



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ACTIVIDADES LÚDICAS DESARROLLADAS EN EL  
NIVEL INICIAL EN NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS  
DE LA I.E.I N°1229 “MICAELA BASTIDAS” SECHURA –  
PIURA, 2020**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL  
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**AUTOR**

**OSORIO AMAYA, YAJAHIRA ELIBANIA  
ORCID: 0000-0001-6270-487X**

**ASESOR**

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA  
ORCID: 0000-0002-4564-4681**

**PIURA – PERÚ**

**2021**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO.**

### **AUTOR**

Osorio Amaya, Yajahira Elibania

ORCID: 0000-0001-6270-487X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Piura, Perú

### **ASESOR**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Piura, Perú

### **JURADO**

Jiménez López Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

Arias Muñoz Mónica Patricia

ORCID: 0000-0003-3679-5805

Arellano Jara Teresa Del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

### **3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

Jiménez López Lita Ysabel.

**PRESIDENTE**

---

Arias Muñoz Mónica Patricia.

**MIEMBRO**

---

Arellano Jara Teresa Del Carmen.

**MIEMBRO**

#### **4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA**

Este presente trabajo está dedicado en primer lugar a Dios y luego a mi familia (a mi hermosa madre y a mi precioso Hijo); porque son los únicos que me acompañaron y apoyaron de manera incondicional, dándome su amor, paciencia, apoyo moral, económico, siendo mi soporte y gracias a ellos me motivaron a dar cada paso y ayudándome a forjarme como persona, muchos de mis logros son por ellos, al formarme con reglas y con algunas libertades, pero de manera constante me motivaron a alcanzar mis anhelos.

## AGRADECIMIENTO

Quiero hacer un agradecimiento especial a **Dios**, porque él me ha permitido llegar hasta aquí con su favor, dándome sabiduría, fortaleza y protección, donde recuerdo de manera permanente, en Jeremías 29:11 “Porque yo sé muy bien los planes que tengo para ustedes —afirma el SEÑOR—, planes de bienestar y no de calamidad, a fin de darles un futuro y una esperanza”.

Agradecer a mi madre Lilliam Amaya Morales por su apoyo incondicional pues me forjaron de valores y me inculcaron la perseverancia para mi formación profesional. A mi hijo Thiago More Osorio, porque él un motivo muy fuerte para seguir luchando constantemente.

Agradecer a los docentes tutores, por brindarme una orientación permanente, además de su paciencia y dedicación juntamente con su apoyo incondicional en los momentos difíciles de la investigación, ante el contexto virtual en plena pandemia”.

## 5. RESUMEN

En el presente trabajo de investigación denominado Actividades lúdicas desarrolladas en el nivel inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N°1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020; obtuvo como interrogante: ¿Cuáles son las características de las actividades lúdicas desarrolladas en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años?. Presento como objetivo general determinar las características de las actividades lúdicas desarrolladas en el nivel inicial en los niños de cuatro y cinco. Su metodología fue de tipo básico, nivel descriptivo, diseño No experimental -longitudinal. El universo estuvo conformado por 55 estudiantes y 02 docentes, la muestra fue de 31 estudiantes y 01 docente y no probabilístico; la técnica es la observación y el instrumento fue lista de cotejo. Los resultados obtenidos fueron en la dimensión social tenemos que en un 97,9% (24), de la edad de 4 años y un 93,3% (8) en la edad de 5 años; dentro de la dimensión pedagógica un 98,8% (24) de 4 años y un 100% (9) de 5 años, y en la dimensión psicológica el 95.8% (23) de 4 años y 97,6% (9) en 5 años. Se concluyó sobre el gran aporte que otorga las actividades lúdicas en el campo educativo, permitiendo utilizar estas estrategias metodológicas para el desarrollo cognitivo, psicológico y social de los estudiantes.

### **Palabras clave**

Actividad lúdica, dimensión, estrategia, metodología, nivel inicial.

## ABSTRACT

In the present research work called Playful activity developed in the initial level in children of four and five years of the I.E.I.N ° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura - Piura, 2020; Obtained as a question: What are the characteristics of the playful activity developed in the Initial Level in children of four and five years? I present as a general objective to determine the characteristics of the playful activity developed at the initial level in children aged four and five. Its methodology was of a basic type, descriptive level, non-experimental-longitudinal design. The universe was made up of 55 students and 02 teachers, the sample was 31 students and 01 teacher and not probabilistic; the technique is observation and the instrument was a checklist. The results obtained were in the social dimension we have that in 97.9% (24), of the age of 4 years and 93.3% (8) in the age of 5 years; Within the pedagogical dimension, 98.8% (24) were 4 years old and 100% (9) were 5 years old, and in the psychological dimension, 95.8% (23) were 4 years old and 97.6% (9) were 5 years. It was concluded on the great report that grants the ludic activities in the educational field, allowing to use these methodological strategies for the cognitive, psychological and social development of the students.

**Keywords:** Playful activity, dimension, strategy, methodology, initial level.

## 6. CONTENIDO.

<b>1. Título de la tesis</b>	
<b>2. Equipo de Trabajo</b> .....	ii
<b>3. Hoja de firma del jurado y asesor</b> .....	iii
<b>4. Hoja de agradecimiento y dedicatoria</b> .....	iv
<b>5. Resumen y Abstract</b> .....	vi
<b>6. Contenido</b> .....	viii
<b>7. Índice de gráfico, tablas y cuadros</b> .....	xii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>II. REVISION DE LA LITERATURA</b> .....	6
<b>2.1. Antecedentes</b> .....	6
2.1.1 Internacionales.....	6
2.1.2 Nacionales.....	7
2.1.3 Locales.....	9
<b>2.2. Bases teóricas de la investigación</b> .....	11
2.2.1 Definición de Actividad Lúdica.....	11
2.2.2 Modelo Ludico.....	11
2.2.3 Características del Juego.....	12
2.2.4 Teorías que sustentan la Actividad Lúdica: Juego.....	12
2.2.4.1 Teorías Estructurales.....	12
2.2.4.1.1 Teoría de la Dinámica Infantil.....	12
2.2.4.1.2 Teoría de la Estructura del Pensamiento.....	12
2.2.4.2 Teorías Teleológicas.....	13
2.2.4.2.1 Teoría del Ejercicio Preparatorio.....	13
2.2.4.2.2 Teoría de la derivación por ficción.....	13

