

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



**El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años de una
institución educativa, Tumbes, 2024**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

AUTORES:

Olaya Garcia Nayeli Maricielo

Villalta Campos Dana Keila

TUMBES, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN



**El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años de una
institución educativa, Tumbes, 2024**

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
Código ORCID 0000-0001-5556-4370

(Presidenta)

Dra. Lady Shirley Minaya Becerra
Código ORCID 0000-0002-4408-3093

(Secretaria)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Código ORCID 0000-0003-2262-1003

(Vocal)

TUMBES, 2025

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



**El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años de
una institución educativa, Tumbes, 2024**

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

Br. Olaya Garcia, Nayeli Maricelo (autor 1)

Código ORCID 0009-0008-5366-128X

Br. Villalta Campos, Dana Keila (autor 2)

Código ORCID 0009-0003-9821-2131

Dr. La Rosa Feijoo, Oscar Calixto (asesor)

Código ORCID 0000-0003-2262-1003

TUMBES, 2025

Acta de sustentación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Escuela Profesional de Educación

“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los seis días del mes de noviembre del dos mil veinticinco, siendo las doce 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°084-2025/UNTUMBES-FACSO-D, conformado por la Dra. JESSICA SARA VALDIVIEZO PALACIOS (Presidente), Dra. LADY SHIRLEY MINAYA BECERRA (Secretaria) y Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Vocal), reconociendo en la misma resolución además, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo como asesor. Se procedió a evaluar, calificar y deliberar la sustentación del informe final de la tesis, titulada: “EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGOGICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA, 2024” para optar el título profesional de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL, presentado por la:

Bach. Nayeli Maricielo Olaya Garcia

Bach. Dana Keila Villalta Campos

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 Bach. Nayeli Maricielo Olaya Garcia y a la Bach. Dana Keila Villalta Campos, aprobadas 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 la una y media del mismo día, se dio por concluido el acto académico, los miembros del jurado procedieron a firmar el acta correspondiente.

Tumbes, 06 de Noviembre del 2025


.....
Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
DNI N° 00251133
Código ORCID: 0000-0001-5556-4370
Presidente


.....
Dra. 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) -Coasesor (es)
- Asesor -Archivo (Decanato)

Recibo turnitin.

El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años de una institución educativa, Tumbes, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	15%	6%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1%
2	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	sedici.unlp.edu.ar Fuente de Internet	1%
5	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.eesppjsco.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to POSGRADO Trabajo del estudiante	1%
9	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
10	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%

mail.polodelconocimiento.com



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

11	Fuente de Internet	<1 %
12	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
14	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.sangregorio.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad a Distancia de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
18	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Universidad de Valladolid Trabajo del estudiante	<1 %
21	1library.co Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	<1 %
23	Moreto Córdova, Luz María Arias Muñoz, Mónica Patricia. "Estrategias lúdicas y su relación con el desarrollo de la expresión oral en niños de cinco años de la I. E. N° 316,	<1 %



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

Capitán Quiñones, provincia de Morropón-
2021", Universidad Católica los Ángeles de
Chimbote (Peru)

Publicación

24	Submitted to Ana G. Méndez University Trabajo del estudiante	<1 %
25	dspace.esoch.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
26	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Unversidad de Granada Trabajo del estudiante	<1 %
28	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
29	www2.filemaker.fr Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
31	socialinnovasciences.org Fuente de Internet	<1 %
32	www.euroinnova.edu.es Fuente de Internet	<1 %
33	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	www.ing.unlp.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
36	www.takey.com	



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

Fuente de Internet

<1%

37 repositorio.ujcm.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 Dios, por ser mi fortaleza y mi guía en cada paso de este proceso, por darme la perseverancia para lograr mis metas.

A mis padres, a mis hermanos, que son mi fuente de inspiración, por todo su amor, y apoyo constante, por confiar en mi y por siempre acompañarme.

A todo aquello que ha sido una bendición en mi vida.

Dana Villalta

Esta investigación se la dedico a Dios por ser mi guía, por su bendición y por permitir el logro de esta meta importante.

A mis padres, mi esposo, por su amor, su apoyo incondicional, por ser los pilares de mi vida los que me motivan a cumplir mis sueños.

A mis hermanos por su amor, inspiración y apoyo constante para siempre persistir y nunca rendirme.

Nayeli García

AGRADECIMIENTO

Agradecemos especialmente a nuestro asesor de tesis, el Dr. Oscar la Rosa todo su apoyo y por guiarnos el proceso de esta investigación, su experiencia y sabiduría han sido fuentes de motivación para nosotras, su orientación ha sido fundamental para el éxito de esta investigación.

A nuestras familias, quienes nos han brindado todo su apoyo y esfuerzo a través de su amor incondicional y apoyo constante, quienes además han sido nuestra fuente de inspiración para alcanzar nuestras metas.

A nuestros docentes y mentores en general, por su orientación, sabiduría y enseñanza en el transcurso de nuestra carrera profesional.

Las autoras

ÍNDICE

Caratula.....	i
Caratula de jurado.....	ii
Caratula de autenticidad.....	iii
Acta de sustentación	iv
Recibo turnitin.....	v
DEDICATORIA.....	ix
AGRADECIMIENTO	x
ÍNDICE.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
ÍNDICE DE ANEXOS	xv
RESUMEN	xvi
ABSTRACT	xvii
I. INTRODUCCIÓN	18
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	22
III. MATERIALES Y MÉTODOS	36
3.1. Método de investigación.....	36
3.2. Operacionalización de la variable.....	37
3.3 Población y muestra	39
3.4. Criterio inclusión y exclusión.	40
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos	41
3.6. Procedimientos de recolección de información.	41
3.7. Métodos de análisis de datos estadísticos	42
3.8. Validación y confiabilidad de los instrumentos	43
3.9. Principios éticos	43
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	44
4.1 Resultados	44
4.2 Discusión	54
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES	57

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de los estudiantes la Institución Educativa Inicial N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, 2025.	35
Tabla 2. Muestra de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, 2025.	35
Tabla 3. Influencia del juego en la I.E. N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, 2025.. ..	40
Tabla 4. Influencia del juego de la Dimensión Emocional en la I.E. N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, 2025.	41
Tabla 5. Influencia del juego de la Dimensión Social en la I.E. N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, 2025.	43
Tabla 6. Influencia del juego de la Dimensión Cognitiva en la I.E. N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, 2025.	45
Tabla 7. Influencia del juego de la Dimensión motriz en la I.E. N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia.	47
Tabla 8. Estadística de fiabilidad.	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. La Dimensión Emocional en la I.E.I. 009 Jesús de la Divina Misericordia.	42
Gráfico 2. La Dimensión Social en la I.E.I. 009 Jesús de la Divina Misericordia.	44
Gráfico 3. La Dimensión Cognitiva en la I.E.I. 009 Jesús de la Divina Misericordia. .	46
Gráfico 4. La Dimensión Motriz en la I.E.I. 009 Jesús de la Divina Misericordia.	48

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia. Título: El juego como herramienta pedagógica en estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Pública del Nivel Inicial, Tumbes, 2025.....	60
Anexo 2. Operalización de la variable.....	65
Anexo 3. Evidencia de la aplicación de la prueba.....	66
Anexo 4. Instrumento Aplicado para la recolección de datos a los niños de 4 años....	70
Anexo 5. Constancia de validación del instrumento.....	74
Anexo 6. Resolución de aprobación de proyecto de tesis.....	77
Anexo 7. Resolución de designación de jurado.....	79
Anexo 8. Autorización para aplicar investigación y publicación de resultados.....	81
Anexo 9. Consentimiento de los padres de familia.....	85
Anexo 10. Recibo de software turnitin de originalidad.....	88

RESUMEN

El estudio tuvo como propósito evaluar la influencia del juego como herramienta pedagógica en el desarrollo integral de los niños de 4 años en la Institución Educativa "N°009" "Jesús de la Divina Misericordia" Tumbes, 2025. La metodología mantuvo un enfoque cuantitativo y como instrumento se empleó la ficha de cotejo y la técnica de la observación, la población estuvo conformada por un total de 15 niños y niñas que cumplieron los criterios de inclusión de la institución en mención; el procesamiento de datos recayó en el programa estadístico SPSS que arrojó frecuencias y porcentajes. Los resultados obtenidos reflejaron una relación estadísticamente significativa entre el juego y el desarrollo infantil; desde la dimensión emocional 73.3% de niños se encuentra en proceso, dejando en evidencia que el juego fortalece su autoestima y ello genera más seguridad; en cuanto a la dimensión social 73.3% de los niños también se encuentra en proceso, ello favorece la interacción entre ellos e incrementa la comunicación; la dimensión cognitiva 80% de niños se encuentra en inicio debiéndose reforzar mediante técnicas especializadas; por último la dimensión motriz alcanzó un 53.3% en logrado, confirmando que hay mejores resultados en cuanto a la coordinación y el control. Se concluye en que el juego es una herramienta pedagógica que promueve el desarrollo integral en el nivel inicial, así mismo favorece las relaciones sociales y estimula la exploración, potencia las habilidades motrices y se convierte en un método esencial que permite contribuir al bienestar infantil.

Palabras claves: juego, herramienta pedagógica, influencia, interacción, socialización.

ABSTRACT

The purpose of the study was to evaluate the influence of play as a pedagogical tool in the comprehensive development of 4-year-old children at the Educational Institution “No. 009” “Jesús de la Divina Misericordia” in Tumbes, 2025. The methodology maintained a quantitative approach and used a checklist and observation technique as instruments. The population consisted of a total of 15 boys and girls who met the inclusion criteria of the aforementioned institution. Data processing was carried out using the SPSS statistical program, which yielded frequencies and percentages. The results obtained reflected a statistically significant relationship between play and child development. From an emotional perspective, 73.3% of children are in the process of developing, showing that play strengthens their self-esteem and generates greater confidence. In terms of the social dimension, 73.3% of children are also in the process, which favors interaction between them and increases communication; in the cognitive dimension, 80% of children are in the early stages and need to be reinforced through specialized techniques; finally, the motor dimension reached 53.3% in terms of achievement, confirming that there are better results in terms of coordination and control. It is concluded that play is a pedagogical tool that promotes comprehensive development at the initial level, as well as favoring social relationships and stimulating exploration, enhancing motor skills, and

Keywords: game, educational tool, influence, interaction, socialization.

I. INTRODUCCIÓN

El juego ha sido reconocido como un elemento esencial en el desarrollo de los niños. Durante los primeros seis años, el cerebro infantil forma millones de conexiones neuronales que facilitan su aprendizaje y favorecen su desarrollo integral. Es por ello que, hoy en día jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor. A partir de ese contexto, se considera al juego como una herramienta esencial en las aulas para las docentes del nivel inicial.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018), expresa que existe un riesgo significativo al extender los métodos de enseñanza y aprendizaje propios de la educación primaria al nivel preescolar. Esta práctica puede comprometer la calidad de la educación en la primera infancia, al excluir componentes esenciales como el aprendizaje a través del juego. El estudio evidencio que solo el 44% de los niños y niñas entre cero y seis años accede a la educación infantil, y que muchos centros educativos carecen de los recursos necesarios para implementar metodologías pedagógicas basadas en el juego, lo cual limita el desarrollo integral y adecuado de sus competencias.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020), manifiesta que podrían evitarse al menos cinco millones de muertes al año si los niños fueran más activos físicamente mediante el juego. Sin embargo, el uso excesivo de herramientas tecnológicas ha interrumpido este proceso natural, fomentando el sedentarismo infantil y disminuyendo el valor que se le otorga al juego recreativo.

El Diseño Curricular Nacional de Educación Inicial (2016) destaca que, durante su permanencia en los servicios educativos, los niños atraviesan diversos momentos en la jornada diaria; como el juego en sectores, el juego libre, el refrigerio, el recreo, los momentos de cuidado personal y las actividades autónomas que se constituyen como valiosas oportunidades pedagógicas en la que se puede promover el juego. En estos espacios, los niños pueden expresarse libremente, sin temor a ser corregidos o sancionados, siendo acompañados por un adulto que escucha, observa, valora y acoge sus ideas.

Velásquez (2024) señala que el juego es un derecho y a través de lo que los niños juegan representan sus ideas y vivencias, de tal modo que, incrementan su creatividad. En su estudio se evidenció que el 70% de los estudiantes tiene un óptimo desarrollo de la creatividad de manera “favorable” en el juego libre de sectores, mientras que 30% se encuentra en un promedio “regular”. Por lo tanto, si se desarrolla el juego en las aulas de las instituciones educativas el estudiante potenciara su creatividad e imaginación.

Este problema no es ajeno a la realidad descrita. En la Institución Educativa Inicial "N°009" “Jesús de la Divina Misericordia”, la adopción de juegos pedagógicos es limitada, y los docentes requieren apoyo y capacitación para integrar exitosamente estas metodologías en sus prácticas diarias. Se necesitan de recursos con los cuales puedan trabajar con los niños de manera espontánea y dinámica llegando así a su nivel de aprendizaje esperado, de manera positiva y eficaz. Esto implica un mayor compromiso por parte de estas instituciones, para llegar a la formación de buenos estudiantes y futuros profesionales. Desde este contexto, se observa que el juego es una herramienta fundamental en la práctica educativa en el nivel inicial.

Este estudio de investigación es relevante, ya que tiene como propósito analizar la influencia del juego en la práctica educativa y su papel en la promoción de aprendizajes significativos. Los resultados obtenidos servirán como base para la toma de decisiones pedagógicas, orientadas a que los docentes integren estrategias lúdicas dentro de las aulas. Asimismo, el objetivo se centra en evaluar la influencia del juego como herramienta pedagógica en el desarrollo integral de los niños de 4 años de una institución educativa.

En las consideraciones mencionadas anteriormente, se puede resaltar que la causa de los problemas de aprendizaje que presentan los niños de 4 años es debido a que, los docentes no aplican el juego en su totalidad como una herramienta pedagógica que puede ayudar a mejorar la enseñanza y aprendizaje en los niños. Muchos niños presentan dificultades en el desarrollo de habilidades motrices, lo que limita su capacidad para explorar el entorno, estimular su imaginación y desplegar su creatividad.

