

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



**Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211
Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023**

Tesis

Para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora:

Br. Yennyret Elineydy Carrillo Pariaton

Tumbes, 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dra. Kateriny Barrientos Pacherras De Guevara. (presidenta)

Mg. Lady Shirley Minaya Becerra (secretaria)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (vocal)

Tumbes, 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



**Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211
Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023**

Los suscritos declaramos que la tesis es original en su contenido y
forma

Br. Yennyret Elineydy Carrillo Pariaton (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoó (Asesor)

Tumbes, 2024

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los treinta días del mes de julio del dos mil veinticuatro, siendo las once y media de la mañana, en el auditorio de la Facultad de Ciencias Sociales de la universidad Nacional de Tumbes – Ciudad Universitaria, el jurado calificador designado con Resolución N°006-2024/UNTUMBES-FACSO-D, conformado por la Dra. Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara (presidenta), Mg. Lady Shirley Minaya Becerra (secretaría) y Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Vocal), reconociendo en la misma resolución además, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. Se procedió a evaluar, calificar y deliberar la sustentación del informe final de la tesis, titulada: "JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN LA I.E. INICIAL N° 211 VIRGEN INMACULADA CONCEPCIÓN, MATAPALO 2023", para optar el título profesional de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL., presentado por la:

Br. YENNYRET ELINEYDY CARRILLO PARIATON

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas, por parte de la sustentante y después de la deliberación, el jurado según el artículo 75. Del Reglamento de Tesis para pregrado y posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la Br. Yennyret Elineydy Carrillo Pariaton, aprobada por unanimidad, con calificativo de BUENO.

En consecuencia, queda expedita para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del título profesional de Licenciada en Educación Inicial, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N°30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad de Tumbes.

Siendo las doce y media del mismo día, se dio por concluido el acto académico, los miembros del jurado procedieron a firmar el acta correspondiente.

Dra. Kateriny Barrientos Pacherras De Guevara
DNI N°00248073
Código ORCID: 0000-0002-0920-8938
Presidente

Tumbes, 30 de julio del 2024

Mg. Lady Shirley Minaya Becerra
DNI N°42535101
Código ORCID: 0000-0002-4408-3093
Secretaria

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
DNI N°00230120
Código ORCID: 0000-0003-2262-1003
Vocal

C.c
- Jurado (3)
- Asesor
Interesado
- Coasesor (es)
- Archivo (Decanato)

INFORME TURNITIN

Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211
Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	18%	1%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
5	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

9	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	www.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
14	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1 %
15	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
17	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

21	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	1library.co Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to National University College - Online Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	<1 %
26	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
27	intra.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

Dedicatoria

A mis padres: Eladio y Magaly, que siempre están conmigo en todo momento, por su infinito amor, cariño, esfuerzo y apoyo incondicional que me brindan para que logre ser una gran profesional. Infinitas gracias papi y mami por siempre inculcarme buenos principios y valores.

A ti compañero de vida Antonio que siempre estás ahí pendiente dándome ánimos para que siga y no decaiga, gracias por tu gran amor, cariño y paciencia.

A mis hermanos: Cleython y Paolo, a mi sobrino Iker gracias por siempre estar ahí para mi cuando más los necesito, brindándome buenos ánimos para seguir.

Agradecimiento

Mi agradecimiento al Doctor Oscar La Rosa Feijoo, por todo el apoyo brindado durante la ejecución de proyecto.

A todos los docentes de la universidad que impartieron sus conocimientos y consejos durante mis años de estudio y formación académica.

A las maestras de la institución educativa, quienes me brindaron todas las facilidades en la ejecución de mi investigación.

ÍNDICE GENERAL

I. INTRODUCCIÓN	16
II. REVISION LITERARIA.....	20
II. MATERIALES Y MÉTODOS	32
3.1. Formulación de la hipótesis y definición de las variables.....	32
3.1.1. Formulación de la hipótesis.....	31
3.1.2. Variables.....	31
3.2. Tipo y diseño de la investigación.....	32
3.2.1. Tipo.....	32
3.2.2. Diseño de investigación	32
3.3. Población y muestra.....	33
3.3.1. Población	33
3.3.2. Muestra	33
3.4. Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	34
3.4.1. Métodos	34
3.4.2. Técnicas e instrumentos	35
3.4.3. Validación y confiabilidad del instrumento.....	36
3.4.4. Procesamiento de datos	37
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	38
4.1. Análisis descriptivo.....	38
4.2. Análisis correlacional	62
4.3. Baremo	66
4.4. Discusión de resultados.....	74
V. CONCLUSIONES	77
VI. RECOMENDACIONES.....	78
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79
ANEXOS	84
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	85
Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables.....	86
Anexo 3: instrumento de recolección de datos	88
Anexo 4: Autorización para ejecución de tesis	91
Anexo 5: evidencias	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>¿Participa en juego de roles mediante actividades relacionadas al juego de representatividad?.....</i>	38
Tabla 2	<i>¿Toma la iniciativa para iniciar el juego de roles?</i>	39
Tabla 3	<i>¿Desarrolla diversas habilidades deportivas?</i>	40
Tabla 4	<i>¿Presta atención cuando se les está explicando las reglas de juego? ...</i>	41
Tabla 5	<i>¿Coopera con sus compañeros en las diferentes actividades motrices a nivel de motivación del juego simbólico?.....</i>	42
Tabla 6	<i>¿Propone ideas nuevas en situaciones de juego simbólico?.....</i>	43
Tabla 7	<i>¿Ante un determinado problema en grupo, el niño busca soluciones?...</i>	44
Tabla 8	<i>¿Es tolerante ante situaciones que lo sacan de contexto?</i>	45
Tabla 9	<i>¿Propone nuevos juegos que le gustaría realizar?.....</i>	46
Tabla 10	<i>¿Usa recursos o materiales para crear juegos motrices?.....</i>	47
Tabla 11	<i>¿Crea sus propias historias a partir de un juego?.....</i>	48
Tabla 12	<i>¿Se involucra en la creación de sus historias?.....</i>	49
Tabla 13	<i>¿Se muestra feliz cuando termina un trabajo?</i>	50
Tabla 14	<i>¿Demuestra alegría al lograr ciertas tareas?.....</i>	51
Tabla 15	<i>¿Genera iniciativas para valorar su motivación a fin de lograr un óptimo aprendizaje?</i>	52
Tabla 16	<i>¿Refleja aspectos de confianza para desarrollar sus actividades académicas y alcanzar un favorable aprendizaje?</i>	53
Tabla 17	<i>¿Demuestra habilidad para relacionar número cantidad?.....</i>	54
Tabla 18	<i>¿Cuenta sus experiencias vividas en casa?.....</i>	55
Tabla 19	<i>¿Pone en práctica los juegos y/o actividades realizadas?.....</i>	56
Tabla 20	<i>¿Hace mención del procedimiento o ejecución de un determinado trabajo realizado anteriormente?.....</i>	57
Tabla 21	<i>¿Participa dando opiniones claras ante los demás?.....</i>	57
Tabla 22	<i>¿Le gusta participar y ayudar a sus demás amigos en las diferentes situaciones de juego?</i>	59
Tabla 23	<i>¿Demuestra la práctica de valores en el aula?.....</i>	60
Tabla 24	<i>¿Respeto el niño (a) las opiniones de los demás?</i>	61

Tabla 25	<i>Correlación entre las variables juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023</i>	62
Tabla 26	<i>Correlación entre la variable juego libre y la dimensión motivación de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023</i>	63
Tabla 27	<i>Correlación entre la variable juego libre y la dimensión conocimiento de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023</i>	64
Tabla 28	<i>Correlación entre la variable juego libre y la dimensión hábitos de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023</i>	65
Tabla 29	<i>Resultados de la variable Juego libre</i>	66
Tabla 30	<i>Resultados de la dimensión Juego de roles</i>	67
Tabla 31	<i>Resultados de la dimensión Juego simbólico</i>	68
Tabla 32	<i>Resultados de la dimensión Creatividad</i>	69
Tabla 33	<i>Resultados de la variable Aprendizaje</i>	70
Tabla 34	<i>Resultados de la dimensión Motivación</i>	71
Tabla 35	<i>Resultados de la dimensión Conocimiento</i>	72
Tabla 36	<i>Resultados de la dimensión Hábitos mentales</i>	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	<i>Juego de roles mediante actividades al juego de representatividad.</i>	38
Figura 2	<i>Iniciativa para iniciar el juego de roles.</i>	39
Figura 3	<i>Habilidades deportivas.</i>	40
Figura 4	<i>Atención a la explicación de las reglas de juego.</i>	41
Figura 5	<i>Actividades motrices a nivel de motivación del juego simbólico.</i>	42
Figura 6	<i>Ideas nuevas en situaciones de juego simbólico.</i>	43
Figura 7	<i>Soluciones ante un determinado problema.</i>	44
Figura 8	<i>Tolerancia ante situaciones que lo sacan de contexto.</i>	45
Figura 9	<i>Nuevos juegos que le gustaría realizar.</i>	46
Figura 10	<i>Recursos o materiales para crear juegos motrices.</i>	47
Figura 11	<i>Creación de propias historias a partir de un juego.</i>	48
Figura 12	<i>Creación de sus historias.</i>	49
Figura 13	<i>Felicidad cuando termina un trabajo.</i>	50
Figura 14	<i>Alegría al lograr ciertas tareas.</i>	51
Figura 15	<i>Iniciativas para valorar su motivación.</i>	52
Figura 16	<i>Aspectos de confianza para desarrollar sus actividades académicas.</i>	53
Figura 17	<i>Habilidad para relacionar número cantidad.</i>	54
Figura 18	<i>Experiencias vividas en casa.</i>	55
Figura 19	<i>Juegos y/o actividades realizadas.</i>	56
Figura 20	<i>Procedimiento o ejecución de un determinado trabajo.</i>	57
Figura 21	<i>Participación dando opiniones claras ante los demás.</i>	58
Figura 22	<i>Diferentes situaciones de juego.</i>	59
Figura 23	<i>Práctica de valores en el aula.</i>	60
Figura 24	<i>Respeto el niño (a) las opiniones de los demás.</i>	61

RESUMEN

El presente estudio, se denomina “Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023”; el cual plantea como objetivo general, determinar la relación del juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023; planteando como hipótesis general que, el juego libre se relaciona significativamente con el aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023. La investigación ha sido de tipo aplicada con nivel descriptivo – correlacional de corte transversal, de acuerdo con información confiable y consistente al haber investigado el juego libre y el aprendizaje para poder alcanzar los objetivos planteados; cuyos datos obtenidos son relevantes en las variables independiente y dependiente. Se aplicó el diseño de investigación no experimental, donde los resultados reflejan que el p valor es menor a 0,01 (alfa); por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación; por lo consiguiente, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que, el juego libre se relaciona significativamente con el aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023. Con respecto al coeficiente de correlación rho de Pearson 0,638, indica una relación positiva, alta y además significativa entre las variables de estudio. Concluyendo que, el juego libre se relaciona significativamente con el aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.

Palabras clave: aprendizaje, competencias, enseñanza, estrategias, juego.

ABSTRACT

The present study is called "Free play and learning of children in the I.E. Initial No. 211 Virgin Immaculate Conception, Matapalo 2023"; which proposes as a general objective, to determine the relationship between free play and children's learning in the I.E. Initial No. 211 Virgin Immaculate Conception, Matapalo 2023; posing as a general hypothesis that free play is significantly related to children's learning in the I.E. Initial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023. The research has been applied with a descriptive level - cross-sectional correlational, according to reliable and consistent information having investigated free play and learning in order to achieve the stated objectives; whose data obtained are relevant to the independent and dependent variables. The non-experimental research design was applied, where the results reflect that the p value is less than 0.01 (alpha); Therefore, the research hypothesis is accepted; Therefore, there is sufficient statistical evidence to affirm that free play is significantly related to children's learning in I.E. Initial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023. Regarding the Pearson rho correlation coefficient of 0.638, it indicates a positive, high and also significant relationship between the study variables. Concluding that, free play is significantly related to children's learning in the I.E. Initial No. 211 Virgin Immaculate Conception, Matapalo 2023.

Keywords: learning, skills, teaching, strategies, game.

I. INTRODUCCIÓN

El presente estudio, permitirá abordar los aspectos teóricos, conceptuales e interpretativos relacionados con el juego libre, que se considera esencial para el proceso educativo, precisando su principal problema en la falta de un enfoque adecuado en el juego libre, lo que puede afectar negativamente el desarrollo de los estudiantes en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, ocasionado que el aprendizaje de los niños se vincule directamente con el juego libre.

Las instituciones educativas del nivel inicial en el contexto del currículo nacional vigente, se amparan por los lineamientos establecidos mediante competencias que el Ministerio de Educación consigna en cada una de las áreas académicas. En tal sentido el juego libre es una de las estrategias esencial e importante que cada docente aplica en sus sesiones de aprendizaje para alcanzar el logro previsto en su planificación y portafolio respectivo. Sin embargo, los niños muestran ciertas debilidades en sus iniciativas las cuales parten desde hogar, por tal razón en el presente estudio se estará abordando los criterios que se necesitan para optimizar el aprendizaje mediante el juego libre de manera que se permita una adecuada aplicación del aprendizaje en los niños.

Al respecto se muestra la relevancia del juego libre en el aprendizaje de los niños, de acuerdo a competencias establecidas, denotando lo siguiente:

Jaramillo (2023) en su estudio precisó que, juego libre se caracteriza por la expresión espontánea del niño, ya sea de forma autónoma o con la ayuda de un acompañante, siempre y cuando sea el propio deseo del niño el que lo impulse, sin restricciones ni influencias externas. Este tipo de juego favorece el desarrollo integral de las capacidades del infante. Asimismo, se destaca que el juego libre es fundamental en el contexto educativo inicial, ya que contribuye significativamente al proceso de aprendizaje de los niños, al tiempo que respeta su necesidad innata de disfrutar y divertirse mientras aprenden, especialmente cuando se utiliza como estrategia pedagógica. (p. 34)

Soloaga (2020) en su investigación destacó la importancia del juego libre como una actividad fundamental en el desarrollo de los niños, ya que, durante las primeras etapas de su vida, este proceso favorece la creación de un gran número de

conexiones neuronales en el cerebro, contribuyendo así a su aprendizaje. Se subraya que el juego es una actividad crucial para estimular la formación de estas conexiones cerebrales, tanto cuando el niño juega en compañía de otros niños como cuando lo hace de manera individual. (p. 22)

Gavilanes y Salazar (2022) en su investigación planteó como propósito principal, determinar el impacto del juego simbólico en el fomento del aprendizaje colaborativo en niños de 4 a 5 años en el nivel inicial II. Adoptando un enfoque mixto que incorporó elementos cualitativos y cuantitativos, así como métodos bibliográficos y experimentales, utilizaron encuestas, entrevistas y observaciones como herramientas de recolección de datos. Su muestra consistió en 45 participantes. Los hallazgos finales revelaron que el 75% de los docentes encuestados expresaron un fuerte acuerdo respecto a la capacidad de los juegos de roles para mejorar la colaboración en el aprendizaje entre los estudiantes. Como conclusión, se subrayó el papel crucial de los juegos simbólico en el estímulo de la imaginación infantil y, por ende, en el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo.

Carcausto (2022) en su estudio, indicó como objetivo principal investigar si la implementación del juego libre en áreas específicas podría mejorar el rendimiento en matemáticas en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 76 en Azángaro, Puno, en el año 2022. De enfoque cuantitativo, de tipo explicativo, la metodología se basó en el uso de cuestionarios. La muestra estuvo compuesta por 19 niños de esta edad. Como resultado, el 84% de los niños se relacionan en un nivel inicial de aprendizaje. Como conclusión, se confirmó la hipótesis (H1) con un nivel de significancia de $000 < 0.05$; en efecto se confirmó que el rendimiento académico de los niños de cinco años se mejora en función de la implementación del juego libre en las competencias y logros del aprendizaje, constatando que cada niño percibe y demuestra su mejor condición en conocimientos.

El trabajo de investigación, es importante ya que demostrará la relación entre el juego libre y el aprendizaje de los niños. Estos factores influyen en la implementación de los procedimientos y políticas en la Institución Educativa Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción a través de sus actividades educativas. Esto se evaluará teniendo en cuenta la participación en el juego individual y grupal, la

creatividad, la motivación, el conocimiento y los hábitos mentales en la medición del juego libre en este estudio.

Ha sido estudiado preliminarmente un diagnóstico situacional en el en el ámbito educativo, centrándose en las actividades relacionadas con el juego libre. Este análisis ha permitido identificar una necesidad esencial: la importancia de establecer rutinas y prácticas que fomenten un juego libre más enriquecedor y formativo. Esta necesidad surge de la imperativa tarea de mantener el proceso de aprendizaje de estos niños al día y en línea con los estándares educativos actuales.

El objetivo de investigación, es determinar la relación del juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023, para lo cual se estarán aplicando los respectivos aspectos metodológicos que permitirán obtener resultados y de esta manera contribuir académicamente con el sector educativo.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

En el presente capítulo se indica el detalle de las investigaciones que han permitido ser estudiadas para sostener el trabajo de investigación en el orden siguiente:

Simbaña (2022) llevó a cabo una investigación titulada "Juego libre y socialización en los niños y niñas de Inicial II de una Unidad Educativa en el Valle de los Chillos", con el propósito de examinar el impacto del juego libre como un espacio significativo de interacción en el proceso de socialización infantil. Utilizando una metodología mixta de enfoque básico y diseño descriptivo, empleó diversas técnicas como encuestas, diarios de campo, observación y entrevistas. La muestra consistió en 18 niños y niñas de 4 a 5 años, así como 3 docentes mujeres del nivel de Inicial II de una escuela en el Valle de los Chillos. Los hallazgos revelaron que el 70% de los docentes participan en la actividad. Como resultado, se concluyó que el juego libre es una de las actividades más estimulantes para los niños y facilita un proceso de socialización espontáneo y placentero. (p. 9)

Cortez (2020) en su estudio titulado "Prácticas lúdicas presentes en el juego en investigaciones relacionadas con la Primera Infancia", planteó como objetivo general de reflexionar sobre las prácticas lúdicas en el juego en contextos de investigación relacionados con la Primera Infancia. Utilizando un enfoque cuantitativo-cualitativo y un diseño descriptivo, correlacional y explicativo, empleó encuestas y observación para recopilar datos. La población y muestra estudiadas fueron niños y niñas en la etapa de Primera Infancia. Los hallazgos revelaron que el proceso de enseñanza y aprendizaje se centra predominantemente en estrategias memorísticas, la transcripción de temas en cuadernos escolares y la concepción abstracta del conocimiento, representando un 90%. En resumen, se destacó la importancia de los aspectos teóricos relacionados con las prácticas lúdicas en el juego para comprender el papel del juego en el aprendizaje y la concentración de los niños en la primera infancia, subrayando su relevancia en la formación docente. (p. 12)

Jiménez y Montoya (2019) llevaron a cabo un estudio titulado "El juego como herramienta de aprendizaje en todas las dimensiones de los niños y niñas en primera infancia", con el objetivo principal de describir cómo el juego se integra en

las distintas áreas del desarrollo de los niños y niñas del CDI Alfareros de Sueños y su influencia en los procesos de aprendizaje. Utilizaron un enfoque tanto cuantitativo como cualitativo, junto con un diseño descriptivo y explicativo básico, y emplearon cuestionarios y una guía de observación como instrumentos de recopilación de datos. La muestra consistió en 25 estudiantes. Los resultados revelaron que el 50% del grupo estaba en proceso de transición exitosa hacia la etapa preescolar. Como conclusión, se destacó que el juego atraviesa las diferentes dimensiones del desarrollo cuando se lleva a cabo de manera intencionada y considerando las necesidades individuales de los niños y niñas. (p. 9 – 10)

Condori (2022) en su investigación titulada "Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una institución educativa inicial de Puno, 2021", se planteó como objetivo principal investigar la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje significativo de los niños en una Institución Educativa Inicial Melgar de Puno. Se utilizó un enfoque cuantitativo y aplicado, con un diseño hipotético deductivo y correlacional, recolectando datos mediante un cuestionario. La muestra estuvo compuesta por 50 niños de educación inicial, representativos del conjunto estudiantil. Los resultados arrojaron un alfa de Cronbach de 0,817, y revelaron que solo el 2,0% de los niños participaba en juegos tradicionales, sin evidenciar un aprendizaje significativo. Se concluyó que la integración de estos juegos impacta en el aprendizaje significativo de los niños. (p. 7)

Cuellar (2022) en su estudio titulado "Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021", planteó como objetivo, determinar la influencia de los juegos tradicionales en el logro del aprendizaje de los niños en nivel inicial en dicha institución educativa durante el año 2021. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativa-cualitativa, con un enfoque correlacional y un proceso estadístico, utilizando un cuestionario como instrumento de recolección de datos. La población y muestra del estudio consistieron en 33 estudiantes. Los resultados finales mostraron que el 18,2% de los participantes consideró que los juegos tradicionales estaban muy bien relacionados con los logros de aprendizaje, y otro 9,1% los consideró bien relacionados. Como conclusión, los juegos tradicionales influyen en el logro del

aprendizaje de los niños en nivel inicial en la Institución Educativa Apurímac en el año 2021. (p. 7)

