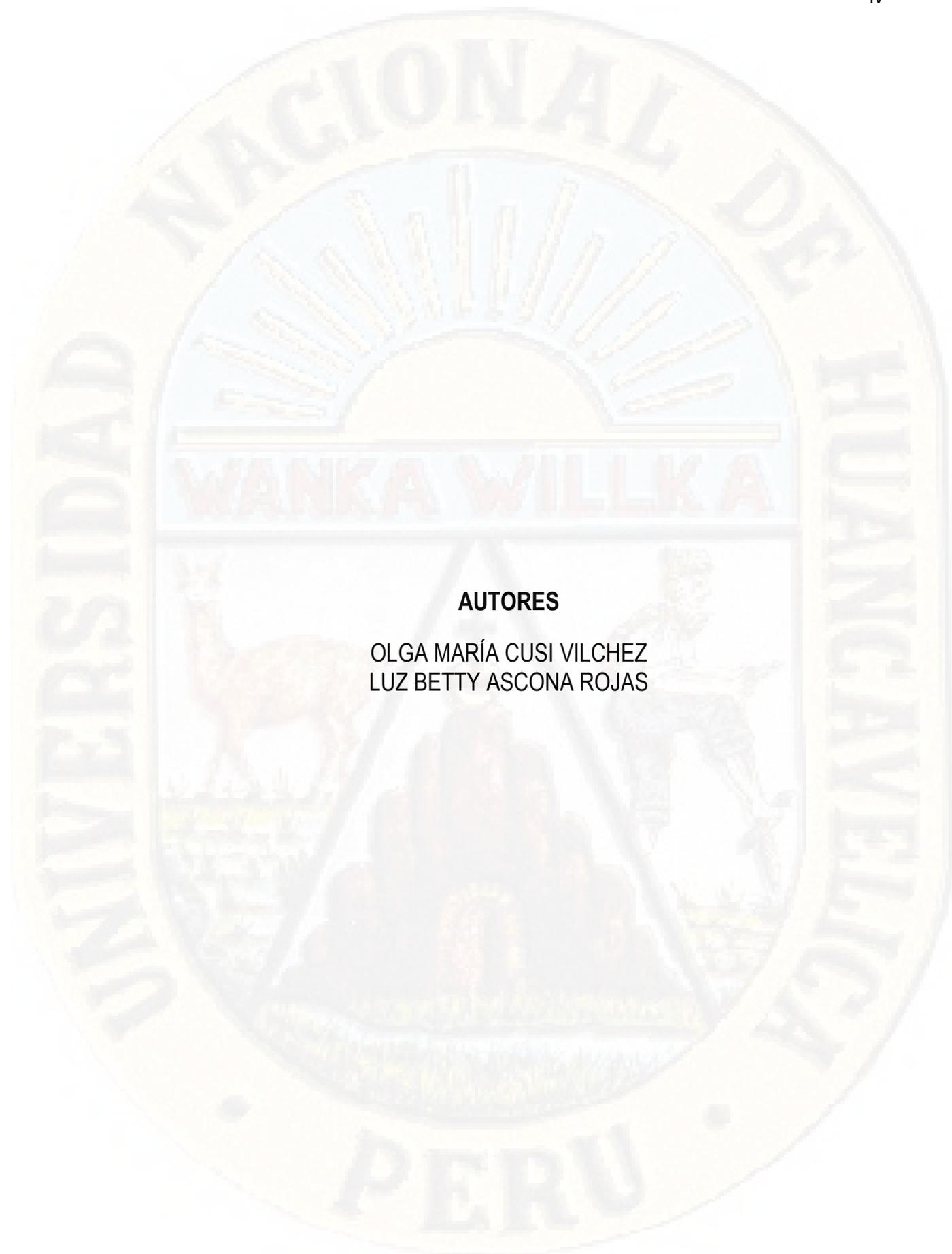
SECRETARIO

VOCAL



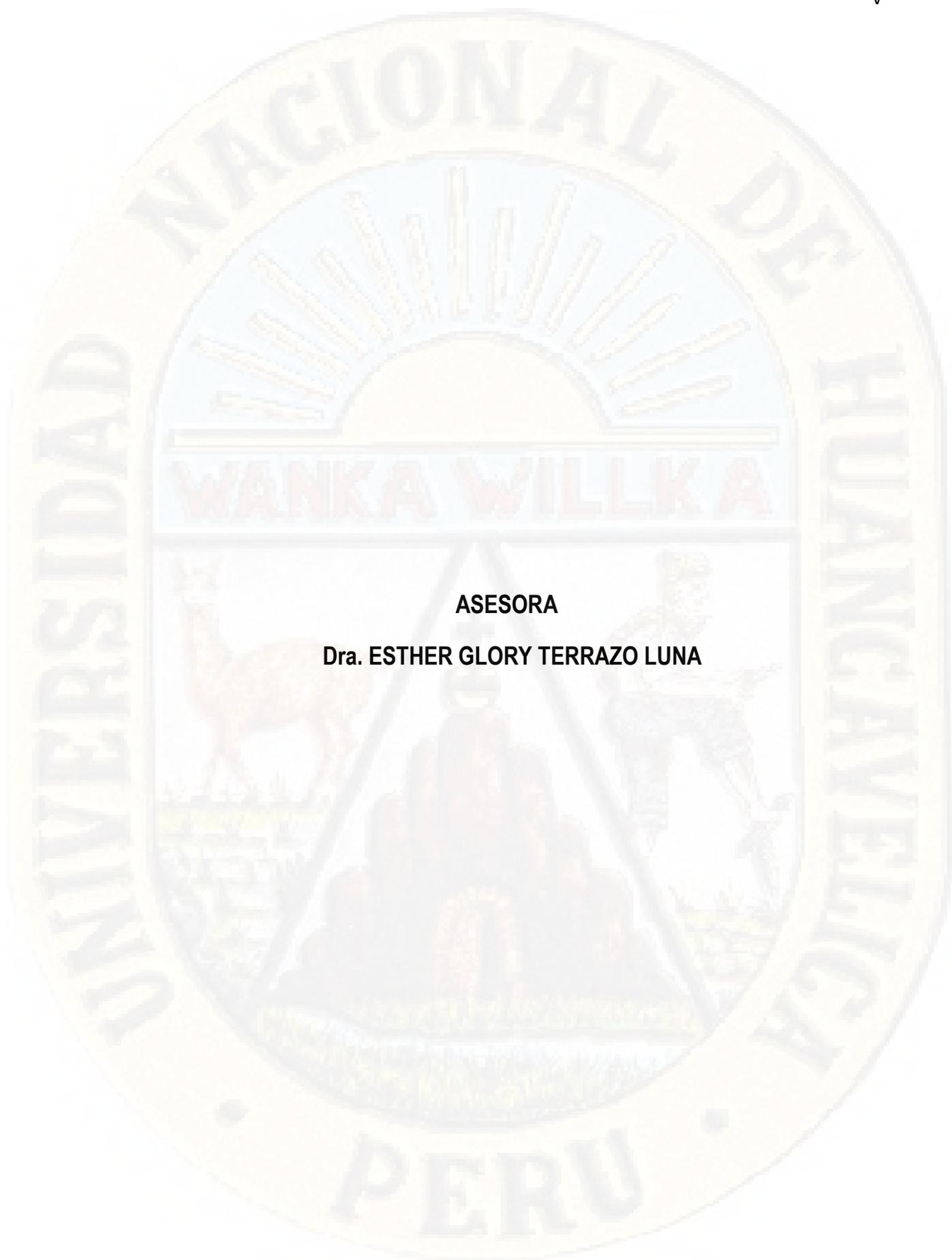
TITULO

**LOS JUEGOS PEDAGÓGICOS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES PERSONALES DE LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 22240 DEL DISTRITO DE CHINCHA ALTA.**