Esta situación también afecta su interacción con el contexto que los rodea. Ante esta problemática, el juego se presenta como una valiosa herramienta pedagógica, ya que, al integrarse de manera intencionada en el proceso educativo, permite a los niños adquirir habilidades fundamentales para el aprendizaje. A través del juego, los estudiantes no solo fortalecen sus competencias motrices y cognitivas, sino que también se preparan de forma integral para alcanzar los estándares del nivel educativo correspondiente, facilitando así una transición exitosa hacia la educación primaria. Del análisis de los diferentes contextos, se formula la siguiente interrogante:

¿Cómo influye el uso del juego como una herramienta pedagógica en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial pública, 2025?

Este estudio de investigación se estructura en cuatro niveles: teórico, práctico, metodológico y social. En el nivel teórico, se fundamentan diversas teorías del juego que respaldan su importancia en el desarrollo infantil. Entre ellas se encuentran la teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932), la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (1945), la teoría sociocultural de Lev Vygotsky (1933) y la teoría del juego como instrumento de afirmación del yo de Chateau (1958). A través de ella se contrastarán los resultados con la base teórica y se contribuirá a futuras investigaciones.

En el marco metodológico, el estudio se basa en el diseño y aplicación de un instrumento-ficha de observación. Elaborado considerando los objetivos del estudio y el contexto social y comunitario; con la finalidad de recopilar información que permita evaluar el juego como herramienta pedagógica. Este instrumento estará diseñado para cumplir con criterios de validez y confiabilidad, evaluados mediante el coeficiente alfa de Cronbach, y será sometido a validación por parte de expertos, lo que permitirá generar resultados relevantes que puedan contribuir a futuras investigaciones que se centren en las variables el juego y herramientas pedagógicas.

El aporte práctico del estudio se justifica en evaluar el juego como herramienta pedagógica, ya que permitirá articular ambas variables de investigación el juego y herramienta pedagógica a partir de los objetivos planteados.

Esta contribución facilitara una comprensión más profunda de las principales dificultades que presentan. Una vez analizados los resultados, será posible evidenciar la influencia del juego en el aprendizaje a las docentes del aula, con el propósito de que puedan incorporar distintas herramientas y estrategias para mejorar el proceso educativo. Permitiendo así que los estudiantes mejoren su capacidad de aprendizaje a través del juego.

En el contexto social, esta investigación se justifica porque sus principales beneficiarios serán los estudiantes de 4 años. A partir de los resultados obtenidos, se logrará motivar o generar conciencia a las docentes para que incorporen estrategias didácticas basadas en el juego, convirtiéndose así en una práctica utilizada de manera común en su labor educativa, sumando el logro de brindar satisfacción a los padres al ver el desarrollo educativo de sus hijos.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

El juego. Es la primera variable que describiremos en esta parte, Vigotsky (1984) menciona que el juego es una serie de escenas prácticas en las que el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño se ven asociados con las distintas dimensiones cognitivas conocidas como: la memoria, pensamiento, lenguaje, inteligencia, percepción, entre otras.

Jean Piaget (2012) menciona, que el juego permite que el niño se socialice con los demás, generando un entorno de confianza, libertad y seguridad, lo cual les ayuda a expresar de manera libre lo que piensan y sienten, reduciendo el temor, preocupaciones o inseguridades.

Bruner (1984). Menciona, que el juego para los niños y niñas es una actividad fundamental, el medio a través del cual logran reconocerse y descubrir el entorno que los rodea, estableciendo conductas y relaciones con él. Es aquí donde el niño empieza a aprender a través del juego. El aprendizaje es para él una especie de juegos de roles con determinadas reglas.

Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932). El juego es una actitud diferente de la persona ante lo real. El juego no se puede distinguir de aquello que no lo es, ni por los distintos comportamientos, aptitudes y características de inmadurez que presenta una persona. Señala que el juego: “es el puente que une y vincula la escuela y la vida, a través del cual se ve influido el aprendizaje del niño, cuyas murallas parecían separarla para siempre” (Claparede, 1932).

Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945). Para Piaget, durante el desarrollo infantil, los niños adoptan distintas maneras del juego que les permite ir desarrollando su estructura intelectual de manera positiva. Este autor señala que el juego consiste en una superioridad de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, un equilibrio entre ambos polos.

Piaget e Inhelder (2007) distinguen el juego en cuatro categorías: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

El juego de ejercicio, se da a lo largo del período sensoriomotor (0-2 años) y corresponde a la necesidad de acción automática (Valdés & Flóres, 1996). En este período el juego se basa en la repetición de distintas acciones sensoriomotoras que “pierden” su finalidad y se reiteran por la satisfacción que proporcionan a los niños (Delvak & Kohen, 2010). Estas acciones se basan sobre contenidos sensoriales y motores; son una serie de distintos ejercicios simples o combinaciones de acciones que pueden o no tener un propósito. El juego simbólico (dominante entre los 2-3 y los 6-7 años), este se da a los 2 años y se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos: los objetos que se presentan en la situación se toman “representando” a otros objetos que no se encuentran presentes. Este tipo de juego termina entre los 5 y los 6 años. Deja de ser primordial hacia los 7 años, cuando se reemplaza por juegos que dependen de reglas, aunque se puede observar que el juego varía algunas veces, dependiendo de cada niño y el contexto que le parezca más favorable (Abad & Ruiz de Velasco, 2011).

Los juegos de reglas, se dan entre los 4 y los 7 años, estos juegos dependen del contexto social en el que se encuentre el niño. Empiezan como juegos de reglas básicas, y terminan, hacia los 12 años, estos se dan con el objetivo de seguir reglas determinadas por el mismo juego o por un líder. Los juegos de construcción. estos juegos establecen una posición intermedia, el puente de transformación entre los distintos tipos de juegos y las conductas adaptadas (Montañes & al., 2000). Aparece alrededor del primer año y está presente en los distintos campos del desarrollo infantil con la finalidad de que los niños obtengan un mejor desarrollo integral.

Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980) El modelo de la escuela soviética fue descrito originalmente por Vygotsky (1933) y desarrollado por sus discípulos (Elkonin, 1985). El juego es: “un proceso de sustitución; es una realización imaginaria, de deseos que no pueden realizarse; señala que la imaginación se integra en la conciencia del niño dentro de la primera infancia, la cual es representada a través de alguna actividad de juego que realiza.

Este autor establece que el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño tienen relación, ya que mediante el juego los niños plasman situaciones que observan de su cultura, además pueden recitar sus futuros papeles y valores que van adquiriendo (Vygotsky, 1982).

Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo (Chateau, 1958), Chateau, nos dice que el niño se desarrolla por el juego, ya que el juego desempeña en el niño el rol que el trabajo desempeña el adulto, dice que el juego tiene un propósito en el que los niños y niñas desarrollan su “yo”, cree que el juego genera una seriedad como característica esencial, y afirma que a través del juego el niño muestra su inteligencia, voluntad, carácter, mejor dicho, su personalidad. Entre sus ideas más relevantes de su teoría es que el niño sueña con ser un adulto.

Según la revisión de la literatura, existe varios tipos de juegos, entre ellos tenemos:

Juegos de mesa. Son aquellos que se juegan generalmente sobre un tablero, utilizando piezas o cartas, y que suelen estar diseñados para ser jugados por un grupo pequeño de personas, generalmente de dos a seis jugadores. Estos juegos pueden involucrar estrategias, suerte y habilidades cognitivas. Ejemplos típicos incluyen el ajedrez, las damas, el monopolio, etc.

Juegos deportivos. Son actividades físicas que se practican en espacios abiertos, y que pueden ser organizadas de manera formal o informal. Estos juegos, dirigidos comúnmente por entrenadores o de manera espontánea, requieren el uso del cuerpo y habilidades atléticas. Ejemplos incluyen el fútbol, el baloncesto, el tenis o el atletismo.

Videojuegos. Son juegos interactivos que se realizan mediante el uso de dispositivos electrónicos como consolas, ordenadores o teléfonos móviles. Se juegan a través de pantallas y suelen involucrar gráficos, sonidos y mecánicas digitales.

Los videojuegos pueden ser jugados de manera individual o en línea con otros jugadores. Ejemplos populares son los videojuegos de acción, aventura, simuladores deportivos o juegos de rol.

Es importante reconocer los beneficios para los niños que se tiene mediante los juegos, Jean Piaget expresa que, los niños y niñas juegan no por aprender, sino que, a través del juego ellos aprenden. Es decir que, los niños y niñas van descubriendo de manera espontánea el mundo que los rodea y van desarrollando sus habilidades e intereses. Entre los beneficios se presentan los siguientes:

Contribuye al desarrollo psicomotor, ya que los juegos que implican ejercicio físico favorecen el desarrollo del equilibrio y la fuerza, al involucrar distintos movimientos motores. Por otro lado, los juegos en los que el niño requiere de manipulación contribuyen a mejorar la coordinación entre los ojos y las manos, y ayudan a perfeccionar la motricidad fina, que es fundamental para que los niños puedan aprender a escribir en el futuro.

Estimula las funciones cognitivas, mediante el juego, el niño investiga las características de los objetos y los fenómenos a su alrededor, obteniendo información importante sobre su entorno. Estas experiencias lúdicas les facilitan la identificación de patrones, la resolución de problemas y la planificación de sus acciones futuras, lo que favorece el desarrollo de su capacidad de pensamiento, atención y memoria.

Fomenta las habilidades sociales, a través del juego los niños expanden su vocabulario y a la vez van perfeccionando sus habilidades de comunicación no verbal. Hace nuevas amistades, aprenden a compartir y cooperar, poniendo en práctica sus primeras estrategias de resolución de conflictos. Empiezan a comprender la manera en que funciona el mundo de los adultos cuando imitan sus actitudes y comportamientos que estos muestran con los niños, lo cual les ayuda a obtener distintas normas de la sociedad.

Facilita el desarrollo emocional, ya que, mediante las distintas actividades desarrolladas, los niños aprenden a identificar y manejar diversas emociones que tienen.

El juego les ofrece un espacio para liberar tensiones y representar sus miedos y preocupaciones, lo que les ayuda a encontrar formas de resolver sus problemas. Además, el juego se convierte en una fuente de emociones positivas que contribuyen a que los niños se sientan bien consigo mismos, lo que fortalece su autoestima.

Las dimensiones de la variable juego que se ha propuesto para este estudio, son:

Dimensión afectiva-emocional. Abarca la expresión y control emocional; y la manera en la que se desarrolla, estudia de manera particular el comportamiento a ciertos estímulos del diaria vivir. Como bien se sabe, el afecto es indispensable para un desarrollo estable. Esto es cierto durante toda nuestra vida, pero en especial durante los primeros años, dado que la falta de afecto durante la primera infancia puede marcarnos para siempre. El juego genera satisfacción y motivación, permite a los niños controlar su ansiedad producida por distintas situaciones presentadas en su vida cotidiana. Entre sus características está que: mejora la expresión y control de emociones, provoca satisfacción y motivación y desarrolla la autoestima y autoconfianza.

Dimensión social. El juego permite al niño conocerse así mismo, conocer su entorno y conocer a las personas con las que comparte. El juego es fundamental a nivel social ya que permite socializar con los demás, permite descubrir y respetar normas, promueve la interacción y comunicación, estimula la cooperación e incentiva procesos de inclusión en la sociedad. Entre sus características destaca que: desarrolla la integración, adaptación y convivencia, permite el autoconocimiento y conocimiento del entorno y fomenta la comunicación y cooperación.

Dimensión cognitiva. Es aquella área que está relacionada con la parte del aprendizaje y desarrollo de la mente se encuentran durante el desarrollo de las actividades de los juegos. Los juegos de manipulación ayudan en el desarrollo del pensamiento y el juego simbólico fomenta la empatía. Además, el juego facilita el proceso de reflexión del pensamiento, es decir, la creación de representaciones mentales.

Entre sus características destaca el desarrollo del pensamiento, el descentramiento cognitivo y permite el desarrollo del lenguaje.

Dimensión motriz. El juego en su área motriz posibilita la adquisición del esquema corporal (desarrollo de corporal y estado físico) además de conceder el aprendizaje de las relaciones causa-efecto, es decir, reconocer los resultados de actividades o acciones que se realizan. Lo que se realiza modifica el entorno, produce reacciones en los demás y así se reconoce a sí mismo/a como persona causante de cambios. Entre sus características destaca la adquisición del esquema corporal, el desarrollo de la parte sensorial del cuerpo y el desarrollo motor del cuerpo.

La segunda variable estudiada en este trabajo de investigación esta referida a las herramientas pedagógicas, según, Gutiérrez (2007), Desde esta perspectiva, las herramientas pedagógicas se entienden como todos aquellos recursos o elementos que intervienen activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su propósito es facilitar y mejorar la calidad de la formación que reciben los estudiantes. Al considerarlas como instrumentos facilitadores, resulta pertinente identificar cuáles son las más utilizadas y definir las adecuadamente, con el fin de comprender con mayor claridad su impacto en el ámbito educativo.

Padilla (2017), define las herramientas pedagógicas como los recursos o elementos que juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Estas herramientas facilitan y mejoran la calidad de la educación que se ofrece. Al considerarlas como facilitadoras del aprendizaje, es importante identificar las más comunes y definir las, para comprender mejor su impacto en la educación. En este sentido, las estrategias didácticas pueden definirse como los recursos que promueven el éxito y el desarrollo óptimo de las acciones pedagógicas.

MINEDU (2016), Cuando se utilizan adecuadamente, las herramientas pedagógicas complementan y refuerzan la labor del docente, facilitando la implementación del currículo. Esto se enmarca en un enfoque educativo que pone al estudiante en el centro de su proceso de aprendizaje, exigiendo de él una mente siempre activa, reflexiva y crítica.