Ramos (2021) en su estudio "El juego al aire libre y su relación con el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021", indicó como objetivo principal, determinar si el juego al aire libre se relaciona con el aprendizaje en el área de matemáticas en niños de cinco años en dicha institución educativa. Utilizando un enfoque cuantitativo descriptivo-correlacional y un diseño no experimental, se aplicó un cuestionario como herramienta de recolección de datos en una muestra de 15 estudiantes del nivel inicial. Los resultados mostraron una correlación de Pearson $r = 0,807$, indicando una relación sólida y positiva entre el juego al aire libre y el aprendizaje en matemáticas en esta población estudiada. (p. 6)

Guevara (2019) en su estudio "El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao", precisó como objetivo determinar la relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 5 años en el Callao. De enfoque cuantitativo, tipo descriptivo correlacional y la técnica de encuesta, se evaluó una muestra no probabilística de 60 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín "Juan Pablo II" del Callao. Los resultados mostraron una correlación positiva alta entre el juego libre en los sectores y el lenguaje oral, con un 95% de confianza ($p < 0.05$ y Rho de Spearman = 0.751). Se concluyó que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las diversas dimensiones del lenguaje oral. (p. 11)

Gallardo (2022) en su estudio "El juego libre en sectores de los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial 'Las Palmeras' de la provincia de Zarumilla, región Tumbes 2019", tuvo como objetivo determinar el nivel del juego libre en sectores de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I "Las Palmeras" de la Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, en 2019. Su metodología fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo, diseño no experimental, empleando la técnica de la encuesta y observación. La muestra consistió en 15 niños. Los resultados finales mostraron que el 66.7% de los estudiantes alcanzó un nivel alto en la planificación, el 93.3% en la socialización, el 80% en la representación, y el 100% en el juego

libre en sectores. En conclusión, el juego libre contribuye significativamente al desarrollo y aprendizaje de los niños, al fomentar su participación activa en los espacios destinados al juego. (p. 6)

Dios (2020) en su investigación "Importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores, para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la institución educativa N° 080 'Erick Estéfano Silva Morán' - Tumbes, 2019", indicó como objetivo general demostrar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral de los niños y niñas en las dimensiones de contenido, forma y uso. Utilizando una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, con una población y muestra de 14 estudiantes, el resultado final mostró que el 82% se ubicó en la categoría de Logro Esperado, mientras que el 18% se encuentra en Proceso. Se concluyó que el juego libre se erige como una estrategia didáctica vital en los sectores, destacando su papel en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años en la mencionada institución educativa de Tumbes. (p. 6)

Mendoza (2019) en su estudio "Materiales para el juego libre en los sectores del aula de 5 años en educación inicial", planteó como objetivo determinar el aporte del juego libre en los sectores implementados con materiales adecuados al proceso de enseñanza aprendizaje. Utilizando un método cuantitativo y un diseño no experimental, empleando un cuestionario como instrumento, evaluó los aprendizajes en Matemática, Comunicación y Personal Social en alumnos de 5 años. Los resultados revelaron que, en Matemática, el 13.5% se ubicó en el Nivel I, el 72.2% en el Nivel II y el 14.3% en el Nivel III. En conclusión, destacó la importancia del juego libre en los sectores como un aporte valioso para el desarrollo personal, cognitivo y socioemocional de los niños, enfatizando la necesidad de su implementación por parte de los docentes. (p. 7)

Noriega (2019) en su investigación "Juego libre para el desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas de nivel inicial", buscó comprender la relevancia del juego libre para mejorar los aprendizajes en la educación inicial. Utilizando una metodología mixta que combinó enfoques cuantitativos y cualitativos, con un diseño descriptivo y explicativo, empleando encuestas y observaciones, examinó a una población de 50 niños con una muestra de 20. Los resultados mostraron que el 70% de los

participantes consideraban que el aprendizaje estaba vinculado a la motivación. Como conclusión, se destacó que el juego libre, a pesar de ser una actividad ancestral en la sociedad, no había sido reconocido plenamente como una herramienta de apoyo para el aprendizaje en la educación inicial. (p. 9)

Juego libre

Teoría del Juego Libre

Acosta (2023) enfatizó en su tesis la idea de que la teoría del juego libre no debe ser dirigida por los adultos, sino que se deben proporcionar ciertos materiales al alcance del niño y permitir que sea él quien decida cómo utilizarlos, ya que es él quien desarrollará su propio pensamiento. Reconoció que este proceso puede llevar tiempo y variar según la disposición individual de cada niño, pudiendo surgir necesidades básicas no satisfechas. Sin embargo, destacó la importancia de crear un entorno propicio para el juego libre, clasificándolo en diferentes tipos. Así, al participar en esta actividad, el niño puede interactuar y explorar su entorno, lo que activa y estructura sus relaciones humanas, contribuyendo así a su desarrollo y aprendizaje. (p. 19 – 20)

Tucno (2022) en su investigación sobre la teoría científica del Juego Libre, explora cómo las recreaciones de pelea, que imitan las actitudes de algunos animales, y la conducta mimética de los niños, reflejan la formación de roles adultos. Esta hipótesis sostiene que la imitación de los alumnos en diferentes roles y entornos les beneficiará en el desarrollo de habilidades de protección y supervivencia a lo largo de sus vidas, impactando en su futuro éxito en la subsistencia. (p. 12 – 13)

Juego Libre

Jaramillo (2023) en su investigación abordó la conceptualización del juego libre, destacando que este se manifiesta cuando el niño lo expresa de forma autónoma o con acompañamiento, siempre que sea su propia voluntad la que lo impulse, sin restricciones ni estímulos externos. Asimismo, señala que el juego libre es fundamental en la enseñanza inicial, ya que promueve el desarrollo de las capacidades del niño de manera frecuente. Destaca que el juego libre, mejora el aprendizaje al respetar la necesidad de diversión del niño durante el proceso educativo. (p. 8)

Santa (2020) en su investigación subrayó que el juego libre, una actividad lúdica sin un objetivo específico, es fundamental para el desarrollo de una amplia gama de habilidades. Sin embargo, destacó que también es crucial considerar el aspecto emocional de los niños, dado que la educación inicial busca su desarrollo integral. En este sentido, enfatizó la importancia de que los docentes se comprometan a conocer a cada niño, comprendiendo sus características individuales, fortalezas y debilidades, para así poder brindarles el apoyo necesario. Santa destacó que esta atención integral contribuye al desarrollo óptimo del autocontrol emocional en los niños, lo que les permite alcanzar su máximo potencial. (p. 2)

Soloaga (2020) destacó que el juego se caracteriza como una actividad esencial en la vida temprana de un niño, ya que durante esta etapa se forman numerosas conexiones neuronales en su cerebro, lo que facilita su proceso de aprendizaje. Asimismo, subrayó que el juego, ya sea en interacción con otros niños o de manera individual, desempeña un papel fundamental en la creación de estas conexiones neuronales, contribuyendo significativamente al desarrollo cognitivo y emocional del niño. (p.12)

Secuencia metodológica del juego libre en los sectores

De acuerdo con lo establecido por el MINEDU (2010) se sostiene que la secuencia metodológica del juego libre en los sectores comprende las fases de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, sintetizados en el orden siguiente: en la planificación los educandos y la maestra actúan en el suelo constituyendo un círculo al medio del aula con período de diez minutos. En la organización, los educandos se dirigen con libertad en el lugar que determinen. En la ejecución, los educandos inician el juego desarrollando su planteamiento establecido. En el orden, el educando procede en guardar los materiales utilizados. En la socialización, los educandos y la maestra comparten la experiencia desarrollada en la sesión respectiva. Finalmente, en la representación, los educandos a través de sus grafías exponen ante la maestra el trabajo desarrollado.

Juego de roles

Pampacata y Cansaya (2021) caracterizan el juego de roles como una forma particular en la que los niños interactúan intensamente con otros individuos. A

diferencia de otros tipos de juegos, el juego de roles implica la participación de un grupo, lo que lo distingue. Este tipo de juego se considera planificado, ya que requiere una estrategia o preparación previa antes de iniciar. Para llevarlo a cabo de manera efectiva, es necesario contar con una comunicación fluida y una coordinación adecuada entre todos los participantes del grupo. Debido a su naturaleza interactiva y planificada, los juegos de roles se consideran uno de los tipos de juego más complejos en términos sociales. (p. 34 – 35)

En el estudio de Rodríguez (2021), se destaca la participación activa del niño en el juego, asumiendo el papel de un personaje que le ayuda a desarrollar sus habilidades. Aunque también se observa un tipo de juego individual donde el niño actúa como un observador externo, acompañando a sus compañeros mientras juegan, sin intervenir directamente. Este enfoque sugiere que, a través de la observación, el niño puede aprender las reglas y dinámicas del juego. Se enfatiza la importancia de aplicar este tipo de juego individualizado para cada niño, ya que puede contribuir significativamente a un aprendizaje óptimo. (p. 27)

Juego simbólico

Ochoa (2019), se caracterizan los juegos que implican la representación de objetos en colaboración con otros niños, con el propósito de fomentar la imaginación y sacarlos del egocentrismo, facilitando así el trabajo en equipo. Para fomentar la participación de niños con dificultades para relacionarse, se recomienda especialmente este enfoque en la educación inicial. Se argumenta que cuanto más participen y colaboren los niños, mayores serán sus oportunidades de mejorar su sociabilidad mediante el trabajo en equipo. Esto, a su vez, contribuirá a fortalecer su autoestima. (p. 56)

Ruiz (2021) describe el fenómeno en el cual los niños asumen roles de diferentes especialistas dentro de grupos en los que se sienten completamente dominantes verbal y físicamente. En este contexto, las necesidades de comportamiento y socialización pueden plantear problemas significativos para los profesores. En entornos con muchas personas, los niños con comportamientos desviados pueden agotar la energía del adulto, causar irritación y, en ocasiones, desencadenar

reacciones emocionales desproporcionadas tanto en los niños como en los adultos.
(p. 8)

Creatividad

Marticorena y Oroya (2020) destacan que la creatividad, vista de manera restringida, engloba destrezas como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente, y no es un rasgo exclusivo de algunos individuos privilegiados, sino una capacidad compartida por toda la humanidad en diferentes niveles. La creatividad es un concepto multifacético que ha sido objeto de investigación en diversas disciplinas, incluyendo la psicología, la antropología y la sociología, generando debates prolongados debido a su extenso alcance y significado. (p. 81)

Abad y Farfán (2019) sostienen que la creatividad es un potencial presente en todos los seres humanos y, por lo tanto, solo requiere ser desarrollado. Investigaciones más recientes respaldan esta idea al concluir que la creatividad es enseñable y aprendible. Desde un enfoque teórico y metodológico, se considera que la creatividad sirve como un instrumento para resolver problemas en la vida práctica, independientemente de la edad del individuo. Se destaca que, si se fomenta desde temprana edad, la creatividad se convierte en una herramienta de desarrollo invaluable para el individuo. (p. 16)

Aprendizaje

Teoría del aprendizaje según Albert Bandura

Morales y Mendoza (2020) exponen la teoría de Albert Bandura que sostiene que el aprendizaje ocurre a través de la observación y la imitación de modelos, siendo un mecanismo fundamental en este proceso. Según esta perspectiva, los padres, influenciados por sus propias experiencias de socialización, tienden a reproducir conductas similares hacia sus hijos, quienes a su vez las adoptan y las transmiten a las siguientes generaciones, generando un ciclo. La teoría describe cómo el niño internaliza la conducta del modelo en cuatro fases: la atención, la retención, la reproducción motora y la motivación. En la primera fase, el niño observa al modelo

con atención, luego retiene lo observado, procede a imitarlo y, finalmente, toma decisiones sobre si imitar o no el comportamiento observado. (p. 32)

Teoría del aprendizaje según Ausubel

Jiménez (2019) enfoca su estudio en la teoría del aprendizaje, resaltando la conexión entre el proceso de aprendizaje de un estudiante y su estructura cognitiva previa, que influye en la asimilación de nueva información. La "estructura cognitiva" se define como el conjunto de conceptos e ideas que un individuo tiene en un área específica del conocimiento, así como su organización interna. Para orientar eficazmente el aprendizaje, es esencial comprender la estructura cognitiva del estudiante, no solo para evaluar su nivel de conocimiento, sino también para comprender los conceptos que maneja y su estabilidad. Estos aspectos son cruciales en el proceso de formación de los niños. (p. 24 – 25)

Aprendizaje

Ramos (2022) en su investigación presenta una conceptualización del aprendizaje que se centra en la capacidad de los estudiantes auto determinados. Esta nueva forma de adquirir información y conocimiento se caracteriza por métodos indirectos como la observación, la reflexión, la investigación y la conclusión. Este proceso facilita a los estudiantes la búsqueda de información y el conocimiento de manera independiente, permitiéndoles elegir qué herramientas y tecnologías utilizar en sus trabajos, y así alcanzar sus objetivos y metas de aprendizaje de manera más efectiva. (p. 8 – 9)

Vivas (2021) en su trabajo introduce una conceptualización del aprendizaje que se vincula estrechamente con el desarrollo para alcanzar conocimientos. Destaca que el estudiante debe poseer la capacidad necesaria para definir su independencia y, de esa manera, dirigir su propio proceso de aprendizaje. Se subraya la importancia de utilizar herramientas que fomenten un aprendizaje activo y contribuyan a la autonomía del estudiante, así como la autoevaluación por parte de este último. Todo esto se dirige a establecer pautas y orientaciones que permitan a las organizaciones evaluar el sistema de aprendizaje de manera efectiva. (p. 14 – 15).

Martínez (2020) en su tesis define el aprendizaje como herramientas altamente motivadoras que forman parte de la vida cotidiana y el entorno social del estudiante. Al integrarse en estos contextos, el estudiante se involucra más, lo que beneficia su motivación, atención y concentración para interactuar de manera integral. El autor establece cuatro dimensiones que se desglosan: promover la confianza y la cooperación entre los estudiantes para que el logro dependa de que todos realicen sus actividades y alcancen los retos del grupo, siendo el éxito personal el resultado de la excelencia del trabajo en equipo. Si uno de los miembros se frustra en el proceso de aprendizaje, todos fracasan, lo que implica que los participantes del grupo deben promover y apoyar el beneficio óptimo de todos mediante acciones que fomenten la motivación personal y de equipo. (p. 8 – 9)

Motivación

Valenzuela (2020) en su investigación explicó que la motivación impulsa al estudiante a elegir y llevar a cabo acciones entre las múltiples opciones que se presentan en su vida diaria. Este impulso de actuar está dirigido a alcanzar un objetivo o meta deseada, siendo el motor que guía, orienta y llena de energía al individuo para alcanzar sus aspiraciones. La motivación, por lo tanto, es fundamental para que las personas actúen con determinación y entusiasmo hacia el logro de sus metas. Todo ser humano necesita motivación para vivir y esta motivación influye en cómo organiza los recursos y herramientas necesarios para alcanzar sus objetivos. El uso efectivo de estos recursos contribuye a que pueda satisfacer sus necesidades y lograr su autorrealización en el tiempo deseado. (p. 6)

Quillay (2022) define la motivación como una fuerza que impulsa a la acción, expresada de diversas maneras en nuestro mundo, como deseo, voluntad e interés. Estos términos están estrechamente relacionados con la motivación y, como resultado del enfoque behaviorista, se agrupan bajo un concepto general. Se concluye que la motivación es el conjunto de sistemas biológicos y psicológicos que nos impulsa hacia una actividad con una meta propuesta. Además, se destaca que la falta de motivación en las personas se traduce en la ausencia de metas o proyectos. (p. 8)

Maza (2020) define la motivación como la conducta que exhibe un individuo en busca de alcanzar un objetivo. En este sentido, los docentes motivados muestran un alto rendimiento, ya que consideran los objetivos de la institución como algo personal, lo que los impulsa a buscar diferentes formas de lograrlos. Asimismo, la motivación también impulsa a los estudiantes a alcanzar sus metas durante su proceso de aprendizaje, aunque puede ser estimulada por diversos factores, ya sean externos o dentro de la institución educativa. (p. 4)

Conocimiento

Güere (2020) argumenta que el conocimiento debe ser producido dentro de un marco epistémico, el cual constituye el trasfondo experiencial de una propuesta teórica específica, así como una forma de percibir y abordar las manifestaciones de la vida y la fuente de conocimiento para comprender la realidad. En esta perspectiva, el conocimiento es considerado como una construcción social que surge de la estructuración de una matriz epistémica particular, que es pertinente y fundamental. Es decir, el conocimiento resulta de un esfuerzo académico riguroso, que está vinculado a una realidad o contexto específico. Este enfoque de percepción de la realidad y del conocimiento mismo está asociado con una concepción conectivista del universo. (p. 17)

Pilco (2022) postula que el conocimiento se construye a través de la efectiva relación entre nueva información y conocimientos previos, lo que resulta en un aprendizaje significativo y sólido. Para comprender el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre un tema específico, es necesario investigar sus nociones previas antes de abordarlo. A partir de las respuestas obtenidas, el docente puede planificar su clase de manera más efectiva. (p. 16)

Hábitos mentales

Carranza (2020) resalta la importancia de los hábitos mentales en el desarrollo personal, señalando que se forman de manera efectiva cuando el individuo está motivado para aprender y se esfuerza por hacerlo. Destaca el papel crucial de una alimentación saludable en el rendimiento del aprendizaje, junto con otras

herramientas mentales estudiadas por la psicología, implicando el uso activo de la memoria, la capacidad de atención y el razonamiento lógico o abstracto. (p. 15)

Martel y Paiva (2021) señalan que los hábitos mentales tienen una influencia más amplia que el simple aprendizaje escolar, ya que los padres también desempeñan un papel crucial en la educación desde el hogar, inculcando prácticas de limpieza y organización de actividades. Esta implicación de los padres conlleva a una retroalimentación positiva que mejora la convivencia familiar y aumenta la disposición de los estudiantes hacia el estudio, lo que se traduce en un mejor desempeño académico. Estos hábitos, según los autores, constituyen una base esencial en la educación del alumno y son fundamentales en su proceso de aprendizaje, comenzando desde las primeras etapas del desarrollo humano. (p. 30)

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Formulación de la hipótesis y definición de las variables

3.1.1. Formulación de la hipótesis

a) Hipótesis general

El juego libre se relaciona significativamente con el aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.

b) Hipótesis específicas

1. El juego libre se relaciona significativamente con la motivación de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.
2. El juego libre se relaciona significativamente con el conocimiento de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.
3. El juego libre se relaciona significativamente con los hábitos mentales de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.

3.1.2. Variables

a) Variable independiente: Juego libre

Definición conceptual

“Se conceptualiza cuando el infante lo expresa por sí mismo o cuando requiere de un acompañamiento, siempre y cuando la propia voluntad sea quien lo desarrolle, sin tener limitaciones o estímulos que lo detengan”. (Jaramillo, 2023)

Definición operacional

La variable independiente juego libre será medida con las dimensiones, juego individual, juego grupal y creatividad, aplicando la técnica encuesta y como instrumento el cuestionario con medición ordinal en escala de Likert en la I.E.I. N° 211 Virgen Inmaculada Concepción.

b) Variable dependiente: Aprendizaje

Definición conceptual

“Es capaz de lograr estudiantes auto determinados, siendo una nueva forma de transmitir información y conocimiento de manera indirecta como observar, reflexionar, investigar y concluir”. (Ramos, 2022)

Definición operacional

La variable aprendizaje será medida mediante las dimensiones, motivación, conocimiento y hábitos mentales, mediante la aplicación de la técnica encuesta y como instrumento el cuestionario con medición ordinal en escala de Likert en la I.E.I. N° 211 Virgen Inmaculada Concepción.

3.2. Tipo y diseño de la investigación

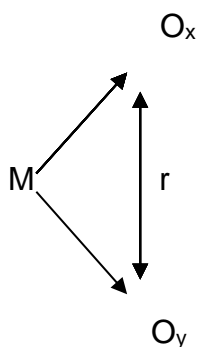
3.2.1. Tipo

Se utilizó el tipo de investigación aplicada, mediante el enfoque cuantitativo, nivel descriptivo – correlacional. En mérito a la definición contextual de los términos metodológicos, se hace mención en consignar números a los acontecimientos, sus criterios en función de ciertas reglas, estableciendo los criterios para una información objetiva, confiable, oportuna y precisa para el análisis correspondiente. (Hernandez-Sampieri y Mendoza, 2018)

3.2.2. Diseño de investigación

El estudio abordó un diseño no experimental, de acuerdo con lo citado por Guevara et al. (2020) este tipo de diseño comprende, los trabajos de investigación que se desarrollan sin la manipulación de cada variable. En

donde se demuestran los elementos que participan en el escenario oportuno para el análisis de datos.