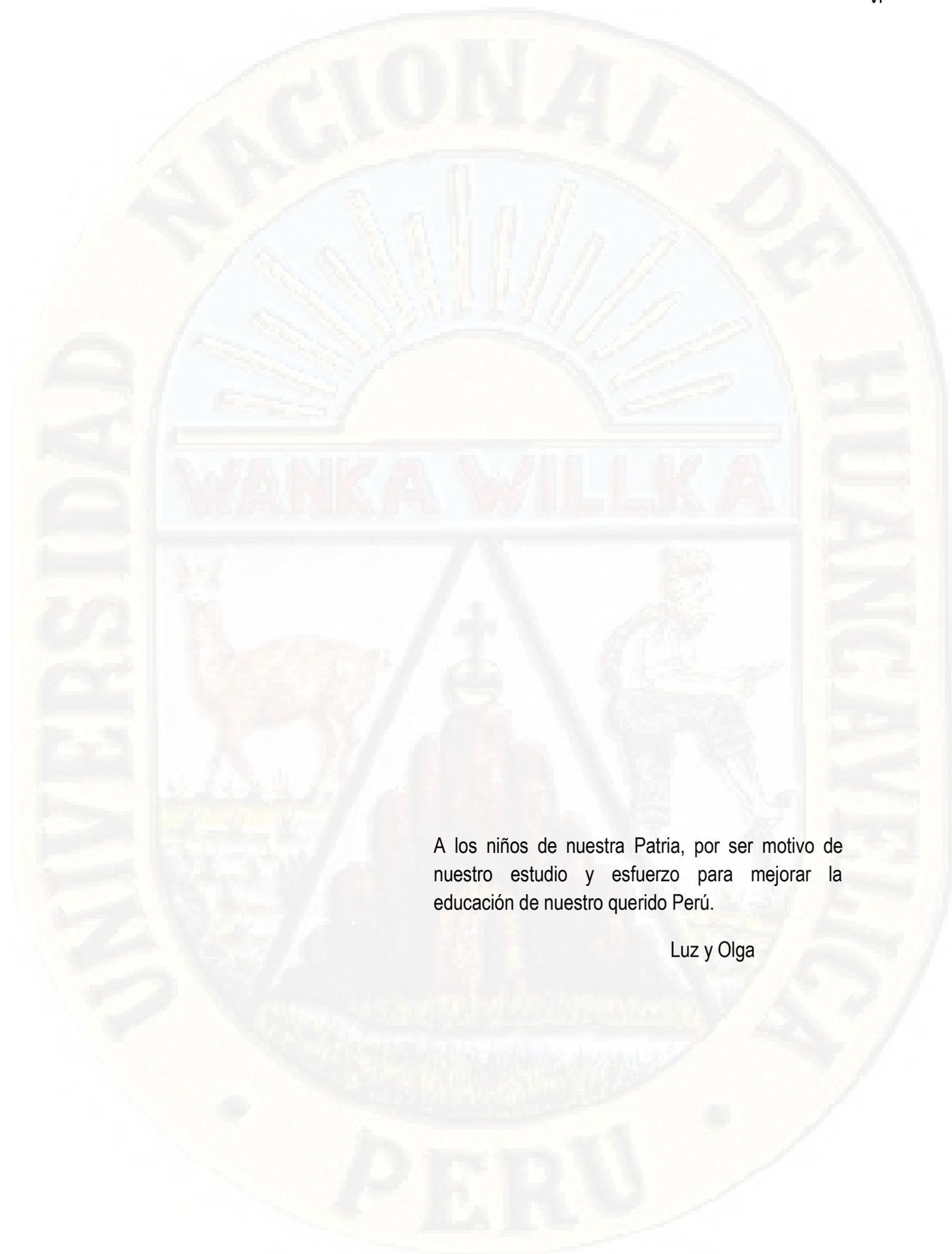
**AUTORES**

OLGA MARÍA CUSI VILCHEZ  
LUZ BETTY ASCONA ROJAS



**ASESORA**

**Dra. ESTHER GLORY TERRAZO LUNA**



A los niños de nuestra Patria, por ser motivo de nuestro estudio y esfuerzo para mejorar la educación de nuestro querido Perú.

Luz y Olga

## ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Acta de sustentación	ii
Título	iii
Autores	iv
Asesora	v
Dedicatoria	vi
Índice	vii
Resumen	ix
Abstract	x
Introducción	xi
 <b>CAPÍTULO I: Presentación de la temática</b>	
1.1. Fundamentación del tema	13
1.2. Objetivos	14
1.2.1. General	14
1.2.2. Específicos	14
1.3. Justificación del estudio	15
 <b>CAPÍTULO II: Marco teórico</b>	
2.1. Antecedentes del estudio	17
2.2. Bases teóricas	20
2.3. Definición de términos	34

**CAPÍTULO III: Aspectos metodológicos**

3.1. Método de estudio	35
3.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35

**CAPÍTULO IV: Resultados**

4.1. Descripción de las actividades realizadas	36
4.2. Desarrollo de estrategias	42
4.3. Actividades e instrumentos empleados	43
4.4. Logros alcanzados	44
4.5. Discusión de resultados	45
Conclusiones	47
Recomendaciones	48
Referencia bibliográfica	49
Anexos	51

## RESUMEN

El presente trabajo académico tiene como propósito determinar la importancia de los juegos pedagógicos como estrategia en el desarrollo de las habilidades personales de los niños de 04 años de la Institución Educativa N° 22240 del distrito de Chincha Alta. Se tomó en cuenta diversos aportes realizados por investigadores quienes apoyan la premisa que el desarrollo de los juegos pedagógicos influye en el desarrollo de las habilidades personales. La investigación realizada fue de nivel descriptivo simple, se trabajó con una población muestra de 60 niños y niñas. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación con indicadores sobre los juegos pedagógicos. Los resultados permitieron determinar que con la aplicación de los juegos pedagógicos en las sesiones de clase, la mayoría de los estudiantes se muestran con más accesibilidad para transmitir sus emociones en forma verbal o espontánea, llegando a la conclusión que la utilización de los juegos pedagógicos como estrategia, en las sesiones de aprendizaje es importante en el desarrollo de las habilidades personales de los niños y niñas de 04 años de edad de educación inicial.

Palabras clave: juegos pedagógicos, estrategias, habilidades personales.

## ABSTRACT

The purpose of this academic work is to determine the importance of pedagogical games as a strategy in the development of the personal skills of the 04-year-old children of the Educational Institution No. 22240 of the Chincha Alta district. Various contributions made by researchers who support the premise that the development of pedagogical games influences the development of personal skills were taken into account. The research was simple descriptive level, we worked with a sample population of 60 children. For the collection of data, the observation technique was applied and as an instrument an observation sheet with indicators on the pedagogical games. The results made it possible to determine that with the application of pedagogical games in class sessions, most students are more accessible to convey their emotions verbally or spontaneously, concluding that the use of pedagogical games as strategy, in the learning sessions it is important in the development of the personal skills of the children of 04 years of initial education.

Keywords: pedagogical games, strategies, personal skills.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo académico titulado “ LOS JUEGOS PEDAGÓGICOS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO” se realizó con la finalidad de determinar la importancia de los juegos pedagógicos como estrategia en el desarrollo de las habilidades personales de los niños de 04 años de la Institución Educativa N° 22240 del distrito de Chincha Alta, en sus dimensiones: autonomía, destreza y comunicación.

Diversos estudiosos en psicología y pedagogía del mundo entero así como Jean Piaget, Vigosky, Banduras; entre otros, realizaron diversos estudios relacionados al impacto social del juego pedagógico en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas, dejándonos un verdadero legado para la mejora educativa.

El desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas cumple todo un proceso de evolución, teniendo como punto de partida pedagógicamente en la educación inicial; el niño desde que nace se involucra con la sociedad y realiza su adaptación al contexto mediante el juego, aprende nuevas situaciones mediante el juego, desarrolla destrezas motoras finas y gruesas mediante el juego; en síntesis es de vital importancia que los maestros y maestras de actualidad adecuen su programación curricular y por consiguiente sus sesiones de aprendizajes teniendo en cuenta al juego como un recurso didáctico de extrema importancia para el logro de las facultades educativas de los estudiantes.

Los resultados del trabajo académico indican que el nivel promedio de desarrollo de las habilidades personales superó las expectativas del grupo de estudio; después de aplicar los juegos pedagógicos durante las sesiones de clases, los niños demostraron muchos niños mayor interés y grado de confianza: para dialogar, socializar y participar durante las sesiones de clases en el aula y fuera de ella. Llegando a la conclusión que los juegos pedagógicos como estrategia son altamente importante en el desarrollo de las habilidades personales de los niños de 04 años

de la Institución Educativa N° 22240 del distrito de Chincha Alta, en sus dimensiones: autonomía, destreza y comunicación.

El trabajo académico se organizó de la siguiente manera:

El Capítulo I: PRESENTACION DE LA TEMÁTICA. Fundamentación del tema, Objetivos del estudio, objetivos generales y específicos, Justificación del Estudio. Se describió el problema, a nivel internacional y nacional, con la finalidad de conocer mejor el contexto del problema, y formular el problema de investigación y justificar la importancia del problema a investigar,

En el Capítulo II: MARCO TEÓRICO. Antecedentes del estudio, bases teóricas y definición de términos. En este capítulo hemos recurrido a diferentes fuentes bibliográficas para dar sustento a nuestra investigación.

En el Capítulo III: DISEÑO METODOLÓGICO. Método del estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el Capítulo IV: RESULTADO. Descripción de las actividades realizadas, Desarrollo de estrategias, actividades e instrumentos empleados, logros alcanzados y discusión de resultados.

Y por último presentamos las conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas y anexo; donde se encuentra el instrumento de investigación y su validación, fotografías matriz de consistencia.

LAS AUTORAS

# CAPÍTULO I

## PRESENTACIÓN DE LA TEMÁTICA

### 1.1 Fundamentación del tema

En la actualidad existe una gran preocupación por parte del gobierno central, MINEDU, directivos de instituciones educativas y docentes en general respecto al adecuado y efectivo proceso de enseñanza aprendizaje en nuestros niños; ya que desde hace muchos años ésta gran preocupación ha conllevado a la aplicación de diversas estrategias, herramientas técnico pedagógicas y sobre todo, cambios constante en la propuesta pedagógica establecida en el Currículo Nacional del Estado Peruano.

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. Es decir el juego no es sinó la motivación constante para los niños lo cual se dosifica de acuerdo a la edad del niño o niña.

El niño es inherente al juego; es decir, que el niño no puede ni debe ser separado del juego; desde que nace se adecua a su contexto social en la que vive y lo hace adaptándose al contexto mediante el juego, aprende nuevas situaciones de la vida de su entorno mediante el juego, desarrolla habilidades motoras finas y gruesas mediante el juego; en síntesis es de severa importancia que los maestros y maestras de actualidad adecuen sus documentos técnico pedagógicos tales como programación anual, unidades o proyectos didácticos y sus sesiones de aprendizajes teniendo en cuenta AL JUEGO PEDAGÓGICO como un recurso didáctico de extrema importancia para el logro de las facultades educativas del niño.

En tal sentido los niños de la Institución Educativa N°22240 de la provincia de Chincha no están ajeno al juego; ya que, jugar es parte del desarrollo social en su vida: mejorando así en sus tareas escolares, socialización, adquisición de nuevas

experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño o niña por naturaleza no separa el trabajo del juego y viceversa; mediante el juego el niño entra en contacto con las cosas de su contexto y logra aprendizajes significativos de utilidad para su vida.

Diversos estudios respecto a la historia de los juegos demuestran que el desarrollo de los juegos durante las etapas de crecimiento mejoran las funciones biológicas, culturales, educativas, entre otros. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, lo realizan por naturaleza, ya que es inherente a ellos desde el nacimiento.