Jennifer Vega (2018), nos brinda algunas sugerencias para aplicar en las herramientas pedagógicas:

El material reutilizado debe permanecer limpio.

Se debe hacer una revisión del material, para ver si está en buen estado y evitar los peligros que pueden ocasionar para los niños.

Invitar a los niños y niñas a participar en la recolección del material natural y en los pasos de la creación de la herramienta que lo permitan.

Involucrarse con el niño en el juego y disfrutar juntos de la herramienta utilizada.

Según la revisión de la literatura, existe algunos tips para aplicar herramientas pedagógicas en aula, entre ellas se señalan las siguientes:

Entorno. Un factor clave para el aprendizaje efectivo de los estudiantes es la eliminación de cualquier barrera que pueda dificultar su capacidad para aprender de manera adecuada. Ejemplo: la imitación es una capacidad natural del ser humano, por lo que el ejemplo que un docente ofrece a sus estudiantes en el aula adquiere gran importancia. Este actúa como modelo, ya que los alumnos tienden a aprender observando y replicando lo que ven.

Razonamiento. El razonamiento se enfoca en los procesos cognitivos más que en los aspectos conductuales. Aunque no produce un cambio inmediato en la conducta de un estudiante, facilita la construcción de su propio entendimiento y significado sobre lo aprendido.

Repetición y hábito. La repetición facilita la formación de hábitos, y los hábitos, a su vez, reducen la dificultad al momento de tomar decisiones, como, por ejemplo, comenzar a estudiar para un examen. En este sentido, el objetivo es que los estudiantes desarrollen rutinas positivas que hagan el proceso de aprendizaje más eficiente y efectivo.

Reflexión sobre el aprendizaje. La reflexión acerca del aprendizaje se conoce como metacognición, lo que implica que una persona tome conciencia y analice su propio proceso de pensamiento y aprendizaje.

Es importante tener en cuenta las dimensiones de la variable, entre estas se describen las siguiente:

Audiovisuales, el término medios audiovisuales se refiere a los recursos técnicos capaces de transmitir sus mensajes a través de la combinación simultánea de imagen y sonido, (Hernández 2008). Se define como aquellos recursos que emplean imágenes, videos, grabaciones o audios para transmitir un mensaje específico. En el contexto educativo, estos medios favorecen el aprendizaje de los estudiantes al activar tanto la vista como el oído, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo, organizado y con una mayor retención de la información. Entre sus características destaca que: ayuda a comprender conceptos, estimula el interés y motivación del estudiante, renuevan la capacidad de atención y desarrollan aprendizaje multisensorial.

De exploración, es una estrategia de aprendizaje que fomenta procesos de descubrimiento, cuestionamiento y aprendizaje, los cuales ocurren de manera natural y espontánea. Esta metodología se puede aplicar tanto en el aula como en actividades que involucren el uso de los sentidos. Según María Montessori, la capacidad de explorar a través de los sentidos permite al individuo seguir un proceso de reconocimiento, evaluación, adaptación y organización de los estímulos que recibe del entorno. Estos estímulos sensoriales se presentan de manera individual y sistemática, preparando así al aprendiz para una observación más consciente y detallada. Entre sus características está que: trabajan algunos de sus sentidos como el tacto, vista y oído, promueve la socialización, descubren objetos y sus características desarrollan habilidades motrices.

De evaluación, la evaluación tiene como objetivo una revisión de lo que se realiza, y además un análisis sobre las causas de los determinados resultados, para la elaboración de un nuevo plan que proporciona soluciones para el diagnóstico obtenido, (Duque, 1993).

La evaluación es una herramienta fundamental para garantizar que se alcancen los niveles de formación necesarios y asegurar que los estudiantes adquieran las competencias, habilidades y conocimientos requeridos para progresar dentro del sistema educativo, obteniendo los títulos oficiales correspondientes. A través de la evaluación educativa, los docentes pueden tomar decisiones pedagógicas que favorezcan el desarrollo de cada alumno, ayudándolo a alcanzar los objetivos establecidos para su etapa escolar. Sus características son: Mejora el rendimiento de los estudiantes, permite identificar las dificultades, permite identificar fortalezas y proporciona retroalimentación.

Desde este sentido, se presentan los siguientes antecedentes de estudio según el contexto Internacional, nacional y Regional:

En el contexto internacional se encontró la investigación de Alvarez (2021) titulada: "Importancia del juego de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 año" [Tesis de Pregrado], universidad nacional de Chimborazo, Ecuador. Investigación de enfoque descriptiva, de diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 12 niños, a quienes se les aplicó un instrumento para la recolección de datos. Los resultados revelaron que el 40 % de los niños se encuentran en proceso, el 60 % en adquirido. Estos datos reflejan que, aunque la mayoría ha mejorado su capacidad para coordinar movimientos, un porcentaje reducido sigue teniendo dificultades en su proceso de coordinar sus movimientos, por lo tanto.....fomentando sus procesos madurativos socio afectivo, motriz y cognitivo del niño aportando su desenvolvimiento y concluyendo que la importancia del juego de coordinación es una herramienta que le permite para su desarrollo

Barreto (2020) realizó su tema "El juego como estrategia de estimulación en el desarrollo de atención y memoria en los niños de educación general básica" en la Universidad Central del Ecuador. Utilizando una investigación descriptiva, de enfoque cualitativo. Como resultado se obtuvo que, la implementación del juego es importante dentro de la institución educativa para el desarrollo integral de los niños ya que estimula los procesos cognitivos, además el juego, responde a los intereses de los niños y resolviendo también sus necesidades.

Se debe destacar la importancia del juego, como una actividad que permite desarrollar el desarrollo integral, entre ellos la interacción social con el entorno, la ejecución de componentes cognitivos, y motores. En conclusión, se debe estimular la atención como un elemento importante del desarrollo cognitivo para expandir distintos aspectos que enriquecen el proceso de aprendizaje.

Rodríguez, (2022), en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años” para obtener el grado de maestría, de la Universidad Tecnológica Indoamérica, Ecuador, tuvo como objetivo determinar la aplicación del juego como una estrategia didáctica para fortalecer la atención de los niños de 4 a 5 años, la metodología utilizada fue descriptiva con un enfoque cuantitativo, los datos se midieron a través de una encuesta aplicada. En la encuesta aplicada a los docentes, se observa en el uso del juego como estrategia didáctica un promedio de 61 sobre 78 puntos, que corresponde al 78,2 %. En conclusión: el uso de juego empleado por los docentes es considerado alto, a pesar de ello, se observa también un bajo dominio en el proceso didáctico, especialmente en la demostración y la evaluación del juego que se aplica.

Cardenas, Gil & Londoño (2020), en su tesis de licenciatura titulada “La expresión musical como herramienta pedagógica para el desarrollo motriz en la Primera Infancia”, Universidad Antonio José Camacho, Colombia tuvo como objetivo Diseñar una secuencia didáctica basada en la expresión musical que contribuya en el desarrollo motriz de los niños y niñas del grado jardín en una Institución Educativa de Santiago de Cali, la metodología utilizada fue descriptiva de enfoque cuantitativo, los datos se midieron a través de una ficha de observación, se obtuvieron los siguientes resultados, En la Institución Educativa seleccionada para la investigación, el grado de jardín tiene 16 estudiantes, entre las edades de 4 años a 4 años y medio. Los niños y niñas presentan comportamientos habituales dentro del salón de clases como los son desplazarle, interactuar con sus compañeros, utilizar los elementos didácticos del aula con o sin autorización de las docentes.

En conclusión: Los infantes de preescolar emiten en su mayoría movimientos motrices acordes con su edad, evidencia dificultades como al momento de correr parar o reconocer el lugar de llegada, o en las actividades de Expresión Corporal llevar con el movimiento del cuerpo el ritmo de la música.

Lares, (2022), en su tesis de licenciatura titulada “El turismo como herramienta pedagógica de aprendizaje en Nivel Inicial” de la Universidad Nacional de la Plata, Argentina, tuvo como objetivo indagar acerca de si la salida turística educativa realizada por los alumnos del Jardín N° 943 de La Plata en junio de 2019 a la República de los Niños resultó como una herramienta pedagógica que colaboró positivamente con el proceso de enseñanza/aprendizaje en esos niños de nivel inicial, la metodología que se utilizó fue exploratoria descriptiva de enfoque cualitativo, la técnica que se utilizó fue una entrevista participante, se obtuvieron los siguientes resultados, tras el análisis hasta aquí realizado, es que se deduce que el aprendizaje a través de la experiencia de una salida turística educativa es favorable para los niños, en conclusión: se ha dado cuenta que las excursiones turísticas tienen multiplicidad de potencialidades, son motivadoras debido a su carácter lúdico.

En el ámbito nacional se ha estudiado a Senaida, (2022), en su tesis de licenciatura titulada “Programa digital para potenciar las herramientas pedagógicas en docentes de educación inicial” de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, de Chiclayo, tuvo como objetivo medir el nivel actual del uso de distintas herramientas pedagógicas en docentes del nivel inicial como herramientas TICS y páginas web a través de un cuestionario de encuesta, en el cual el resultado fue de: 10% hace uso de las páginas web; un 13% casi siempre se apoya de las herramientas tic; el 29% a veces usa los recursos; un 20% casi nunca aplica las tic y un 28% nunca se apoya en herramientas, actividades o sesiones de clases.

En conclusión: se da a conocer que las docentes del nivel inicial tienen bajo uso de las distintas herramientas pedagógicas.

Quintas, (2023), en su tesis titulada “Juegos lúdicos como herramienta para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes del nivel inicial” de la escuela de educación superior pedagógica pública “José salvador cavero Ovalle”, Ayacucho, para optar el grado de Licenciatura, tuvo como objetivo demostrar la influencia de los juegos lúdicos para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes del nivel inicial, se utilizó un enfoque de estudio cuantitativo, de diseño pre-experimental.

En el pre test los estudiantes alcanzan un nivel de logro de inicio con 17,2 % (5) estudiantes, porque no desarrollan el dialogo grupal, no reflexionan sobre el juego. en proceso con 51,7% (15) estudiantes, desarrollan con dificultad la exploración libre. En el post test muestra el logro esperado 58,6% (17) estudiantes donde modifican su juego, programan y desarrollan el juego de manera recreativa. Mientras tanto en el logro destacado con 3,4% (1) estudiantes del grupo experimental destacó en el desarrollo de los juegos lúdicos reflexionando sobre el juego. En conclusión, la aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes del nivel inicial.

Jara, (2024), en su tesis de licenciatura titulada “Influencia del juego cooperativo como herramienta pedagógica en las habilidades sociales en niños de inicial de 5 años en una institución educativa de lima metropolitana” escuela de enseñanza innova, Lima, tuvo como objetivo evaluar la influencia del juego cooperativo como herramienta pedagógica en el desarrollo de habilidades sociales en niños de inicial de 5 años. Utilizando una metodología cuasiexperimental de enfoque cuantitativo, se obtuvieron los siguientes resultados.

El grupo experimental que participó en los juegos cooperativos mostró cambios estadísticamente significativos en las habilidades sociales, si bien el grupo experimental ya mostraba un cierto nivel de desarrollo de habilidades antes de la intervención, tras el cuasiexperimento se observó un incremento del 12%. Estos resultados confirman la influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales. en conclusión: La implementación de juegos cooperativos tiene una influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años.

Azabache, (2024), en su tesis de licenciatura titulada “El reciclaje como herramienta para promover la conciencia ambiental en niños y niñas de 5 años de una institución educativa inicial” Universidad Cesar Vallejo, Trujillo , tuvo como objetivo analizar el impacto del reciclaje en la formación de la conciencia ambiental en niños y niñas de 5 años de una Institución Educación inicia, la metodología empleada fue de tipo experimental con enfoque cuantitativo de tipo experimental, se utilizó una guía de observación, los siguientes resultados son coherentes con los hallazgos de investigaciones previas en este campo.

En particular, el estudio mostró una mejora significativa en la dimensión afectiva de los niños hacia el reciclaje, evidenciado en el aumento de las categorías "Casi siempre" y "Siempre". En conclusión, los programas educativos basados en el reciclaje no solo mejoran el conocimiento y las actitudes hacia el medio ambiente, sino que también fomentan una participación activa y constante en prácticas de reciclaje.

En el contexto regional la investigación de Carrillo (2023) intitulada: “Juego libre y aprendizaje en los niños del nivel inicial”, [Tesis de Pregrado], Universidad Nacional de Tumbes. Investigación de enfoque descriptiva - correlacional, de diseño no experimental.

La muestra estuvo conformada por 30 niños, a quienes se les aplicó un instrumento para la recolección de datos. Los resultados reflejan que el p valor es menor a 0,01 (alfa); en conclusión, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que, el juego libre se relaciona significativamente con el aprendizaje de los niños. Por lo tanto, El juego libre se relaciona significativamente con el aprendizaje de los niños, además los motiva ya que fomenta el interés y participación activa en las actividades educativas.

En la investigación de Yovera (2023) titulada: “El tiempo de juego libre y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años”, [Tesis de Pregrado], Universidad Nacional de Tumbes. Investigación de enfoque descriptivo con diseño correlacional no experimental.

La muestra estuvo conformada por 13 niños, a quienes se les aplicó un instrumento para la recolección de datos. Los resultados reflejan que se encuentra una correlación positiva entre el tiempo de juego libre y el desarrollo de habilidades sociales, sugiriendo la necesidad de aumentar este tiempo en el currículo escolar, se concluye, por lo tanto; juego como herramienta pedagógica es importante influye en el aprendizaje y el desarrollo de competencias físicas, intelectuales y emocionales.