2.2.4.2.3 Teoría psicoanalítica.....	13
2.2.4.3 Teorías Causales.....	13
2.2.4.3.1 Teoría de descanso y la distribución.....	13
2.2.4.3.2 Teoría de la energía superflúa.....	14
6.2.4.3.3 Teoría del atavismo.....	14
2.2.4.3.4 Teoría Catártica.....	14
2.2.4.3.5 Teoría de Buytendijk.....	15
2.2.5 Importancia del desarrollo de la Actividad Lúdica.....	15
2.2.6 Lúdica y Aprendizaje.....	16
2.2.7 Aprendizaje Significativo.....	16
2.2.8 Estrategias de Enseñanza hacia la Construcción de Aprendizaje Significativos.....	17
2.2.9 Dimensión de la Actividad Lúdica.....	18
2.2.9.1 Dimensión Social.....	20
2.2.9.2 Dimensión Pedagógica.....	21
2.2.9.3 Dimensión Psicológica.....	21
2.2.10 El Juego como estrategia pedagógica y sus principios.....	22
2.2.10.1 Principio de significatividad.....	22
2.2.10.2 Principios de la emoción y cognición.....	22
2.2.10.3 Principio de funcionalidad.....	22
6.2.10.4 Principio de globalidad.....	22
2.2.10.5 Principio de Culturalidad.....	22
2.2.11 Tiempo y espacio para jugar libremente.....	22
2.2.12 Juego de Roles.....	22
2.2.13 El juego como medio de formación Holística.....	22

2.2.14 Tipos de Juegos desde la perspectiva evolutiva.....	23
2.2.14.1 Juego Simbólico.....	23
2.2.14.2 Juego Motor.....	23
2.2.14.3 Otros juegos.....	24
2.2.15 Escenarios Lúdicos en el Nivel Inicial.....	24
<b>III. HIPÓTESIS.....</b>	<b>26</b>
<b>IV. METODOLOGIA</b>	
4.1. Diseño de la investigación.....	27
4.2. Población y muestra.....	28
4.3. Definición y Operacionalización de variables.....	30
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
4.4.1 Técnica de Recolección de datos.....	32
4.4.2 Instrumentos.....	32
4.4.3 Validez del instrumento.....	32
4.4.4 Confiabilidad del instrumento.....	33
4.5. Plan de análisis.....	34
4.6. Matriz de consistencia.....	35
4.7. Principios éticos.....	36
<b>V. RESULTADOS</b>	
5.1 Resultados.....	38
5.1.1 Análisis del objetivo general .....	38
5.1.2 Análisis de los objetivos específicos.....	
5.1.2.1 Análisis del primer objetivo específico.....	42
5.1.2.2 Análisis del segundo objetivo específico.....	46
5.1.2.3 Análisis del tercer objetivo específico.....	51

5.2 Análisis de resultados.....	55
5.2.1 Análisis del objetivos general.....	55
5.2.2 Análisis de los objetivos específicos.....	56
5.2.2.1 Análisis del primer objetivo específico.....	56
5.2.2.2 Análisis del segundo objetivo específico.....	58
5.2.2.3 Análisis del tercer objetivo específico.....	59
<b>VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
6.1 Conclusiones.....	61
6.2 Recomendaciones.....	62
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>61</b>
<b>VIII. ANEXOS</b>	

## 7. ÍNDICE DE GRÁFICOS.

Gráfico 1. Características de Actividades Lúdicas en los niños de 4 y 5 años.....	38
Gráfico 2. Características de la Dimensión Social de la Actividad Lúdica en los niños de 4 años.....	40
Gráfico 3. Características de la Dimensión Social de la Actividad Lúdica en los niños de 5 años.....	41
Gráfico 4. Características de la Dimensión Pedagógica de la Actividad Lúdica en los niños de 4 años.....	43
Gráfico 5. Características de la Dimensión Pedagógica de la Actividad Lúdica en los niños de 5 años .....	45
Gráfico 6. Características de la Dimensión Psicológica de la Actividad Lúdica en los niños de 4 años.....	47
Figura 7. Características de la Dimensión Psicológica de la Actividad Lúdica en los niños de 5 años .....	48

**ÍNDICE DE TABLAS.**

Tabla 1. Población de Estudio de los niños .....	28
Tabla 2. Población muestra de Estudio.....	29
Tabla 3. Baremo de la variable de Actividades lúdicas.....	34
Tabla 4. Características de Actividades Lúdicas en los niños de 4 y 5 años .....	38
Tabla 5. Características de la Dimensión Social de la Actividad Lúdica en los niños de 4 y 5 años.....	39
Tabla 6. Características de la Dimensión Pedagógica de la Actividad Lúdica en los niños de 4 y 5 años.....	42
Tabla 7. Características de la Dimensión Psicológica de la Actividad Lúdica en los niños de 4 y 5 años.....	46

## I. INTRODUCCIÓN.

La educación inicial en la actualidad forma parte de la Educación Básica Regular (EBR) dentro de los niveles formativos, siendo fundamental para un buen aprendizaje en los estudiantes. La función educativa no solo se debe enfocar a recoger y transmitir el conocimiento o saber acumulado, sino que debe formar a futuros varones y mujeres capaces de solucionar o resolver sus problemas y necesidades; conviviendo armónicamente con su entorno habitual. Todos los niños y niñas en forma espontánea y natural; indagan, exploran, juegan, experimentan; creando así múltiples experiencias significativas conllevando inconscientemente a un aprendizaje. (Gonzales, 2017, p. 40)

Al analizar la problemática; actualmente a nivel mundial hay estudios como el Gonzales (2018) de Ecuador, define que la actividad lúdica aporta y ayuda en el proceso del pensamiento del niño, en el momento de interactuar con los demás niños; buscando posibles soluciones en sus dificultades y problemas que se les presenta en su vida y en su aprendizaje cotidiano. Mediante la actividad lúdica los niños obtienen los medios para manifestar lo que sienten a través del juego y en la dinámica, donde su progreso en el proceso de aprendizaje será evidenciando.