El tiempo empleado en el juego es tiempo empleado para el aprendizaje; los niños necesitan tiempo para sus creaciones y para que su imaginación los lleve a la producción de experimentos nuevos. Jugando, el niño siente la necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad y no hay mejor juego que el que se hace en grupo o equipo, así se comparte experiencias personales entre todos los integrantes del equipo para su adaptación al medio o contexto.

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1. General**

Determinar el nivel de importancia de los juegos pedagógicos como estrategia en el desarrollo de las habilidades personales de los niños de 04 años de la Institución Educativa N° 22240 del distrito de Chincha Alta.

### **1.2.2. Específicos**

- a) Determinar el nivel de importancia de los juegos pedagógicos como estrategia que favorecen el desarrollo de las habilidades personales en la dimensión

destreza en los niños y niñas de 04 años de edad de la Institución Educativa N°22240 del distrito de Chincha Alta.

- b) Determinar el nivel de importancia de los juegos pedagógicos como estrategia que favorecen el desarrollo de las habilidades personales en la dimensión autónoma en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N° 22240 del distrito de Chincha Alta.
- c) Determinar el nivel de importancia de los juegos pedagógicos como estrategia que favorecen el desarrollo de las habilidades personales en la dimensión comunicación en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N° 22240 del distrito de chincha Alta.

### **1.3. Justificación del estudio**

Los juegos pedagógicos en la educación inicial es de vital importancia ya que los niños y niñas hacen uso del juego por necesidad corporal propio de su desarrollo psicomotor, porque su propio organismo está predispuesto para eso, lo cual despierta en ellos la emoción por el descubrimiento, la creatividad, el interés por las cosas nuevas que les rodea y sobre todo; con el juego el niño aprende significativamente y evidencia en la práctica el significado de lo más preciado en la vida; la libertad, ya que los primeros juegos realizados por ellos los hace sin reglas o normas, sin frontera alguna, cualquier momento es importante para ellos, con la finalidad de emplear el juego en la exploración de las cosas nuevas. El juego empleado en la pedagogía de los estudiantes de educación inicial marca significativamente diferencias en comparación de la realización de sesiones de aprendizajes sin uso de los juegos pedagógicos; la pedagogía con aplicación de los juegos pedagógicos marcan diferencias significativas muy distintas a la aplicación de sesiones de clases planificadas y aplicadas a los estudiantes sin uso o aplicación de los juegos.

El presente trabajo académico es de relevancia en la educación infantil ya que con el estudio, adecuación y aplicación de diferentes juegos pedagógicos en la educación inicial se pudo demostrar como los niños y niñas mejoraron en el desarrollo integral de sus aprendizajes significativos.

Nuestro trabajo académico tiene por finalidad conocer la importancia y necesidad del juego pedagógico en la vida escolar de los niños y niñas; y más concretamente en la etapa de la educación inicial , ya que, por medio del juego los estudiantes experimentan, aprenden, y transforman significativamente todo lo que le rodea.

Por otro lado, el presente trabajo se justifica en los aspectos teórico de diferentes autores e investigadores; ya que la constante revisión de diferentes literaturas nos ha permitido conocer y establecer la importancia de los juegos pedagógicos en el proceso educativo de los niños de 04 años de la educación inicial.

En el aspecto metodológico se justifica por cuanto contribuye con un diagnóstico e instrumento de recolección de datos plasmado en nuestro trabajo académico que a futuro serviría a diversos maestros y maestras ampliar su conocimiento respecto a los juegos pedagógicos en los niños de 04 años de educación inicial-

Asimismo en el aspecto práctico tiene la importancia de estimular el aprendizaje de los niños y niñas al realizarse sesiones de aprendizajes aplicando los juegos pedagógicos, tiene importancia social ya que se pretende fomentar el interés de los docentes de la Institución Educativa para su aplicación en sus sesiones y se pueda extender a los demás grados de estudio y a otras instituciones educativas.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes

##### 2.1.1. Internacionales:

García (2013) en su tesis “Juegos educativos para el aprendizaje de las matemáticas” obtuvo la siguiente conclusión en el grupo experimental de comparación con el grupo de control, los juegos educativos comprueban el aprendizaje de las matemáticas y a la vez incrementa el nivel de conocimiento del aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes. A la vez concluyeron que el juego mejora el aprendizaje y modifica la forma como los estudiantes pueden realizar sus actividades y que están interrelacionados con su entorno. Asimismo determinaron la influencia de la metodología activa respecto a lo tradicional y mejora el aprendizaje de los estudiantes. Finalmente los juegos pedagógicos indican el logro de las competencias y capacidades en los estudiantes y a la vez permite que los estudiantes estén más motivados para el aprendizaje en aula.

Arévalo y Carreazo (2016) en su tesis “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del Hogar Infantil Asociación de padres de familia de “Pasacaballo” llegan a la conclusión que: el juego es una acción de importancia en la vida del niño, que además de divertido, es de extrema importancia para el desarrollo psicomotor e intelectual. El juego pedagógico tiene carácter formativo por razones que enfrenta al niño con la realidad y el niño al repetir determinadas acciones se adapta a ellas.

Sarmiento y Martínez (2010) en su tesis “Actividades lúdicas para la utilización de los juegos infantiles” llegó a la siguiente conclusión: De los docentes encuestados indican que las actividades lúdicas solo algunas veces son importantes para el desarrollo físico

y algunas veces se usa las actividades lúdicas para que los niños ejerciten el desarrollo físico.

Ospina (2015) en su tesis “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel pre escolar” llega a la conclusión : Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional.

Con éste aporte el investigador hace un llamado a todos los docentes a hacer un reconocimiento respecto a la importancia de los juegos y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de educación inicial y pide la aplicación del mismo tanto en las sesiones de clases dentro del aula como fuera de ella logrando así la mejora de la práctica pedagógica en bien de los estudiantes.

En su programa Pavia (2006) con un conjunto de recursos humanos de escuelas rurales ubicadas en la región cordillera, en las provincias de Neuquen y Rio Negro de Argentina se organizaron para observar y registrar las distintas formas que adopta el juego infantil y sus modos particulares que tienen los jugadores para realizarlos. Este programa tuvo como finalidad determinar los elementos útiles que sirvan a la formación docente y su resultado contribuyó a superar la vida cotidiana de algunos niños y analizar los obstáculos y limitaciones por medio del juego en la relación alumno – docente.

El docente debe tener la capacidad de seleccionar los juegos pedagógicos adecuados para los estudiantes de acuerdo a la edad de sus niños y niñas con la finalidad de adecuar las estrategias durante las sesiones de aprendizaje y así mejorar la relación entre los estudiantes y el maestro(a) de aula.

### **2.1.2. Nacionales:**

Mendoza (2015) en su tesis “Los juegos pedagógicos en el desarrollo de las habilidades personales en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 269 de la aldea infantil en el departamento de Huancavelica 2015” llegó a la siguiente conclusión: Para las pruebas estadísticas utilizó la U de Mann Withney donde se evidenció de acuerdo a las pruebas de hipótesis que si influyen los juegos pedagógicos en el desarrollo de habilidades personales realizado en forma general y por cada uno de las dimensiones.

Asimismo respecto al nivel de desarrollo de habilidades personales de los niños del grupo experimental y control antes de la aplicación de los juegos pedagógicos se encontraban en igualdad de condiciones con un valor promedio de 1,7 sin embargo en el postes en el grupo experimental se obtuvo 2,6 puntos de escala que fue muy superior al grupo de control con lo cual concluye que los juegos pedagógicos en el desarrollo de las habilidades personales de los niños de cinco años si influye significativamente en el desarrollo de sus habilidades.

Otero (2015) en su tesis “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao” llegó a la conclusión que las docentes de educación inicial deben considerar el juego libre en los sectores como un momento pedagógico en las aulas para favorecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

De igual manera los maestros y maestras de educación inicial deben tener el compromiso de ampliar sus conocimientos en el área de comunicación con la finalidad de promover en los niños y niñas el desarrollo de la habilidad comunicativa sobre todo en el momento del uso de los sectores de su aula.

Cuba (2015) en su tesis “Hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de Santa Clara” llegó a las siguientes conclusiones: Concientizar a los padres de familia, a través de una

campaña que informe la esencia de la educación inicial y la importancia del juego para todos los aprendizajes de los niños, en especial de las matemáticas que resulta ser el dolor de cabeza para todos los involucrados en la educación.

El presente autor es bastante claro en su conclusión al sugerir que se realicen campañas agresivas para dar a conocer a los padres de familia que la educación inicial es muy importante en el desarrollo integral del niño, por razones bastante conocidas como las versiones de algunos padres de familia que al preguntársele porque no envían a sus hijos a clases?, dando como respuesta algunos: para que? Si van solo a jugar.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego**

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida; pero es indiscutible que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de juego ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología.

Shiller (2002: 21) hace referencia respecto al hombre y señala que el hombre es realmente hombre cuando juega. El juego es natural en la vida y desarrollo del hombre. Según la Real Academia de la Lengua Española define al juego como “hacer algo con alegría”, los que hoy somos educadores, no tenemos en cuenta las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje:

- ✓ Genera placer.
- ✓ Moviliza al sujeto.
- ✓ Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- ✓ Activa el pensamiento divergente.
- ✓ Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.

- ✓ Facilita la convivencia, etc

Froebel (2003 : 9) quien fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego aplicado al ámbito del aula, logró con su enfoque pedagógico centrado en la realización de juegos, tomar en cuenta las diferencias individuales del niño, sus inclinaciones, necesidades e intereses. Planteaba “el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad”; considerando que por medio de éste el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

Con ésta definición referente al juego el autor Froebel hace referencia que todo niño viene a éste mundo con potencialidades, talento para la ejecución de diversas actividades que muchas veces se encuentran dormidas en el interior del niño y a través del juego todas estas potencialidades se descubren los cuales deben ser reforzadas por el maestro o maestra en la práctica pedagógica.