En la investigación de Velásquez (2022) titulada: “Juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad en niños de 4 años”, [Tesis de Pregrado], Universidad Nacional de Tumbes. Investigación de enfoque cuantitativo de diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 27 estudiantes, a quienes se les aplicó un instrumento para la recolección de dato. Los resultados reflejan que el 70% de estudiantes tiene un promedio “favorable” y un 30% (7) de estudiantes que se encuentran en un promedio regular, se concluye que o que confirma una relación entre el juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños, por lo tanto; mediante el juego el niño desarrolla sus capacidades creadoras y desarrollen esquemas vivenciales.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Método de investigación

El método de investigación según Ortiz (2015) señala que hace referencia a las diferentes formas de construir la realidad y a los variados enfoques para abordar un estudio, utilizando hipótesis, leyes, conceptos y hechos científicos.

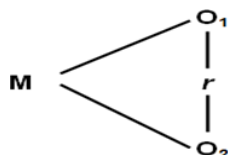
Para la redacción del trabajo de investigación se consideró el método inductivo, que según Abreu (2014) expresa que, es una forma de razonamiento que parte de la observación y análisis de casos particulares para identificar características comunes y, a partir de ellas, formular principios o leyes generales.

El presente estudio, “el juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años de una institución educativa, Tumbes, 2024” de acuerdo a su finalidad es teórica, con un enfoque cuantitativo, de tipo de estudio descriptivo simple. Baena (2014) sostiene que este tipo de estudio se enfoca en la exploración de un problema con el único propósito de generar conocimiento. Su objetivo es desarrollar nuevas teorías o modificar las ya existentes para fortalecer el avance científico., Por otro lado, Huamani (2015) indica que es de enfoque cuantitativo porque se caracteriza por la recopilación de información que puede ser medida, lo cual permite analizar los datos en función de sus variables. Finalmente, Hernández, Fernández y Baptista (2006) afirman que la investigación es de tipo descriptiva porque se orienta a presentar la información tal como es, detallando la situación y realizando un análisis, interpretación y evaluación de los elementos que se desean investigar.

El Diseño planteado para este estudio es no experimental de enfoque transversal Sampieri (2014), señala que este tipo de estudio no experimental permite que las variables planteadas en las hipótesis reflejen de manera más fiel la realidad observable, lo que favorece una mayor validez externa. Esto implica que los hallazgos pueden aplicarse con mayor facilidad a otras personas y contextos similares.

Además, Arispe et al. (2020) indica que es de corte transversal, ya que los fenómenos se analizan tal como ocurren en su ambiente natural, sin intervención o manipulación de las variables, permitiendo establecer relaciones entre ellas sin determinar una relación causal directa.

Diagrama:



Donde:

M = La muestra se conforma por los escolares de 4 años del nivel inicial 009 “Jesús de la Divina Misericordia”.

O₁ = Observación de la Juego en los escolares de 4 años del nivel inicial 009 “Jesús de la Divina Misericordia”.

O₂ = Observación de la variable herramienta pedagógica de estudiantes de 4 años del nivel inicial 009 “Jesús de la Divina Misericordia”.

. **r** = Relación entre las variables de estudio O₁ o O₂.

3.2. Operacionalización de la variable

Definición conceptual de la variable

V1: El juego. Según Jacquin, Guy (1958), “El juego es una actividad voluntaria y desinteresada que impone una regla escogida de manera libre que se debe cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que ganar”.

V2: Herramienta pedagógica. Según Álvarez (2016), “Las herramientas pedagógicas son medios de tipo material, humano o social en los que, el docente, se apoya con la finalidad de favorecer el proceso de enseñanza”.

Definición operacional

V1: Juego. Para conocer el comportamiento de la variable el juego es necesario la aplicación de un instrumento una ficha de observación que permitirá recoger la información de las dimensiones.

V2: Herramienta pedagógica. El uso de herramienta pedagógica se medirá a través de la exploración, observación y evaluación.

3.3 Población y muestra

Población. Gómez-Miranda (2016) señala que la población se refiere a un grupo de individuos que poseen características y criterios en común, establecidos dentro de un contexto espacial y temporal determinado.

En la presente investigación, la población se conformada por los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la institución educativa inicial 009 “Jesús de la Divina Misericordia” Como se describe en el siguiente cuadro

Población

Tabla 1. *Población de estudio de la institución educativa inicial “009 “Jesús de la Divina Misericordia”, 2025*

Grado	Turno	Sección	Sexo		Total
			Hombres	Mujeres	
4 años	Mañana	3 secciones	34	26	60
4 años	Tarde	3 secciones	31	29	62
Total					120

Nota: Acta de matrícula, 2025

Muestra. Según Palas (2020). se entiende que una muestra representa una parte del total de la población o universo, y debe mantener las mismas propiedades, características y rangos de edad que esta. Por lo tanto, la muestra representa de forma proporcional a la población; en el presente estudio la muestra se considera a 30 estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa inicial 009 “Jesús de la Divina Misericordia”.

Tabla 2. *Muestra de estudio de la institución educativa inicial “009 “Jesús de la Divina Misericordia”, 2025.*

Grado	Sección	Sexo		Total
		Hombres	Mujeres	
4 años	Empatía	9	11	20
Total		9	11	20

Nota: nómina de matrícula 2025.

Muestreo: El tipo de muestreo que se utilizó en el presente estudio, fue el no probabilístico; según Méndez (2020) explica que el proceso de muestreo le permite al investigador establecer ciertos criterios definidos, mientras ofrece a los individuos la posibilidad de ser elegidos para integrar la muestra. Los participantes seleccionados comparten características en común.

Unidad de análisis: Estará organizada 19 niños y niñas del nivel inicial de 4 años de esta institución educativa Particular.

3.4. Criterio inclusión y exclusión.

Criterio de selección. Este criterio se aplicó tras realizar una prueba piloto y verificar si existen niños y niñas de 4 años que pueden lograr un aprendizaje significativo a través del juego al ser usado como una herramienta pedagógica. Además, los niños y niñas de esta edad representan un punto intermedio adecuado para el estudio, ya que están en una fase de desarrollo motor, cognitivo y social relevante para la investigación.

Inclusión.

Todos los estudiantes de 4 años que asisten regularmente a la institución educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”.

Exclusión.

Se excluyeron a los estudiantes de 3 y 5 años de edad matriculados en la institución educativa”, además de aquellos niños y niñas cuyos padres o tutores legales no otorgaron su consentimiento informado para la participación en el estudio; asimismo, aquellos que no asistieron a las sesiones programadas los días en que se aplicó el instrumento de evaluación, asegurando así la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos

Criterios Éticos

Se desarrollo este criterio informando a todos los padres de familia sobre el propósito y procedimiento de la investigación antes de participar y obteniendo su consentimiento informado por escrito; se garantizó la confidencialidad de sus datos personales y la información recolectada para proteger su privacidad, respetando así los derechos de los niños y niñas participantes, asegurando su bienestar, protección y dignidad mediante la implementación de procedimientos seguros y apropiados para su edad y desarrollo.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos

La técnica utilizada para recopilar información sobre las variables de estudio es la "observación", con una participación directa en el proceso. De acuerdo con la definición de Hernández et al. (2016), la observación se presenta como un recurso utilizado para obtener información directa sobre el comportamiento del sujeto de estudio, permitiendo la identificación de sus características, cualidades y desempeño. Se trata de un registro ordenado, confiable y válido, especialmente adecuado para este tipo de evento. Para recoger información sobre el nivel de grafomotricidad de los niños de 4 años del nivel inicial, se utilizará un instrumento denominado "Lista de Cotejo". Según Hernández et al. (2016), menciona que esta lista es una herramienta que facilita la evaluación del comportamiento del sujeto en relación con las acciones que realiza, abarcando habilidades, actitudes y destrezas. El diseño del instrumento se enfocó específicamente en la variable de estudio, así también como de sus dimensiones e indicadores de logro.

3.6. Procedimientos de recolección de información.

Se diseñará un instrumento de recolección de datos alineado con los objetivos del estudio. Posteriormente, se gestionará el permiso correspondiente ante la institución educativa para obtener el consentimiento de los padres de familia y de la dirección, con el propósito de aplicar el cuestionario a los estudiantes.

Además, se coordinará con la docente del aula para establecer un horario adecuado que permita realizar la intervención sin interferir con las actividades pedagógicas.

En el proceso de mediación se examinarán las actitudes relacionadas con la variable del juego y herramienta pedagógica en niños de 4 años. Tras la recolección de los datos, se construirá una matriz de información utilizando los programas Excel y SPSS versión 25.0, con el propósito de generar estadísticas tanto descriptivas como inferenciales. La ficha de observación se aplicará de manera anónima y estará estructurado para proporcionar datos relevantes en función del objetivo principal del estudio, contribuyendo de esta manera al enriquecimiento de la comunidad educativa.

3.7. Métodos de análisis de datos estadísticos

Análisis descriptivo. Después de recopilar la información a través de una ficha de observación, se organiza de forma coherente e imparcial en una matriz de datos haciendo uso del Programa Microsoft Office Excel 2019. Este proceso permite la creación de representaciones gráficas y tablas estadísticas alineadas con los objetivos del estudio, lo que posibilita una comprensión, interpretación y análisis óptimos de los datos.

Análisis inferencial. Para evaluar los resultados, se aplicará el Software SPSS Ver. 22, lo cual servirá de gran ayuda para llevar a cabo el análisis de estadística inferencial. En primer momento se realizó la evaluación de la confiabilidad alfa de CronBach, esperando obtener un valor igual o mayor a 0.7 para que los instrumentos sean considerados aceptables y confiables; de igual forma, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro wilk, en el cual se determinara su valor para evaluar si la distribución de los datos muestra un comportamiento normal; y en función a ello, se seleccionará entre la prueba de hipótesis paramétrica o no paramétrica.

3.8. Validación y confiabilidad de los instrumentos

La ficha de observación se validó, asegurando su confiabilidad y eficacia tanto en la claridad como en la distribución de las preguntas, siendo estudiada y evaluada por el “juicio de expertos”, estos especialistas estudiaron rigurosamente cada ítem, corrigiendo cada pregunta necesaria para garantizar un instrumento fiable; de este modo, para certificar la credibilidad del instrumento. Asimismo; para evaluar la confiabilidad del instrumento, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach. Este coeficiente, tiene un rango entre 0 y 1, que se empleó para determinar la consistencia interna del instrumento a través de una tabla de confiabilidad.

3.9. Principios éticos

Se desarrollo este criterio informando a todos los padres de familia sobre el propósito y procedimiento de la investigación antes de participar y obteniendo su consentimiento informado por escrito; se garantizó la confidencialidad de sus datos personales y la información recolectada para proteger su privacidad, respetando así los derechos de los niños y niñas participantes, asegurando su bienestar, protección y dignidad mediante la implementación de procedimientos seguros y apropiados para su edad y desarrollo.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

OBJETIVO GENERAL: Evaluar la influencia del juego como herramienta pedagógica en el desarrollo integral de los niños de 4 años en la Institución Educativa "N°009" "Jesús de la Divina Misericordia" Tumbes, 2025.

Tabla 3

Influencia		
Herramienta pedagógica (V2)		
Juego (V1)	r	0.302*
	p-valor	0.002

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

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

Fuente: IBM SPSS Statistics 25.

Interpretación:

A través del coeficiente de correlación se obtuvo $r = 0.302$ y como $p\text{-valor} = 0.002$, con ello se confirma una relación estadísticamente significativa entre la primera variable es decir el juego y la segunda variable herramientas pedagógicas, es decir al haber uso idóneo del juego se puede fortalecer el desarrollo integral infantil. De acuerdo con el Abreu (2014) a través de los resultados estadísticos se puede inferir la correlación que existe que en este caso es inferior al 0.05.

En ese mismo orden los autores Pérez (2021) y Vigotsky (1984) refieren que el juego es un medio esencial para lograr el desarrollo cognitivo y emocional, pues el niño puede construir aprendizaje por sí mismo. A través del estudio queda claro que el juego no es simplemente un recurso lúdico, sino más bien una herramienta pedagógica que sí incide en el desempeño de los niños.

OBJETIVO ESPECIFICO 1: Identificar la dimensión emocional que influyen en las herramientas pedagógicas en los niños de 4 años.

Tabla 4

Variables y dimensión	Emocional					
	INICIO (1)		PROGRESO (2)		LOGRO (3)	
	F	%	F	%	F	%
Emocional	4	26,7	11	73,3	-	-
Herramientas pedagógicas	4	26,7	11	73,3	-	-

Nota: influencia afectiva emocional y herramientas pedagógicas.

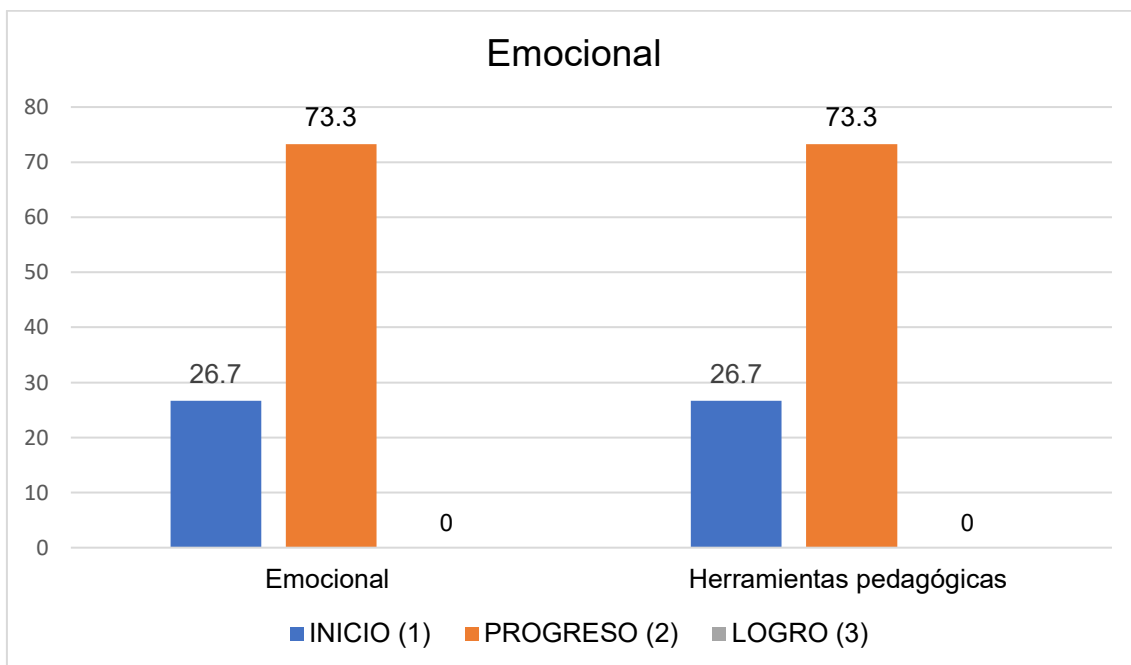
Interpretación:

Se aprecia una similitud de resultados, respecto a la dimensión emocional se alcanzó un 73,3% en progreso como porcentaje más predominante y un 26,7% en inicio. En cuanto a la variable herramientas pedagógicas se alcanzó un 73,3% en progreso y 26,7% en inicio. Con ello se confirma que la mayoría de niños están desarrollando de manera idónea sus habilidades emocionales esto gracias a las estrategias basadas en el juego.