Donde:

M: Muestra de estudio

O_x: Juego libre

O_y: Aprendizaje

r: Relación entre juego libre y aprendizaje

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

La población está constituida por todos los docentes y niños que forman parte de la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, en un número de 59 colaboradores. Al respecto, Moreno (2021) afirma “El colectivo o población de estudio es un conjunto o grupo de casos, determinado, restringido y viable, que forma como referente para poder elegir la muestra que como objetivo consigue una serie de juicios predeterminados”.

3.3.2. Muestra

La muestra se conformó por 30 colaboradores conformada por profesores y niños de la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, comprendiendo una muestra censal. Al respecto (Hadi, et al., 2023) menciona “La muestra de investigación es el grupo de individuos o elementos seleccionados de una población para ser estudiados y los resultados obtenidos de la muestra se utilizan para hacer inferencias o generalizaciones sobre la población” (p. 77)

Criterios de inclusión

Se aplicó la inclusión de todos los docentes y niños de las diferentes áreas de la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, de manera que la investigación comprendió la aplicación de instrumentos en sus variables de estudio para todos los colaboradores de la unidad de análisis.

Criterios de exclusión

No se excluyó ningún profesor ni tampoco ningún niño, por cuanto la investigación comprendió una muestra censal, es decir se trabajó con el 100% de la población a nivel de la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción. En tal sentido todas las áreas administrativas participaron en la aplicación de los instrumentos de estudio por cada variable.

3.4. Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Métodos

Método inductivo

El método inductivo permitió la aplicación de instrumentos sobre el juego libre en sus diferentes aspectos, así como sobre el aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, en Matapalo año 2023. Mediante el presente método se abordó la recolección de datos y su análisis, a través de la aplicación de los instrumentos: cuestionario y guía de observación, con el fin de obtener toda la base de datos, para reflejar la relación de las variables en la presente investigación. (Romero et al., 2021)

Método descriptivo

Mediante el enfoque descriptivo, se implementó un sistema de actividades para recolectar, organizar, presentar, analizar y resumir los resultados de las observaciones. Este proceso mostrará de manera detallada la información sistematizada sobre el juego libre en sus diferentes aspectos, así como sobre el aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, en Matapalo durante el año 2023. (Huacchillo, 2021)

3.4.2. Técnicas e instrumentos

Técnicas

Encuesta

La técnica de encuesta, metodológicamente permitió aplicar el instrumento cuestionario a los colaboradores de manera personal en cada dependencia administrativa de la unidad de análisis, de manera que se abordaron los ítems planteados que sostienen el relevante propósito de estudio en el presente trabajo (Arias y Covinos, 2021).

Observación directa

Comprendió la información mediante los datos a medida que se desarrollaron los hechos ya que formará parte de la demostración descriptiva en el análisis de cada variable de investigación mediante las visitas que se efectuarán oportunamente en la unidad de análisis (Manterola et al., 2019).

Instrumentos

Cuestionario

El instrumento indicó preguntas diseñadas para cada variable y se aplicará a todos los docentes para medir el juego libre y el aprendizaje de los niños en el año fiscal 2023, permitiendo recopilar información detallada sobre su percepción y experiencia. (Arias y Covinos, 2021).

Guía de observación

Instrumento que permitió obtener información de los datos a medida que se desarrollaron los hechos ya que formó parte de la demostración descriptiva en el análisis de cada variable de investigación mediante las visitas que se efectuarán oportunamente. (Manterola et al., 2019)

3.4.3. Validación y confiabilidad del instrumento.

Confiabilidad

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos establecidos en la presente investigación, se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach por cada variable. (Romero et al., 2021)

Juego libre	
Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	
0.863	12

Aprendizaje	
Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	
0.828	12

Validación

Expertos especialistas en el tema validaron los instrumentos del estudio, evaluando criterios como variables, dimensiones, indicadores e ítems, asegurando la adecuación y pertinencia de los mismos para la investigación. (Arias y Covinos, 2021).

Baremo

Se aplicó el baremo mediante tabla de resultados en hojas de cálculo de Microsoft Excel que permitió agrupar los datos en tres niveles: bajo, medio y alto de manera que se reflejará una amplia interpretación de los resultados

3.4.4. Procesamiento de datos

Para recolectar datos, se aplicaron los instrumentos cuestionario y ficha de observación basado en los ítems por indicador en la unidad de análisis contando con la autorización respectiva y la participación de docentes y estudiantes a través de las técnicas, encuesta y observación conforme a Sánchez et al. (2018). Esto permitió recopilar información cuantitativa que se organizó, analizó y presentó mediante tablas y figuras en el programa Microsoft Excel. Posteriormente, se realizó un análisis estadístico que identificó la relación entre el juego libre y el aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023. Para la verificación de hipótesis, se empleó el programa SPSS versión 26.0, aplicando la prueba de normalidad y el coeficiente de pearson para contrastar las hipótesis establecidas. Este procedimiento permitió obtener datos relevantes que comprendió determinar la relación del juego libre y el aprendizaje de los niños en el contexto educativo mencionado.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 1

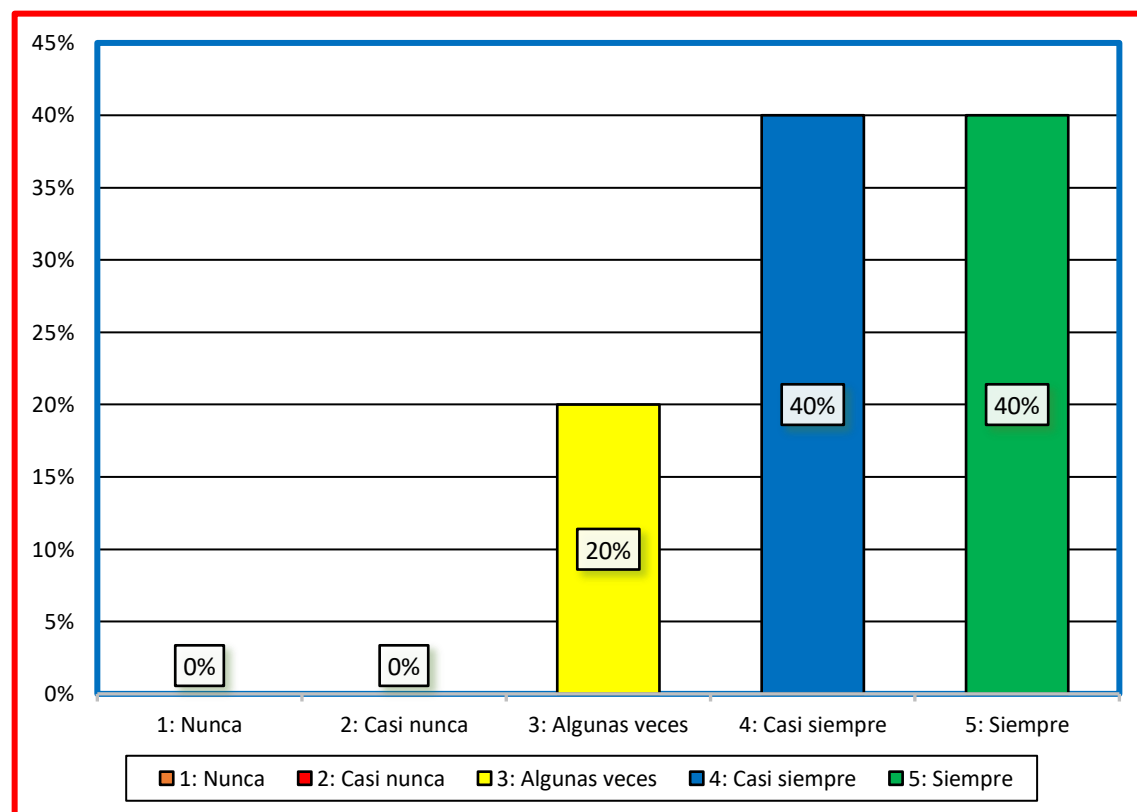
¿Participa en juego de roles mediante actividades relacionadas al juego de representatividad?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	6	12	12

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 1

Juego de roles mediante actividades al juego de representatividad.



Nota:

La tabla 1 y figura 1 evidencian que, para 06 colaboradores algunas veces el niño participa en juego de roles mediante actividades relacionadas al juego de representatividad, que significa el 20%; para 12 colaboradores casi siempre con un 40% y para 12 colaboradores siempre que significa el 40% de los encuestados.

Tabla 2

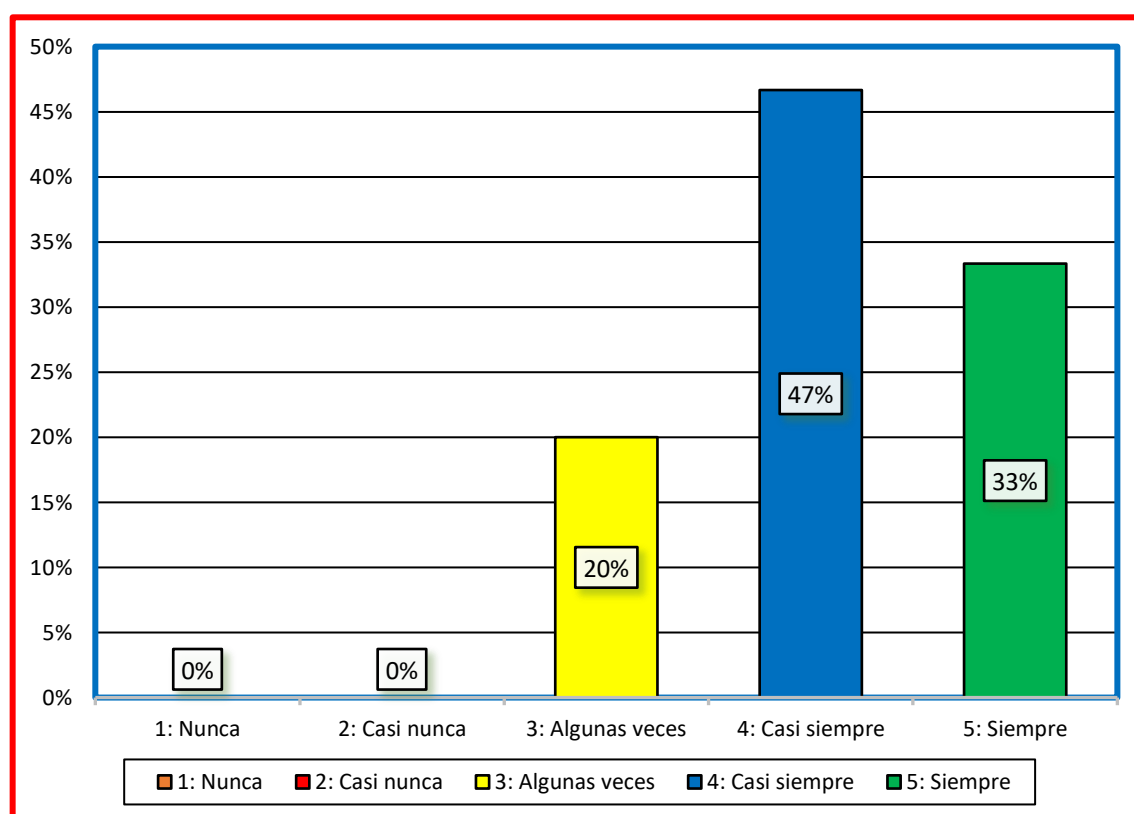
¿Toma la iniciativa para iniciar el juego de roles?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	6	14	10

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 2

Iniciativa para iniciar el juego de roles.



Nota:

La tabla 2 y figura 2 muestran que, para 06 colaboradores algunas veces el niño toma la iniciativa para iniciar el juego de roles, que refleja un 20%; para 14 colaboradores casi siempre significando un 47% y para 10 colaboradores siempre que significa el 33% de representatividad.

Tabla 3

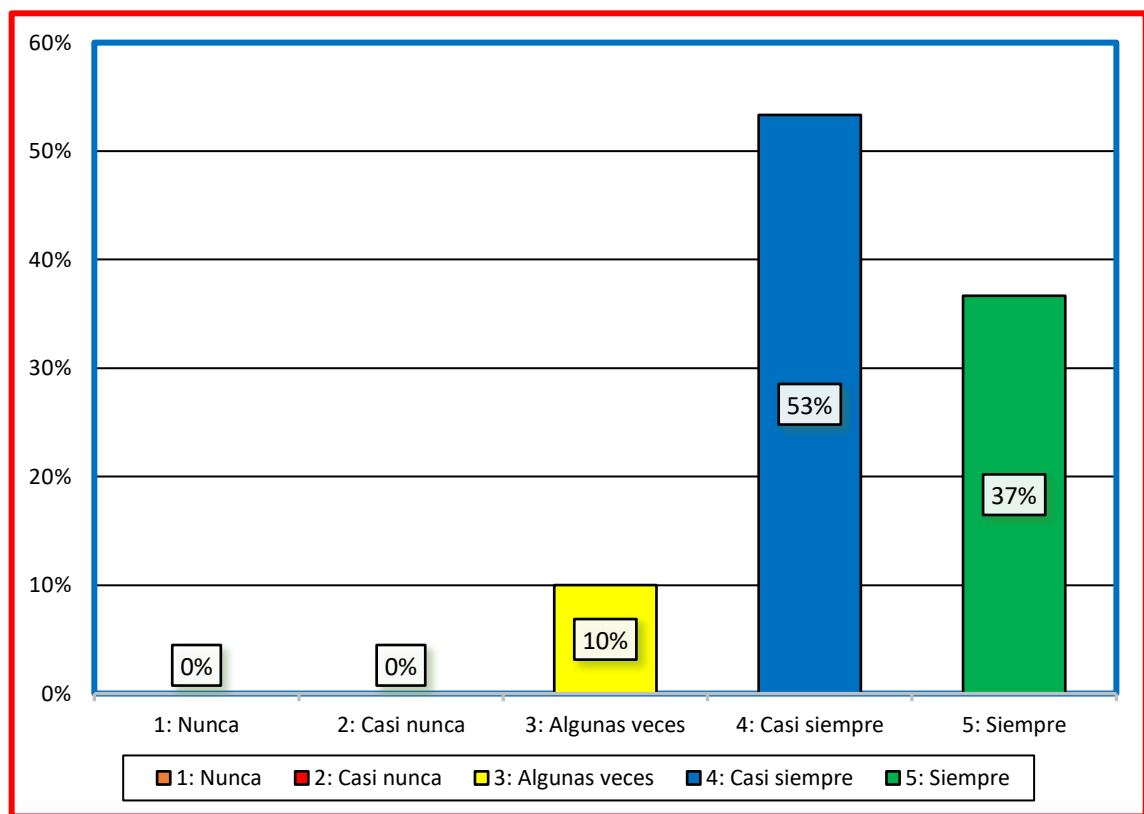
¿Desarrolla diversas habilidades deportivas?

1 Nunca	2 Casi nunca	3 Algunas veces	4 Casi siempre	5 Siempre
0	0	3	16	11

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 3

Habilidades deportivas.



Nota:

La tabla 3 y figura 3 reflejan que, para 3 colaboradores algunas veces el niño desarrolla diversas habilidades deportivas, que refleja un 10%; para 16 colaboradores casi siempre significando un 53% y para 11 colaboradores siempre que significa el 37% de representatividad.

Tabla 4

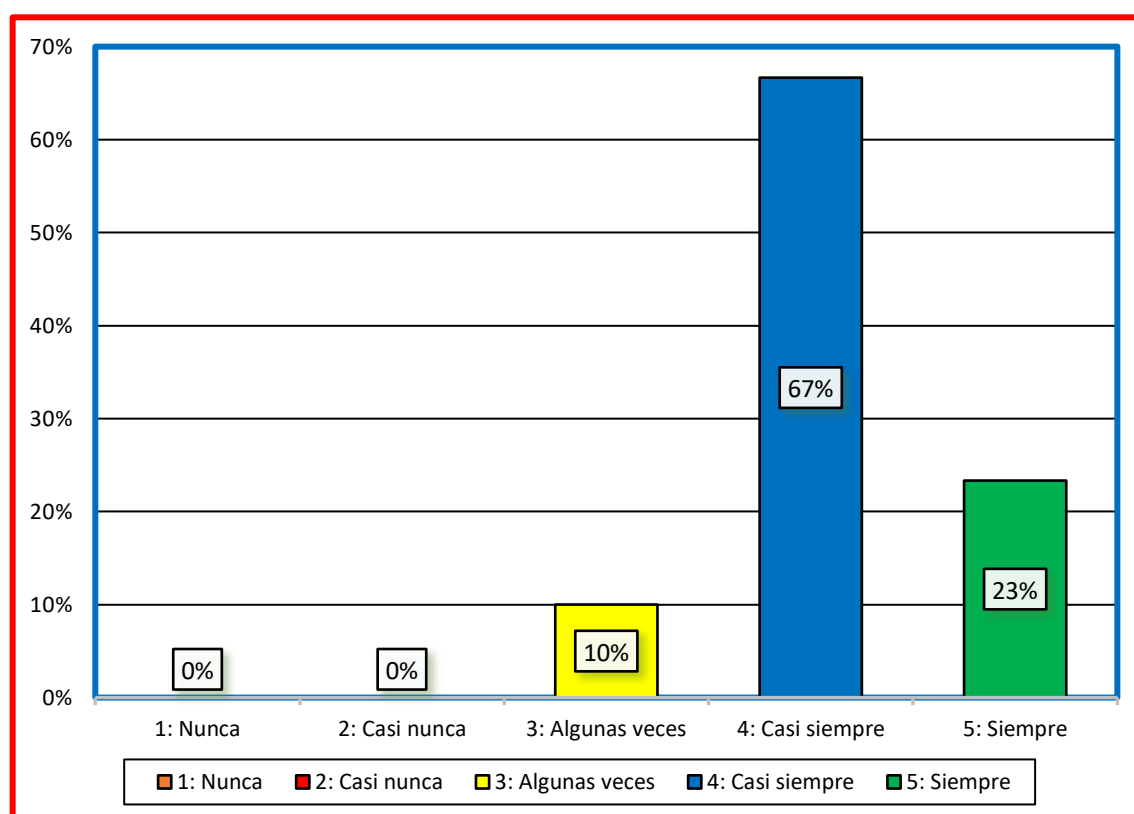
¿Presta atención cuando se les está explicando las reglas de juego?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	3	20	7

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 4

Atención a la explicación de las reglas de juego.



Nota:

La tabla 4 y figura 4 establecen que, para 3 colaboradores algunas veces el niño presta atención cuando se les está explicando las reglas de juego, que refleja un 10%; para 20 colaboradores casi siempre significando un 67% y para 7 colaboradores siempre que significa el 27% de representatividad.

Tabla 5

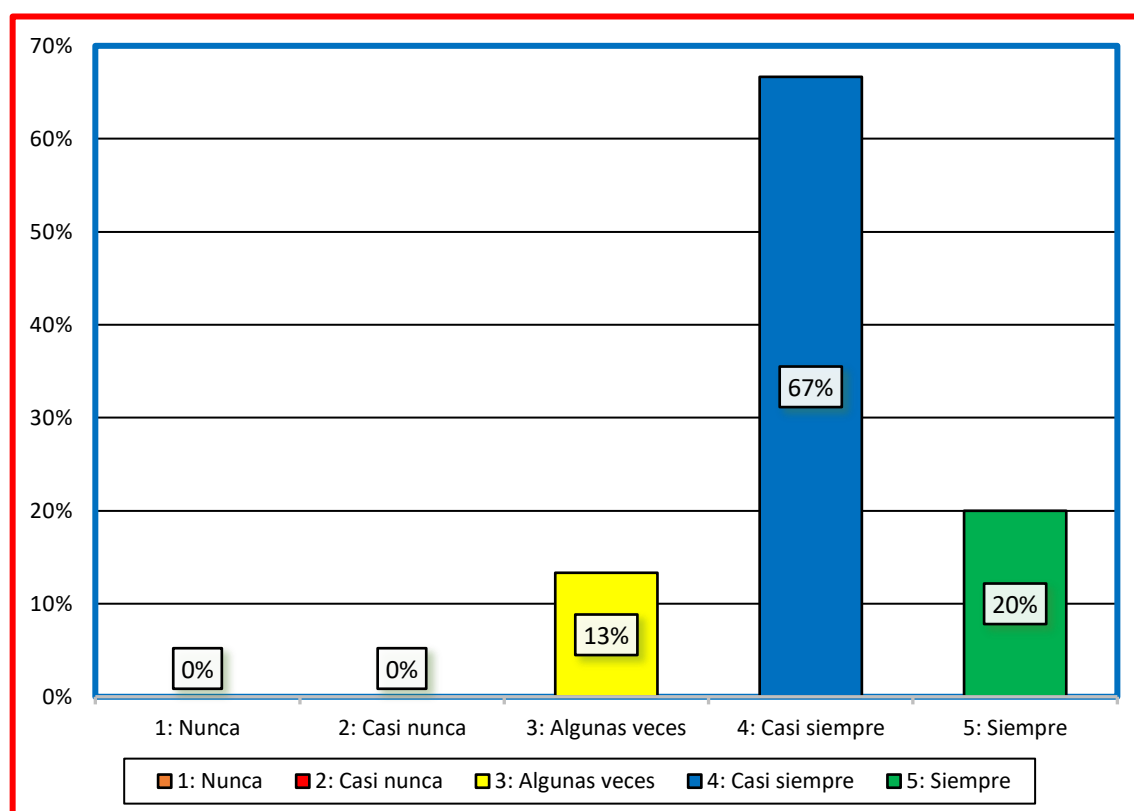
¿Coopera con sus compañeros en las diferentes actividades motrices a nivel de motivación del juego simbólico?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	4	20	6

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 5

Actividades motrices a nivel de motivación del juego simbólico.