En la investigación de Pazmiño & Velasco (2017) de Guayaquil, parte de su investigación se relaciona con la investigación anterior; al indica que en los docentes aplican las estrategias lúdicas en los niños, indican que es necesario desarrollar las estrategias lúdicas y que la interacción de estas actividades lúdicas ayudan al proceso cognitivo de los niños, además 7 de los docentes indican que conocen sobre métodos lúdicas para hacer aplicados dentro del salón de clase, y un 8 de los docentes aplican las actividades lúdicas para generar un pensamiento crítico en los niños. Los autores concluyen en los docentes consideran importante involucrar las actividades lúdicas en su práctica pedagógica sobre todo cuando en los estudiantes se registraron actitudes como

inquietud acompañada de movimientos corporales, fácil distracción, bajo rendimiento, dificultad de memoria, comprensión, expresión oral en los estudiantes.

En el ámbito Nacional, en la investigación de Tupia (2018) indica que la aplicación de los juegos lúdicos han influenciado significativamente para la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de tres y cuatro años, al tener niveles significativos de éxito antes de desarrollar la variable independiente teniendo un 18 de los estudiantes de desaprobados, y después desarrollar la variable independiente el porcentaje disminuyó a un 8 de los estudiantes desaprobados, demostrando un avance positivo en un 40%. Concluyendo que la aplicación adecuada de los juegos lúdicos originara una mejora significativa para la resolución de problemas matemáticos, fortaleciendo en los estudiantes al análisis reflexivo y crítico, desarrollando sus habilidades y destrezas para fortalecer sus habilidades y capacidades y construyendo su propio aprendizaje mediante la construcción en conocimientos básicos.

En el contexto Regional, se detalla la investigación de Moscol (2020) de Piura, indica que antes de aplicar la estrategia lúdica en los estudiantes se demostró que los estudiantes se encuentran en nivel inicio en coordinación motriz y el 3 estudiantes alcanzó su nivel logro, al evaluar después de la aplicación lúdica se evidenció que 10 estudiantes se encuentran en nivel logro en la coordinación motriz y que uno de los estudiantes se encontró en nivel inicio; ante ello; al evaluar el antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas, se encontró que tres de los estudiantes en nivel logro antes de aplicarlo en estudiantes y este porcentaje aumento 10 de los estudiantes al culminar la aplicación de las estrategias lúdicas en las clases. Ante ello el autor concluye que al aplicar las estrategias lúdicas se ha evidenciado una mejora pedagógica, en la motricidad de los niños.

A nivel local, se describe que durante las practicas desempeñadas en la Institución Educativa Inicial N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura; se evidencia que los niños en el nivel inicial, expresan actitudes de poco interés en el proceso de aprendizaje, manifestando timidez, desmotivación, baja autoestima; inseguridad, pereza; donde estos comportamientos van a influir negativamente en el desempeño académico y en el proceso de adaptación escolar; siendo generados por rutinas pedagógicas carente de didácticas idóneas conforme a las dificultades e intereses en los estudiantes

Se ha observado la ejecución de prácticas pedagógicas destinada a una metodología tradicional, siendo rutinas con falta de lúdica, innovación, participación individual y grupal; originado a que la metodología se enfatiza en una temática determinada al plan del área específico; por la cual el grado de participación del estudiante en las actividades del aula es de bajo rendimiento; ante esta realidad, obstaculiza el cumplimiento del objetivo educativo, siendo el de formar a niños participativos, autónomos y que sean constructores de su propio conocimiento.

Cuando se examina a profundidad esta problemática, se evidencia que desde el contexto familiar; los padres de familia delegaron responsabilidad educativa a los docentes; dejando al docente, como el único encargado para buscar las estrategias para que el niño aprendan y sea fortalecido en el aspecto físico, psíquico, afectivo, y social. Ante ello también se evidencia la necesidad en involucrar la participación familiar para que ayuden a optimizar los comportamientos negativos que demuestran en la actividad diaria, por medio de actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para esta problemática se plantea la solución en resaltar el valor de la actividad lúdica, como una estrategia metodológica empleada por el docente del nivel inicial; mostrándola como una instrumento guiador del aprendizaje y del desenvolvimiento

integral de los niños; además de ello, también se resalta la importancia de la sensibilización a que el estudiante, docente, director, padre de familia y comunidad (comunidad educativa) de la Institución, se involucren al desarrollo del aprendizaje, implementando continuamente las estrategias lúdicas y a la construcción del conocimiento, mediante el juego, canciones, cuentos, dramatizaciones, actividades ecológicas y motivadoras para el aprendizaje.

Ante esta situación problemática, se plantea la presente interrogante: ¿Cuáles son las características de las actividades lúdicas desarrolladas en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020?.

En la presente investigación se ha planteado el objetivo general que abarca en: determinar las características en la actividades lúdicas desarrolladas en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020. Y como objetivos específicos para esta investigación, se ha considerado tres objetivos, tales como:

Identificar las características de la dimensión social de las actividades lúdicas desarrolladas en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020.

Examinar las características de la dimensión pedagógica, mediante las actividades lúdicas desarrolladas en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020

Verificar las características de la dimensión psicológica mediante las actividades lúdicas, desarrolladas en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020.

Para lograr mejorar el aprendizaje se le da el valor al juego como una estrategia didáctica, siendo importante porque así el niño podrá alcanzar sus metas. Permite al

docente ser activo, motivados, creativo, facilitando estrategias que relacionen el juego y aprendizaje.

Su metodología fue de tipo básico, nivel descriptivo, diseño No experimental - longitudinal. El universo estuvo conformado por 55 estudiantes y 02 docentes, la muestra fue de 31 estudiantes y 01 docente y no probabilístico; la técnica es la observación y el instrumento fue lista de cotejo.

En esta investigación tuvo como resultado en la dimensión social tenemos que en un 97,9% (24) de la edad de 4 años, y un 93,3% (9) en la edad de 5 años; ambas edades ejercen esta dimensión al interactuar con los que los rodea, al tener la capacidad de escuchar, al tomar decisiones de manera consensuada e individual, al involucrarse por sí solo al grupos; además nos detalla que dentro de la dimensión pedagógica en un 98,8% (24) en 4 años y un 100% (9) en 5 años, lograron participar en los juegos donde demanda orientarse en las nociones espaciales, examinar un juguete cuando lo ve por primera vez, controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones al utilizar objetos, mantiene el equilibrio después del salto; y al observar la dimensión psicológica se evidencia que el 95,8% (23) de 4 años y 97,6% (9) de 5 años, muestran entusiasmo al momento del juego; logran controlar su frustración, ira, enojo, cuando no logra lo que quiere; muestra empatía cuando ve a un compañero triste. Se concluye la actividad lúdica aplicadas como estrategias metodológicas para el desarrollo cognitivo, psicológico y social de los estudiantes de del nivel inicial.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA.