De acuerdo con los autores Aparicio (2001) y Carrillo (2024) el juego es reconocido como una estimulación de la expresión emocional, así como la empatía y la regulación afectiva que comprenden específicamente sus emociones y las de su entorno que los rodea.

Por lo tanto, los resultados reflejan que el uso pedagógico si promueve el desarrollo emocional y con ello se aprecian resultados positivos en los niños de nivel inicial.

Gráfico 1



Interpretación:

El gráfico 1 releva un 73,3% de niños en nivel progreso y un 26,7% en inicio, no se evidencian porcentajes en el nivel logro. La mayoría de niños desarrolla progresivamente sus habilidades emocionales, siendo ello positivo en cuanto a la estrategia pedagógica. El autor Carrillo (2024) advierte que el fomentar actividades lúdicas permite fortalecer la confianza del niño y también su equilibrio emocional.

De acuerdo con Vigotsky (1984) y UNICEF (2018) coinciden que el juego les permite a los niños experimentar y regular sus emociones. Por ello es que estas estrategias fortalecen la dimensión emocional y también aumenta su aprendizaje.

OBJETIVO ESPECIFICO 2: Describir la dimensión social que influye en las herramientas pedagógicas en los niños de 4 años.

Tabla 5

Social						
Variables y dimensión	INICIO (1)		PROGRESO (2)		LOGRO (3)	
	F	%	F	%	F	%
	social	-	-	11	73,3	4
Herramientas pedagógicas	1	6,7	6	40	8	53,3

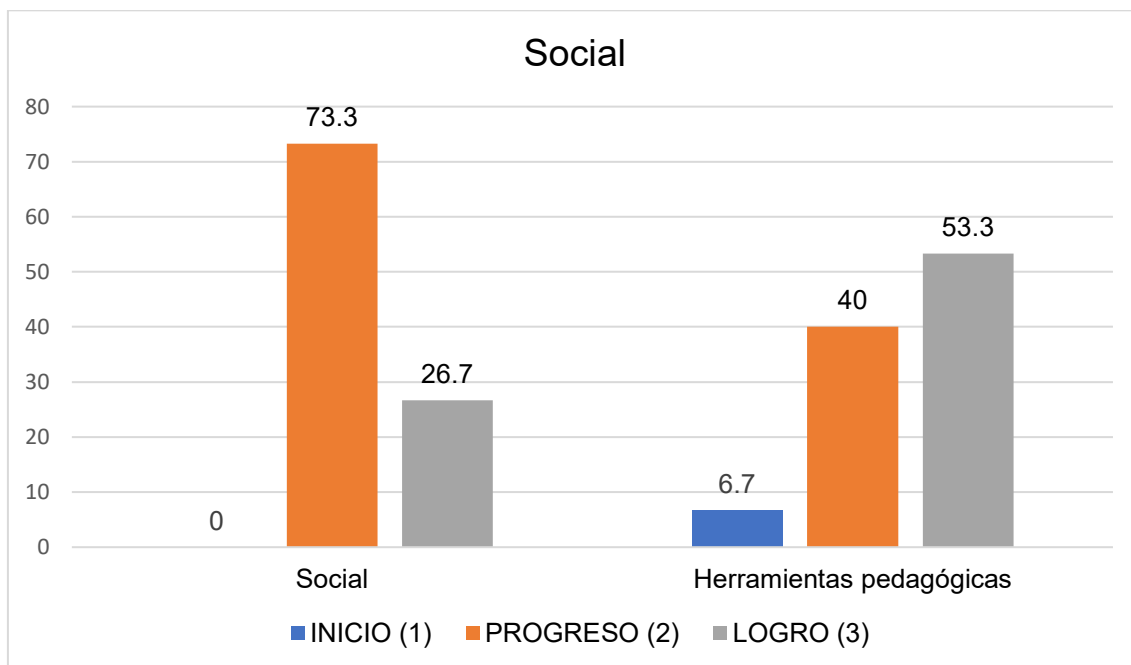
Nota: influencia social y herramientas pedagógicas.

Interpretación:

Se aprecia una distribución entre la dimensión social y la variable herramientas pedagógicas. 73,3% de los niños están en progreso y 26,7% si alcanza el logro; sin embargo, en cuanto a las herramientas pedagógicas 53,3% si alcanzó el logro, por ende, el juego si fomenta la interacción y el trabajo en equipo de los niños. En ese orden, los autores Arias & Huainate (2021) afirman que cuando el juego es colaborativo ello capta la atención y concentración del niño, fomentando a que quiera compartir con los demás.

Por lo tanto, la práctica pedagógica lúdica fomenta un entorno donde los niños aprenden a desarrollar relaciones respetuosas.

Gráfico 2



Interpretación:

El gráfico refleja que 73,3% de los niños se encuentra en progreso, mientras 26,7% si han alcanzado el logro, sin valores en inicio. En cuanto a la variable herramientas pedagógicas se evidenció 40% de niños se encuentra en progreso, 53,3% en logro y 6,7% en inicio.

Con ello se advierte un avance significativo en cuanto a las habilidades sociales de los niños, reconociendo el uso del juego como una herramienta que contribuye a la cooperación y la empatía entre los niños. El autor Carrillo (2024) afirma que el juego libre potencia significativamente a la dimensión social, permite la creación de vínculos esenciales para un correcto proceso de aprendizaje.

OBJETIVO ESPECIFICO 3: Analizar la dimensión cognitiva que influye en las herramientas pedagógicas en los niños de 4 años.

Tabla 6

Variables y dimensión	Cognitiva					
	INICIO (1)		PROGRESO (2)		LOGRO (3)	
	F	%	F	%	F	%
Cognitiva	12	80	-	-	3	20
Herramientas pedagógicas	1	6,7	8	53,3	6	40

Nota: influencia cognitiva y herramientas pedagógicas.

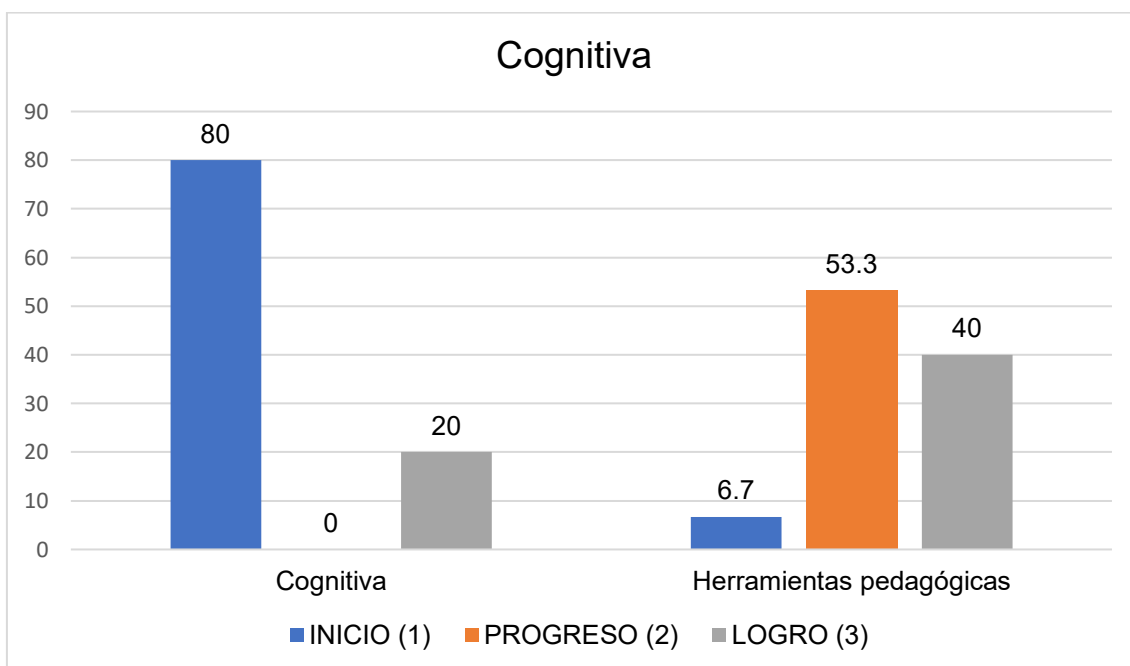
Interpretación:

Se evidencia que 80% de los niños se encuentran en nivel de inicio, 20% si alcanza el logro, con ello se aprecia que aún existe un proceso de avance cognitivo. En cuanto a la variable herramientas pedagógicas muestran 53,3% en progreso, 40% en logro y 6,7% en inicio.

De acuerdo con los autores Jaramillo (2023) y Llatas (2021) refieren que el juego libre activa la autonomía cognitiva, así como la exploración de nuevos conocimientos. Por su lado Bruner (1984) sostienen que el juego es una forma activa de pensamiento en donde los niños pueden desarrollar libremente sus capacidades a través de la simbolización y comprensión del entorno.

Por ende, los resultados respaldan los resultados confirmando que sí hay fortalecimiento en los niños de nivel inicial.

Gráfico 3



Interpretación:

Se aprecia en el gráfico que 80% de los niños están el nivel de inicio, 20% si alcanzan el logro y respecto al progreso no hay porcentaje. En la variable herramientas pedagógicas se aprecia 53,3% en progreso, 40% en logro y solo un 6,7% en inicio.

Los resultados reflejan que, pese a que los niños están iniciando su etapa de desarrollo cognitivo, el uso del juego favorece los niveles de progreso. De acuerdo con el autor Vigotsky (1984) reafirma que el juego es significado de potencia, pues abre un nuevo mundo a los niños en donde sus mentes y memoria mejoran la atención y coordinación.

OBJETIVO ESPECIFICO 4: Describir la dimensión motriz que influye en las herramientas pedagógicas en los niños de 4 años.

Tabla 7

Variables y dimensión	Motriz					
	INICIO (1)		PROGRESO (2)		LOGRO (3)	
	F	%	F	%	F	%
Motriz	-	-	7	46,7	8	53,3
Herramientas pedagógicas	1	6,7	9	60	5	33,3

Nota: influencia motriz y herramientas pedagógicas.

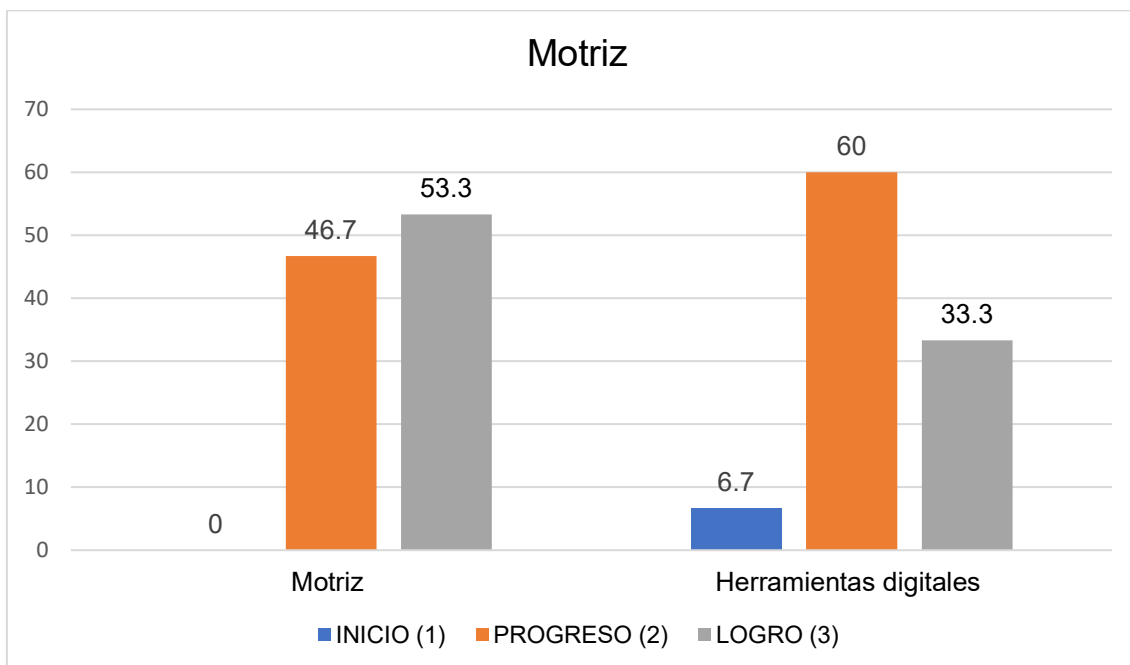
Interpretación:

Los datos reflejan que 53,3% de los niños se encuentran en el nivel logro, 46,7% en progreso y no hay evidencia en inicio.

En la variable herramientas pedagógicas 60% se encuentran en progreso y 33,3% en logro; queda en evidencia que existe una alta incidencia del juego en el desarrollo de la coordinación y de las destrezas motoras.