Rivera y Sarria (2014: 5) señalan: “mediante el juego el niño aprende a interactuar, a expresar sus emociones, sus habilidades y comprender distintas situaciones por medio de su participación grupal”.

Queda bastante claro la versión de los autores; niño que emplea el juego en su vida cotidiana, niño que aprende a desarrollar sus habilidades personales; es decir, aprende a comunicarse, a participar activamente sin temor, a ser más sociable, a valorar el mundo que le rodea.

Gonzales, Moncaleano y Romero (2014: 13) señalan: “ El juego es un detonante motivacional para el niño preescolar que le permite lograr un mejor aprendizaje y destacarse en cualquier actividad que realice”.

De igual manera el presente autor también coincide en afirmar que el juego es un factor altamente favorable para el desarrollo cognoscitivo del estudiante de educación inicial y para el desarrollo de las habilidades sociales.

La importancia del juego se concibe en la oportunidad que éste brinda al niño o niña para que explore, se sumerja en diferentes contextos de la vida cotidiana y así poder desarrollar aprendizajes que sean significativos de uso para el desarrollo de su vida como ciudadano, al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y potencialidades teniendo como único protagonista al mismo niño.

### **2.2.2. Juegos pedagógicos**

Es el medio a través del cual el niño disfruta, crea e imagina, es una actividad necesaria que lo va desarrollando de manera psíquica, social y espiritualmente. Según Schiller (2002) manifiesta que el juego en el niño es fundamental ya que esto se transmitirá a las demás etapas de desarrollo del niño; asimismo indica que el juego va evolucionando según su actividad adaptándose a los cambios de conducta que se operan durante la infancia, siendo por tanto una actividad muy interesante.

Para Huizinga, citada por Dávila (2003) manifiesta que el juego es una actividad voluntaria desarrollándose sin interés material y que se realiza limitadamente según el espacio tiempo y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Para Dávila (2003) manifiesta que María Montessori utilizó por primera vez los juegos básicos y ejercicios lúdicos a fin de desarrollar la discriminación perceptiva y táctil; para María Montessori el juego debería ser una actividad libre, debe ser ordenada y que conduzca a fines definidos. Por otro lado quien acentuó la necesidad de las experiencias sensoriales en el aprendizaje natural del niño fue el inglés Jhon Lohm Locke (1632 - 1704), con una tabla algo complicada va llenando en cada momento de su experiencia personal todo aquello que le provee su medio; con lo que según ésta actividad debe guiar un aprendizaje adecuado de pautas y normas sociales acordes a su momento histórico, todo ello a través de la observación y la experimentación.

### 2.2.3. Juegos recreativos

Son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Carrillo (2012 : 43), define los juegos recreativos bajo una perspectiva tradicional como "Expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones, son distintivos del país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos".

Comprendiendo el juego desde el aspecto psicomotor vemos que el cuerpo desarrolla, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intelectualmente, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo.

Hinnawi (2010) señala que los juegos recreativos son acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten, para el autor la actividad de juegos recreativos es una actividad divertida, capaz de transmitir emociones, alegría, salud y estímulo.

#### **2.2.4. Juegos recreativos**

Juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. Se conoce que en las primeras etapas de desarrollo el niño juega solo, su actividad es muy individualista y posteriormente los juegos de los niños se realizan en paralelo; toda vez que le gusta relacionarse con otros niños pero uno al lado de los otros; en ésta etapa se inicia su participación de actividad asociativa donde no hay una verdadera división de roles u organización si no la actividad del juego mismo como una necesidad de socialización.

Vigotsky (1991) manifiesta que el juego se da como necesidad de reproducir el contacto con los demás; dado que la naturaleza del juego son considerados fenómenos de tipo social y mediante el juego se presentan hechos que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

#### **2.2.5. Juegos simbólicos**

Según Perez (2011) define el juego simbólico a aquel que es espontáneo y que en sí mismo no tiene finalidad aparente, estos juegos aparecen alrededor de los 2 años representándose como juegos de imitación el cual va aumentando progresivamente su nivel de complejidad.

Según Aravena (2009), el juego simbólico representa uno de los aspectos más fundamentales en la vida de los infantes, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, motricidad, socialización y expresión verbal del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño.

Bruzo y Jacobovich (2008), afirma que el juego simbólico da la oportunidad de realizar distintos tipos de actividades por intermedio de esto se conectan con la ciencia, habilidad y actitud, en esta etapa de 2 y 6 años los niños(as) se utilizan mucho el simbolismo, donde los niños(as) imitan escenas reales y ficticias de acuerdo al contexto y la realidad.

La parte simbólica, sin el significado no tiene sentido por ello el niño hace representaciones como: una caja de cartón representa un carro, un trozo de papel representa billetes y un palo representa una jeringa y es simulado como los doctores que utilizan las jeringas.

Para favorecer el juego simbólico en los niños que están en su tierna edad solo es necesario ofrecer el tiempo, el espacio y los materiales.

Según Reino y Tipán (2011) afirma que el juego simbólico forma parte de la vida de los niños, mediante esta actividad lúdica expresan sus necesidades y sus sentimientos utilizando la expresión oral espontánea con fluidez y claridad sus ideas; por lo tanto se debe brindar el tiempo necesario para que los niños puedan realizar el juego, para mejorar su expresión verbal en esta etapa de su vida.

Los niños hacen hablar a sus títeres o muñecos, imitan conversaciones telefónicas con su pequeño teléfono de juguete, representa la visita de un doctor a un paciente, organiza una tienda en la que pueda nombrar varios artículos y represente los papeles tanto de vendedor como de comprador, estas actividades lúdicas del juego simbólico permite desarrollar la imaginación, socialización y estimulando más su desarrollo intelectual, y lo principal desarrolla más la parte del lenguaje ya que el juego con el lenguaje van de la mano.

De acuerdo con los estudios realizados por Piaget menciona que a partir de los dos años los infantes tienen la capacidad de simbolizar mediante el juego simbólico lo que es la realidad de la vida y la fantasía, así también el dibujo permiten llevar a cabo este proceso de representación de situaciones inexistentes en el presente, ya sea a través de la rememoración de acontecimientos pasados o de la anticipación de hechos futuros.

Esta gran capacidad de simbolización alcanza una gran ductilidad entre los 3 a 6 años de edad, haciendo que los juegos infantiles se enriquezcan notoriamente. Esto se

evidencia en la plasticidad y en la exactitud con que son capaces de recrear su mundo tanto interno como externo.

Primero compartirán un mismo escenario de juego y cada uno dramatizará personajes y situaciones de forma individual (juego paralelo). Luego, todos se reintegrarán en un juego común y la distribución de los roles (juego socializado).

### **2.2.6. Habilidades sociales**

La historia de la conceptualización del término “habilidades sociales” tuvo mayor difusión a mediados de los años 70; Sin embargo, hasta la actualidad se sigue investigando y re direccionando el concepto y las conductas que involucran a este término.

Lopez (2009) señala que debemos tener en cuenta esta actividad lúdica como un medio pedagógico, que junto con otras actividades o disciplinas artísticas, ayudan a enriquecer la personalidad creadora, social, emocional, motriz e intelectual del niño/a. El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los y las jóvenes para la vida y en particular para el desarrollo de las habilidades sociales.

Muñoz, Crespi, & Angrehs (2011) quien dice que habilidades sociales se refiere a aquellos comportamientos y conductas específicas y necesarias para interactuar y relacionarse con el otro de forma efectiva, satisfactoria y exitosa socialmente

Monjas (2014) dice “1) las habilidades sociales son conductas que se hacen, dicen, piensan y sienten, 2) que se aprenden, 3) específicas en respuesta a 26 situaciones específicas, 4) que se producen en relación a otras personas y 5) son de distinta complejidad. Las habilidades sociales contienen componentes cognitivos (por ejemplo percepción social, autolenguajes), emocionales y afectivos (por ejemplo ansiedad) y motores y manifiestos (por ejemplo conducta verbal y conducta no verbal)”. De aquí se desprenden los componentes de las habilidades sociales y son tres: cognitivos (que

relacionan con aquello que se piensa y dice), emocionales (que tiene que ver con lo que se siente) y conductuales (tienen que ver con lo que digo).

Las habilidades sociales son un requisito para la buena adaptación en la vida. Los comportamientos desagradables y desadaptados que muestran los niños son nocivos, no para los adultos sino especialmente para el desarrollo de unas buenas relaciones con sus compañeros y para el rendimiento escolar satisfactorio, así lo señala Arteaga & Pelaez (2010).

Dadas las características del mundo actual las demandas y exigencias sociales, la complejidad y la gran densidad de relaciones que los sujetos entablan, las habilidades sociales son de una importancia fundamental.

Se define a las habilidades sociales como aquel conjunto de destrezas y conductas las cuales el individuo las va desarrollando y adquiriendo a lo largo de su vida a medida que va interactuando con el medio y que le permite relacionarse adecuadamente con los demás para que logre ser un individuo respetado y aceptado socialmente.

La adquisición de esas conductas dependen de la influencia del medio social , la cultura, religión, condición social y la manera efectiva en la cual cada niño en su primera etapa infantil está expuesto a conocerlas y utilizarlas.

Se hace uso de las habilidades sociales cuando cada persona desea resolver dificultades de manera acertada , respetándose a sí mismo como al grupo de compañeros.

### **2.2.7. Proceso de adquisición de las habilidades sociales**

Las habilidades sociales se desarrollan y se potencian a través del proceso de maduración y a través de la experiencia vivencial de proceso de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales; el individuo cuenta con mecanismos de aprendizaje como:

- ✓ La experiencia directa.
- ✓ La observación.
- ✓ La intuición.
- ✓ El feedback

A continuación se mencionará la teoría del aprendizaje social, la cual consideramos importante para complementar de forma adecuada los requerimientos teóricos del presente estudio.