Nota:

La tabla 5 y figura 5 indica que, para 4 colaboradores algunas veces el niño coopera con sus compañeros en las diferentes actividades motrices a nivel de motivación del juego simbólico, que refleja un 13%; para 20 colaboradores casi siempre significando un 67% y para 6 colaboradores siempre que significa el 20% de representatividad.

Tabla 6

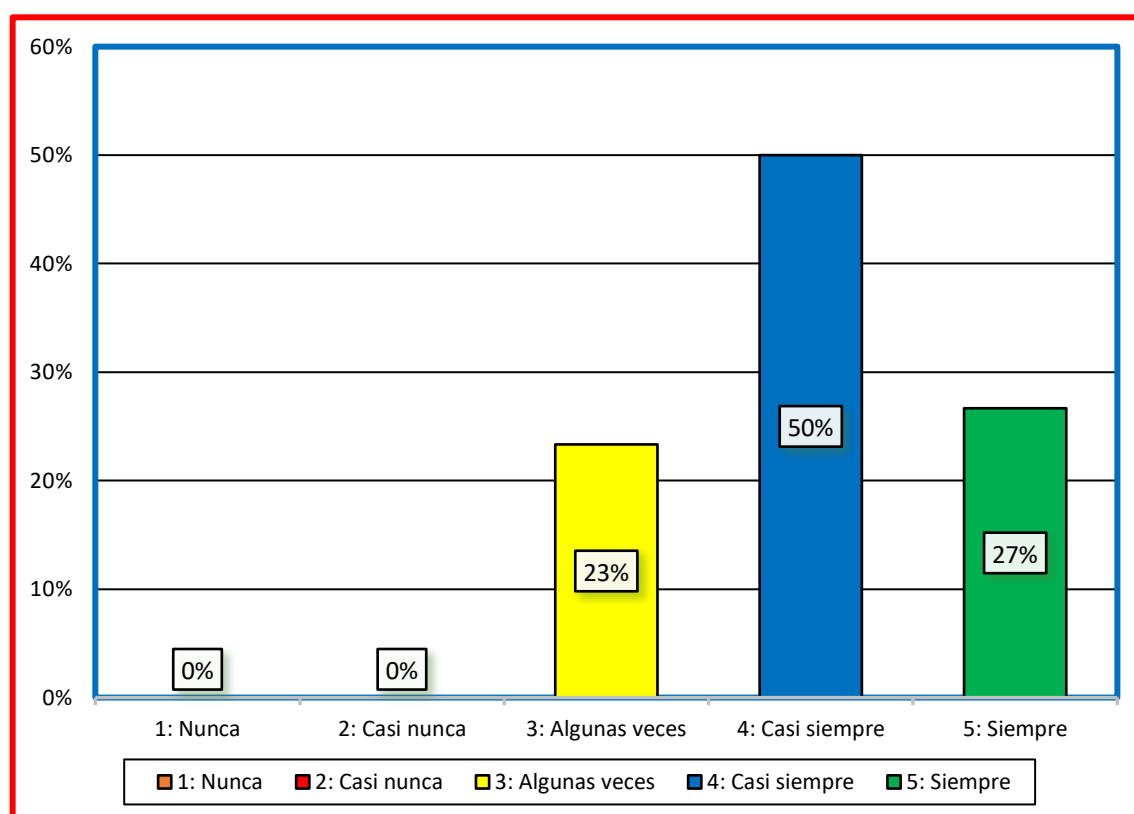
¿Propone ideas nuevas en situaciones de juego simbólico?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	7	15	8

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 6

Ideas nuevas en situaciones de juego simbólico.



Nota:

La tabla 6 y figura 6 revela que, para 7 colaboradores algunas veces el niño propone ideas nuevas en situaciones de juego simbólico, que refleja un 23%; para 15 colaboradores casi siempre significando un 50% y para 8 colaboradores siempre que significa el 27% de representatividad.

Tabla 7

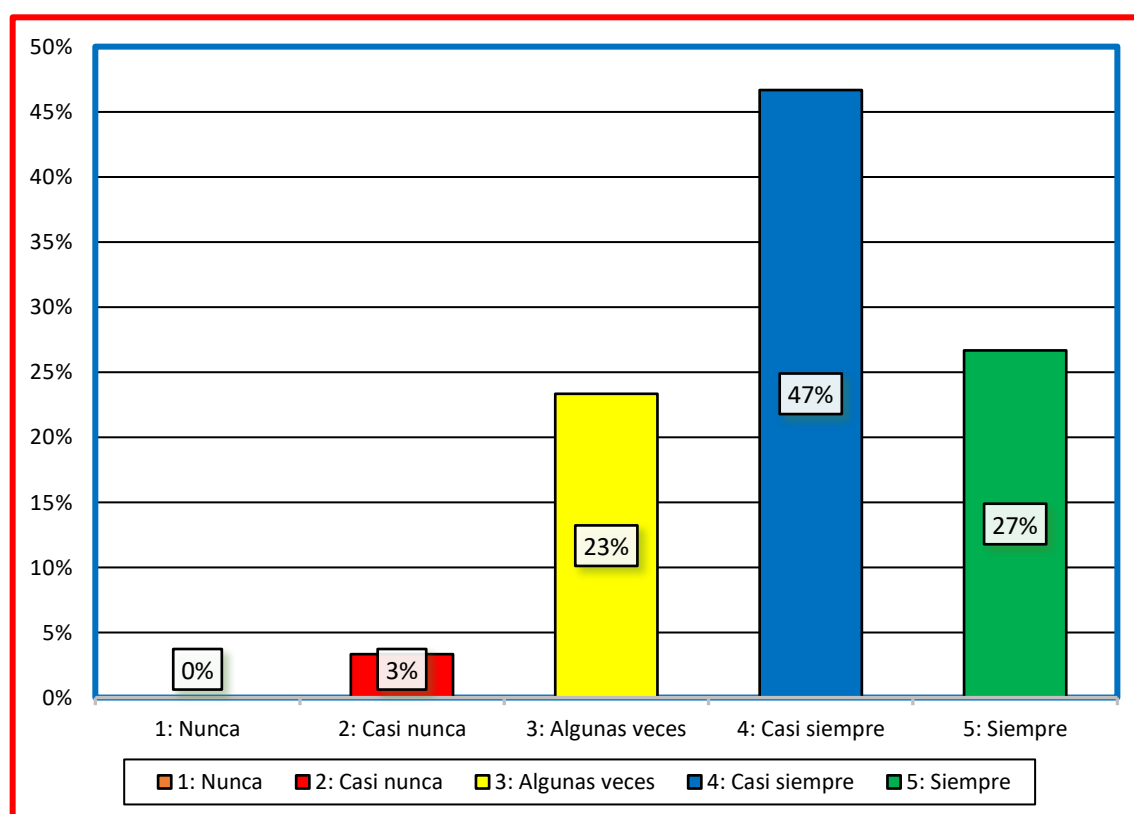
¿Ante un determinado problema en grupo, el niño busca soluciones?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	1	7	14	8

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 7

Soluciones ante un determinado problema.



Nota:

La tabla 7 y figura 7 dispone que, para 1 colaborador casi nunca ante un determinado problema en grupo, el niño busca soluciones, que refleja un 3%; para 7 colaboradores algunas veces significando un 23%; para 14 colaboradores casi siempre un 47% y para 8 colaboradores siempre que significa el 27% de representatividad.

Tabla 8

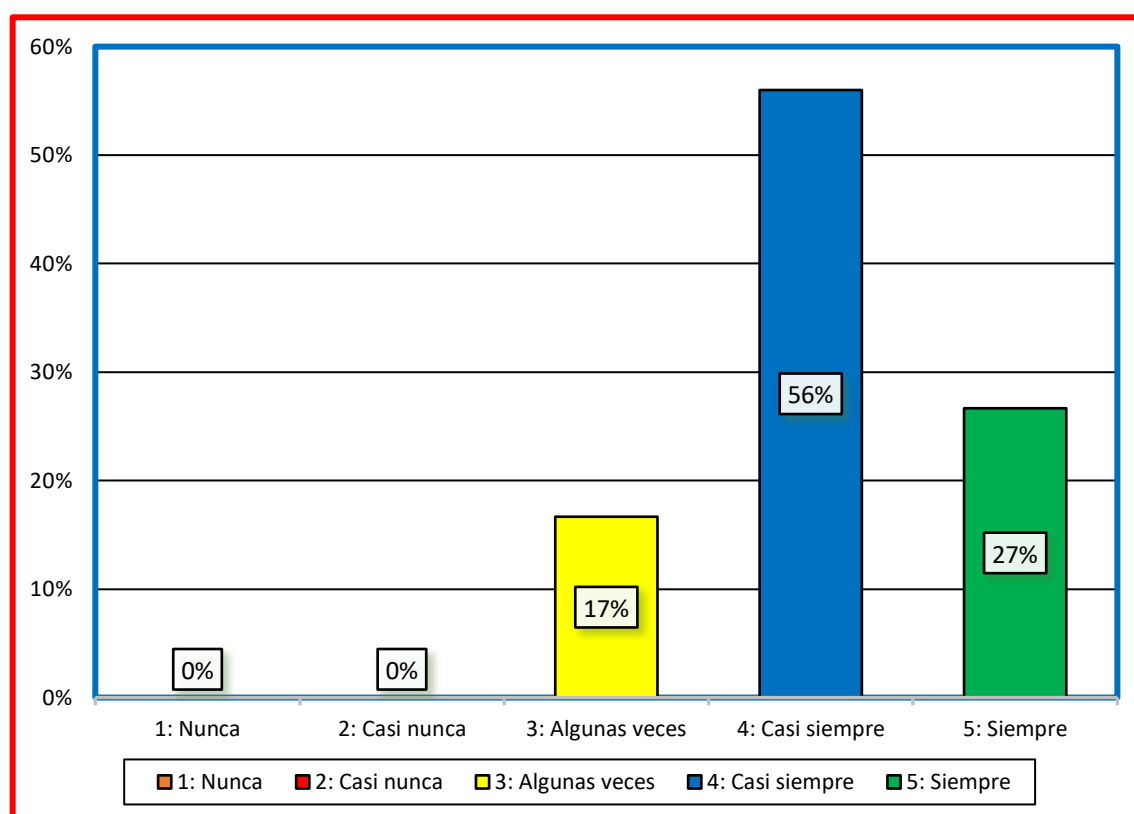
¿Es tolerante ante situaciones que lo sacan de contexto?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	5	17	8

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 8

Tolerancia ante situaciones que lo sacan de contexto.



Nota:

La tabla 8 y figura 8 demuestra que, para 5 colaboradores algunas veces el niño es tolerante ante situaciones que lo sacan de contexto, que refleja un 17%; para 17 colaboradores casi siempre significando un 56% y para 8 colaboradores siempre que significa el 27% de representatividad.

Tabla 9

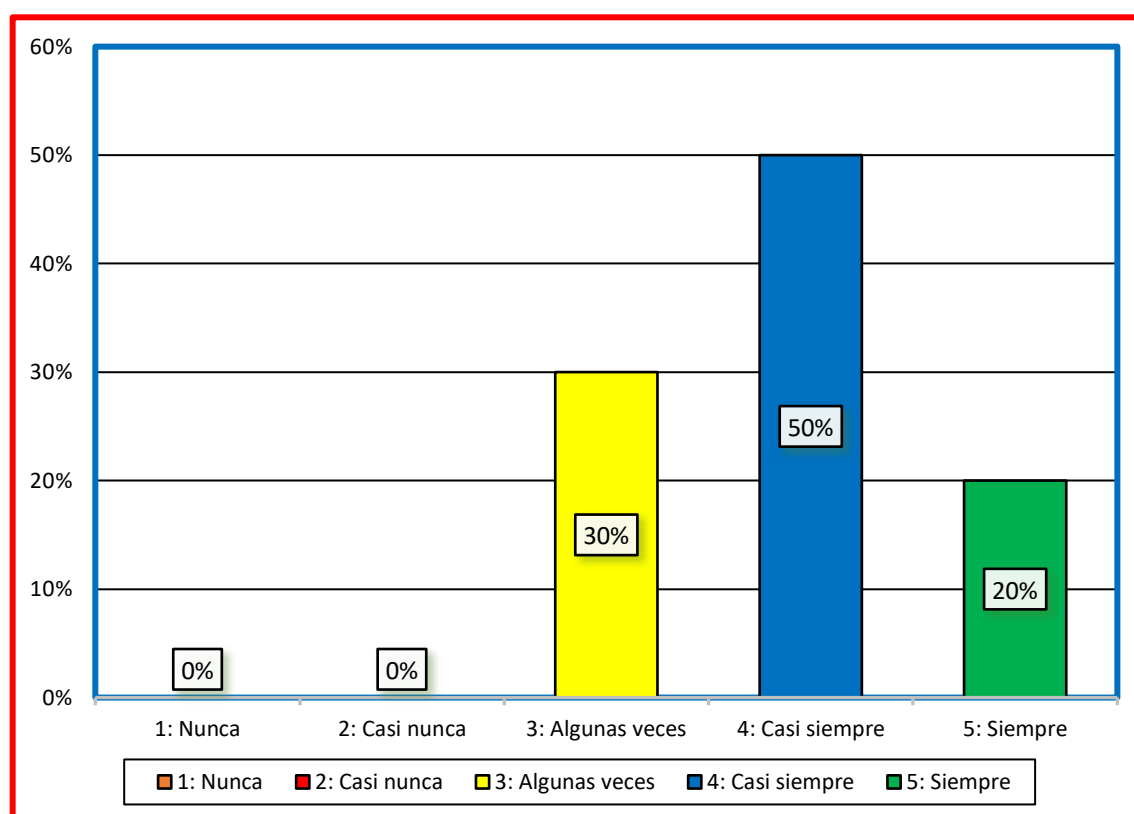
¿Propone nuevos juegos que le gustaría realizar?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	9	15	6

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 9

Nuevos juegos que le gustaría realizar.



Nota:

La tabla 9 y figura 9 expone que, para 9 colaboradores algunas veces el niño propone nuevos juegos que le gustaría realizar, que refleja un 30%; para 15 colaboradores casi siempre significando un 50% y para 6 colaboradores siempre que significa el 20% de representatividad.

Tabla 10

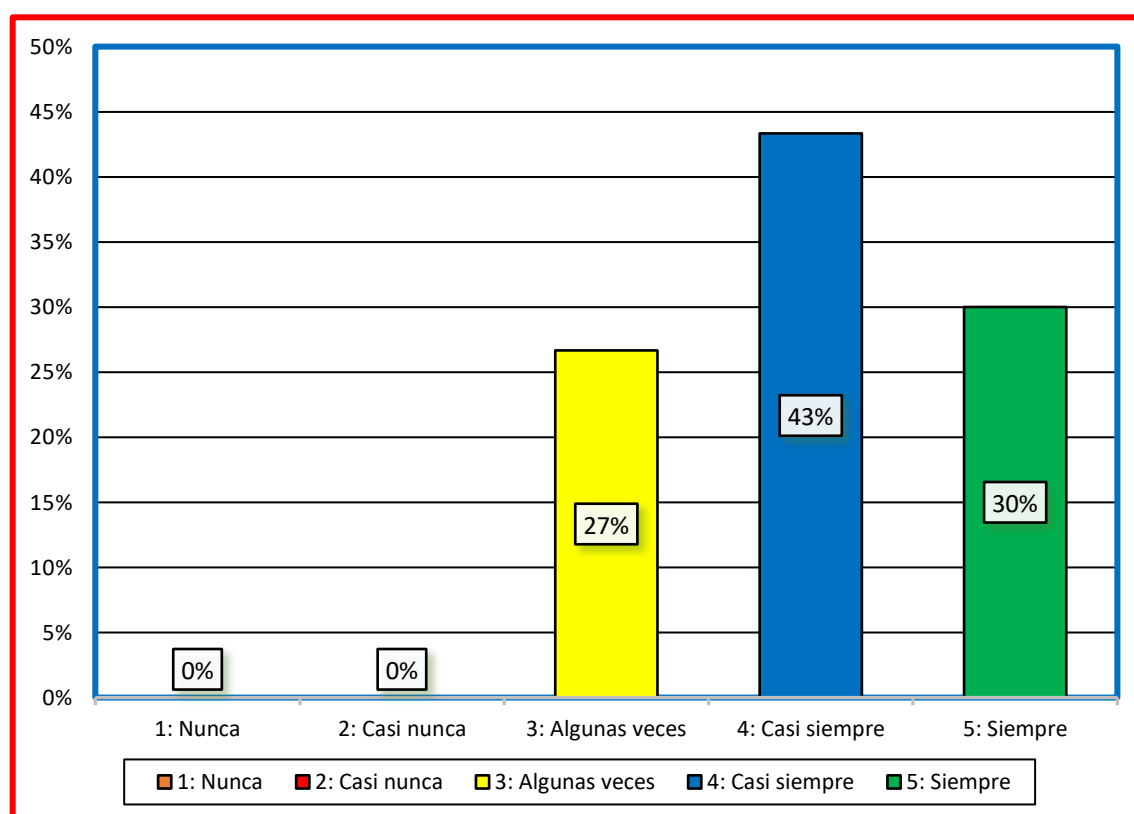
¿Usa recursos o materiales para crear juegos motrices?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	8	13	9

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 10

Recursos o materiales para crear juegos motrices



Nota:

La tabla 10 y figura 10 instaura que, para 8 colaboradores algunas veces el niño usa recursos o materiales para crear juegos motrices, que refleja un 27%; para 13 colaboradores casi siempre significando un 43% y para 9 colaboradores siempre que significa el 30% de representatividad.

Tabla 11

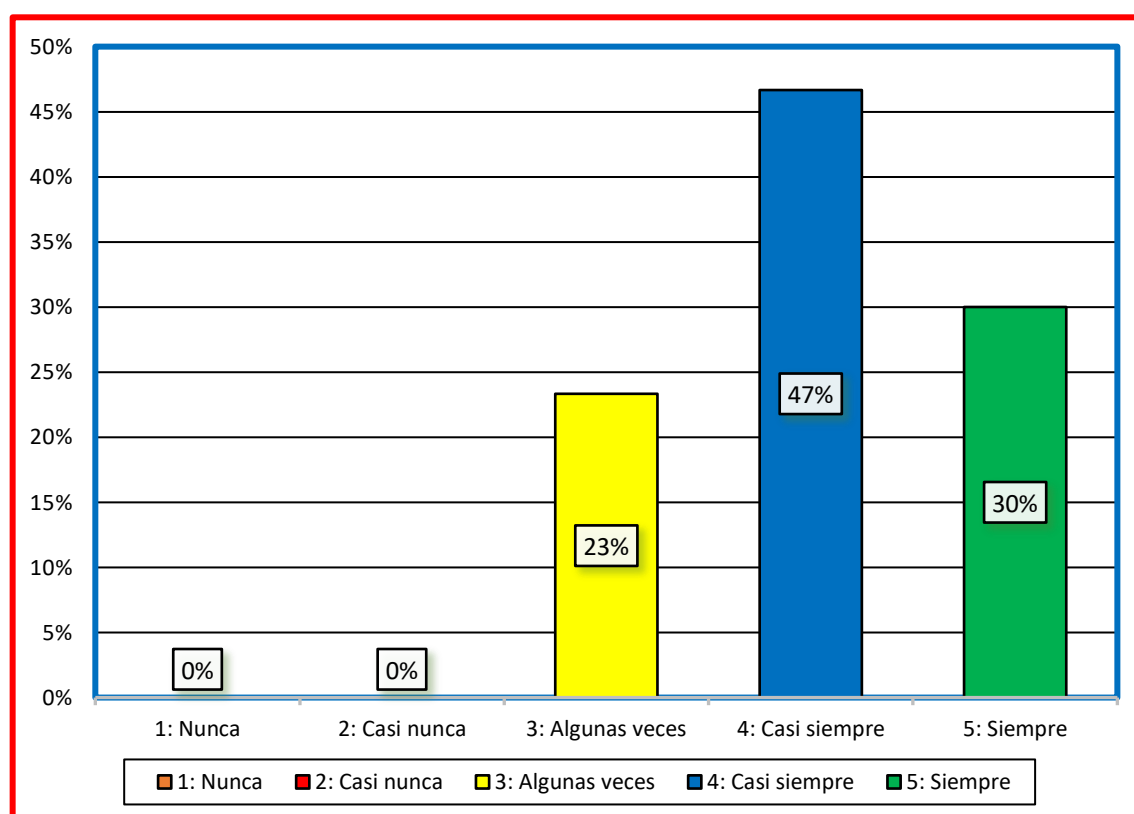
¿Crea sus propias historias a partir de un juego?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	7	14	9

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 11

Creación de propias historias a partir de un juego.