### 2.1 Antecedentes.

#### 2.1.1 Internacionales.

González & Rodríguez (2018); presenta una tesis titulada: Actividad Lúdica, como estrategias metodológicas en el nivel inicial en Ecuador; planteandose como objetivo en determinar el valor de las actividad lúdica, como estrategias metodológicas en el desarrollo integral de los niños del nivel inicial; la presente investigación es del nivel descriptivo, y conforme a la naturaleza de la investigación descriptiva, no lleva hipótesis; siendo el estudio de tipo básico, porque solo busca profundizar y ampliar al saber de la realidad construyendo conocimiento científico; teniendo el nivel descriptivo y con diseño No experimental. Los resultados de esta investigación es que se evidencia la contribución efectiva de las actividades lúdicas al mejorar el comportamiento de los estudiantes, y ayuda a fortalecer las relaciones interpersonales, para lograr una armoniosa convivencia en la institución y en su entorno, ante ello se llega a concluir que es de suma importancia incluir la actividad ludica dentro del desarrollo de la “enseñanza” para el docente, permitiendo el desarrollo de un aprendizaje motivador, natural, agradable y divertido; y que al implementar la presente actividad pedagogica ayudara a fortalecer las habilidades y los intereses de los niños.

Lema (2017) en su tesis titulada: “Estrategias Lúdicas e Inteligencia Naturalista de la unidad Educativa Ambato, 2016”. Tuvo como objetivo: demostrar a través de la Guía Didáctica que la aplicación lúdica mejora el desarrolla capacidad de inteligencia naturalista en estudiante del nivel inicial. La metodologia aplicada fue el metodo analitico, cientifico e inductivo, descriptivo y estadistico, aplicando la tecnica de la observacion y el instrumento de la ficha de observacion para una poblacion y muestra de 25 estudiantes de 3 años “A”. Muestra los resultados que el 52% (13) esta en nivel en

proceso y se integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas; el 44% (11) está en nivel en proceso de los estudiantes de 3 años y distingue diferentes elementos de la naturaleza mediante los sentidos, el 44% (11) está en nivel adquirida simboliza anales del entorno utilizando la expresión corporal. Su investigación llega a concluir en la aplicación de guías con estrategias lúdicas mediante el juego sensorio-perceptivos es productiva y permite desarrollar la inteligencia naturalista donde los niños aprenden a relacionarse con su entorno natural, donde le permitiera conocer, cuidar y respetar al medio ambiente, obteniendo también destrezas en las normas de conservación.

Choez (2017) en su tesis titulada: “La lúdica en el desarrollo Personal y social en niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa fiscal cultura Machalilla”. Tuvo como objetivo: analizar la influencia en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla. La metodología aplicada de enfoque mixto que tiene predominio cuanti-cualitativo, siendo de nivel explicativo, presentando una población de 92 niños y niñas con 3 docentes y se trabajó con una muestra de 60 niños y niñas; utilizando la técnica de observación y el instrumento de escala valorativa. Los resultados obtenidos, que poseen un escaso desarrollo en el área de personal y social porque no mantienen relaciones interpersonales en un 45% (37), no controlan sus emociones ni empatía en un 41% (36). Su investigación concluye que, mediante la aplicación de las actividades lúdicas en el contexto educativo del nivel inicial, contribuye favorablemente al desarrollo del área de personal social, demostraron después de su aplicación una buena convivencia.

### **2.1.2 Nacionales.**

Melendez (2019); en su tesis titulada: “Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los estudiantes de cinco años de de la I.E N° 086 Daniel Alcides Carrion San Rafael – Bellavista 2016”;. Tuvo como objetivo en determinar la asociación entre los

juegos espontaneos y el progreso del aprendizaje en los estudiantes de cinco años de la I.E N° 086 “Daniel Alcides Carrion” San Rafael, Bellavista - Lima, 2016. La metodología aplicada fue de tipo Descriptivo – Correlacional; con una muestra y población de 25 niños de 5 años, utilizando la técnica de la observación y el instrumento de la ficha de observación. Los resultados presentados es que para un Juego espontaneo predominante en el logro de los aprendizajes en los niños de 5 años es el juego asociativo en un 52% (13). Se concluye que los juegos espontaneos y el logro del aprendizaje no son independientes y que están asociados; además que el juego espontaneo que más predomina es caracterizado al permitir que el niño desarrolle diferentes habilidades sociales que estimulan a su lenguaje; y también considera que el nivel de logros del aprendizaje presentado en los estudiantes, se evidencia en el grado del logro, atribuyendo a los niños requirieran a un acompañamiento por tiempos razonables para alcanzar los aprendizajes planteados.

Quispe (2018); en su tesis titulada como “Actividades Lúdicas utilizada por docentes en educación inicial para la evolución del aprendizaje significativo en los niños en las diferentes Instituciones Educativas del distrito de Canaria Región Ayacucho – Perú, 2018”. Tuvo como objetivo: describir “Actividades Lúdica utilizada por docentes en educación inicial para la evolución del aprendizaje significativo en los niños en las diferentes Instituciones Educativas del distrito de Canaria Región Ayacucho - Perú, 2018”. La metodología aplicada fue un estudio cuantitativo de nivel descriptivo; con diseño No Experimental; con una población de 24 docentes y 96 estudiantes de 3,4,5 años del nivel inicial, utilizando la técnica de la encuesta y el instrumento del cuestionario. En la investigación se obtuvo que el 50% indicaron que las actividades lúdicas eran adecuadas, y que el 58% de los docentes indican que al aplicar estas actividades lúdicas lograron obtener por parte de sus estudiantes aprendizajes significativos. Su

investigación concluye que el gran valor de la Actividad Ludica para una formación significativa en los estudiantes de tres, cuatro y cinco años, que serán un gran aporte en el progreso del aprendizaje.