El autor Velásquez (2004) el movimiento corporal generado a través de actividades lúdicas favorece tanto la salud física como la coordinación motora. Carcausto (2022) refiere que los juegos estimulan tanto la creatividad como la expresión corporal siendo ello fundamental para el desarrollo del niño, resaltando la importancia de las habilidades motrices en la primera infancia.

Gráfico 4



Interpretación:

Se aprecia que la dimensión motriz alcanzó 46,7% en progreso, 53,3% en el nivel logro, respecto a la variable herramientas pedagógicas se aprecia 60% de los niños están en progreso, 33,3% en logro y 6,7% en inicio.

Con estos resultados se evidencia un alto desarrollo de las habilidades motrices es decir guardan influencia positiva en cuanto al fortalecimiento de la motricidad. La Organización Mundial de la Salud (2020) refiere que la actividad física es esencial para el desarrollo saludable ya que promueve la fuerza muscular, como la flexibilidad y también contribuye a la creatividad.

Tabla 8

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,721	24

Interpretación:

El resultado obtenido fue de 0.721 confirmando que existe buena fiabilidad en el instrumento, es decir hay consistencia interna entre todos los ítems. De acuerdo con el autor Mora (2004) cuando el resultado de alfa es superior a 0.70 garantiza coherencia entre las respuestas.

Ello le da más confianza al investigador quien podrá continuar con el estudio y hallar resultados pertinentes.

4.2 Discusión

El presente estudio tiene como objetivo principal identificar la influencia que tiene el juego al ser usado como una herramienta pedagógica en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”. Los resultados obtenidos permiten no solo evaluar la influencia del juego en el aprendizaje escolar de los niños, también permiten analizar sus implicancias en el contexto educativo inicial, evidenciando a través del juego el buen desarrollo integral de los niños, como el desarrollo cognitivo, social, emocional y motor.

En los datos obtenidos del objetivo general se muestra una relación significativa entre el juego y herramientas pedagógicas, el uso del juego como herramienta pedagógica puede fortalecer el desarrollo integral infantil. De acuerdo con el Abreu (2014) a través de los resultados estadísticos se puede inferir la correlación que existe que en este caso es inferior al 0.05.

En la dimensión emocional que influye en las herramientas pedagógicas, se evidencia una similitud total de resultados en donde un 73,3% de estudiantes se encuentran en proceso, siendo este el porcentaje más alto, un 26,7% de estudiantes alcanzaron el nivel de inicio, mientras que ningún estudiante alcanzó el nivel de logro. Esto afirma que el uso pedagógico del juego si promueve el desarrollo emocional de los niños y niñas, dando resultados positivos. La teoría de Barreto (2020) afirma que las dinámicas lúdicas causan un clima de confianza que permite fortalecer la seguridad emocional como tal y la autoestima del niño.

En cuanto a la dimensión social que influye en las herramientas pedagógicas, un 73,3% de los niños están en progreso y 26,7% si alcanza el logro; sin embargo, en cuanto a las herramientas pedagógicas 53,3% si alcanzó el logro. Los autores Gallardo & Gallardo (2018) refieren que el juego promueve la socialización a través de este se fortalecen las habilidades comunicativas. El autor Carrillo (2024) afirma que el juego libre potencia significativamente a la dimensión social, permite la creación de vínculos esenciales para un correcto proceso de aprendizaje.

En ese sentido los resultados del presente estudio afirman que el juego da resultados positivos en el contexto social de los niños, fomentando la interacción y el trabajo en conjunto.

En la dimensión cognitiva, se evidencia que 80% de los niños se encuentran en nivel de inicio, 20% si alcanza el logro, con ello se aprecia que aún existe un proceso de avance cognitivo. En cuanto a la variable herramientas pedagógicas muestran 53,3% en progreso, 40% en logro y 6,7% en inicio. De acuerdo con Llatas (2021) el juego ayuda al pensamiento y motiva a que el niño quiera explorar, experimentar y construir conocimiento basado en acciones que él mismo realice. En este sentido, los resultados de este estudio reflejan que los niños se encuentran en su mayoría en su etapa inicial, sin embargo, el uso del juego favorece sus niveles de proceso lo cual evidencia que al hacerse el uso regular del juego pueden llegar a alcanzar un nivel de logro.

En la dimensión motriz, el uso del juego refleja en los resultados que 53,3% de los niños se encuentran en el nivel logro, 46,7% en progreso y no hay evidencia en inicio, En la variable herramientas pedagógicas 60% se encuentran en progreso, un 33,3% en logro y 6,7% en inicio. De acuerdo con Velásquez (2024) estas actividades motoras involucran movimiento y por ende se mejora la lateralidad y el control motor del niño. Estos resultados reflejan que los niños en su mayoría se encuentran en nivel de logro y proceso, lo cual evidencia resultados muy positivos en el desarrollo del niño al hacer uso del juego para su desarrollo motor, siendo este un elemento fundamental en la educación preescolar.

V. CONCLUSIONES

1. Los resultados del estudio muestran en su mayoría un resultado positivo en el logro de aprendizaje de los niños al hacer uso del juego, evidenciando que este si influye al ser usado como una herramienta pedagógica. La mayoría de los estudiantes se encuentran en los niveles de logro y proceso, mientras que pocos se encuentran en nivel de inicio, lo que indica la importancia de implementar el juego dentro de la institución educativa ya que este refleja buenos resultados a los estudiantes en su desarrollo integral.
2. La dimensión de desarrollo motor, social y emocional fueron unas de las áreas con mayor logro, donde la mayoría de estudiantes se encuentran en nivel de logro y en proceso. Esto sugiere que estas dimensiones influyen de manera positiva en el aprendizaje de las habilidades motoras, sociales y emocionales de los niños permitiéndoles un mejor desenvolvimiento, mayor confianza, satisfacción y un buen trabajo en equipo.
3. La dimensión cognitiva fue una área donde la mayoría de niños aun se encuentran en su etapa inicial mientras un 20% logró un buen desarrollo cognitivo a través del juego, esto refleja que no todos los estudiantes llevan el mismo ritmo y estilo de aprendizaje, la mayoría aun presenta dificultad para el desarrollo de sus habilidades cognitivas y la menor parte logra alcanzar un buen desarrollo cognitivo, sin embargo al hacer el uso más seguido del juego todos pueden alcanzar en conjunto el mismo nivel de logro que se espera obtener.
4. Los hallazgos de este estudio confirman la influencia positiva que tiene el juego como herramienta pedagógica en la institución educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”. A medida que los niños aprenden a través de este pueden lograr un buen desarrollo integral, dándole así mayor relevancia e interés.

VI. RECOMENDACIONES

1. A los directivos de la Institución Educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia” buscar diferentes estrategias y herramientas pedagógicas, para estimular las distintas habilidades de los estudiantes, en donde se incluya el juego como una estrategia fundamental para los niños, ya que a través de este ellos tienen un aprendizaje significativo y primordial para su futuro. Es importante además el desarrollo de capacitaciones hacia las docentes de aula sobre el uso del juego, la importancia que este tiene y los beneficios que brinda a los estudiantes
2. Es necesario establecer una colaboración efectiva entre los padres de familia y la institución educativa, con el fin de hacerles saber el avance y dificultades que tienen sus hijos en su desarrollo integral, con el objetivo de que estos últimos refuercen en casa las actividades orientadas a la mejora del desarrollo emocional, cognitivo, social y motor de sus niños. Esto asegurará la consistencia en el desarrollo de las habilidades desde el hogar y la escuela.
3. Al observar que los niños obtuvieron un resultado positivo, es fundamental que las docentes de la I.E implementen el juego como un taller dentro de sus sesiones de aprendizajes para aplicar a los niños, que asistan y reciban capacitaciones regulares que se centren en las distintas estrategias pedagógicas para trabajar con los niños.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, J. L. (2014). El Método de la Investigación, 9(3)195-204. Recuperado de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Acosta, M. (2023). El juego libre en niños de la institución educativa inicial N° 232 "Niño Jesús" del distrito de Callería, provincia de Coronel Portillo - Pucallpa, 2020. Trabajo de grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Repositorio institucional <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33450>
- Almora & Quispe, (2019), Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial innova schools, Huancayo 2018. Trabajo de grado título de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica. Repositorio institucional. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d904f294-ba3b-4f72-b62e-d2dfaab5801b/content>
- Pérez, A. (2021). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. Tesis de grado, Universidad Espíritu Santo. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Aparicio R, D. B. (2001, 11 enero). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), p36. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>
- Arias & Huainate. (2021). El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años. Trabajo de grado, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Repositorio institucional http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2204/1/T026_48021964_T.pdf
- Barreto Mora, J. (2020). El juego como estrategia de estimulación en el desarrollo de atención y memoria en los niños de educación general básica. Trabajo de grado, Universidad Central de Ecuador. Repositorio institucional <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/1af9ae3d-71ae-465c-8bcc-126b2ea8fda0/content>

Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. J. Bruner & J. Linaza, Acción, pensamiento y lenguaje. Arnaldo Martínez. Net

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 del distrito y provincia de Azángaro región Puno – 2022. Tesis de grado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Repositorio Institucional <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29495>

Carrillo, Y. (2024). Juego libre y aprendizaje de los niños en la I.E. Inicial N° 211 Virgen Inmaculada Concepción, Matapalo 2023. Trabajo de grado, universidad nacional de tumbes. Repositorio institucional <https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0450547c-1624-4b32-829f-1f3937507265/content>

Chamorro, N. M. & Ramos, B. P. (2020). Uso de herramientas pedagógicas en las instituciones educativas rurales públicas en Colombia por causa del aislamiento social por covid-19. [Monografía]. Repositorio Institucional <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/38362>

Cieza, (2020). El juego como herramienta didáctica para el desarrollo infantil en una institución educativa inicial de Chota, trabajo de grado, tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/9526>

Del Pozo & Pacheco. (19 de febrero de 2025). El juego como estrategia pedagógica en niños y niñas de educación inicial. *Polo de conocimiento*. (Edición núm. 103) Vol. 10, No 2. Recuperado de [file:///C:/Users/Angie/Downloads/8968-47650-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Angie/Downloads/8968-47650-1-PB%20(1).pdf)

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2018). Aprendizaje a través del juego. <https://www.unicef.org/peru/media/14741/file/Aprendizaje%20a%20trav%C3%A9s%20del%20juego.pdf>

- Gallardo & Gallardo. (2018, 2 de junio). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Educativa Hekademos*. Recuperado de <file:///C:/Users/Angie/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602.pdf>
- 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. Tesis de grado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Repositorio institucional. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31044>
- García, G. (2015). Desarrollo creativo. *Educrea*. <https://educrea.cl/desarrollocreativo/>
- Gómez, R. (2013, 29 de julio). El método deductivo. Recuperado de http://www.sites.upiicsa.ipn.mx/uteycv/rdd/metodologia/docs/saber_u1.pdf
- Gutiérrez. M. (2014). Influencia de las Herramientas Pedagógicas en el Proceso de Enseñanza del inglés. Trabajo de grado, Universidad Católica Luis Amigo. Recuperado de https://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeduccion/51_Influencia-herramientas-pedagogicas.pdf
- Jaramillo, D. (2023). Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de una I.E de Piura. Tesis de grado. Universidad cesar vallejo. Repositorio institucional <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/124552>
- Llatas, E. (2021). El juego como herramienta didáctica en la educación inicial. Trabajo de grado, universidad nacional de tumbes. Repositorio institucional <https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7476fc83-1ebf-47ac-90ee-0e50a3042cf7/content>
- Mejía, T. (2017). Investigación Correlacional: Definición, Tipos y Ejemplos. [Lifeder.com]. Recuperado de <file:///C:/Users/Angie/Downloads/Investigaci%C3%B3n%20Correlacional.pdf>
- MINEDU (2016). Rutas del aprendizaje. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/p/politicas-aprendizajes-conqueprenden.html>

- Ministerio de Educación. (2009). Guía de la hora del juego libre en los sectores. <https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/cursovirtual/Modulos/modulo2/web-cambemoslaeducacion/inicio.html>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programacurriculareducacioninicial.pdf>
- Mora V, (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Actualidades Investigativas en Educación*, 4, (2), p.4. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9084/17481>
- Organización Mundial de la Salud (2020, 25 de noviembre). *Cada movimiento cuenta para mejorar la salud dice la OMS*. <https://www.who.int/es/news/item/25-11-2020-every-move-counts-towards-better-health-says-who>
- Ortega. R. (2021, 07 de mayo). Desarrollo, aprendizaje y currículum de educación infantil: el papel del juego. *Investigación En La Escuela*, (33), 17–26. Recuperado de <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/7929/7021>
- Prieto B.J. (2018, 10 de septiembre). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. *Cuadernos de contabilidad*. Recuperado de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cuacont/article/view/23681>
- Quintas, (2023). Juegos lúdicos como herramienta para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes del nivel inicial, trabajo de grado, escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José salvador caveró Ovalle. Repositorio institucional. [file:///C:/Users/MIGUEL/Downloads/TESIS_75403028_NAIDA%20CRIANDRA%20QUINTAS%20MORALES_organized%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/MIGUEL/Downloads/TESIS_75403028_NAIDA%20CRIANDRA%20QUINTAS%20MORALES_organized%20(1).pdf)
- Rodríguez (2022). El juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años, trabajo de grado, tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamerica. Repositorio institucional.