Nota:

La tabla 11 y figura 11 instituye que, para 7 colaboradores algunas veces el niño crea sus propias historias a partir de un juego, que refleja un 23%; para 14 colaboradores casi siempre significando un 47% y para 9 colaboradores siempre que significa el 30% de representatividad.

Tabla 12

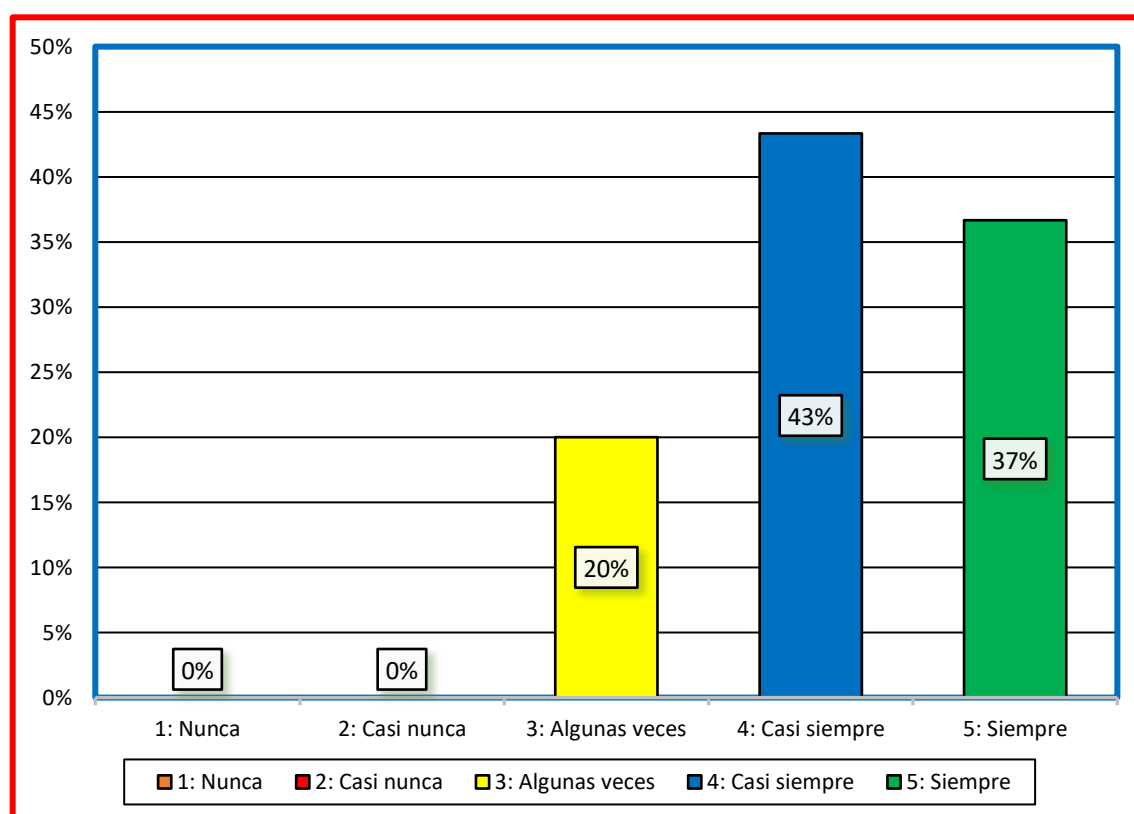
¿Se involucra en la creación de sus historias?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	6	13	11

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 12

Creación de sus historias.



Nota:

La tabla 12 y figura 12 manifiesta que, para 6 colaboradores algunas veces el niño se involucra en la creación de sus historias, que refleja un 20%; para 13 colaboradores casi siempre significando un 43% y para 11 colaboradores siempre que significa el 37% de representatividad.

Tabla 13

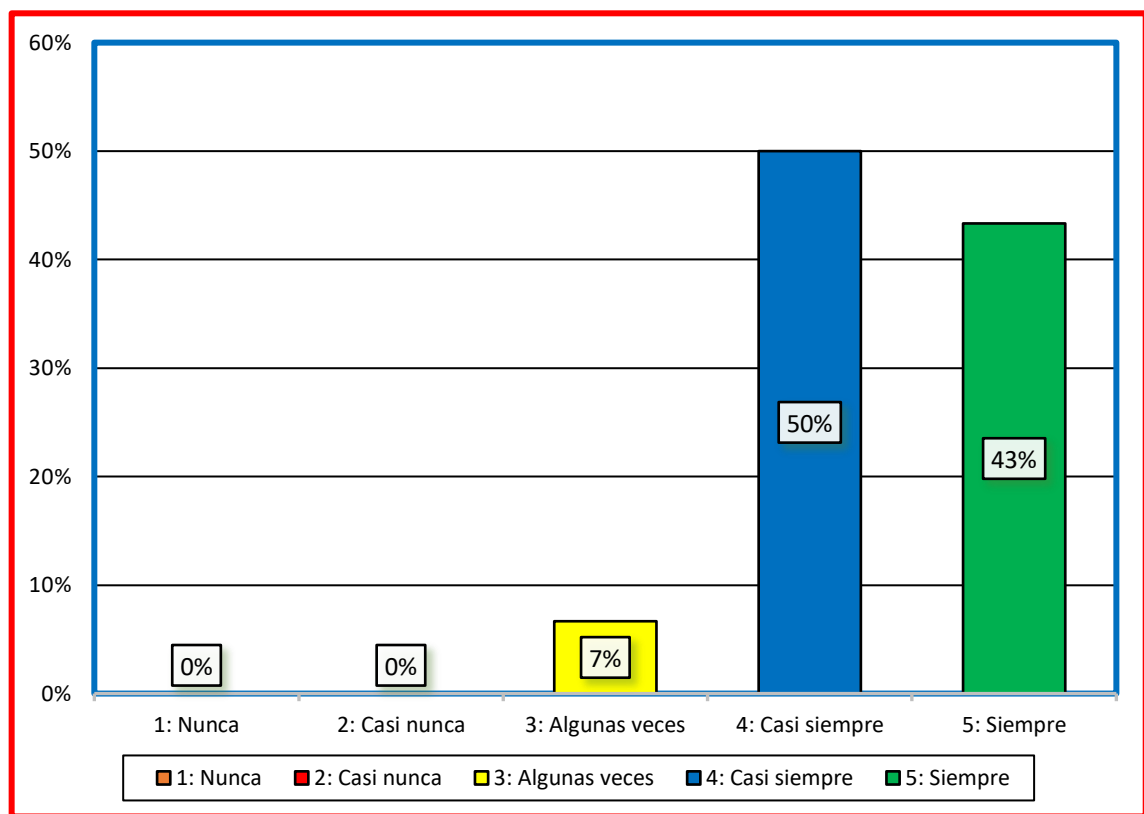
¿Se muestra feliz cuando termina un trabajo?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	2	15	13

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 13

Felicidad cuando termina un trabajo.



Nota:

La tabla 13 y figura 13 señala que, para 2 colaboradores algunas veces el niño se muestra feliz cuando termina un trabajo, que refleja un 7%; para 15 colaboradores casi siempre significando un 50% y para 13 colaboradores siempre que significa el 43% de representatividad.

Tabla 14

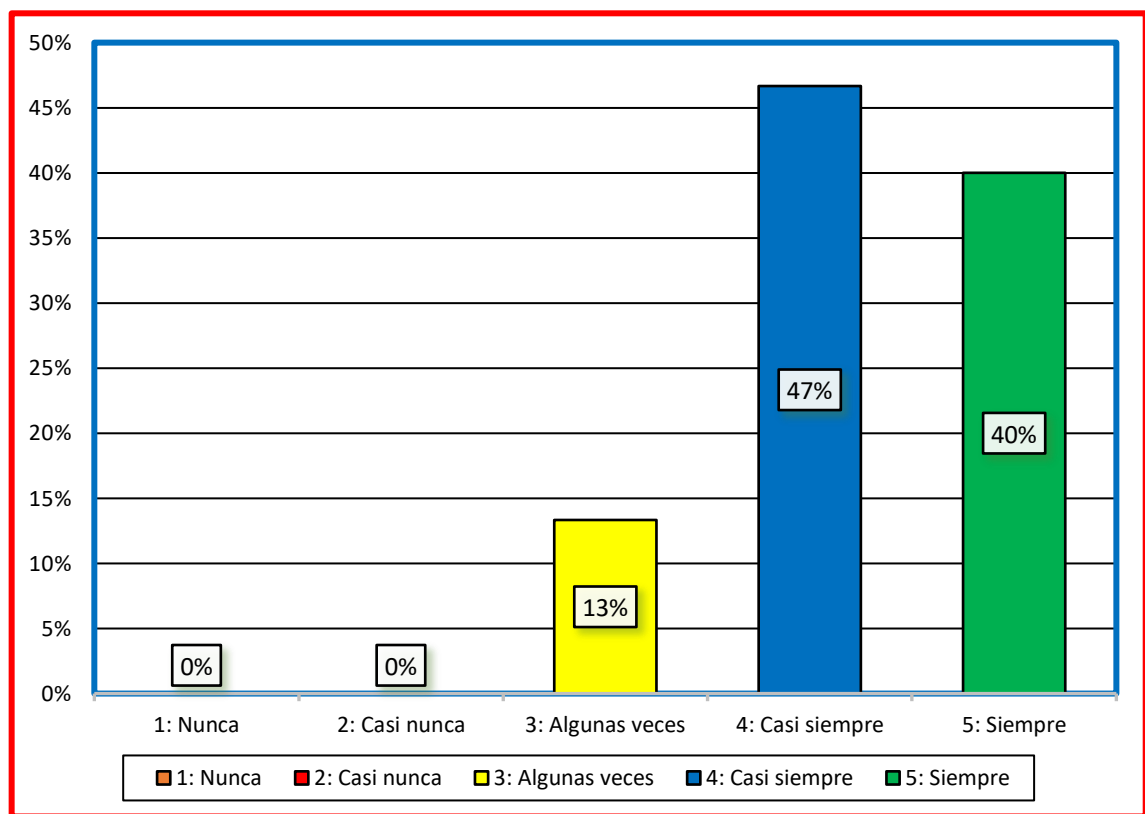
¿Demuestra alegría al lograr ciertas tareas?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	4	14	12

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 14

Alegría al lograr ciertas tareas.



Nota:

La tabla 14 y figura 14 declara que, para 4 colaboradores algunas veces el niño demuestra alegría por ciertas tareas, que refleja un 13%; para 14 colaboradores casi siempre significando un 47% y para 12 colaboradores siempre que significa el 40% de representatividad.

Tabla 15

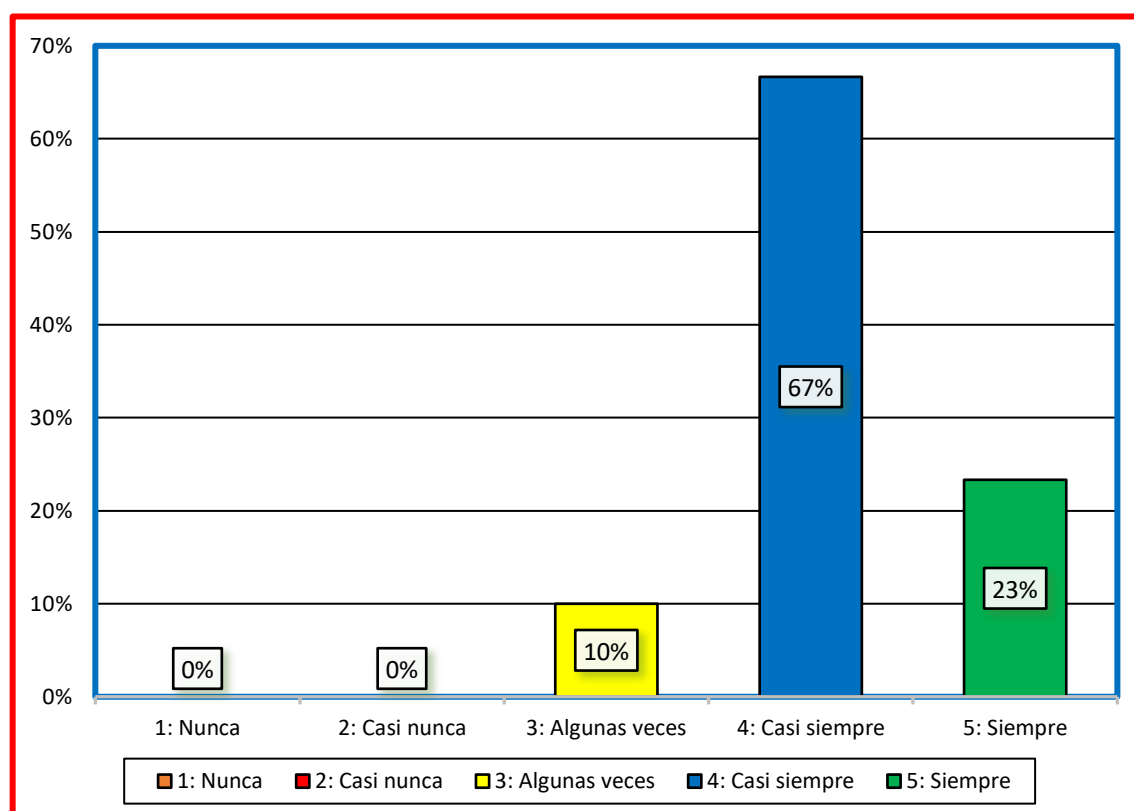
¿Genera iniciativas para valorar su motivación a fin de lograr un óptimo aprendizaje?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	3	20	7

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 15

Iniciativas para valorar su motivación.



Nota:

La tabla 15 y figura 15 resuelve que, para 3 colaboradores algunas veces el niño genera iniciativas para valorar su motivación a fin de lograr un óptimo aprendizaje, que refleja un 10%; para 20 colaboradores casi siempre significando un 67% y para 7 colaboradores siempre que significa el 23% de representatividad.

Tabla 16

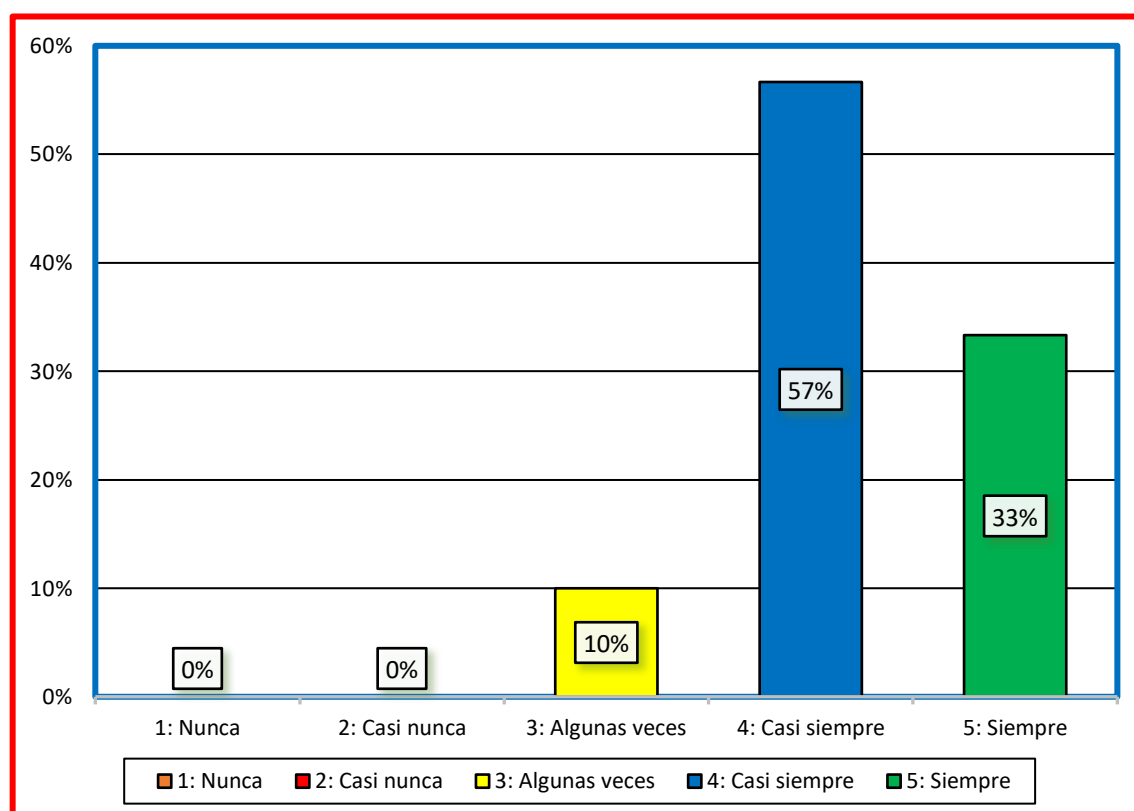
¿Refleja aspectos de confianza para desarrollar sus actividades académicas y alcanzar un favorable aprendizaje?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	3	17	10

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 16

Aspectos de confianza para desarrollar sus actividades académicas.



Nota:

La tabla 16 y figura 16 explica que, para 3 colaboradores algunas veces el niño refleja aspectos de confianza para desarrollar sus actividades académicas y alcanzar un favorable aprendizaje, que refleja un 10%; para 17 colaboradores casi siempre significando un 57% y para 10 colaboradores siempre que significa el 33% de representatividad.

Tabla 17

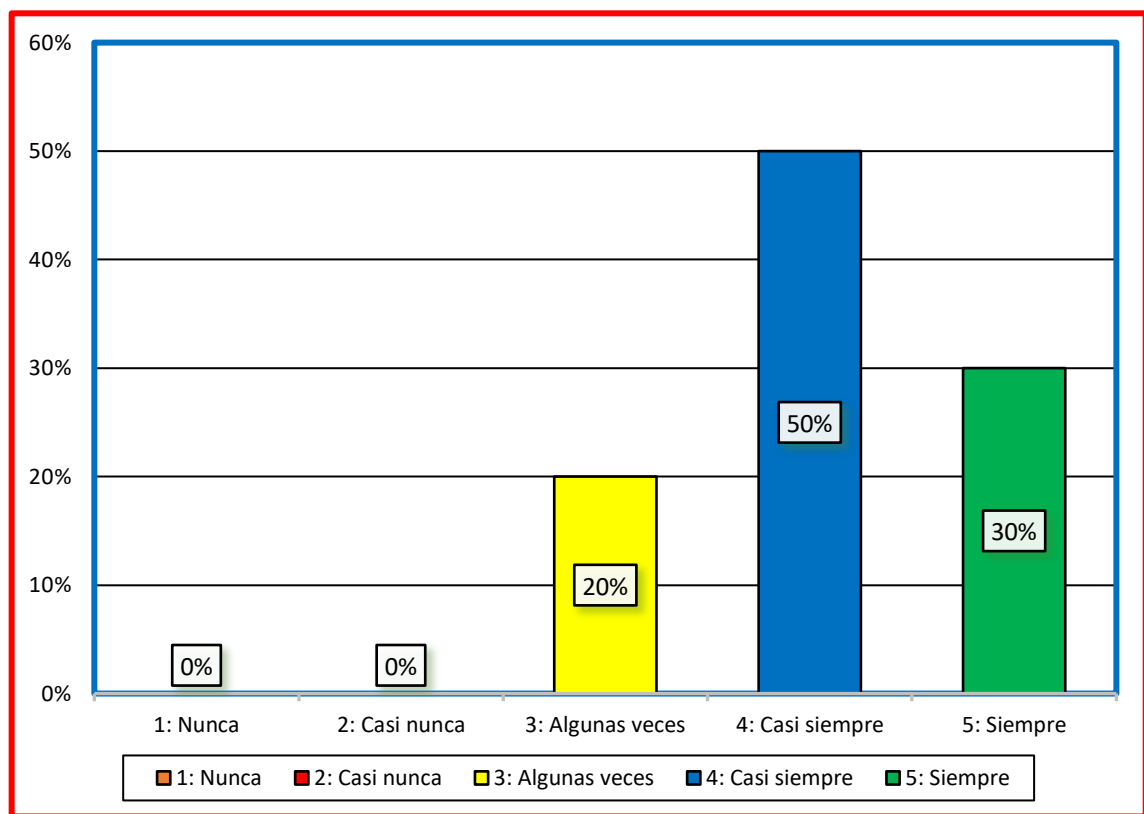
¿Demuestra habilidad para relacionar número cantidad?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	6	15	9

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 17

Habilidad para relacionar número cantidad.