### **2.2.7.1 Teoría del aprendizaje social**

Existen varias investigaciones hechas por diversos educadores, científicos y psicólogos quienes a lo largo de los años han establecido y teorizado a las diferentes maneras de aprender; uno de ellos es el aprendizaje social, el cual tiene dos aspectos de estudios importantes.

El primero es la imitación de modelos, el cual se refiere a que las personas humanas aprendemos a hablar, a jugar, a cantar, a hablar, a usar ciertas herramientas y a comportarnos de manera apropiada en varias situaciones sociales, en su mayor tiempo imitando a otros. En algunas ocasiones aprendemos dependiendo de las situaciones en las cuales nos encontramos por ejemplo una fiesta, en una misa, en un concierto, etc. Al parecer aprendemos sin mucho esfuerzo, aprendemos a actuar con un modelo determinado dentro de un contexto social. Los ejemplos de aprendizaje social parecen requerir de una teorización respecto a tipos de aprendizaje que son diferentes del condicionamiento operante – aprendizaje cubierta que ocurre antes de que los aprendices comiencen siquiera a dar respuestas conductuales abierta y mucho menos que les sean reforzadas esas respuestas. El segundo aspecto estudiado y desarrollado por la teoría del aprendizaje social, es el aprendizaje vicario, el cual refiere que no solo se puede aprender imitando lo que hacen otras personas, sino también observando como son afectadas por acontecimientos en sus vidas. Es aquí donde se abarca el uso de las relaciones interpersonales y las emociones que las acompañan. Para acomodar

estos fenómenos de aprendizaje por observación tales como la imitación de modelos y el aprendizaje vicario, los teóricos del aprendizaje social han ampliado el conductismo del aprendizaje social, han ampliado el conductismo para incluir la cognición y la emoción además de la conducta.

Existen pequeños recorridos frente al estudio social de la primera infancia, lo que hace incluir la importancia del desarrollo de habilidades sociales también entendidas por muchos autores como capacidades que nos permiten manejar y vivir de manera eficaz y productiva a lo largo de nuestra vida, generando relaciones con las personas de nuestro propio entorno y contexto social. Existen corrientes y conceptualizaciones diferentes sobre habilidades sociales, lo rescatable de todas ellas es que todas concuerdan que todas éstas pueden ser aprendidas, desarrolladas, compartidas frente a un contexto.

Goldstein (2002: 32) citado por Pacheco (2009), define las habilidades sociales como: Conjunto de hábitos y conductas, pensamientos y emociones que disponemos para relacionarnos con los demás. Aunque existen factores personales constituyentes (temperamento, género, atractivo físico) y psicológicos (cognitivos, afectivos, conductuales) que determinan en gran medida la conducta social de un individuo, esta se modela y actualiza: son aprendidas gradualmente, con la educación, las vivencias cotidianas y la experiencia que dan los años. Influyen en la vida personal, social, académica y laboral.

Contini (2008), quién realizó sus investigaciones al estudiar la agresión en niños, sostuvo que el funcionamiento psicológico es resultado de una continua interacción entre factores personales y ambientales, por lo que planteó que el aprendizaje se da a través de la observación, el cual es diferente al aprendizaje por imitación; es decir que el sujeto no se limita a reproducir mecánicamente el comportamiento del otro, sino que extrae reglas generales de cómo actuar y lo pone en práctica, sabiendo que con ellos va obtener buenos resultados. Se refiere que al estudiar el comportamiento

violento de los niños cuando no se adaptan ni se relacionan con sus compañeros de aula en el ambiente que les rodea eso hace que tengas problemas de conducta, se plantea diferentes aprendizajes y conductas que observan y aprenden de experiencias, para así asimilar comportamiento adecuados. La teoría del aprendizaje social defiende que muchos comportamientos se aprenden por observación de otras personas. Por ejemplo: un niño observa que su hermano es castigado cuando utiliza un tono de voz desagradable para hacer peticiones, aprenderá a no imitar esa conducta. El comportamiento social obedece a una causalidad múltiple en la que, además de los factores externos y personales, el sujeto es capaz de controlar su comportamiento (autorregulación).

Para Vigotsky, la cooperación social se realiza mediante instrumentos (herramientas, signos) y es mediante la progresiva interiorización de estos instrumentos de relación como se construye la conciencia que a partir de ese momento, regula las otras funciones psíquicas – tesis de la mediación (Sanchidrian 2010).

El pensamiento Vigotskiano apuesta por el desarrollo cultural del niño y la niña, el cual refuerza la tesis presentando y afianzando que toda función de aprendizaje social de niños aparece dos veces; la primera a nivel social manifestado en su grupo de pares dentro del aula o fuera de ella y más tarde a nivel individual, manifestándose dentro del mismo niño y o en aspectos intrapsicológicos.

Vigotsky proponía que el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con las personas que están presentes en el mundo del niño, y las herramientas que la cultura le brinda para apoyar su pensamiento.

Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás. No aprende de la exploración solitaria del mundo, sino al “apropiarse” o “tomar para sí” las formas de actuar y pensar que su cultura ofrece (Kozulin y Presseisen: 1995).

Lopez (2009) señala que debemos tener en cuenta la actividad lúdica como un medio pedagógico, que junto con otras actividades o disciplinas artísticas, ayudan a enriquecer la personalidad creadora, social, emocional, motriz e intelectual del niño/a.

El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y pueden ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los y las jóvenes para la vida y en particular para el desarrollo de las habilidades sociales.

### **2.2.8. Dimensiones de las habilidades personales**

#### **A. Dimensión autonomía.**

De manera general, entendemos por autonomía a la independencia, la individualidad y la confianza en si mismo que un ser posee y que lo hace actuar con seguridad ante diferentes situaciones de la vida. En su momento iremos desglosando estos aspectos.

Allport expresa que "Existen algunos datos indicativos de que los niños a quienes les ha faltado la confianza básica en los inicios de su vida, tienden a desarrollar en etapas posteriores de la infancia, suspicacias y prejuicios contra los grupos minoritarios"

Por eso, es necesario comprender que la tarea que corresponde al primer año de vida, es la de establecer la dependencia sobre bases firmes y naturales. Si se satisface esta necesidad, el niño se encuentra ulteriormente en una posición ventajosa para entrar en la fase de actualización de sí mismo, usando la terminología de Maslow, Abraham Harold (1908-1970), autor estadounidense iniciador, con otros, de la "llamada" psicología humanista.

Un niño que goce de esta relación de confianza en su ambiente, se dirige al mundo con interés y admiración, está literalmente encantado con lo que le ofrece la vida: las piedritas hermosas que encuentra a orillas del mar, las historias que le cuentan,

las habilidades que adquiere. Está libre de temor, libre de la necesidad de una constante protección; vive plenamente con alegría su proceso de desarrollo.

López (2014) destaca el concepto que tiene Piaget sobre la autonomía como fin de la educación, es decir desarrollar capacidades que le permitan al educando pensar críticamente por sí mismo, frente a ello propone: Reducir el poder de adulto del profesor; inducir al niño a intercambiar y coordinar sus puntos de vista con otros niños y con el profesor de igual a igual; incitar a los niños a tener una mentalidad activa y a tener confianza en su propia capacidad de descubrir cosas.

Cuando los niños comienzan a moverse, quieren explorar, investigar y hacer las cosas ellos mismos, en tanto los padres favorecen estas actividades, los niños comienzan a desarrollar un sentido de independencia o autonomía. Aprenden a controlar sus impulsos ya sentir orgullo de sus ejecuciones, desarrollan un sentido de autocontrol y adecuación.

En las Rutas del Aprendizaje en el área de Personal Social, (Ministerio de Educación 2015: 7) señala lo siguiente: “El área Personal Social busca contribuir al desarrollo integral de los estudiantes como personas autónomas que desarrollan su potencial, y como miembros conscientes y activos de la sociedad”, sin duda alguna la autonomía es un objetivo trazado que deberá cumplirse de manera gradual durante el trabajo con el estudiante.

#### **B. Dimensión destrezas.**

Pérez (2012) publica en la Revista Digital Eurística “Historia de la Educación” a diversos autores que destacaron en el estudio referente a el desarrollo de las destrezas en la educación del niño; así menciona a Flores (2006), quien define destreza a la persona como quien sabe hacer una cosa bien y con conocimiento de lo que hace, de lo cual se reconoce a los estudiantes realizando las fases de un proceso, como lo es la actividad de siembra con conocimiento de las condiciones, en cuanto: al suelo

preparado, profundidad para la semilla, cantidad de semilla, entre otras labores. Por consiguiente la destreza con base en las habilidades motoras en la actuación, se concentra en el logro eficaz de la actividad a desarrollar. Por lo que a diferencia de la definición de competencia, en la que ésta última se integra al conocimiento, los procedimientos y las actitudes en la búsqueda de objetivos tanto a corto plazo como a largo plazo. De igual forma, Flores (2006), la reconoce como quien la hace materialmente bien, con facilidad y con agilidad, demostrando el estudiante en campo, dominio de lo que hace. Además Tobón (2009), la reconoce como: “Consiste en procesos mediante los cuales se realizan tareas y actividades con eficacia y eficiencia” (p.55); con esta definición el estudiante tiene la capacidad de planificar los procesos productivos dirigidos hacia un fin provechoso con un manejo adecuado de los recursos. Por otra parte, Ríos (2009), la define como: “Capacidad, facultad o destreza que permite a una persona realizar un acto en un tiempo determinado” (p.396).

### **C. Dimensión comunicación**

La Comunicación es un proceso de intercambio de información, en el que un emisor transmite a un receptor algo a través de un canal esperando que, posteriormente, se produzca una respuesta de dicho receptor, en un contexto determinado.

El proceso comunicativo implica la emisión de señales (sonidos, gestos, señas, etc.) con la intención de dar a conocer un mensaje. Para que la comunicación sea exitosa, el receptor debe contar con las habilidades que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo. El proceso luego se revierte cuando el receptor responde y se transforma en emisor (con lo que el emisor original pasa a ser el receptor del acto comunicativo).