<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4975/1/RODRIGUEZ%20CAMPA%20MARIA%20MERCEDES.pdf>

Senaida H.G, (2022). Programa digital para potenciar las herramientas pedagógicas en docentes de educación inicial, trabajo de grado, tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Repositorio institucional https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5256/1/TL_HuangalCoronelSenaida.pdf

Sierra, Y. (2023). El juego como herramienta pedagógica. Trabajo de grado, Consejo de Formación de Educación. Repositorio institucional <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2524/Serra%2c%20Y.%2c%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Velásquez, A. (2024). Juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad en niños de 4 años, Institución Educativa N° 001, Tumbes-2022. Tesis de grado. Universidad nacional de tumbes. Repositorio <https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9a8ffcc6-866f-4a62-8076-23ddfd0221bb/content>

Vigotsky, L. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar. *Infancia y aprendizaje*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=668448>

Villareal. S. (2024). Juego simbólico como herramienta pedagógica para estimular creatividad en niños de 4 a 5 años. *Cotopaxi Tech*, 4(1), 13-28. Recuperado de <https://ojs.isuc.edu.ec/index.php/cotopaxitech/article/view/119>

Yovera, E. (2024). Tiempo de juego libre y desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años, institución educativa No 015, Tumbes,2023. Tesis de grado. Universidad Nacional de Tumbes. Repositorio Institucional <https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/95ec889f-46a7-4d8f-a748-a34d81c13237/content>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia. Título: El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años en una institución educativa, Tumbes, 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTOS
¿Cómo influye el uso del juego como herramienta pedagógica en el desarrollo integral de los niños de 4 años en la Institución Educativa “¿N°009” “Jesús de la Divina Misericordia” Tumbes, 2025? ?	General: Evaluar la influencia del juego como herramienta pedagógica en el desarrollo integral de los niños de 4 años en la Institución Educativa "N°009" “Jesús de la Divina Misericordia” Tumbes, 2025.	H₁: El juego utilizado como herramienta pedagógica, mejora el aprendizaje académico en los niños y niñas de 4 años de una institución educativa.	Variable 1: El uso del juego en niños de 4 años de una institución educativa	Emocional	Mejora de expresión y control de emociones	1,2,3	Ficha de observación Escala de Likert
					Provocación de satisfacción y motivación		
					Desarrollo de autoestima y autocontrol		
				Social	Desarrollo de integración, adaptación y convivencia	4,5,6	
					Autoconocimiento y conocimiento del entorno		
					Fomenta comunicación y cooperación		
				Cognitivo	Desarrollo del pensamiento	7,8,9	
					Descentramiento cognitivo		
					Desarrollo del lenguaje		
				Motor	Logra una buena adquisición del esquema corporal	10,11,12	
					Desarrollo sensorial del cuerpo		
					Desarrollo motor del cuerpo		

<p>Específicos:</p> <p>Identificar la dimensión afectiva-emocional que influyen en las herramientas pedagógicas en los niños de 4 años.</p> <p>Describir la dimensión social que influye en las herramientas pedagógicas en los niños de 4 años.</p> <p>Analizar la dimensión cognitiva que influye en las herramientas pedagógicas en los niños de 4 años.</p> <p>Describir la dimensión motriz que influye en las herramientas pedagógicas en los niños de 4 años.</p>	<p>H₀: El juego utilizado como herramienta pedagógica, no mejora el aprendizaje académico en los niños y niñas de una institución educativa.</p>	<p>Variable 2:</p> <p>El uso de herramientas pedagógicas en niños de 4 años de una institución educativa.</p>	<p>Audiovisual</p>	Comprensión de conceptos	<p>1,2,3,4</p>	
				Estimulación de interés y motivación		
				Capacidad de atención		
				Desarrollo de aprendizaje multisensorial		
			<p>De exploración</p>	Desarrollo de los sentidos	<p>5,6,7,8</p>	
				Promueve socialización		
				Descubrimiento de objetos y sus características		
				Desarrollo de habilidades motrices		
			<p>De evaluación</p>	Mejora rendimiento académico	<p>9,10,11,12</p>	
				Identificación de dificultades		
				Identifica fortalezas		
				Proporciona retroalimentación		

MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICA E INSTRUMENTO	ESTADÍSTICAS																																
<p>TIPO DE ESTUDIO: La presente investigación el juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años de una institución educativa, Tumbes 2024. De acuerdo a su finalidad es de tipo de estudio descriptivo.</p> <p>DISEÑO DE ESTUDIO: El estudio presenta una investigación de diseño no experimental, de corte transversal.</p>	<p>POBLACIÓN: La población está conformada por 370 estudiantes de turno mañana y tarde, de la Institución Educativa Inicial N°009 “Jesús de la Divina Misericordia” tal como se registra en las siguientes tablas:</p> <table border="1" data-bbox="584 667 1270 1145"> <thead> <tr> <th colspan="5">Institución Educativa Inicial N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”</th> </tr> <tr> <th rowspan="2">Grado</th> <th rowspan="2">Sección</th> <th colspan="2"></th> <th rowspan="2"></th> </tr> <tr> <th>Hombres</th> <th>Mujeres</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 años</td> <td>puntualidad</td> <td>13</td> <td>12</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>4 años</td> <td>Empatía</td> <td>9</td> <td>11</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>5 años</td> <td>generosidad</td> <td>10</td> <td>12</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>67</td> </tr> </tbody> </table> <p>Nota: Nomina de matrícula de los niños y niñas de 3,4, y 5 años Institución Educativa Inicial N°009 “Jesús de la divina Misericordia” 2024</p>	Institución Educativa Inicial N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”					Grado	Sección				Hombres	Mujeres	3 años	puntualidad	13	12	25	4 años	Empatía	9	11	20	5 años	generosidad	10	12	22	Total				67	<p>En esta investigación se utilizará como técnica, la observación y aplicando como instrumento una ficha de observación.</p> <p>Ficha de observación: Realizado a los niños y niñas participantes de esta investigación.</p> <p>Administración: Se utilizó aplicándole a cada uno de los estudiantes seleccionados.</p> <p>Duración: La ficha de observación tuvo una duración de 40 minutos.</p>	<p>El análisis y recopilación de los datos se realizará mediante una matriz de datos, utilizando herramientas estadísticas avanzadas como Microsoft Excel 2019 y SPSS 26.</p>
Institución Educativa Inicial N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”																																			
Grado	Sección																																		
		Hombres	Mujeres																																
3 años	puntualidad	13	12	25																															
4 años	Empatía	9	11	20																															
5 años	generosidad	10	12	22																															
Total				67																															

MUESTRA:

La muestra de estudio está conformado por 20 estudiantes de la Institución Educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”

Institución Educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”				
Grado	Sección			
		Hombres	Mujeres	
4 años	Empatía	11	9	20

Nota: Nomina de matrícula de los niños y niñas de 4 años de la institucion educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”.

Ambito de aplicación: A los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°009 “Jesús de la Divina Misericordia.

Ámbito: Estudiantes de 4 años del área urbana de tumbes.

Características: El instrumento ficha de observación de la presente investigación contiene 24 items, en escala nominal, además se establece una secuencia de los niveles de medición, que evalúa actitudes de manera secuencial en función de las variables de estudio

		<p>como es: inicio, proceso, logro.</p> <p>Confiabilidad: La ficha de observacion fue elaborada considerando los estándares de calidad; asimismo, se describe cada items de forma entendible.</p> <p>Validez confiabilidad: El instrumento utilizado fue evaluado por el juicio de experto, dando la credibilidad y confiabilidad de su uso</p>	
--	--	---	--

Anexo 2 Operacionalización de la variable

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACION
El juego	Emocional	Mejora expresión y control de emociones	Ficha de observación Escala de Likert
		Provoca satisfacción y motivación	
		Desarrolla autoestima y autoconfianza	
	Social	Desarrolla Integración, adaptación y convivencia	
		Autoconocimiento y conocimiento del entorno	
		Fomenta comunicación y cooperación	
	Cognitivo	Desarrollo del pensamiento	
		Descentramiento cognitivo	
		Desarrollo del lenguaje	
	Motor	Adquisición del esquema corporal	
		Desarrollo sensorial del cuerpo	
		Desarrollo motor del cuerpo	
Herramienta pedagógica	Audiovisual	Comprensión de conceptos	
		Estimulación de interés y motivación	
		Capacidad de atención	
		Desarrollan aprendizaje multisensorial	
	De exploración	Trabajo de sentidos	
		Promueve socialización	
		Descubrimiento de objetos y sus características	
		Desarrollo de habilidades motrices	
	De evaluación	Mejora rendimiento académico	
		Identificación de dificultades	
		Recopilación de datos	
		Proporciona retroalimentación	

Nota: Autoría propia

Anexo 3. Aplicación del instrumento en la Institución Educativa Inicial N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”

Uso de las dimensiones de la variable: herramienta pedagógica, a través del uso de imágenes, canciones y ficha de evaluación:



Uso de las dimensiones de la variable: el juego, como el desarrollo motor, cognitivo, social y emocional de los niños a través del juego realizado.







Anexo 4. Instrumento Aplicado para la recolección de datos a los niños de 4 años

FICHA DE OBSERVACION

Instrumento de evaluación: El juego en niños de 4 años de la institución educativa “N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”, 2025”

I.DATOS GENERALES:

Edad:

Sexo: (M) (F)

Fecha:

II.OBJETIVO:

Evaluar la influencia del juego como herramienta pedagógica en el desarrollo integral de los niños

III.INDICACIONES:

Escala de valorización

1 (inicio) 2 (proceso) 3 (logro)

Alumno(a): _____			
Edad :			
Indicadores	Niveles de logro		
	1	2	3
Dimensión emocional			
Logra expresar y controlar sus emociones mediante el juego			
Evidencia satisfacción y motivación en el juego			
Logra desarrollar su autoestima y autoconfianza			
Dimensión social			

Desarrolla su integración, adaptación y convivencia con los demás al momento del juego			
Logra reconocerse y reconocer su entorno de juego			
Fomenta la comunicación y cooperación con sus compañeros en el juego			
Dimensión cognitiva			
Desarrolla su pensamiento al momento del juego			
Obtiene un buen descentramiento cognitivo			
Desarrolla a través del juego su lenguaje, al interactuar con los demás			
Dimensión motora			
Logra una buena adquisición del esquema corporal			
Logra un buen desarrollo sensorial de su cuerpo			
Logra un buen desarrollo motor de su cuerpo			

Fuente: Carola, M & Gaury, M (2021)

Tabla de ponderación de ITEMS de la variable juego

Nivel de logro	Inicio	Proceso	Logro
Puntaje	10-16	17-23	24-30

FICHA DE OBSERVACION N°2

Instrumento de evaluación: herramienta pedagógica en niños de 4 años de la institución educativa “N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, 2025”

Escala de valorización		
1 (inicio)	2 (proceso)	3 (logro)

Alumno(a): _____			
Edad : _____			
Indicadores	Niveles de logro		
	1	2	3
Dimensión audiovisual			
Comprensión de conceptos			
Estimulación de interés y motivación			
Capacidad de atención			
Desarrollan aprendizaje multisensorial			
Dimensión de exploración			
Desarrollo de los sentidos			
Promueve la socialización			
Descubrimiento de objetos y sus características			
Desarrollo de habilidades motrices			

Dimensión de evaluación			
Mejora rendimiento académico			
Identifica dificultades			
Identifica fortalezas			
Proporciona retroalimentación			

Tabla de ponderación de ITEMS de la variable herramienta pedagógica

Nivel de logro	Inicio	Proceso	Logro
Puntaje	10-16	17-23	24-30

Anexo 5. Constancia de validación del instrumento

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, DR. Wilmer Rafael Chorres Saldarriaga, con Documento Nacional de Identidad N° 00251793, de profesión docente, con grado académico de Doctor en Educación.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el instrumento denominado "El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años en una institución educativa, Tumbes 2024". Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa		
	MA(3)	BA(2)	A(1)	PA	NA	NAP
Calidad de redacción de los ítems	x					
Amplitud de contenido a evaluar	x					
Congruencia con los indicadores	x					
Coherencia con las dimensiones	x					

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x)
BA= Bastante adecuado ()
A= Adecuado ()
PA= Poco adecuado ()
NA= Nada adecuado ()
NAP= No aporta ()

Tumbes, 23 de setiembre del 2025

Apellidos y Nombres: Wilmer Rafael Chorres Saldarriaga

DNI: 00251793

Firma:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **MG. Marcia Viviana Talledo Mendoza**, con Documento Nacional de Identidad N° **40663286**, de profesión Docente de Educación Inicial, con grado académico de Magister, labor que ejerzo actualmente como docente de una institución educativa estatal, del nivel de Educación Inicial.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el instrumento denominado "El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años en una institución educativa, Tumbes 2024". Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa		
	MA(3)	BA(2)	A(1)	PA	NA	NAP
Calidad de redacción de los ítems	✓					
Amplitud de contenido a evaluar	✓					
Congruencia con los indicadores	✓					
Coherencia con las dimensiones	✓					

Apreciación total:

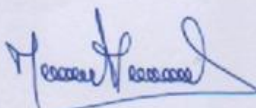
MA=Muy adecuado (X)
BA= Bastante adecuado ()
A= Adecuado ()
PA= Poco adecuado ()
NA= Nada adecuado ()
NAP= No aporta ()

Tumbes, 23 de setiembre del 2025

Apellidos y Nombres: Mg. Marcia Viviana Talledo Mendoza

DNI: 40663286

Firma:


MARCIA VIVIANA
TALLEDO MENDOZA .

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **MG. Mónica Elizabeth González García**, con Documento Nacional de Identidad N° **00239024**, de profesión Docente de Educación Inicial, con grado académico de Magister, labor que ejerzo actualmente como directora de una institución educativa estatal, del nivel de Educación Inicial.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el instrumento denominado "El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años en una institución educativa, Tumbes 2024". Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa		
	MA(3)	BA(2)	A(1)	PA	NA	NAP
Calidad de redacción de los ítems	✓					
Amplitud de contenido a evaluar	✓					
Congruencia con los indicadores	✓					
Coherencia con las dimensiones	✓					

Apreciación total:

- MA=Muy adecuado (X)
- BA= Bastante adecuado ()
- A= Adecuado ()
- PA= Poco adecuado ()
- NA= Nada adecuado ()
- NAP= No aporta ()

Tumbes, 23 de setiembre del 2025

Apellidos y Nombres: Mg. Mónica García Gonzales
DNI: 00239024

Firma:


GOBIERNO REGIONAL TUMBES
LEY N° 867 - LEYES DE LA OPIÑA Y RESERVA
Mg. Mónica E. González García
DIRECTORA

Anexo 6. Resolución de aprobación de proyecto de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Ciudad Universitaria - Pampa Grande - Tumbes - Perú



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

RESOLUCIÓN N° 327-2025/UNTUMBES-FACSO-D.