Nota:

La tabla 17 y figura 17 argumenta que, para 6 colaboradores algunas veces el niño demuestra habilidad para relacionar número cantidad, que refleja un 20%; para 15 colaboradores casi siempre significando un 50% y para 9 colaboradores siempre que significa el 30% de representatividad.

Tabla 18

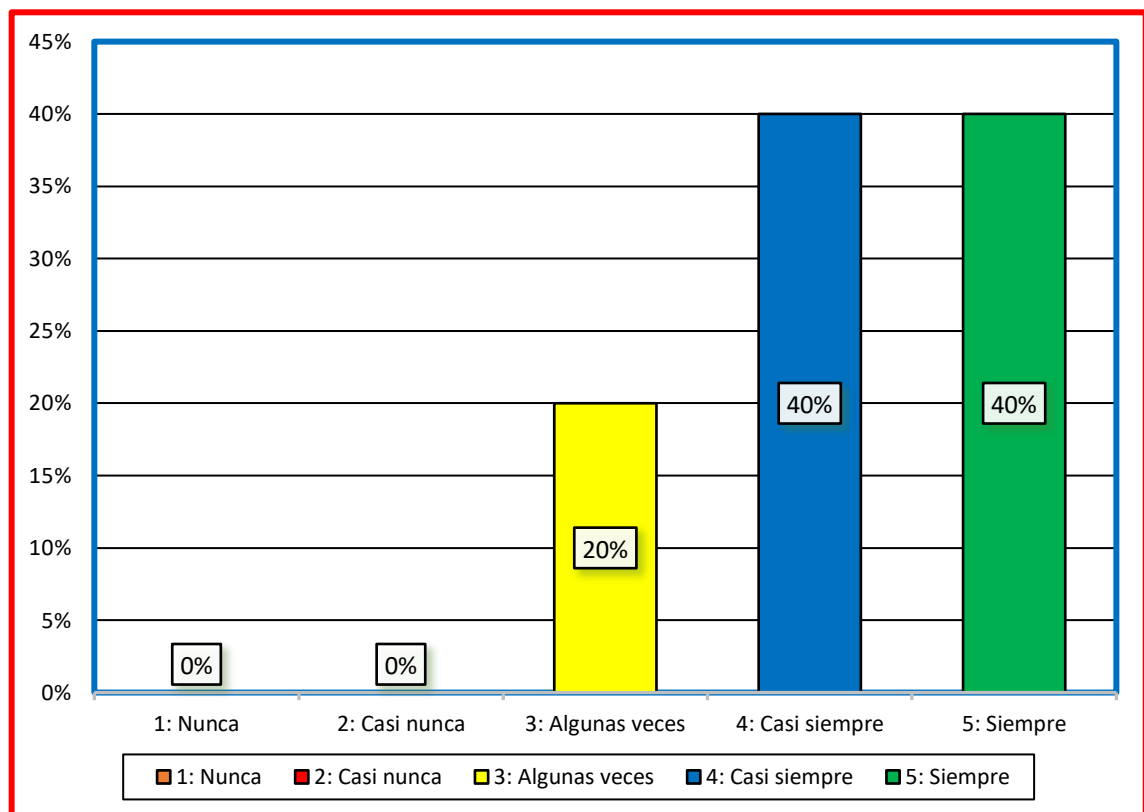
¿Cuenta sus experiencias vividas en casa?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	6	12	12

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 18

Experiencias vividas en casa.



Nota:

La tabla 18 y figura 18 determina que, para 6 colaboradores algunas veces el niño cuenta sus experiencias vividas en casa, que refleja un 20%; para 12 colaboradores casi siempre significando un 40% y para 12 colaboradores siempre que significa el 40% de representatividad.

Tabla 19

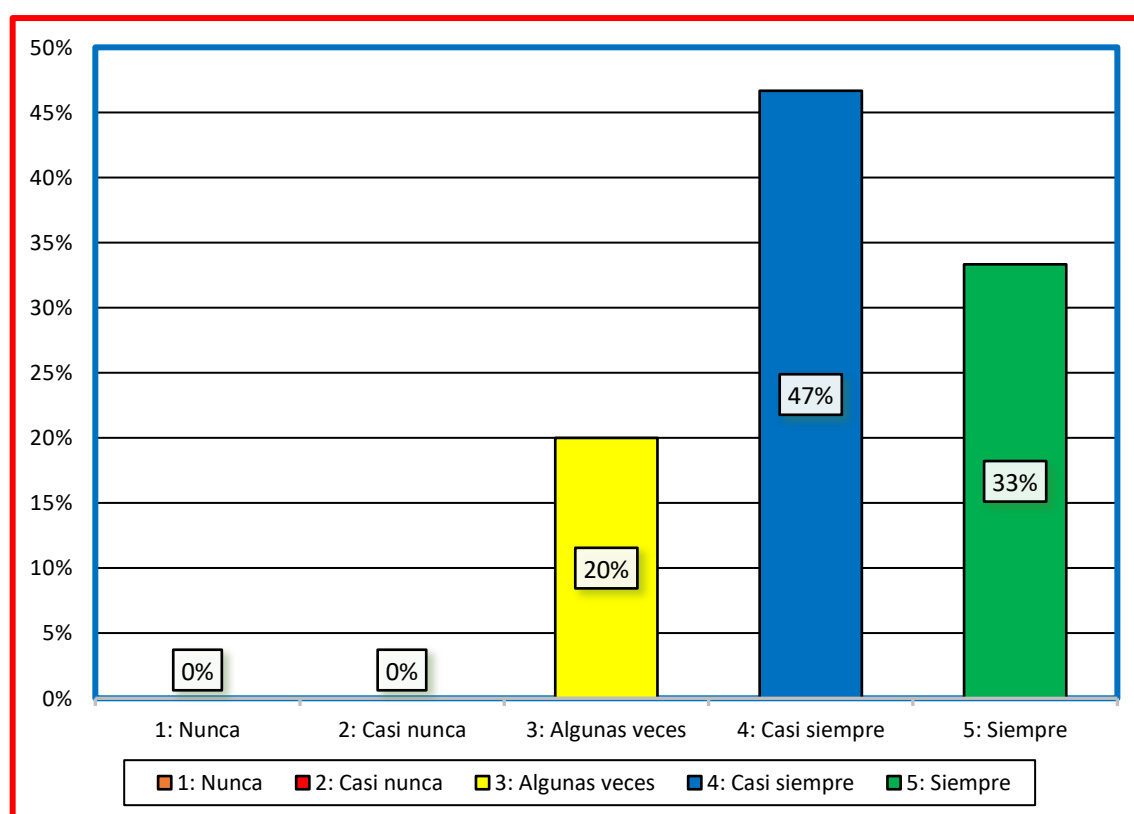
¿Pone en práctica los juegos y/o actividades realizadas?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	6	14	10

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 19

Juegos y/o actividades realizadas.



Nota:

La tabla 19 y figura 19 estipula que, para 6 colaboradores algunas veces el niño pone en práctica los juegos y/o actividades realizadas, que refleja un 20%; para 14 colaboradores casi siempre significando un 47% y para 10 colaboradores siempre que significa el 33% de representatividad.

Tabla 20

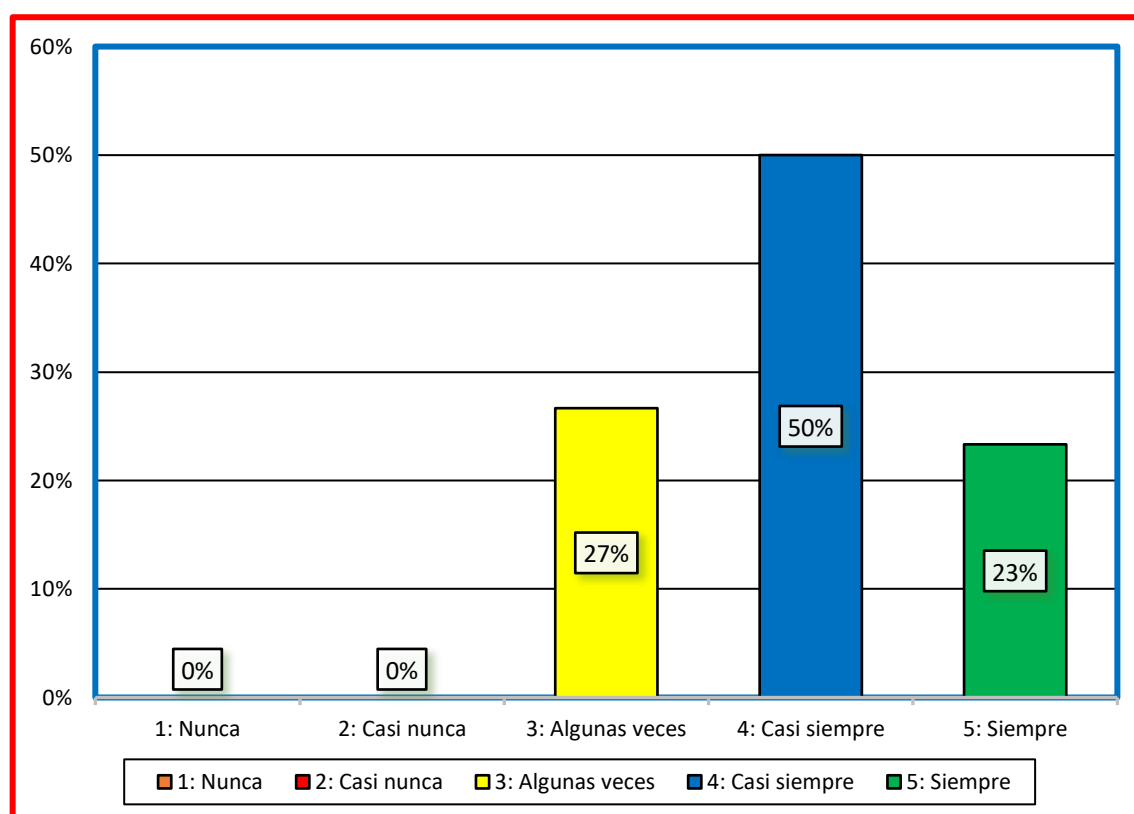
¿Hace mención del procedimiento o ejecución de un determinado trabajo realizado anteriormente?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	8	15	7

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 20

Procedimiento o ejecución de un determinado trabajo.



Nota:

La tabla 20 y figura 20 evidencia que, para 8 colaboradores algunas veces el niño hace mención del procedimiento de un determinado trabajo realizado anteriormente, que refleja un 27%; para 15 colaboradores casi siempre significando un 50% y para 7 colaboradores siempre que significa el 23% de representatividad.

Tabla 21

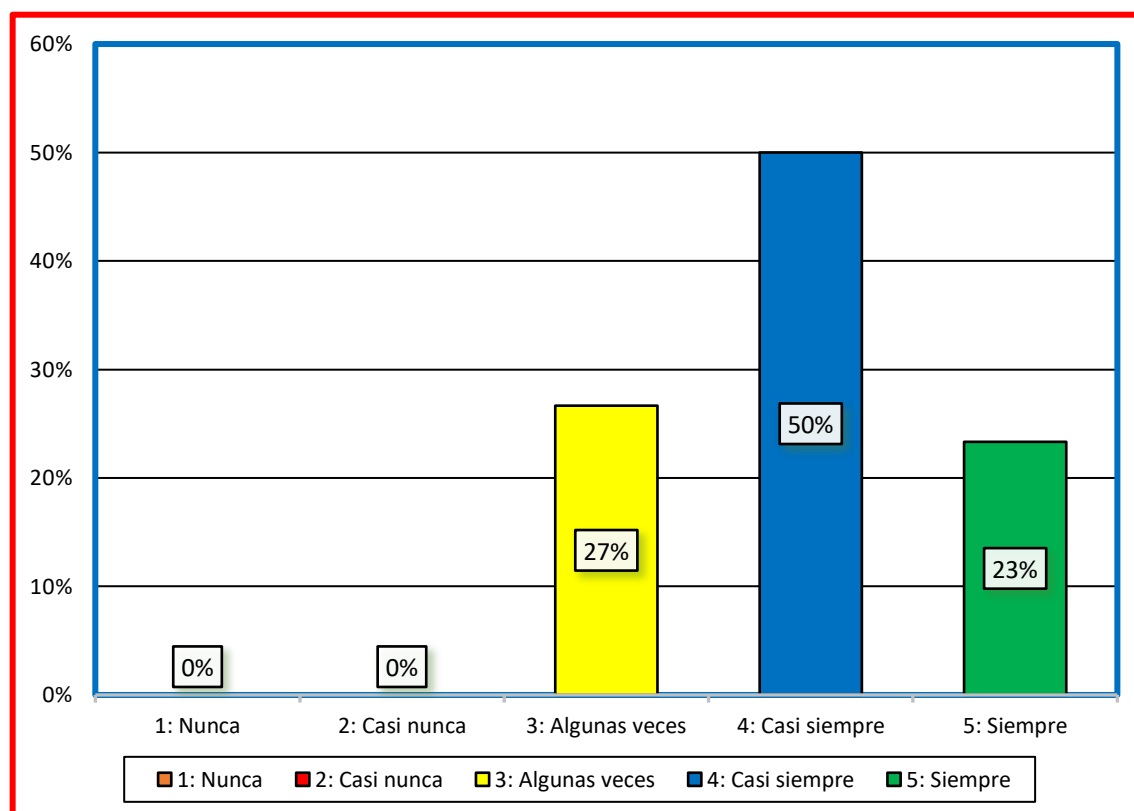
¿Participa dando opiniones claras ante los demás?

1	2	3	4	5
<i>Nunca</i>	<i>Casi nunca</i>	<i>Algunas veces</i>	<i>Casi siempre</i>	<i>Siempre</i>
0	0	8	15	7

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 21

Participación dando opiniones claras ante los demás.



Nota:

La tabla 21 y figura 21 manifiesta que, para 8 colaboradores algunas veces el niño participa dando opiniones claras ante los demás, que refleja un 27%; para 15 colaboradores casi siempre significando un 50% y para 7 colaboradores siempre que significa el 23% de representatividad.

Tabla 22

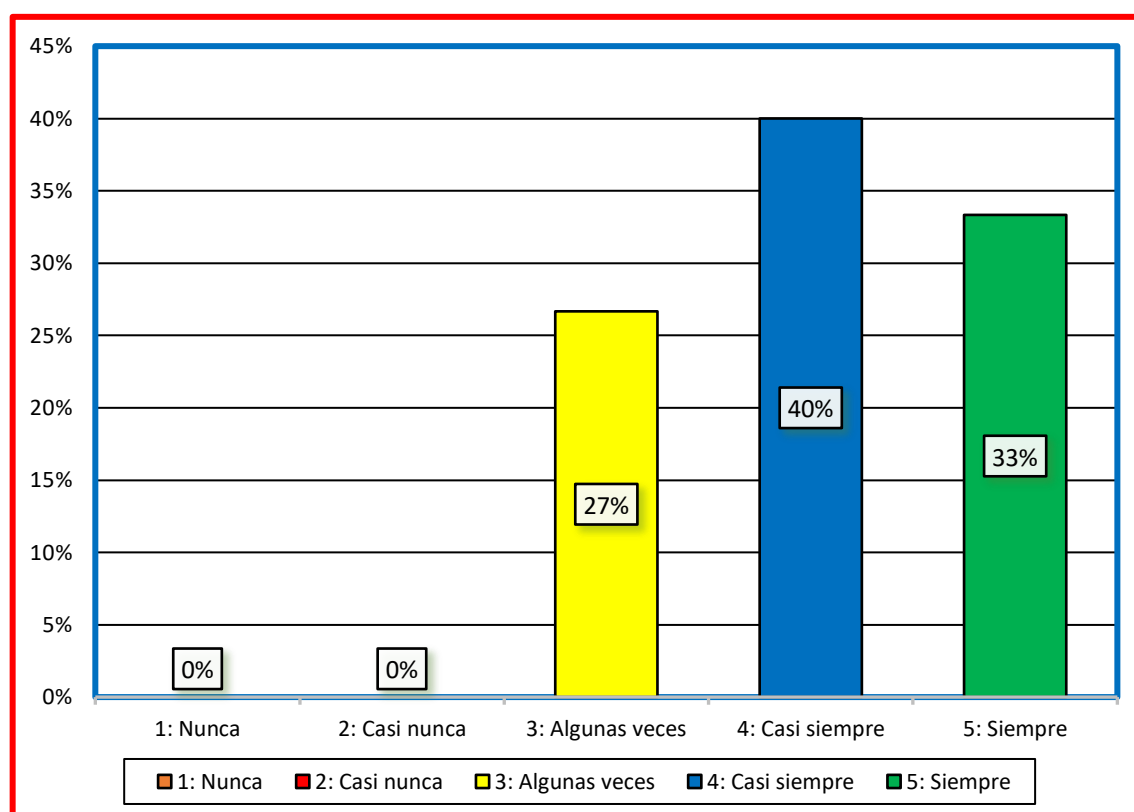
¿Le gusta participar y ayudar a sus demás amigos en las diferentes situaciones de juego?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	8	12	10

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 22

Diferentes situaciones de juego.



Nota:

La tabla 22 y figura 22 muestra que, para 8 colaboradores algunas veces el niño le gusta participar y ayudar a sus demás amigos en las diferentes situaciones de juego, que refleja un 27%; para 12 colaboradores casi siempre significando un 40% y para 10 colaboradores siempre que significa el 33% de representatividad.

Tabla 23

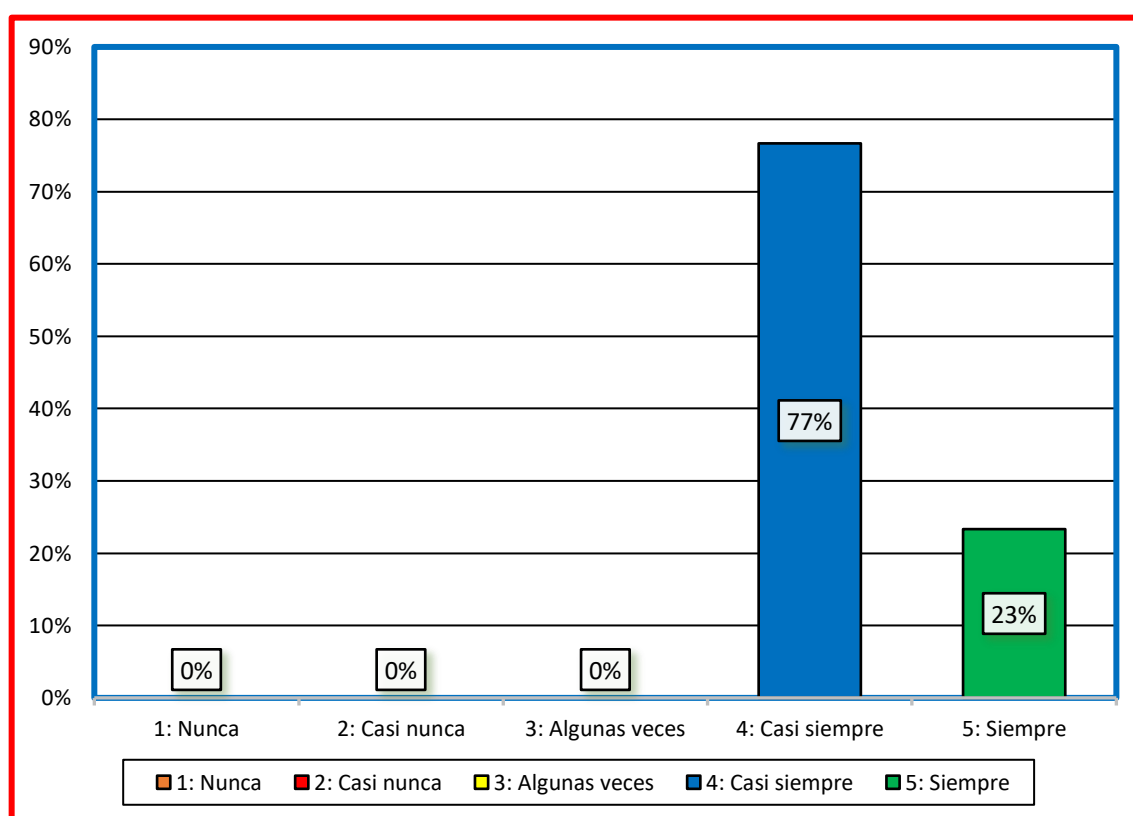
¿Demuestra la práctica de valores en el aula?