### 2.3. Definición de términos básicos

✓ **Habilidades.**

Es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito determinada actividad, trabajo u oficio. (Ucha, 2008)

✓ **Habilidades personales.**

Es el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto, logra realizar algo con éxito gracias a su destreza o habilidad personal. (Pérez & Merino, 2008)

✓ **Autonomía.**

Es la capacidad de darse normas a uno mismo sin la influencia de presiones externas o internas; asimismo la autonomía se refiere a la regulación de la conducta por normas que surgen del propio individuo. (Sepúlveda 2003)

✓ **Destreza.**

Se define como la capacidad con que una persona lleva a cabo de manera satisfactoria una tarea o un trabajo, generalmente vinculado con el cuerpo y con los oficios manuales. (Raffino, 2008)

✓ **Comunicación.**

La comunicación es un proceso de interacción social a través de signos y sistemas de signos que surgen como producto de la actividad humana. Los hombres en el proceso de comunicación expresan sus necesidades, aspiraciones, criterios, emociones. (González, 2013)

## **CAPÍTULO III**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Método de estudio**

El método de estudio es descriptivo el cual tiende a dar a conocer la importancia y efecto de determinadas acciones sobre un determinado problema. Éste método descriptivo, consiste en describir las características de la variable en cada una de sus dimensiones.

##### **3.1.1 Nivel y tipo**

El tipo y nivel de investigación es descriptivo (Hernández, Fernández y Baptista, 2007) debido a que describirá la importancia de los juegos pedagógicos en el desarrollo de las habilidades personales de los niños de 04 años del nivel inicial.

#### **3.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se aplicó la observación; como técnica de investigación, el cual consiste en “ver” y “oir” los hechos y fenómenos que queremos estudiar y se utiliza fundamentalmente para conocer hechos, conductas y comportamientos colectivos.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1. Descripción de las actividades realizadas

##### a) Observación directa del grupo de estudio

Se aplicó la observación directa al grupo de estudio en dos momentos; al inicio de la investigación a un grupo de 60 estudiantes entre niños y niñas de 04 años de edad, aula "A" y "B" de la misma institución educativa a cargo de una docente y una auxiliar de educación inicial.

En un segundo momento se volvió a hacer la observación directa al mismo grupo de estudio con la misma cantidad de estudiantes entre niños y niñas.

##### b) Análisis de la observación

Se hicieron las comparaciones respecto a los resultados de las observaciones de inicio con el resultado de la observación luego de aplicar los juegos pedagógicos al grupo de estudio.

Se pudo determinar que en un inicio antes de la aplicación de los juegos pedagógicos en el aula de clases, la mayoría de los estudiantes se mostraron con poca accesibilidad para transmitir sus emociones en forma verbal o espontánea; lo cual varió positivamente luego de la aplicación de los juegos en las sesiones de clases.

##### c) Aplicación de juegos pedagógicos al grupo de estudio

Se realizaron la aplicación de los juegos pedagógicos después de realizar la primera observación al grupo de estudio; estos juegos fueron:

- **Dimensión autonomía**
  - ✓ Juego de boliche con pelotas de trapo.
  - ✓ Buscador de tesoros.
- **Dimensión destreza**
  - ✓ Baile congelado.
  - ✓ Sigue mis pasos.
  - ✓ Balón al aire.
  - ✓ Tiras al combate
- **Dimensión comunicación**
  - ✓ Conecta la palabra.
  - ✓ Memoria de acero

**d) Evaluación de los resultados.**

Se ha podido llegar a la conclusión que la aplicación de los juegos pedagógicos a los estudiantes de 04 años de edad de educación inicial repercute en el desarrollo de las habilidades personales sociales lo cual se evidencia al comparar a los mismos estudiantes observados que desde un inicio se mostraron indiferentes al diálogo con otras personas de su entorno dentro o fuera del aula con los niños de otra aula de la misma edad, de igual manera se pudo observar en un inicio que los estudiantes se mostraron poco activos para el desarrollo de las sesiones de aprendizajes; luego de la aplicación de los juegos pedagógicos se pudo evidenciar que los estudiantes mostraron más afecto, empatía y predisposición para el diálogo, participación en las sesiones de aprendizajes con la maestra del aula a cargo.

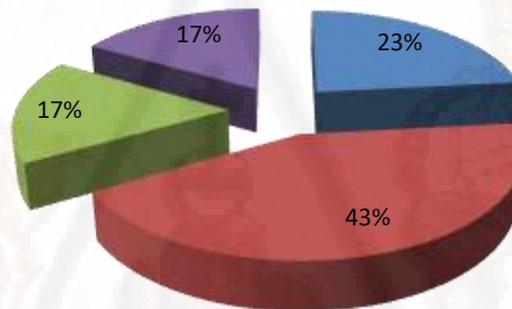
Luego de haber realizado la observación directa a los estudiantes de educación inicial aulas 04 años, secciones "A" y "B", con 30 niños y niñas cada una, se obtuvo los siguientes resultados:

## Resultados ante la primera visita al aula para la aplicación de los juegos pedagógicos:

Participan: 07	No participan: 13
Participan cuando se les llama: 05	Faltaron a clases: 05

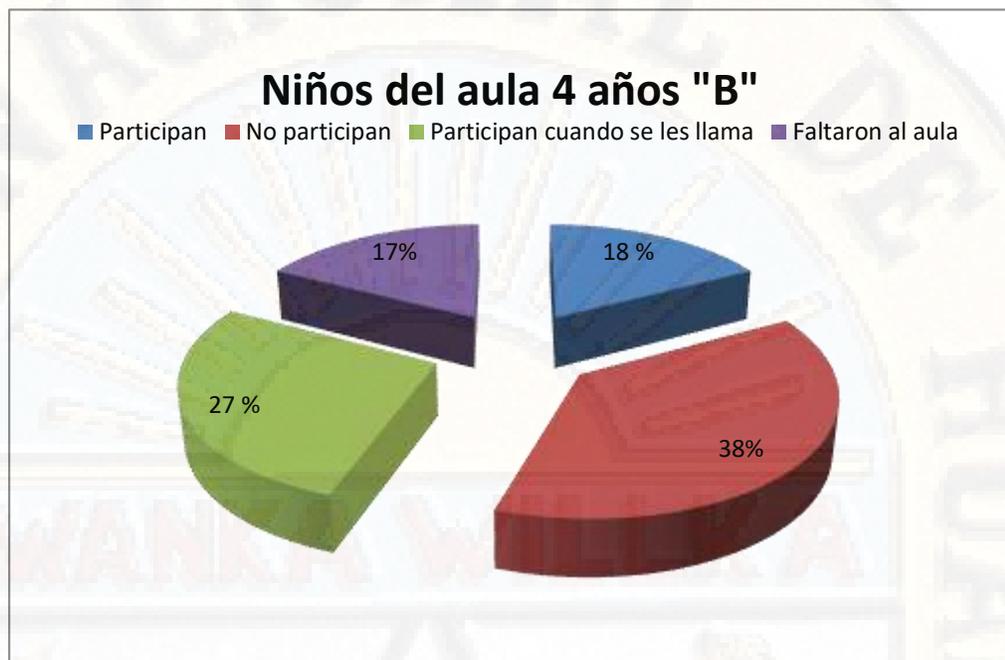
### Niños del aula 4 años "A"

■ Participan ■ No participan ■ Participan cuando se les llama ■ Faltan a clases



Del gráfico podemos decir que el 23 % de los niños y niñas (07) participan activamente durante las sesiones de clase, participan cuando se les llama 17 % de los niños y niñas (05) mientras que el 43 % de los niños y niñas (13) no lo hacen.

Participan: 05	No participan: 11
Participan cuando se les llama: 08	Faltaron a clases: 06



Del gráfico podemos decir que el 17 % de los niños y niñas (05) participan activamente durante las sesiones de clase, participan cuando se les llama 27 % de los niños y niñas (08) mientras que el 38 % de los niños y niñas (11) no lo hacen.

### Resultados después de dos meses de haber aplicado los juegos pedagógicos en aula:

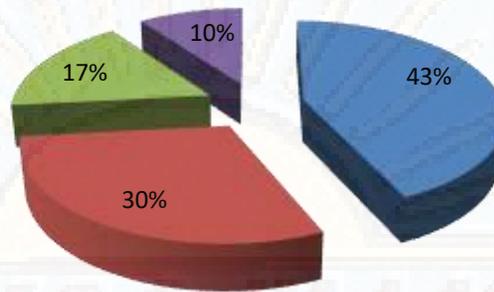
Participan: 13

No participan: 09

Participan cuando se les llama: 05

Faltaron a clases: 03

### Niños del aula 4 años "A"



En el gráfico anterior se aprecia que el 43 % de los niños y niñas (13) participan activamente durante las sesiones de clase, participan cuando se les llama 17 % de los niños y niñas (05) mientras que el 30 % de los niños y niñas (9) no lo hacen.

Participan: 06

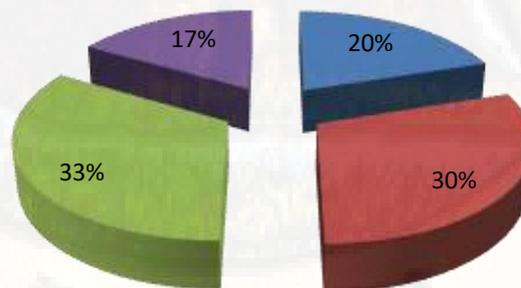
No participan: 09

Participan cuando se les llama: 10

Faltaron a clases: 05

### Niños del aula 4 años "B"

■ Participan ■ No participan ■ Participan cuando se les llama ■ Faltaron al aula



En el gráfico anterior se aprecia que el 20 % de los niños y niñas (6) participan activamente durante las sesiones de clase, participan cuando se les llama 33 % de los niños y niñas (10) mientras que el 30 % de los niños y niñas (9) no lo hacen.