### **2.1.3 Locales**

Tupia (2018), en su tesis titulada como “Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón – Piura, 2017”. Tuvo como objetivo: determinar la influencia de las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial. La metodología aplicada fue de enfoque cuantitativo, tipo experimental, método científico, experimental, documental, bibliográfico y estadístico. Los resultados obtenidos es la aplicación de los juegos lúdicos han influenciado significativamente para la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de tres y cuatro años, al tener niveles significativos de éxito antes de desarrollar la variable independiente teniendo un 72% (18) de desaprobados, y después desarrollar la variable independiente el porcentaje disminuyó a un 32% (8) de estudiantes desaprobados, demostrando un avance positivo en un 40%. Se concluye que la aplicación adecuada de los juegos lúdicos originará una mejora significativa para la resolución de problemas matemáticos, fortaleciendo en los estudiantes al análisis reflexivo y crítico, desarrollando sus habilidades y destrezas para fortalecer sus habilidades y capacidades y construyendo su propio aprendizaje mediante la construcción en conocimientos básicos.

Muñoz (2019), en su tesis titulada: “Actividades Lúdicas para el desarrollo del aprendizaje de las operaciones básicas del área de matemática en niños de 5 años de la I.E Guillermo Gulma Lapouble” Piura, 2019. Tuvo como objetivo: determinar el grado de participación y contribución de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje para las operaciones básicas en el área curricular de matemática en los niños de cinco

años. La metodología aplicada fue de nivel explicativo, tipo aplicada, con diseño pre experimental, con una muestra constituida de 29 estudiantes de 5 años, donde se aplicó la técnica de la observación y con un instrumento de la lista de cotejo. En su investigación se obtuvo que los resultados de la aplicación del pre test para evaluar el desarrollo del aprendizaje de las operaciones básicas del área de matemática el 52% (12) se encontraban en nivel inicio y el 48% (14) en nivel proceso; mientras en el resultado de la aplicación del post test para evaluar el desarrollo del aprendizaje en operaciones básicas del área de matemática indicó que el 93% (27) se encontraba en nivel logrado. Su investigación concluye que mediante la adaptación de actividades lúdicas se logra aumentar la concentración y atención de los niños de cinco años, demostrando interés y obteniendo un óptimo desarrollo en su aprendizaje, ayudando a comprender que la actividad lúdica es una estrategia indispensable en el proceso del aprendizaje.

Cordova (2020), en su tesis titulada “Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia Resuelve Problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I N° 1162 Sausal, Chulucanas - Piura, 2018. Tuvo como objetivo: establecer la influencia de la estrategia lúdica en el desarrollo de la coordinación motriz. La metodología aplicada fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, en nivel explicativa con un diseño pre experimental con una muestra de 14 niños de 4 años con la técnica de observación y su instrumento como ficha de registro de observación. Tuvo como resultados a nivel general que la evaluación antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica reconoció que a nivel de logro antes de efectuar la estrategia lúdica el 21.4% (3) de estudiantes se encontraba en una fase inicial y esta se elevó al 71.4% (10) al culminar las clases de aplicación. Evidenciando una mejora por el uso de esta metodología de trabajo. Se concluye que mediante las actividades lúdicas se genera disfrute

para el aprendizaje y que es una herramienta educativa que permite desarrollar una buena coordinación motriz.

## **2.2 Bases Teóricas.**

### **2.2.1 Definición de Actividad Lúdica**

Según Orarla Pula (2017) define Actividad Lúdica como dimensión del desarrollo del individuo, donde el hombre tendrá necesidad en sentir, comunicarse, y expresarse con los demás emociones relacionadas con la diversión, entretenimiento, esparcimiento, y que el producto de estas emociones serán reír, gozar, gritas además de incluir el llanto; siendo una fuente que genera emociones.

### **2.2.2 Modelo Lúdico**

El modelo lúdico siempre ha estado relacionado con el entorno cotidiano, con la creatividad y vida humana, donde ha sido considerado como un proceso de aprendizajes empíricos.

Según Agudo (2017); indica que el contenido del proceso cognitivo está conformado por maneras de expresión que estarán originadas por las practica lúdica formalizadas, y agrega que la pedagogía se fundamenta en ellas al contribuir en el aprendizaje de la desarrollo de las inteligencias múltiples y en la expresión simbólica.

Como parte de una educación integral es importante que no tan solamente se instruya, sino que ayude al niño a generar actitudes socialmente positivas, ayudarle a crear nuevos conceptos, situaciones y relaciones, ya que estas características fluyen mediante la lúdica. Con la lúdica va a crear un camino de aprendizaje mediante el entusiasmo de aprender o conocer experiencias desde los más cotidiano generándola como fuente del saber, siendo el protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje, realizando la actividad lúdica de forma constructiva, creativa, interactiva y abierta.

### **2.2.3 Características del Juego**

Según el autor Arévalo (2011), nos muestra:

Las características del juego es que es una actividad espontanea, voluntaria, libre y placentera y a la vez otorga la oportunidad en ser desarrollada en una realidad ficticia, teniendo una delimitación temporal y espacial, siendo innato en el niño, mostrando su etapa evolutiva y ayudando en su proceso socializador (p. 14).

Ante ello se aprecia que cumple con la función de ser rehabilitadora, integradora y compensadora en las desigualdades.

## **2.2.4 Teorías que sustentan la Actividad Lúdica.**

### **2.2.4.1 Teorías Estructurales.**

#### **2.2.4.1.1 Teoría de la Dinámica Infantil.**

Según Gallardo (2018); interpreta al juego como una actividad de dinámica o actitud infantil, donde para el autor considera que es una expresión inmadura, impulsiva, desordenada, patética, tímida de la infancia (p. 25).

El autor considera que hay 5 puntos que puedan definir al juego, tales como: es siempre jugar con algo (figurabilidad), existe un elemento sorpresa, hay aventura, demarcación, y que todo juego debe desarrollarse en un campo incluyendo reglas; teniendo la opción entre relajación y tensión. En resumen, define que el niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño).

#### **2.2.4.1.2 Teoría de la Estructura del Pensamiento.**

Según Ruiz (2017); toma en cuenta que el juego es el canal donde el niño desarrolla y está en contacto con su entorno para poder asimilar y comprender su realidad, incluyendo que es una actividad espontanea, subjetiva, que producirá placer y apoyará a la solución de conflictos.