1 Nunca	2 Casi nunca	3 Algunas veces	4 Casi siempre	5 Siempre
0	0	0	23	7

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 23

Práctica de valores en el aula.



Nota:

La tabla 23 y figura 23 señala que, para 23 colaboradores casi siempre el niño demuestra la práctica de valores en el aula, que refleja un 77%; y para 7 colaboradores siempre que significa el 23% de representatividad.

Tabla 24

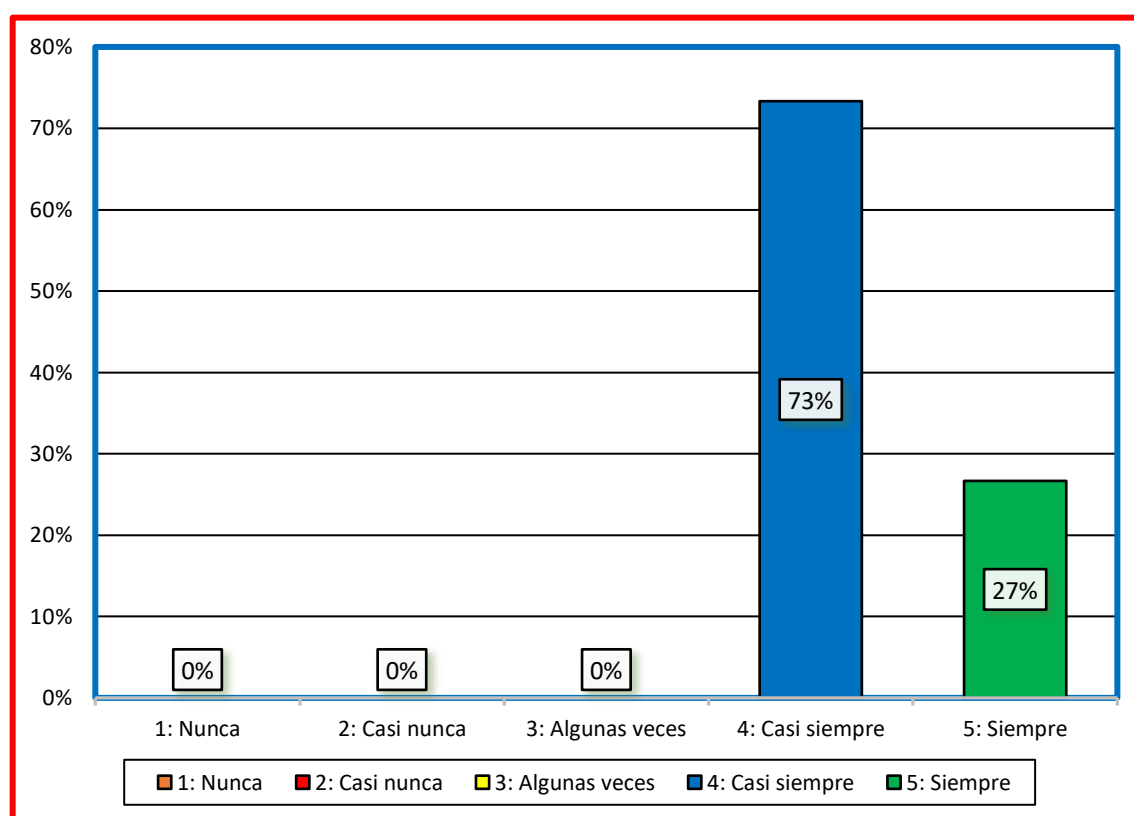
¿Respeto el niño (a) las opiniones de los demás?

1 <i>Nunca</i>	2 <i>Casi nunca</i>	3 <i>Algunas veces</i>	4 <i>Casi siempre</i>	5 <i>Siempre</i>
0	0	0	22	8

Nota. Elaborado por la tesista

Figura 24

Respeto el niño (a) las opiniones de los demás.



Nota:

La tabla 24 y figura 24 refleja que, para 22 colaboradores casi siempre el niño (a) respeta las opiniones de los demás, que refleja un 73%; y para 8 colaboradores siempre que significa el 27% de representatividad.

4.2. Análisis correlacional

Objetivo general:

Determinar la relación del juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023

Tabla 25

Correlación entre las variables juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023

Correlaciones			
		Juego libre	Aprendizaje
Juego libre	Coeficiente R de Pearson	1	,638**
	P valor		0.000
	N	30	30
Aprendizaje	Coeficiente R de Pearson	,638**	1
	P valor	0.000	
	N	30	30

** . Correlación con nivel bilateral 0,01 es significativa

Descripción:

Dado que el p valor es menor a 0,01 (alfa), rechazamos la hipótesis nula, por lo tanto, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que el juego libre está relacionado significativamente con el aprendizaje. Por otro lado, el coeficiente de correlación de Pearson es de 0.638 lo cual nos indica una relación positiva, muy alta y además significativa.

Objetivo específico 1:

Establecer la relación del juego libre con la motivación de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023

Tabla 26

Correlación entre la variable juego libre y la dimensión motivación de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023

Correlaciones			
		Juego libre	Motivación
Juego libre	Coeficiente R de Pearson	1	,651**
	P valor		0.000
	N	30	30
Motivación	Coeficiente R de Pearson	,651**	1
	P valor	0.000	
	N	30	30

** . Correlación con nivel bilateral 0,01 es significativa

Descripción:

Dado que el p valor es menor a 0,01 (alfa), rechazamos la hipótesis nula, por lo tanto, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que el juego libre está relacionado significativamente con la motivación. Por otro lado, el coeficiente de correlación de Pearson es de 0.651 lo cual nos indica una relación positiva, muy alta y además significativa.

Objetivo específico 2:

Establecer la relación del juego libre con el conocimiento de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023

Tabla 27

Correlación entre la variable juego libre y la dimensión conocimiento de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023

Correlaciones			
	Juego libre	Conocimiento	
	Coeficiente R de Pearson	1	,640**
Juego libre	P valor		0.000
	N	30	30
	Coeficiente R de Pearson	,640**	1
Conocimiento	P valor	0.000	
	N	30	30

** . Correlación con nivel bilateral 0,01 es significativa

Descripción:

Dado que el p valor es menor a 0,01 (alfa), rechazamos la hipótesis nula, por lo tanto, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que el juego libre está relacionado significativamente con el conocimiento. Por otro lado, el coeficiente de correlación de Pearson es de 0.640 lo cual nos indica una relación positiva, muy alta y además significativa.

Objetivo específico 3:

Establecer la relación del juego libre con los hábitos de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023

Tabla 28

Correlación entre la variable juego libre y la dimensión hábitos de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023

Correlaciones			
		Juego libre	Hábitos
Juego libre	Coefficiente R de Pearson	1	,672*
	P valor		0.000
	N	30	30
Hábitos	Coefficiente R de Pearson	,672**	1
	P valor	0.000	
	N	30	30

** . Correlación con nivel bilateral 0,01 es significativa

Descripción:

Dado que el p valor es menor a 0,01 (alfa), rechazamos la hipótesis nula, por lo tanto, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que el juego libre está relacionado significativamente con los hábitos de los niños. Por otro lado, el coeficiente de correlación de Pearson es de 0.672 lo cual nos indica una relación positiva, muy alta y además significativa.

4.3. Baremo

Análisis de resultados de la variable Juego libre

Tabla 29

Resultados de la variable Juego libre

Niveles	f	%
Bajo	0	0%
Medio	9	30%
Alto	21	70%
Total	30	100%

Figura 25

Resultados en porcentajes de la variable Juego libre

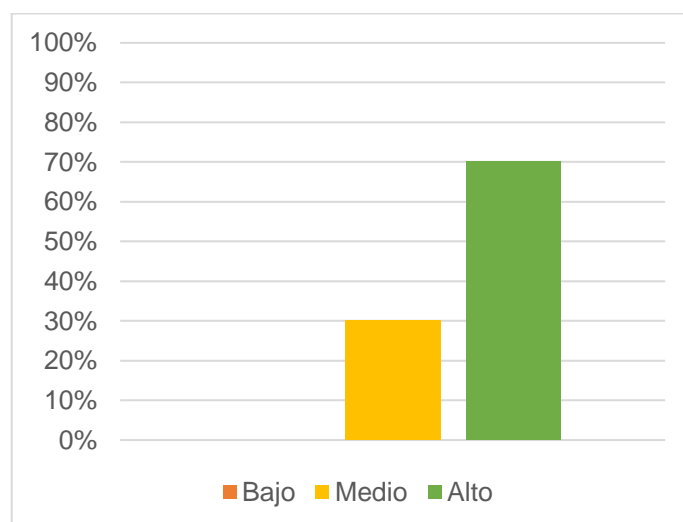


Tabla 30

Resultados de la dimensión Juego de roles

Niveles	f	%
Bajo	0	0%
Medio	5	17%
Alto	25	83%
Total	30	100%

Figura 26

Resultados en porcentajes de la dimensión Juego de roles

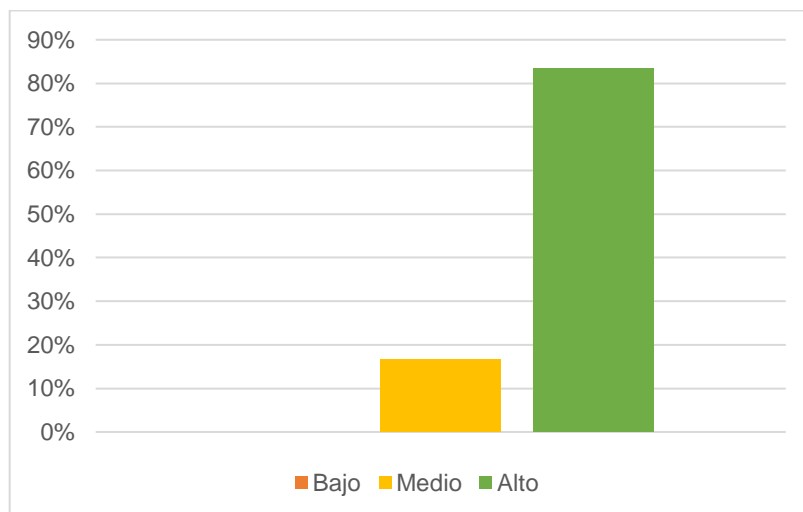


Tabla 31

Resultados de la dimensión Juego simbólico

Niveles	f	%
Bajo	0	0%
Medio	8	27%
Alto	22	73%
Total	30	100%

Figura 27

Resultados en porcentajes de la dimensión Juego simbólico

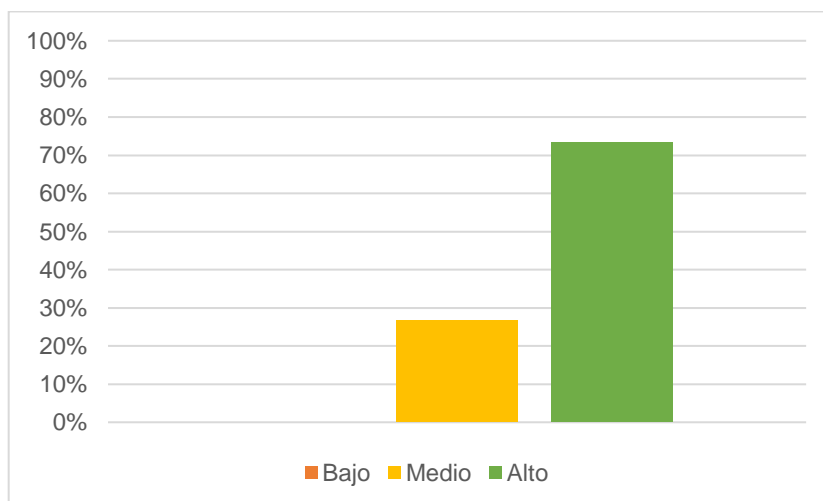


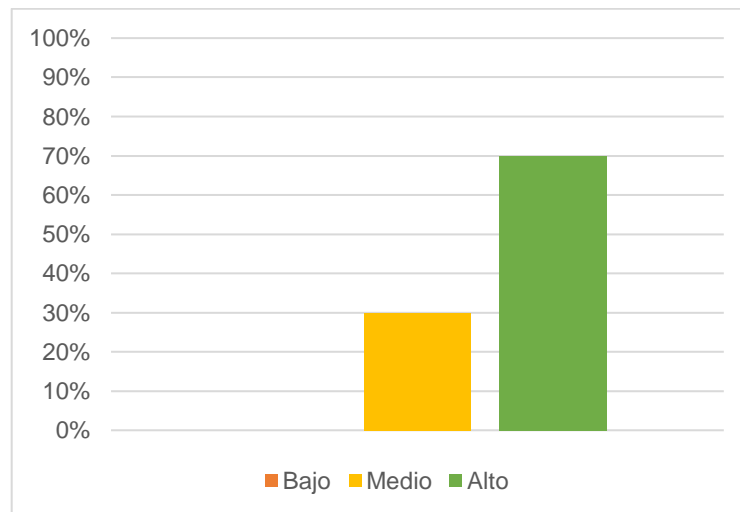
Tabla 32

Resultados de la dimensión Creatividad

Niveles	f	%
Bajo	0	0%
Medio	9	30%
Alto	21	70%
Total	30	100%

Figura 28

Resultados en porcentajes de la dimensión Creatividad



Análisis de resultados de la variable Aprendizaje

Tabla 33

Resultados de la variable Aprendizaje

Niveles	f	%
Bajo	0	0%
Medio	6	20%
Alto	24	80%
Total	30	100%

Figura 29

Resultados en porcentaje de la variable Aprendizaje

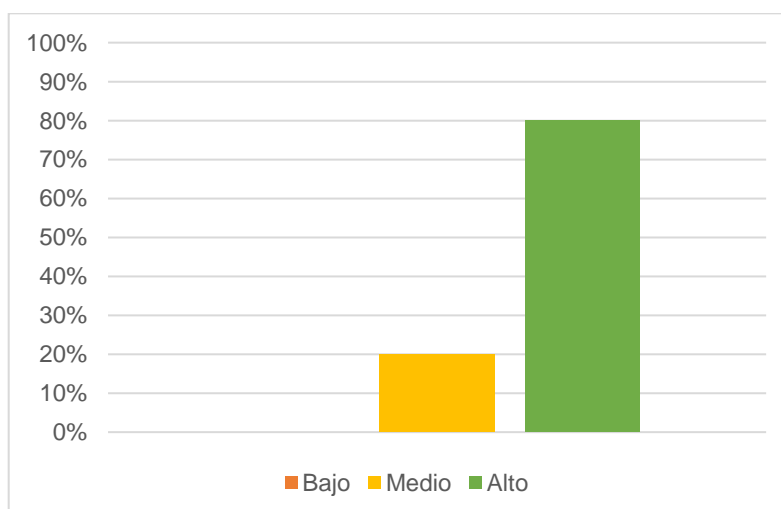


Tabla 34

Resultados de la dimensión Motivación

Niveles	f	%
Bajo	0	0%
Medio	4	13%
Alto	26	87%
Total	30	100%

Figura 30

Resultados en porcentajes de la dimensión Motivación

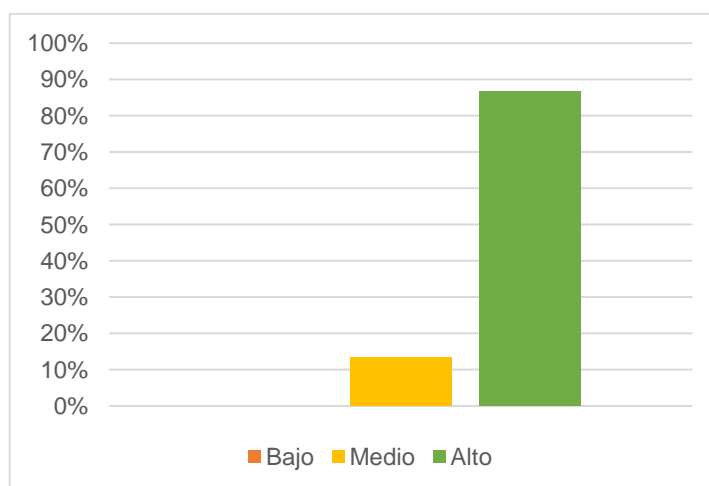


Tabla 35

Resultados de la dimensión Conocimiento

Niveles	f	%
Bajo	0	0%
Medio	7	23%
Alto	23	77%
Total	30	100%

Figura 31

Resultados en porcentajes de la dimensión Conocimiento

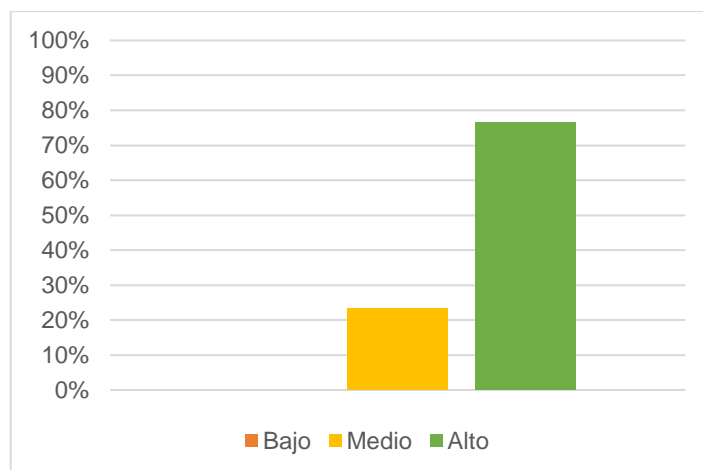


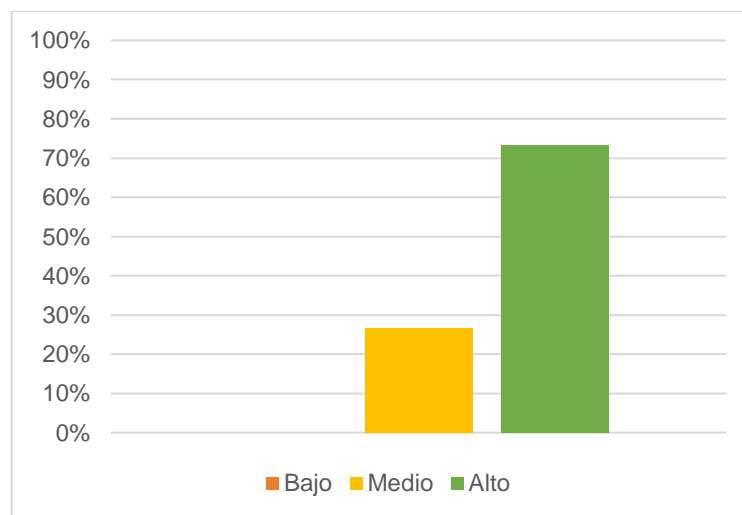
Tabla 36

Resultados de la dimensión Hábitos mentales

Niveles	f	%
Bajo	0	0%
Medio	8	27%
Alto	22	73%
Total	30	100%

Figura 32

Resultados en porcentajes de la dimensión Hábitos mentales



4.4. Discusión de resultados

Respecto al objetivo general:

Determinar la relación del juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023; en la presente investigación se encontró que el p valor es menor a 0,01 (alfa), rechazamos la hipótesis nula, por lo tanto, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que el juego libre está relacionado significativamente con el aprendizaje. Por otro lado, el coeficiente de correlación de Pearson es de 0.638 lo cual nos indica una relación positiva, muy alta y además significativa.

En esa línea, Condori (2022) indica:

La variable: independientes juegos tradicionales su coeficiente es 1,000 y la variable dependiente: aprendizaje significativo tiene un coeficiente 0,478, por lo cual tiene una correlación monótona en las dos variables ordinales estas pueden modificarse en el mismo momento de -1 a $+1$ como indica la tabla mostrada la correlación es significativa en un nivel de 0,01 de acuerdo a la correlación de Rho Spearman

Respecto al objetivo específico 1

Establecer la relación del juego libre con la motivación de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023; en el presente estudio se encontró que el p valor es menor a 0,01 (alfa), rechazamos la hipótesis nula, por lo tanto, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que el juego libre está relacionado significativamente con la motivación. Por otro lado, el coeficiente de correlación de Pearson es de 0.651 lo cual nos indica una relación positiva, muy alta y además significativa.

Asimismo, según Cuellar (2022) manifiesta:

Los niños de una Institución Educativa Inicial, Apurímac valoran con un nivel del 18,2% de muy bien los juegos tradicionales a su vez a los logros de aprendizaje un nivel excelente, el 9,1% consideraron un nivel bien a los juegos tradicionales y proceso a los logros de aprendizaje, el 12,1% consideraron un nivel mal a los juegos tradicionales e inicio a los logros de aprendizaje, el 12.1% consideraron un nivel muy mal los juegos tradicionales y previo al inicio a los logros de aprendizaje. Considerando la interpretación se observó que según los niveles más predominantes o resaltantes en un muy bien uso de los juegos tradicionales permite un nivel excelente de los logros de aprendizaje de los estudiantes.