### Resultados al finalizar la aplicación de los juegos pedagógicos en el aula:

Participan: 22	No participan: 03
Participan cuando se les llama: 04	Faltaron a clases: 01



Participan: 08	No participan: 07
Participan cuando se les llama: 11	Faltaron a clases: 04



#### 4.2. Desarrollo de estrategias.

Se desarrollaron las estrategias cualitativas, al observar las vivencias y experiencias de los niños y niñas en estudio; esta estrategia nos dio como resultados datos descriptivos referentes a la aplicación de los juegos pedagógicos a los estudiantes de 04 años de educación inicial de la I.E N° 22240 del distrito de Chíncha Alta.

#### 4.3. Actividades e instrumentos empleados.

Se realizaron:

##### a) Observación directa.

Luego de aplicar la observación directa se pudo comprobar en un inicio que tanto los niños y niñas de 4 años del aula "A" y "B" tenían un alto porcentaje de estudiantes que ante las acciones de diálogo en equipo, participaron espontáneamente, se observó la

presentación oral de cada estudiante; entre otras acciones ambas secciones presentaban un 43% y 38% de no participación por parte de niños y niñas; es decir, existía una cantidad bastante considerable de estudiantes que tenían temor o dificultad alguna para la participación espontánea.

También se pudo observar en un inicio que tanto en el aula de niños de la sección "A" y la sección "B" existían un promedio de 17% de ausencia de escolares; es decir recurrentemente faltaban a clases un promedio de 4 a 6 estudiantes por día.

Luego de dos meses de aplicar los juegos pedagógicos en el aula se observa notoriamente un cambio en los datos de origen; ahora existe un incremento de 6% en el índice de niños que participan espontáneamente en el aula de clases respecto al aula de aplicación de los juegos didácticos; es decir el aula de 04 años "A".

En el aula donde no se aplicaron los juegos pedagógicos solo se pudo observar un crecimiento del 3% de estudiantes que participaron espontáneamente en las sesiones de aprendizaje.

Al culminar la aplicación de los juegos pedagógicos, luego de 09 meses de trabajo se pudo observar notoriamente como los estudiantes crecieron de 23% a 73% la participación espontánea durante la aplicación de las diversas sesiones de aprendizajes respecto a los estudiantes del aula piloto, niños de educación inicial aula 04 años "A".

En el aula 04 años "B" se pudo observar una variación de 17% a 27% la participación espontánea de los estudiantes en forma espontánea en todas las sesiones de aprendizajes.

Algo muy interesante luego de aplicar los juegos pedagógicos; se observó que la inasistencia de los estudiantes al aula de clases se redujo considerablemente.

**b) La entrevista.**

Se pudo aplicar una entrevista de campo directa a las docentes de ambas secciones de educación inicial, aula 04 años "A" y "B".

A la pregunta realizada:

- ¿Tiene conocimiento de los juegos pedagógicos en el aula?
- Se obtuvo como resultado que ambas docentes solo conocían algunos juegos pedagógicos de aplicación en el aula de educación inicial.
- Ante la pregunta realizada:
- ¿Aplica usted los juegos pedagógicos en su aula?

Se obtuvo como respuesta que en algunas oportunidades se aplicaba algunos de los juegos pedagógicos tanto en el aula "A" y "B".

**c) Referencias bibliográficas.**

Se realizaron diversas lecturas de textos referente a habilidades sociales, textos referente a la psicología en la educación inicial, textos referente a la pedagogía y el juego en niños de edad preescolar, y de igual manera se realizó lecturas y análisis de algunas tesis de investigación respecto al tema de nuestro trabajo académico, estas referencias bibliográficas nos sirvieron como base para realizar las comparaciones de nuestras conclusiones con la de diversos autores tanto nacionales como internacionales.

**4.4. Logros alcanzados.**

- a) Conocimiento y manejo de los juegos pedagógicos en los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la I.E. N° 22240 del distrito de Chíncha Alta, 2018.
- b) Mejora en el desarrollo de las habilidades personales de los niños y niñas de 04 años de la I.E. N° 22240 del distrito de Chíncha Alta.

- c) Apoyo a los docentes de la I.E. 22240 para la aplicación de los juegos pedagógicos durante las sesiones de clases.
- d) Incremento de las metas de atención en educación inicial de la I.E. N° 22240 para el año 2019.
- e) Aceptación de toda la comunidad educativa respecto a la aplicación de los juegos pedagógicos en los estudiantes de 04 años de la institución educativa en mención.

#### **4.5. Discusión de resultados.**

Los resultados de la observación respecto al nivel de desarrollo de las habilidades personales de los niños y niñas de la I.E. N°22240 nivel inicial de la provincia de Chinchá Alta reflejaban que los estudiantes se ubican en el nivel inicio y en proceso, teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se procedió a aplicar los juegos pedagógicos en el aula 04 años.

Tal como lo menciona Cueto (2007): Al enseñar un juego los maestros deberán tener en cuenta las siguientes recomendaciones para que se obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que, asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños: Tenga paciencia al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo, reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite, sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo, esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego, reconozca lo bueno y siempre espere que cada uno, de lo mejor que puede hacer, los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso, esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación, dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de usted solamente, recuerde todos los detalles del juego, no cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, en los juegos de competencia, anuncie el resultado, no presente juegos de la misma organización y tono en un solo período, no saque del juego a los niños que

pierden, no obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo, cada vez que va enseñar el juego repáselo antes, mantenga el interés en el juego, etc., tenga paciencia. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.

Los resultados de la observación luego de aplicar los juegos pedagógicos en los estudiantes del nivel inicial de la I.E. N° 22240 del distrito de Chíncha Alta indican que el nivel promedio de desarrollo de las habilidades personales superó las expectativas del grupo de estudio; es decir, después de aplicar los juegos pedagógicos durante las sesiones de clases se logró observar muchos niños con mayor interés y mayor grado de confianza para dialogar, socializarse y participar durante las sesiones de clases en el aula y fuera de ella.

Tal como lo indica Crisólogo (1999) manifiesta: “El juego implica un conjunto organizado de comportamientos que tiene la finalidad de servir tanto para el desarrollo psicomotriz como para el aprendizaje de posteriores comportamientos adultos. El juego tiene una importancia esencial en la vida del niño, tan esencial como en la vida del adulto lo es la actividad y el trabajo”. (p. 253).

Estos resultados confirman la investigación hecha por Ortega (1992: 20) nos dice que el juego infantil contribuye constituye una plataforma de encuentro entre de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto es una ocasión de aprendizaje y comunicación. Menciona en su investigación que el niño al jugar va a tener una relación con otras personas quienes le permitirán crear lazos con la sociedad y su contexto real, de igual manera va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. En conclusión para el presente autor el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

## CONCLUSIONES

Al término del trabajo académico, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se ha logrado determinar que el nivel de importancia de los juegos pedagógicos que favorecen el desarrollo de habilidades personales de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 22240, en la dimensión autonomía, es alto. Antes de la aplicación de los juegos pedagógicos se encontraban con un promedio bajo, debido a la poca utilización de los juegos pedagógicos, durante las sesiones de clase. Posteriormente luego niños demuestran mayor autonomía; expresan con seguridad sus opiniones
2. También se logró determinar que el nivel de importancia de los juegos pedagógicos que favorecen el desarrollo de habilidades personales de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 22240, en la dimensión destreza, es alto. Para la prueba de salida se encontró que el promedio del nivel de desarrollo de las habilidades personales en los niños y niñas de cuatro años mejoró significativamente en comparación al primero, debido a la utilización de los juegos pedagógicos durante las sesiones de clase. Se observa que los niños eligen los juegos y juegan siguiendo consignas y reglas establecidas por los mismos o de otra persona.
3. Así mismo se logró determinar que el nivel de importancia de los juegos pedagógicos que favorecen el desarrollo de habilidades personales de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 22240, en la dimensión comunicación, es alto. Se observa que los niños comunican con naturalidad y con sus propias palabras, sus sentimientos, deseos e ideas para transmitir mensajes de juego, a sus compañeros.
4. Los juegos pedagógicos como estrategia es altamente importante en el desarrollo de las habilidades personales de los niños de 04 años de la Institución Educativa N° 22240 del distrito de Chincha Alta, en cada una de sus dimensiones: autonomía, destreza y comunicación. Lo cual se evidencia en los resultados estadísticos.

## RECOMENDACIONES

1. A la directora de la I.E. N°22240 del distrito de Chincha Alta; propiciar el uso de los juegos pedagógicos durante el desarrollo de las actividades de aprendizajes ya que contribuye a la socialización de los aprendizajes.
2. A la UGEL Chincha; desarrollar talleres de capacitación docente donde se propicie el uso de los juegos pedagógicos en el desarrollo de las actividades educativas, ya que son estimulantes para propiciar el desarrollo de las habilidades sociales durante la construcción de sus aprendizajes.
3. A los especialistas de educación inicial; desarrollar talleres de capacitación utilizando los diversos tipos de juego en el desarrollo de las actividades educativas, ya que ayuda al desarrollo cognitivo, psicomotor y afectivo de los estudiantes.
4. A las directoras y docentes de educación inicial del ámbito de la provincia de Chincha; propiciar el uso de la actividad del juego en el desarrollo de las actividades educativas, ya que constituye una estrategia fundamental para el desarrollo de la socialización de los estudiantes dentro y fuera de las aulas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arévalo y Carreazo (2016) *“El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del Hogar Infantil Asociación de padres de familia de “Pasacaballo”*

Cordova, I. (2014). *El proyecto de investigación cuantitativa*. Lima.

Cuba (2015). *“Hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de Santa Clara”*

San Marcos, J. (2003). *El juego y la ludoteca*.

García, P.A. (2013) *Juegos Educativos para el Aprendizaje de las Matemáticas*.