### **2.2.4.2 Teorías Teleológicas.**

#### **2.2.4.2.1 Teoría del Ejercicio Preparatorio.**

Según Gallardo (2018); resalta el valor del juego en el proceso en habilidades y capacidades que permitan al niño expresarse con autonomía en su edad adulta. Gross considera que el juego es un preejercicio para las funciones mentales y de sus instintos.

#### **2.2.4.2.2 Teoría de la derivación por ficción.**

Conforme indica Gallardo (2018); describe que mediante el juego los niños desarrollan sus habilidades tales como; social, intelectual, psicomotor, afectivo-emocional. El autor considera que el juego es una actitud abierta y libre a la ficción, teniendo la opción de modificarse mediante el “como si” y siendo caracterizada como función simbólica.

#### **2.2.4.2.3 Teoría psicoanalítica.**

Según Gallardo (2018); relaciona al juego con la expresión de instintos que se someten al principio del placer; y el autor reconoce que a través del juego es más allá que proyecciones del inconsciente y en la solución simbólica de conflicto; donde se vincularan las experiencias reales, considerando las experiencias traumáticas en el niño; que al recordarlas en su fantasía lograra dominando su angustia producidas en el principio.

### **2.2.4.3 Teorías Causales.**

#### **2.2.4.3.1 Teoría de descanso y la distracción.**

El Autor Gallardo (2018); nos expresa; el juego como actividad que compensa al agotamiento, o esfuerzo que genera el niño en las diversas actividades; es decir que mediante el juego, al niño se le presenta la oportunidad en relajarse y al mismo tiempo en reponer las fuerzas que fueron utilizadas laboriosamente.

#### **2.2.4.3.2 Teoría de la energía superflúa.**

El autor Gallardo López (2018), sostiene que:

En las etapas de desarrollo, tales como la infancia y niñez, el niño para sobrevivir no tiene que ejecutar ningún trabajo, ya que sus necesidades son cubiertas en su totalidad por sus apoderados o padres de familia, y “elimina el excedente de la energía mediante el juego”; es decir que para el autor considera que el proceso pedagógico debe seguir y reproducir la evolución social, donde el niño en forma natural pasara por distintas etapas en la evolución de la sociedad (p. 32).

Además, el autor aporta que el juego no solo se emplea para eliminar el excedente de la energía del niño, sino que también es útil para descansar, recuperarse, liberar las tensiones vividas o psíquicas y resume que el juego tiene en el niño un efecto catártico y recuperativo.

#### **2.2.4.3.3 Teoría del atavismo.**

Según Gallardo (2018), indica que esta teoría permite conocer que el juego es una de las características en el comportamiento (historia del ámbito estructural de una unidad sin que pierda su organización), que recogiera la funcionalidad en la “evolución filogenética”. (p. 43)

Es decir que mediante el juego “reproduce formas de vida de las diferentes razas primitivas del individuo, entendiéndolo como recordar y reproducir las actividades y tareas de las antiguas generaciones (nuestros antepasados).

#### **2.2.4.3.4 Teoría Catártica.**

El autor Valles (2019), plantea que a través del juego se crea un escape para las emociones, volviéndose a una opción de drenaje para las emociones antisociales como cólera, miedo; produciendo una transformación o alteración interna de cada ser humano, ante ello el juego se convierte en el catalizador que cumple con la finalidad de liberar la energía y retornar al equilibrio.

#### **2.2.4.3.5 Teoría de Buytendijk**

En esta teoría según el autor Arévalo (2011), resaltan 4 condiciones para el juego en los niños; y estas son:

- a) Ambigüedad de los movimientos.
- b) Carácter impulsivo.
- c) Actitud emotiva frente a la realidad.
- d) Timidez y la rapidez al avergonzarse.

Punto adicional a las cuatro condiciones, el autor señaló tres impulsos iniciales que dirigen al juego, entre ellos están:

- a) Impulso de libertad, satisfacción mediante el juego a la autonomía individual.
- b) Deseo de fusión, continuidad al entorno.
- c) Predisposición a la insistencia o reiteración al juego.

### **2.2.5 Importancia del desarrollo de la Actividad Lúdica**

Al indicar la importancia de la Actividad Lúdica, decimos que es de gran valor porque se convertirá en un escenario en los procesos de enseñanza-aprendizaje, siendo una habilidad para fortalecer la capacidad del pensamiento, comunicación, desarrollando así la capacidad socializadora que será básica en el aprendizaje; además de favorecer el desarrollo cognitivo, la capacidad de dominio y autocontrol; a fortalecer al desarrollo afectivo mediante la integración al entorno social, natural y al medio, no olvidando que también fortalece a la función física, emocional, educativa o pedagógica y social. (Valles Amasifuen, 2019, p. 15)

### **2.2.6 Lúdica y Aprendizaje**

Se sabe que dentro del proceso de Aprendizaje se origina al obtener habilidades, conocimientos, actitudes y valores; y estos posibilitarán en la enseñanza, el estudio y la

experiencia. El proceso de aprendizaje se definirá desde los cambios invariables de la conducta humana que se obtendrá mediante los resultados de la experiencia; consiguiendo la asociación entre el estímulo que se genera y la respuesta.

Según Gomez et al (2016); nos indica que:

El aprendizaje ocupará tres dimensiones en las cuales son: Constructo teórico, trabajo del docente (que será el conjunto de los factores que intervienen en el aprendizaje, y el trabajo del estudiante” (p. 32).

Mediante el desarrollo del aprendizaje, el hombre logra alcanzar independencia con su entorno y suma importancia al comprender, analizar y adquirir conocimiento desde su medio exterior y a la vez aplicarla en su propio entorno cotidiano; tomando en cuenta que el aprendizaje obliga a modificar el comportamiento ya que mediante a ello, reflejara los nuevos conocimientos obtenidos mediante experiencias.

### **2.2.7 Aprendizaje Significativo.**

El término de Aprendizaje se define como el proceso donde se adquiere o la modificación de conocimientos, habilidades, destrezas, valores o conductas que serán resultado de la experiencia, observación, estudio, instrucción y razonamiento; donde la información se empleará como “estrategia de conocimiento y acción siendo significativo.