Respecto al objetivo específico 2

Establecer la relación del juego libre con el conocimiento de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023; se encontró que el p valor es menor a 0,01 (alfa), rechazamos la hipótesis nula, por lo tanto, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que el juego libre está relacionado significativamente con el conocimiento. Por otro lado, el coeficiente de correlación de Pearson es de 0.640 lo cual nos indica una relación positiva, muy alta y además significativa.

En ese contexto, Guevara (2019)

Los resultados obtenidos producto del estudio de la variable juego libre en los sectores considerada en la lista de cotejo aplicada a los 47 niños de 5 años de una institución educativa inicial del Callao, en la cual el 50% estuvieron en el nivel favorable, el 28% en el nivel promedio y el 22% en el nivel desfavorable en su desarrollo integral.

Respecto al objetivo específico 3

Establecer la relación del juego libre con los hábitos de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023; se reflejó que el p valor es menor a 0,01 (alfa), rechazamos la hipótesis nula, por lo tanto, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que el juego libre está relacionado

significativamente con los hábitos de los niños. Por otro lado, el coeficiente de correlación de Pearson es de 0.672 lo cual nos indica una relación positiva, muy alta y además significativa.

En esa línea, Gallardo (2022)

Con relación al nivel planificación en niños de 4 años de edad de la I.E.I. “Las Palmeras”, de la Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2019, los resultados obtenidos en la población muestral investigada indican que el 66.7% ha obtenido un nivel alto, el 33.3% alcanzó el nivel medio. Por lo que se concluye, que el nivel planificación en los niños de 4 años en su mayor proporción es alto.

V. CONCLUSIONES

1. El juego libre se relaciona significativamente con el aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023; por cuanto permite un desarrollo integral de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, facilitando un mejor desempeño académico. Esto se demuestra en el coeficiente de correlación de Pearson de 0.638 y un p-valor menor a 0,01.
2. El juego libre se relaciona significativamente con la motivación de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023, debido a que brinda un entorno lúdico y estimulante que fomenta el interés y la participación activa en las actividades educativas. Esto se evidencia en el coeficiente de correlación de Pearson de 0.651 y un p-valor menor a 0,01.
3. El juego libre se relaciona significativamente con el conocimiento de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023; por cuanto promueve la exploración, la experimentación y el descubrimiento, contribuyendo a una mejor comprensión y asimilación de conceptos. Esto se muestra en el coeficiente de correlación de Pearson de 0.640 y un p-valor menor a 0,01.
4. El juego libre se relaciona significativamente con los hábitos mentales de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023; generando un desarrollo positivo de la creatividad, la imaginación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Esto se muestra en el coeficiente de correlación de Pearson de 0.672 y un p-valor menor a 0,01.

VI. RECOMENDACIONES

1. A la directora y maestras de la institución educativa Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, seguir adecuadamente el proceso del juego libre de los niños y niñas en las aulas; siendo el juego una actividad importante en el proceso de sus aprendizajes.
2. Maestras permitirle al niño y niñas que explore y experimente en cada juego que realiza a diario en la escuela, ya que esto permite una mejor comprensión y análisis en sus aprendizajes. Por otro lado, se recomienda a la Institución Educativa Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción realizar actividades que despierten el interés de los estudiantes donde ellos puedan ser unos grandes exploradores.
3. Padres de familia ha motivar a sus hijos e hijas en cada actividad educativa o juego que realizan, ya que esto ayudará a fomentar el interés de los niños y niñas por querer participar en las posteriores actividades educativas a realizar de una forma activa.
4. Estudiantes de pregrado de educación inicial de la Universidad Nacional de Tumbes, adquirir experiencias innovadoras para promover en los niños y niñas buenas habilidades que permitan desarrollar su imaginación y creatividad; además, incentivar para que ellos sean capaces de asumir sus responsabilidades y de dar solución a un determinado problema, en el momento de sus prácticas profesionales.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, G. (2020). Sistema contable para la empresa Ralomtex, dedicada a la producción y comercialización de ropa interior, de la provincia de Tungurahua, Ambato. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1644>
- Abad, M., y Farfán, M. (2019). Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 407 de La Isilla – distrito de Paita, provincia de Paita – región Piura, 2019. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/5436>
- Acosta, M. (2023). El juego libre en niños de la institución educativa inicial N° 232 “Niño Jesús” del distrito de Calleria, provincia de Coronel Portillo - Pucallpa, 2020. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33450>
- Carcausto, M. (2022). Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años en la institución educativa inicial 76 del distrito y provincia de Azángaro región Puno – 2022. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29495>
- Carranza, G. (2020). Alimentación saludable para el desarrollo del aprendizaje de los niños de educación inicial¹, del CNH “Pequeños Pupilos” del, mies, de la comunidad, Hualcanga San Luis, cantón quero, provincia de tungurahua, año lectivo 2018. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6751>
- Condori, Y. (2022). Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una institución educativa inicial de la provincia de Puno, región Puno, año 2021. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/81170>
- Cortez, L. (2020). Prácticas lúdicas presentes en el juego en investigaciones relacionadas con la Primera Infancia. Institución Universitaria Antonio José Camacho. <https://repositorio.uniajc.edu.co/handle/uniajc/193>
- Cuellar, H. (2022). Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa Apurímac 2021.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/80723>

Dios, M. (2020). Importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores, para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Silva Morán”- Tumbes, 2019. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/19597>

Gallardo, L. (2022). El juego libre en sectores de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E. Inicial “Las Palmeras” de la provincia de Zarumilla, Tumbes 2019. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31044>

Gavilanes, K., y Salazar, R. (2022). El juego simbólico en el aprendizaje cooperativo en niños de 4 a 5 años. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/60919>

Güere, J. (2020). Teoría del conocimiento virtual. Universidad Nacional del centro del Perú. <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/6845>

Guevara, M. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/cc4aa5d6-f6d1-4c8e-933b-8c041b0ccde5>

Jaramillo, D. (2023). Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de la provincia de Piura 2023. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/124552>

Jiménez, B. (2019). Estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en el área de ciencia tecnología y ambiente en los alumnos del tercer grado del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 10369 “Señor de La Esperanza” distrito de Olmos – provincia de Lambayeque- 2018. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6844>

Jiménez, E., y Montoya, E. (2019). El juego como herramienta de aprendizaje en todas las dimensiones de los niños y niñas en primera infancia. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/12842>

- Martel, Y., y Paiva, D. (2021). Hábitos de estudio en estudiantes de una institución educativa de la provincia de Chupaca en contexto de pandemia 2021. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/12415>
- Marticorena, T., y Oroya, M. (2020). La creatividad en niños y niñas del quinto grado de primaria de las instituciones educativas del distrito de Huancayo. <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/7367>
- Martínez, E. (2020). Aprendizaje cooperativo y estilos de aprendizaje en estudiantes de tercero de secundaria. San Juan de Lurigancho, año 2020. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49038>
- Maza, N. (2020). Motivación laboral docente en dos instituciones educativas de los distritos de San Martín de Porres y Callao, Lima Metropolitana, año 2020. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50583>
- Mendoza, D. (2019). Materiales para el juego libre en los sectores del aula de 5 años en educación inicial. Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1203>
- Morales, R., y Mendoza, M. (2020). Estilos de socialización parental de los estudiantes de primaria de una institución educativa de San Rafael- Socos - Ayacucho – 2020. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/1415bd0d-2a9c-4f34-ae36-fa9d17cdb673>
- Noriega, S. (2019). Juego libre para el desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas de nivel inicial. Universidad Nacional de Tumbes, región Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1090>
- Ochoa, K. (2019). Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer la socialización de los niños de 4 a 5 años de edad de la escuela de educación básica Alonso de Mercadillo, de la ciudad de Loja, años 2018-2019. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/22286>
- Pampacata, E., y Cansaya, L. (2021). Los juegos grupales en el proceso de

socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 Chulluni de Puno, 2019. <http://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/15283>

Pilco, J. (2022). Literatura y creatividad en los estudiantes de la unidad educativa “ABC” de la ciudad de Ambato. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36883>

Quillay, K. (2022). Motivación y desarrollo de capacidades del área de matemática de los niños de inicial de una I.E. de Huaral, 2022. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/100764>

Ramos, A. (2021). El juego al aire libre y su relación con el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, año escolar 2021. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23381?show=full>

Ramos, R. (2022). Aula invertida y autonomía del aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Enrique Gómez Espinoza distrito de Yauyos, 2021. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/90122>

Rodríguez, M. (2021). El aprendizaje basado en el juego. Propuesta de programación para la enseñanza de las partes del cuerpo en Educación Infantil. <https://riucv.ucv.es/handle/20.500.12466/2086>

Ruiz, S. (2021). Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 san José de Berseba, distrito de Ramón Castilla, provincia Mariscal Ramón Castilla, departamento de Loreto 2021. <https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/20.500.12737/7636>

Santos, E. (2020). Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 183 - Ate 2019. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/40996>

Simbaña, L. (2022). Juego libre y socialización en los niños y niñas de inicial II de una unidad educativa en el Valle de Los Chillos, ciudad de Quito – Ecuador.

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22094>

Soloaga, D. (2020). Juego libre en la expresión oral de los estudiantes del nivel inicial en las instituciones educativas Quispicanchi, 2020. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58775>

Tucno, A. (2022). Juegos libres y las habilidades comunicativas en niños de la institución educativa privada "Niñito Jesus de Praga - Daycare", Ayacucho - 2022. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27808>

Valenzuela, M. (2020). Motivación en niños(as) del nivel inicial de la Institución Educativa N° 882, según percepción de padres de familia. Carabayllo – 2020. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48543>

Vivas, Y. (2021). E-learning y aprendizaje autónomo en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, provincia de Chincha - Ica 2021. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/76864>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable	Metodología
¿De qué manera se relaciona el juego libre con el aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción Matapalo 2023?	Determinar la relación del juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.	El juego libre se relaciona significativamente con el aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.	<p>Variable independiente:</p> <p>Juego libre</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Aprendizaje</p>	<p>Tipo y diseño de investigación</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Descriptiva - Correlacional</p> <p>Diseño: No experimental transversal</p> <p>Población</p> <p>59 colaboradores I.E.I. N° 211 Virgen Inmaculada Concepción</p> <p>Muestra</p> <p>30 colaboradores I.E.I. N° 211 Virgen Inmaculada Concepción</p> <p>Técnica e instrumento</p> <p>Según la metodología establecida en el presente estudio, se estará aplicando la técnica encuesta y como instrumento el cuestionario, que permitirá obtener información de la I.E.I N° 211 Virgen Inmaculada Concepción.</p>
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
PE1: ¿Cuál es la relación del juego libre con la motivación de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción Matapalo 2023?	OE1. Establecer la relación del juego libre con la motivación de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.	HE1: El juego libre se relaciona significativamente con la motivación de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.		
PE2: ¿Cuál es la relación del juego libre con el conocimiento de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023?	OE2. Establecer la relación del juego libre con el conocimiento de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.	HE2: El juego libre se relaciona significativamente con el conocimiento de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.		
PE3: ¿Cuál es la relación del juego libre con los hábitos mentales de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023?	OE3. Establecer la relación del juego libre con los hábitos de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.	HE3: El juego libre se relaciona significativamente con los hábitos mentales de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023.		

Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Independiente: Juego libre	“Se conceptualiza cuando el infante lo expresa por sí mismo o cuando requiere de un acompañamiento, siempre y cuando la propia voluntad sea quien lo desarrolle, sin tener limitaciones o estímulos que lo detengan”. Jaramillo (2023)	La variable independiente juego libre será medida con las dimensiones, juego individual, juego grupal y creatividad, aplicando la técnica encuesta y como instrumento el cuestionario con medición ordinal en escala de Likert en la I.E.I. N° 211 Virgen Inmaculada Concepción.	Juego de roles	Juego motor Observación	ORDINAL
			Juego simbólico	Trabajo en equipo Solucionar problemas	
			Creatividad	Crecimiento mental Juego simbólico	
Dependiente: Aprendizaje	“Es capaz de lograr estudiantes auto determinados, siendo una nueva forma de transmitir información y conocimiento de manera indirecta como observar, reflexionar, investigar y concluir”. Ramos (2022)	La variable aprendizaje será medida mediante las dimensiones, motivación, conocimiento y hábitos mentales, mediante la aplicación de la técnica encuesta y como instrumento el cuestionario con medición ordinal en escala de Likert en la I.E.I. N° 211 Virgen Inmaculada Concepción.	Motivación	Afectividad Autovaloración	ORDINAL
			Conocimiento	Desarrollo cognitivo Receptividad cognitiva	
			Hábitos mentales	Organización colectiva Aplicación de valores	

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

Cuestionario

A continuación, se muestra en el presente instrumento, los enunciados por cada ítem a fin de consolidar la base de datos de acuerdo a la información que se obtendrá de sus respuestas en el estudio: “Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023”.

Referencias del nivel respuestas

1	2	3	4	5
NUNCA	CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

N°	VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGO LIBRE	ESCALA				
		N	CN	AV	CS	S
		1	2	3	4	5
D1: Juego de roles						
INDICADOR: Juego representativo						
1	¿Participa en juego de roles mediante actividades relacionadas al juego de representatividad?					
2	¿Toma la iniciativa para iniciar el juego de roles?					
INDICADOR: Observación						
3	¿Desarrolla diversas habilidades deportivas?					
4	¿Presta atención cuando se les está explicando las reglas de juego?					
D2: Juego simbólico						
INDICADOR: Trabajo motivador						
5	¿Coopera con sus compañeros en las diferentes actividades motrices a nivel de motivación del juego simbólico?					
6	¿Propone ideas nuevas en situaciones de juego simbólico?					
INDICADOR: Solucionar problemas						
7	¿Ante un determinado problema en grupo, el niño busca soluciones?					
8	¿Es tolerante ante situaciones que lo sacan de contexto?					
D3: Creatividad						

INDICADOR: Crecimiento mental						
9	¿Propone nuevos juegos que le gustaría realizar?					
10	¿Usa recursos o materiales para crear juegos motrices?					
INDICADOR: Juego simbólico						
11	¿Crea sus propias historias a partir de un juego?					
12	¿Se involucra en la creación de sus historias?					
N°	VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE	ESCALA				
		N	CN	AV	CS	S
		1	2	3	4	5
D4: Motivación						
INDICADOR: Afectividad						
13	¿Se muestra feliz cuando termina un trabajo?					
14	¿Demuestra alegría al lograr ciertas tareas?					
INDICADOR: Autovaloración						
15	¿Genera iniciativas para valorar su motivación a fin de lograr un óptimo aprendizaje?					
16	¿Refleja aspectos de confianza para desarrollar sus actividades académicas y alcanzar un favorable aprendizaje?					
D5: Conocimiento						
INDICADOR: Desarrollo cognitivo						
17	¿Demuestra habilidad para relacionar número cantidad?					
18	¿Cuenta sus experiencias vividas en casa?					
INDICADOR: Receptividad cognitiva						
19	¿Pone en práctica los juegos y/o actividades realizadas?					
20	¿Hace mención del procedimiento o ejecución de un determinado trabajo realizado anteriormente?					
D6: Hábitos mentales						
INDICADOR: Organización colectiva						
21	¿Participa dando opiniones claras ante los demás?					
22	¿Le gusta participar y ayudar a sus demás amigos en las diferentes situaciones de juego?					
INDICADOR: Aplicación de valores						
23	¿Demuestra la práctica de valores en el aula?					
24	¿Respeta el niño (a) las opiniones de los demás?					

Ficha de observación					
Nombre del proyecto de investigación	Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023				
Nombres y apellidos del tesista	Yennyret Elineydy Carrillo Pariaton				
Nombres y apellidos del asesor	Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijó				
Dimensiones	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
Juego de roles					
Juego simbólico					
Creatividad					
Motivación					
Conocimiento					
Hábitos mentales					
Comentarios:					

En el desarrollo de la investigación, a nivel del análisis descriptivo, se estará aplicando la técnica del BAREMO a efectos de reflejar los consolidados de cada resultado.

Anexo 4: solicitud para ejecución de tesis



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA
INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS
DE JUNÍN Y AYACUCHO"

SOLICITO: Permiso para ejecutar proyecto de
investigación

Señor (a):
ERIKA TATIANA GÁLVEZ DELGADO
DIRECTORA DE LA I.E.I N° 211 "VIRGEN INMACULADA CONCEPCION"

De mi especial consideración;

YENNYRET ELINEYDY CARRILLO PARIATON, identificada con Documento Nacional de Identidad N° 70260019 egresada de la Escuela de Educación Inicial, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, acude a usted para saludarlo y expresar lo siguiente:

Que, habiendo culminado mis estudios universitarios y teniendo el grado de bachiller solicito a usted me facilite permiso para realizar mi proyecto de tesis denominado "Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N°211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023" y así obtener el grado de Licenciada en Educación Inicial.

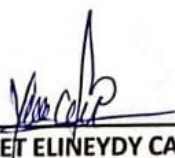
Agradezco de antemano su atención a esta solicitud y quedo a su disposición para proporcionar cualquier información adicional que pueda requerir.

Matapalo, 11 de Marzo del 2024

RECIBIDO
11/03/24



Atentamente


YENNYRET ELINEYDY CARRILLO PARIATON
DNI N° 70260019

Correo Electrónico: 140138152@untumbes.edu.pe
Celular: 979365540



PERU

Ministerio
de Educación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 211 "VIRGEN INMACULADA
CONCEPCIÓN"

"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA
INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS
BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"

AUTORIZACIÓN

LA QUE SUSCRIBE:

PROF. ERIKA TATIANA GÁLVEZ DELGADO

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 211 "VIRGEN
INMACULADA CONCEPCIÓN", DEL DISTRITO DE MATAPALO

AUTORIZA:

La ejecución del proyecto de Tesis denominado "Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023" a cargo de YENNYRET ELINEYDY CARRILLO PARIATON, identificada con Documento Nacionalidad de Identidad N° 70260019, egresada de la carrera profesional de Educación inicial de la facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

Matapalo, 13 de Marzo del 2023



CONCENTIMIENTO INFORMADO

Título del proyecto: "Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023"

Investigador: Bach. Yennyret Ellneydy Carrillo Pariaton
UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

Estimado PP.FF:

El propósito de esta ficha es hacer de su conocimiento que me encuentro en proceso de desarrollo de un proyecto de investigación denominado "**Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023**". El objetivo del estudio es determinar la relación del juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023, dicho estudio será realizado de manera anónima y los datos a utilizar serán de total confidencialidad.

Es por ello, que solicito a usted permiso para poder realizar mi investigación mediante una encuesta que será aplicada a sus menores hijos.

De aceptar que su menor hijo participe en este proyecto, dar su conformidad de haber sido informado de todos los procedimientos, en caso tenga alguna duda a las preguntas efectuadas, realizarlas al momento de resolver los cuestionarios.

De antemano agradezco su apoyo en contribuir con una investigación.

Nombre y Apellido del Apoderado: Sileny Herrera Cruz

Firma: 

Abril, 2024.

CONCENTIMIENTO INFORMADO

Título del proyecto: "Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023"

Investigador: Bach. Yennyret Elineydy Carrillo Pariaton
UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

Estimado PP.FF:


El propósito de esta ficha es hacer de su conocimiento que me encuentro en proceso de desarrollo de un proyecto de investigación denominado "**Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023**". El objetivo del estudio es determinar la relación del juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023, dicho estudio será realizado de manera anónima y los datos a utilizar serán de total confidencialidad.

Es por ello, que solicito a usted permiso para poder realizar mi investigación mediante una encuesta que será aplicada a sus menores hijos.

De aceptar que su menor hijo participe en este proyecto, dar su conformidad de haber sido informado de todos los procedimientos, en caso tenga alguna duda a las preguntas efectuadas, realizarlas al momento de resolver los cuestionarios.

De antemano agradezco su apoyo en contribuir con una investigación.

Nombre y Apellido del Apoderado: *ilda jimenez jimenez*

Firma: 

Abril, 2024.

Anexo 5: Evidencias



Foto 01: niños y niñas buscando soluciones de juego



Foto 02: desarrollo de habilidades deportivas



Foto 03: Juego en equipo



Foto 04: niños y niñas desarrollan su creatividad



Foto 05: desarrollo de juego libre en los sectores



Foto 06: desarrollo de habilidades motrices



Foto 07: Uso de recursos para crear juegos



Foto 08: Los estudiantes están atentos a las explicaciones de la maestra



Foto 09: Participación en equipo



Foto 10: Practica de juegos al aire libre



Foto 11: Aplicación del instrumento



Foto 12: Desarrollo de juegos según su creatividad de cada niño y/o niña



Foto 13: Aplicación del instrumento a la maestra



Foto 14: Aplicación del instrumento a la maestra



Foto 15: Aplicación del instrumento a las maestras



Foto 16: juego libre en el patio de la institución