Gonzales, F. (2013). *Webscolar. Definiciones de comunicación según diferentes autores*.  
<https://www.webscolar.com/definiciones-de-comunicacion-segun-diferentes-autores>.  
Fecha de consulta: 4 de febrero de 2020.

Hernández, Fernández y Baptista (2007). *Metodología de la investigación científica*. México D.F.:  
Edit. Mc Graw Hill.

Hinnawi.(2010). *Juegos y recreación*. Caracas

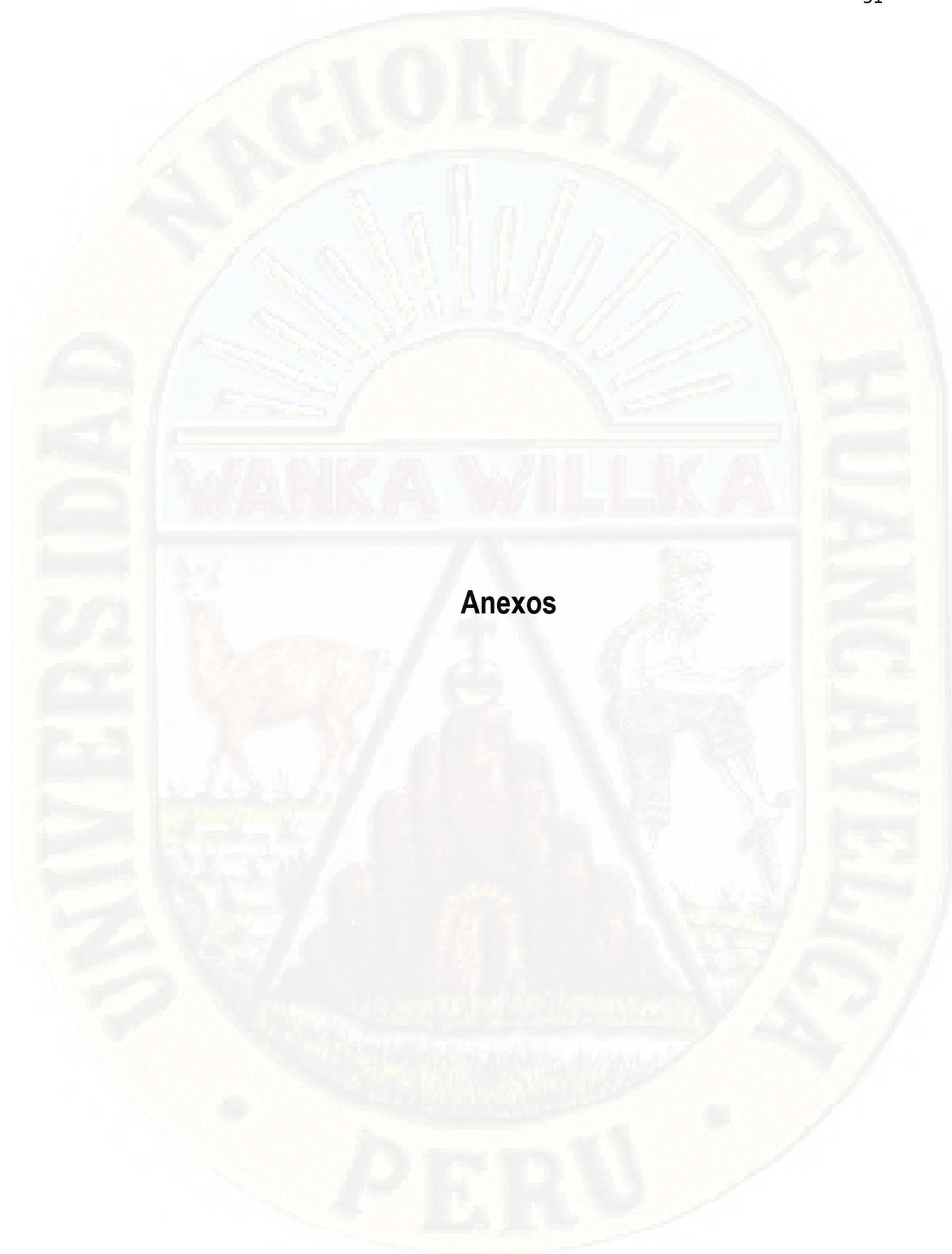
Kerlinger, F (2002). *Investigación del comportamiento*. Mexico: 4ta Ed. McGraw-Hill.

Mexico:McGraw-Hill/Interamericana Editores.

Mendoza, Y. (2015). *Los juegos pedagógicos en el desarrollo de las habilidades personales en los niños de cinco años de la I.E. N° 269 de la aldea infantil en el departamento de Huancavelica- 2015*. Huancavelica.

Ospina (2015). *“El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel pre escolar”*

- Otero (2015). *“El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao”*
- Papalia, D. (2001). *Desarrollo Humano*. Bogotá, Colombia: McGraw-Hill.
- Pavia, V. (2016). *Reflexiones sobre los juegos infantiles populares*, Buenos Aires.
- Pérez, J. & Merino, M. (2008) Actualizado: 2012. Definicion.de: Definición de habilidad (<https://definicion.de/habilidad/>)
- Piaget, J (2000). *Teorías cognitivas y Educación*
- Raffino, M. (2008) *“Destreza”* Para: Concepto.de. Disponible en: <https://concepto.de/destreza/>. Argentina Consultado: 04 de febrero de 2020. Fuente: <https://concepto.de/destreza/#ixzz6D0T2j3wQ>
- San Marcos, J. (2003). *El juego y la ludoteca*
- Sarmiento, & Martinez. (2010) *“Actividades lúdicas para la utilización de los juegos infantiles”*. Mexico.
- Sepúlveda, G. (2003) *Autonomía moral: una posibilidad para el desarrollo humano desde la ética de la responsabilidad solidaria*. Revista de Psicología de la Universidad de Chile, Vol. XII, No. 1: 27-35.
- Tamayo. (1997). *El proceso de la investigación científica*. México:Editorial Limusa.
- Ucha, F. (2008) Sitio: Definición ABC | Fecha: noviembre. 2008 | URL: <https://www.definicionabc.com/general/habilidad.php>
- Vanesa, P.L. (2011). *El juego en Educación Infantil*. <http://www.auladelpedagogo.com/2011/01/el-juego-en-educacion-infantil/>



**Anexos**

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA VARIABLE JUEGOS PEDAGÓGICOS**

SECCIÓN: \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_

SEXO: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

**Instrucciones:** Marque la respuesta correcta. Gracias por tu colaboración.**I. DIMENSIÓN AUTONOMÍA**

1. ¿Usa materiales como: aros, colchonetas y pelotas con autonomía?  
Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )
2. ¿Demuestra autonomía al participar en los juegos?  
Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )
3. ¿Practica con autonomía hábitos de actitudes relacionados con el bienestar seguridad e higiene?  
Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )
4. ¿Regula su propio comportamiento en situaciones de juego?  
Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )
5. ¿Actúa con seguridad iniciativa y autonomía en las actividades realizadas?  
Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )
6. ¿Participa con habilidad en la toma de acuerdos para resolver conflictos?  
Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )

**II. DIMENSIÓN DESTREZA**

7. ¿Corre en diferentes direcciones (izquierda derecha) con autonomía?  
Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )

8. ¿Camina rápido, lento, corto, largo según las indicaciones del juego, demostrando autonomía?

Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )

9. ¿Practica las normas de los juegos con responsabilidad y habilidad?

Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )

10. ¿Establece relaciones entre objetos de su medio de acuerdo con sus propiedades con habilidad y creatividad?

Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )

### III. DIMENSIÓN COMUNICACIÓN

11. ¿Comunica sus sentimientos deseos e ideas ajustándose a los diferentes contextos o situaciones?

Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )

12. ¿Utiliza creatividad las diferentes formas de representación y comunicación (dibujo, gestos y musical)?

Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )

13. ¿Dice, con sus propias palabras cuando quiere comunicarse con sus compañeros?

Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )

14. ¿Comunica lo que gusta o le disgusta del juego realizado?

Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )

15. ¿Produce o utiliza símbolos sencillos para transmitir mensaje de juego?

Siempre ( ) a veces ( ) nunca ( )

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

“Los juegos pedagógicos como estrategia en el desarrollo de las habilidades personales de los niños de 04 años de la Institución Educativa N° 22240 del distrito de Chincha Alta.”

PROBLEMA	OBJETIVO	VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
¿Cuál es la importancia de los juegos pedagógicos como estrategia en el desarrollo de las habilidades personales de los niños de 04 años de la Institución Educativa N° 22240 del distrito de Chincha Alta?	<u>GENERAL</u>			
	Determinar la importancia de los juegos pedagógicos como estrategia en el desarrollo de las habilidades personales de los niños de 04 años de la Institución Educativa N° 22240 del distrito de Chincha Alta		Autonomía	Practica diversos juegos para desarrollar sus habilidades personales-
	<u>ESPECÍFICOS</u>			
	a. Determinar la importancia de los juegos pedagógicos como estrategia que favorecen el desarrollo de las habilidades personales en la dimensión <b>destreza</b> en los niños y niñas de 04 años de edad de la Institución Educativa N°22240 del distrito de Chincha Alta	Habilidades personales	Destreza	Mejora sus destrezas personales en torno a su contexto.
	b. Determinar la importancia de los juegos pedagógicos como estrategia que favorecen el desarrollo de las habilidades personales en la dimensión <b>autonomía</b> en los niños y niñas de 04 años de edad de la Institución Educativa N°22240 del distrito de Chincha Alta.			Se expresa en forma fluida al desarrollar sus habilidades personales.
	c. Determinar la importancia de los juegos pedagógicos como estrategia que favorecen el desarrollo de las habilidades personales en la dimensión <b>destreza</b> en los niños y niñas de 04 años de edad de la Institución Educativa N°22240 del distrito de Chincha Alta		Comunicación	



Estudiantes de 04 años de la I.E. N° 22240 realizando actividades de juegos pedagógicos en la pizarra del aula de clases