El término del Aprendizaje Significativo se va a originar cuando se crea una nueva información y esta va a compararse con el concepto preexistente en la estructura cognitiva; esto significa que los conceptos, ideas, proposiciones serán aprendidos a medida que el nuevo conocimiento, definición, ideas y proposiciones estén claras y dispuestas en la estructura cognitiva del niño, funcionando como un punto de anclaje a los primeros saberes. Según el Autor Gomez et al (2016); indica que:

El alumno tendrá la disposición para relacionar el nuevo conocimiento con su estructura cognoscitiva; ya que el nuevo conocimiento mediante el aprendizaje será

significativo para el y a la vez sera relacionable con su estructura del saber, de modo intencional y no al pie de la letra (p. 33).

Esto significa que el ser humano tendra la disposición en aprender lo que a el le parezca algo “lógico” y tiende a excluir y rechazar lo que no tiene sentido para el autentico aprendizaje. Por lo tanto el Aprendizaje Signitativo es la relación del nuevo conocimiento con los saberes previos, vivencias cotidianas, su experiencia y sus contextos reales.

### **2.2.8 Estretagias de Enseñanza hacia la Construcción de Aprendizajes Significativos.**

Según Rosero (2018); sustenta que:

La Estrategia de Enseñanza serran contituidas por estrategias que forman parte a una intervención educativa para originar aprendizajes significativos, que seran aplicadas por los docentes en cada actividad que han planificado para otorgar el aprendizaje y para el logro de los objetivos planteados (p. 15).

Ya que por eeso, el educador tiene que tener una variedad de estrategias para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado tenemos que según el Autor Rosendo (2018) considera cinco aspectos primordiales para escoger las estrategias, tales como:

Tomar en cuenta las características del estudiantes (conocimientos previos nivel cognitivo, factores motivacionales, etc); dominio del conocimiento general y contenido curricular; la intencionalidad que se desea lograr, además de las actividades cognitivas y pedagógicas; vigilancia contante del proceso de enseñanza; deteminación del contexto intersubjetivo (conocimiento ya compartido) (p. 55).

Se debe considerar que las Estrategias Didácticas se deben seleccionar con la intención en fortalecer un aprendizaje significativo para obtener una formación integral de los niños y niñas.

Las Estrategias Didácticas deben adaptarse a los fundamentos de la educación inicial para ser aplicadas de manera correcta en cada actividad de cada jornada de enseñanza-aprendizaje; considerando la aplicación del conjunto de estrategias para que faciliten al aprendizaje significativo y a la labor del educador.

### **2.2.9 Dimensiones de la Actividad Lúdica.**

#### **2.2.9.1 Dimensión Social.**

En la presente dimensión le otorgara al niño comunicarse espontáneamente con sus compañeros y adultos, aprendiendo normas de convivencia y comportamiento, además en desarrollar su propia personalidad y de integrarse socialmente, evidenciando cooperación, solidaridad, amistad, paciencia, tolerancia, satisfacción de sus deseos (Valles Amasifuen, 2019).

Encontramos en Tamayo & Restrepo (2017), nos manifiesta; la lúdica estará conectada con la dimensión de emociones o enlazado mediante acciones biopsicosocial, teniendo necesidad en producir, sentir, comunicar dentro de su contexto social.

#### **2.2.9.2 Dimensión Pedagógica.**

En la presente dimensión, según Tamayo & Restrepo (2017); podemos evidenciar que los juegos proporcionara los medios ideales o adecuados para poder desarrollar capacidades de nivel motriz, intelectual, equilibrio personal, inserción o vinculo social, presentándose como un reto al abordar la educación con enfoque a través de juego, en donde sus vivencias se convertirán como un “componente lúdico”.

En esta dimensión le permitirá al niño desarrollar todas sus habilidades cognitivas; tales como: el desarrollo de la imaginación y creatividad, desarrollo del pensamiento;

tomando en cuenta que el aprendizaje se origina por causa y efecto. Se tomará en cuenta su desarrollo motor, y mediante esta dimensión se evaluará si el niño establece equilibrio, controla postura, controla su cuerpo, desarrolla su motricidad fina y perceptivo (Valles Amasifuen, 2019).

### **2.2.9.3 Dimensión Psicológica.**

Se observará mediante esta dimensión que el niño aprenderá a través del juego a descargar sus temores y tensiones; controlando sus emociones y aprendiendo a descubrir satisfacción, placer y motivación, permitiéndole asimilar sus experiencias. (Valles Amasifuen, 2019)

Según los autores Tamayo & Restrepo (2017), nos indica que la actividad lúdica, específicamente el juego, se vuelve placentero cuando se ejerce la imaginación, es decir involucra y relaciona su realidad con sus emociones; llevando a la retentiva una acción creada con propias normas que el estudiante fija o plantea en los hechos y movimientos hasta conseguir una autorregulación.

### **2.2.10 El Juego como estrategia pedagógica y sus principios.**

El juego al ser una estrategia pedagógica, presenta 5 principios que son elementales en las cuales son:

#### **2.2.10.1 Principio de Significatividad.**

Según Cuya (2018); indica que “la realidad el juego contiene mucho significado porque es necesario incitar esta actividad lúdica para que mediante el juego se logre desarrollar el conocimiento al conectarse significativamente con los desafíos o retos que se encuentran diariamente (p. 9). Además, se tiene que tomar en cuenta que mediante el juego o actividad lúdica ayuda a establecer la función simbólica acrecentando así la capacidad del pensamiento, convirtiéndose a la vez en un escenario para desarrollar su

lenguaje expresando a través de ello sus sentimientos, deseos, inquietudes, miedos, impulsos, necesidades; expresando sus formas o características de su personalidad.

#### **2.2.10.2 Principios de la emoción y cognición.**

Se conoce que el pensamiento está conformado por un conjunto de cualidades cuya misión es comprender e interpretar su entorno, reflexionando racional y conscientemente acerca de su existencia y así resolver las dificultades que se les presente en el medio ambiente en que se le rodea. (p. 9)

#### **2.2.10.3 Principio de funcionalidad.**

Además el autor Cuya (2018), nos indica que el juego se ha convertido en el primer escenario que favorece para desarrollar la curiosidad, iniciativa e inteligencia; permitiendo eliminar barreras que no favorezcan al cambio en la actitud mental, logrando una innovación efectiva.