Tumbes, 08 de octubre de 2025.

VISTO: El expediente virtual N° 3446, del 18 de septiembre de 2025, correspondiente al INFORME N° 020-2025-FACSO/UNTUMBES-JSVP, mediante el cual, el presidente del Jurado constituido con la RESOLUCIÓN N° 84-2025/UNTUMBES-FACSO-D, del 21 de febrero de 2025, alcanza el acta de aprobación del proyecto de tesis titulado **"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2024"**, presentado por las estudiantes de la Escuela Profesional de Educación - Programa de Educación Inicial, **DANA KEILA VILLALTA CAMPOS y NAYELI MARICIELO OLAYA GARCÍA**, para optar el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial; y

CONSIDERANDO:

Que con la RESOLUCIÓN N° 84-2025/UNTUMBES-FACSO-D, del 21 de febrero de 2025, se reconoce a las estudiantes **DANA KEILA VILLALTA CAMPOS y NAYELI MARICIELO OLAYA GARCÍA**, como autoras del proyecto de tesis titulado **"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2024"**, se constituye el Jurado Calificador y se designa al asesor de dicho documento académico;

Que, de lo consignado en el acta suscrita por los integrantes del indicado jurado, del 21 de julio de 2025, y que obra en el expediente señalado en la referencia, se desprende que el mencionado proyecto de tesis ha sido debidamente corregido por las mencionadas estudiantes y favorablemente evaluado para efectos de su correspondiente aprobación como proyecto de tesis;

Que teniendo en cuenta lo expuesto, deviene procedente la aprobación del indicado documento, con el carácter de proyecto de tesis y cuya evaluación debe continuar a cargo de los docentes miembros de ese mismo jurado calificador;

Que, en razón de lo anterior, es conveniente disponer lo pertinente, en relación con lo aquí expuesto, en los términos que se consignan en la parte Resolutiva;

En uso de las atribuciones conferidas a la señora Decana de la Facultad de Ciencias Sociales;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: APROBAR el proyecto de tesis titulado: **"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2024"**, presentado por las estudiantes de la Escuela Profesional de Educación - Programa de



RESOLUCIÓN N° 327-2025/UNTUMBES-FACSO-D.

Educación Inicial, **DANA KEILA VILLALTA CAMPOS y NAYELI MARICIELO OLAYA GARCÍA**, para optar el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial.

ARTÍCULO SEGUNDO: AUTORIZAR, la ejecución del proyecto de tesis denominado: "**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2024**", presentado por las estudiantes de la escuela profesional de Educación - Programa de Educación Inicial, **DANA KEILA VILLALTA CAMPOS y NAYELI MARICIELO OLAYA GARCÍA**, para optar el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial.

ARTÍCULO TERCERO: RATIFICAR al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, como **asesor** del proyecto de tesis titulado "**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2024**".

ARTÍCULO CUARTO: DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 59° del Reglamento de Tesis la Universidad Nacional de Tumbes, el incumplimiento de las funciones del jurado, el asesor o tesista, pueden solicitar el cambio del jurado.

ARTÍCULO QUINTO: DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 56° del Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes, el tesista puede cambiar de asesor y/o coasesor (es) si no cumplen sus funciones, según el ítem a) del artículo 52° del presente reglamento.

ARTÍCULO SEXTO: COMUNICAR la presente Resolución a los docentes aquí nominados, al vicerrectorado académico y al instituto de investigación, lo dispuesto en la presente resolución para su conocimiento y las acciones que son de su propia competencia.

Dada en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, el ocho de octubre del dos mil veinticinco.

REGÍSTRASE Y COMUNÍCASE: (Fdo.) Dra. DIANA MILAGRO MIRANDA YNGA, Decana de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes; (Fdo.) Dr. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval, Secretario Académico de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

C. c.
-RECTOR-VRACAD-OGCDA
-FACSO-DDH-DDT-DET-DDED
-DEED-DDPS-DEPS-DECC
-REG.TEC-Interesado-Archivo
DMMY/D.
CJHS/Sec. Acad.



Dr. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval
SECRETARIO ACADÉMICO

Anexo 7. Resolución de designación de jurados



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Ciudad Universitaria - Pampa Grande - Tumbes - Perú



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

RESOLUCIÓN N° 084-2025/UNTUMBES-FACSO-D.

Tumbes, 21 de febrero de 2025.

VISTO: El expediente virtual N° 377, del 19 de febrero de 2025, correspondiente al OFICIO N° 016-2025/UNTUMBES-FACSO.U.INV-MBE, mediante el cual la directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias Sociales, alcanza, para su reconocimiento y designación de jurado, el proyecto de tesis titulado "EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2024", presentado por las bachilleres de la Escuela Profesional de Educación - Programa de Educación Inicial, **DANA KEILA VILLALTA CAMPOS** y **NAYELI MARICIELO OLAYA GARCÍA**, para optar el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial; y

CONSIDERANDO:

Que en conformidad con lo establecido en el numeral 45.2 del artículo 45° de la Ley Universitaria N°30220 y en el artículo 90° del Estatuto de esta Universidad, para optar el título profesional se requiere la presentación y sustentación de una tesis;

Que, en conformidad con lo expuesto, deviene procedente el reconocimiento del proyecto de tesis titulado "EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2024", para efectos de su evaluación, como tal, por el jurado calificador que también se constituye con esta Resolución, en virtud de la propuesta formulada con el informe señalado en la referencia;

Que complementariamente a lo señalado en el considerando precedente, se impone la necesidad de efectuar, como corresponde, la designación del docente asesor de dicho documento académico;

Que, en razón de lo anterior, es conveniente disponer lo pertinente en relación con lo aquí expuesto, en los términos que se consignan en la parte resolutive;

En uso de las atribuciones conferidas a la señora Decana de la Facultad de Ciencias Sociales;

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO: RECONOCER a las bachilleres de la Escuela Profesional de Educación - Programa de Educación Inicial, **DANA KEILA VILLALTA CAMPOS** y **NAYELI MARICIELO OLAYA GARCÍA**, como autoras del proyecto de tesis titulado "EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2024", presentado por dichas bachilleres.



RESOLUCIÓN N° 084-2024/UNTUMBES-FACSO-D.

ARTÍCULO SEGUNDO: CONSTITUIR el Jurado Calificador del proyecto de tesis titulado “EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2024” con la siguiente conformación:

Presidente : Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios.
Secretario : Dra. Lady Shirley Minaya Becerra.
Vocal : Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo.
Accesitario : Dra. Rosario Claribel Baca Zapata.

ARTÍCULO TERCERO: DESIGNAR al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo como asesor, y al Dr. Karl Mena Farfán como coasesor del proyecto de tesis titulado “EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2024”, lo que se dispone en razón de lo señalado en la parte considerativa.

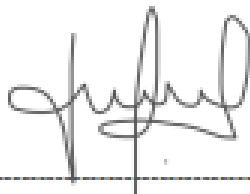
ARTÍCULO CUARTO: DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 59° del Reglamento de tesis para pregrado y posgrado de esta Universidad, el incumplimiento de las funciones del jurado, el asesor o tesista, pueden solicitar el cambio del jurado.

ARTÍCULO QUINTO: DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 56°, el tesista puede cambiar de asesor y/o coasesor (es) si no cumplen sus funciones, según el ítem a) del artículo 52° del presente reglamento.

Dada en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, el veintiuno de febrero del dos mil veinticinco.

REGÍSTRASE Y COMUNÍCASE: (Fdo.) Dra. DIANA MILAGRO MIRANDA YNGA, Decana de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes; (Fdo.) Mg. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval, Secretario Académico de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

C. c.
-RECTOR-VRACAD-OGCDA
-FACSO-DDH-DDT-DET-DOED
-DEED-DDPS-DEPS-DECC
-REG.TEC-Interesado-Archivo
DMMY/D.
CHS/Sec. Acad



Mg. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval
SECRETARIO ACADÉMICO



Anexo 8. Autorización para aplicar investigación y publicación de resultados

Carta de solicitud dirigida hacia la directora de la I.E

CARTA DE SOLICITUD

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Directora: MG. MONICA GONZALES GARCIA

Institución Educativa: "N°009 Jesús de la Divina Misericordia"



ASUNTO: SOLICITUD DE PERMISO PARA REALIZAR ACOMPAÑAMIENTO Y RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN DE MI PROYECTO DE TESIS.

Ante todo, expresamos nuestro cordial saludo y a la vez solicitamos lo siguiente:

Nosotras, **Dana Keila Villalta Campos**, identificada con **DNI N°75161978**, y **Nayeli Maricielo Olaya García**, identificada con **DNI N°73433871**, Bachilleres de la Universidad Nacional de Tumbes, de la facultad de ciencias sociales, escuela de Educación Inicial, nos dirigimos afectuosamente a usted y a la vez le solicitamos permiso para la realización de nuestro proyecto de tesis titulado **"El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años de una institución educativa"**, llevada a cabo con los alumnos de 4 años de dicha institución.

Atentamente

Bachilleres



Olaya García Nayeli Maricielo



Villalta Campos Dana Keila

Carta de respuesta de la directora de la I.E

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ll.
Recibido
13.06.25

CARTA DE AUTORIZACION

Yo, **MG. Mónica Gonzales García**, directora de la Institución Educativa "N°009 Jesús de la Divina Misericordia" de la provincia de Tumbes, identificada con DNI N° 00239024, actuando a mi nombre, manifiesto y expongo lo siguiente:

Que por este medio AUTORIZO a las bachilleres, **Dana Keila Villalta Campos**, identificada con DNI N° 75161978 y **Olaya Garcia Nayeli Maricielo**, identificada con DNI N° 73433871, a ejecutar su proyecto de investigación en la Institución educativa "N°009 Jesús de la Divina Misericordia", titulado "El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años en una institución educativa inicial, Tumbes, 2024".

Tumbes, 10 de junio del 2025.

 GOBIERNO REGIONAL TUMBES
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
Mg. Mónica E. Gonzales García
DIRECTORA

DIRECTORA

Carta de solicitud dirigida hacia la Docente de aula

“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

CARTA DE PERMISO

PROFESORA: Yobani Maribel Espinoza Fernández

INSTITUCION EDUCATIVA: N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”

ASUNTO: SOLICITUD DE PERMISO PARA REALIZAR ACOMPAÑAMIENTO Y RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN DE MI PROYECTO DE TESIS.


Nosotras, Dana Keila Villalta Campos, identificada con **DNI N°75161978**, y Nayeli Maricielo Olaya García, identificada con **DNI N°73433871**, Bachilleres de la Universidad Nacional de Tumbes, de la escuela de Educación Inicial, nos dirigimos cordialmente a usted, para solicitar autorización, para llevar a cabo el acompañamiento a los estudiantes de 4 años que tiene a cargo y así mismo obtener información para nuestro proyecto de tesis titulado “El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años en una institución educativa inicial, Tumbes, 2024”.

Esperamos su aprobación y autorización de lo solicitado, expresando nuestra muestra especial de consideración.

Atentamente

Bachilleres


Olaya García Nayeli Maricielo


Villalta Campos Dana Keila

Carta de respuesta de la Docente de aula

CARTA DE AUTORIZACION

DOCENTE: Yobani Maribel Espinoza Fernández

DE LA I.E.I "N°009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA"

Actuando a mi nombre, como docente de aula, manifiesto y expongo lo siguiente:

Por este medio AUTORIZO a las bachilleres Dana Keila Villalta Campos, identificada con DNI N°75161978 y Olaya Garcia Nayeli Maricielo, identificada con DNI N°73433871, a ejecutar su proyecto de investigación con los niños y niñas de 04 años, del aula celeste, de la institución educativa "N°009 Jesús de la Divina Misericordia", titulado "El juego como herramienta pedagógica en niños de 4 años en una institución educativa inicial, Tumbes, 2024".

Tumbes, 10 de junio del 2025.


DOCENTE DE AULA

Anexo 9. Consentimiento de los padres de familia

CARTA DE AUTORIZACION

Yo Katherin lee yovera Peño
_____, identificado/a con **DNI N°** 73434315, representante legal o tutor del
estudiante Sebastian Matheus Rodriguez Yovera con **DNI**
N° 91805175 de 4 años de edad, doy autoridad a las Bachilleres Villalta
Campos Dana Keila, identificada con **DNI N°75161978** y Olaya García Nayeli
Maricielo, identificada con **DNI N°73433871**, de la Universidad Nacional de
Tumbes, para que lleven a cabo acompañamiento y adhieran evaluación de
observación a mi menor hijo/a.

Atentamente



Padre/madre o apoderado

CARTA DE AUTORIZACION

Yo Augusto H. Balcazar Quavedo
_____, identificado/a con **DNI N°00252734**, representante legal o tutor del
estudiante ABBY Lizeth Balcazar Inga con **DNI**
N°91836527 de 4 años de edad, doy autoridad a las Bachilleres Villalta
Campos Dana Keila, identificada con **DNI N°75161978** y Olaya García Nayeli
Maricielo, identificada con **DNI N°73433871**, de la Universidad Nacional de
Tumbes, para que lleven a cabo acompañamiento y adhieran evaluación de
observación a mi menor hijo/a.

Atentamente




Padre/madre o apoderado

CARTA DE AUTORIZACION

Yo Julio César Alemán Ajúño
_____, identificadola con DNI N° 71459762, representante legal o tutor del
estudiante César Nicolás Alemán Correa, con DNI
N° 91931495 de 4 años de edad, doy autoridad a las Bachilleres Villalta
Campos Dana Keila, identificada con DNI N° 75161978 y Olaya García Nayeli
Maricielo, identificada con DNI N° 73433871, de la Universidad Nacional de
Tumbes, para que lleven a cabo acompañamiento y adhieran evaluación de
observación a mi menor hijo/a.

Atentamente



Padre/madre o apoderado