#### **2.2.10.4 Principio de globalidad.**

El juego permite mediante la asimilación favorecer la organización global en procedimientos, experiencias, contenidos, comprensión en significados, adaptación externa de la realidad, y que mediante la imitación se logre la asimilación de relaciones y situaciones que se evidencian mediante modelos concretos, propiciando escenarios de acción para que los niños planifique sus conocimientos sobre su entorno, conectándose significativamente con los desafíos, facilitando a la vez al progreso de una actitud positiva o favorable en el aprendizaje, descubriendo que es competente para resolver de manera creativa sus problemas. (Cuya Avalos, Las actividades Ludicas y su relacion con el Aprendizaje significativo de los estudiantes del Nivel Inicial de la I.E N° 395 del distrito de Belen Region Ayacucho 2018, 2018)

#### **2.2.10.5 Principio de Culturalidad.**

El autor Cuya Avalos (2018), reconoce que el juego ofrece el escenario perfecto para que los niños desarrolle su capacidad al socializarse, permitiéndole a respetar, comprender, aceptar o transformar las normas o reglas para lograr una convivencia pacífica y armoniosa. (p. 10)

### **2.2.11 Tiempo y espacio para jugar libremente.**

Según los autores Tuni & Ccayahuallpa (2017), indica que en el juego existen dos factores centrales, tales como el espacio y tiempo en la cual deben considerar planificar cuidadosamente, estos factores le brindan a los niños la alegría, seguridad y el orden; además de ser el escenario perfecto para conocer los que piensan, sienten, desean, saben, etc; y que la docente tenga en la “representación” la oportunidad que mediante un dibujo manifiesta lo que jugaron. (p. 16)

#### **a) El tiempo.**

Se debe considerar en disponer diariamente 60 minutos o una hora para que sea empleado exclusivamente para el juego; algunos docente creen conveniente que la hora del juego se dé al inicio de la mañana con la finalidad de que los niños descarguen sus energías, tensiones y que posteriormente de la hora del juego, los niños tendrán mayor disposición para su aprendizaje; otros docente planifican los 60 minutos del juego al finalizar la jornada pedagógica, ya que opinan que en las primeras horas, los niños tengan más disposición en aprender.

#### **b) El Espacio**

Es necesario que para el juego se determine un espacio o área para que los niños logren desenvolverse con seguridad y libertad, realizando así un juego autónomo y para ello es importante que en la institución tengan insumos y materiales diversos que estén distribuidos y organizados por sectores definidos. En el momento del juego simbólico se

necesita el espacio adecuado además de los diversos elementos alrededor de su entorno.  
(p. 17)

### **2.2.12 Juego de Roles**

Según el autor Diestra (2017), nos muestra que es una técnica o estrategia que es empleada al representar espontáneamente un hecho real o hipotético con la finalidad para enseñar una información o problema – conflicto que sean importante según a los contenidos del área. Va hacer necesario que cada estudiante asuma o represente un papel específico o intercambiar roles, donde no va hacer necesario en seguir guiones estrictamente, pero será importante la delimitación y planificación anticipada antes de ponerlo en práctica. (p. 21)

### **2.2.13 El juego como medio de formación Holística**

Según los autores Córdoba et all (2017), reconoce que la “Actividad lúdica” o también llamado “el juego”, es muy importante porque favorece en la edad infantil a expresar pensamientos y emociones más profundos del individuo y que estas estrategias lúdicas ejercen un rol de motivación para el estudiante al tener la disposición de integrarse a las actividades educativa, sociales y culturales; además de otorgarle al docente el acercamiento con el estudiante para incentivar en la práctica actividades que generen seguridad, compañerismo, confianza personal, respeto consigo mismo y con los demás, incluyendo además a una participación activa, motivación, favoreciendo al desarrollo del pensamiento, creatividad, cooperación, socialización y que sea capaz al resolver sus problemas o dificultades que se les presente.

Ante ello se toma en cuenta cuando se acentúa en los juegos inclusivos, automáticamente hay un rechazo a las concepciones o definiciones exclusivas o que estén parcialmente limitadas a los infantes con discapacidades; ya que son juegos que otorgue accesibilidad a todos sin tomar en cuenta sus diferencias o cualidades específicas; y este

juego se da con la finalidad de que todos aprendan a tener un encuentro con su par, que sea más tolerante y respete las diferencias de sus compañeros; otorgándole al juego incluso la oportunidad en fortalecer vínculos y derribando barreras de exclusión. Otro beneficio que brinda al emplear al juego como una estrategia inclusiva es que va a fortalecer el desarrollo cognitivo, psicosocial y motor; además de la formación en la personalidad, participación activa social y a la convivencia.

#### **2.2.14 Tipos de juego desde la perspectiva evolutiva.**

Según el Autor Silva G (2004), se conoce que los juegos no son uniforme y que además de ello presentan modalidades que estarán relacionadas al área del desarrollo específico. (p. 202). En los diferentes tipos de juego encontramos:

##### **2.2.14.1 Juego Simbólico.**

En la vida infantil aparece aproximadamente en el mes sexto y se trata de una representación mental sobre la realidad y formada por afecto; en donde se incluirán como base a las interacciones de sus protectores conllevando una evolución que se acrecentará. Se considera dos tipos de juego simbólico, entre ellos tenemos:

##### **a) Juego Socio dramático.**

El infante asume roles que son imaginarios, involucrándose a la vez con su personaje en una determinada situación.

##### **b) Juego Simbólico Diferido.**

El infante va a representar situaciones con accesorios o materiales tales como el títere, muñecos, telas, etc. representando escenas o historias completas.

##### **2.2.14.2 Juego Motor**

Se creará una actividad lúdica donde se involucra todo el cuerpo y que sus extremidades se convertirán en su eje principal en acción, tales como la coordinación óculo – manual, coordinación gruesa y fina, etc. Estas habilidades motoras deben ser

desarrolladas en el nivel inicial y afinado en el nivel primario; tomando en cuenta que esto va a depender de la estimulación que se le otorgue al niño mediante la práctica regular o frecuente mediante el juego libre y espontaneo para incrementar sus diversas habilidades.

#### **2.2.14.3 Otros juegos**

Dentro de los otros tipos de juego tenemos a:

- a) **Juego de Reglas:** Donde se involucrara la participación de dos o más estudiantes y en dicho juego se determinara ciertas reglas o pautas consensuadas por los jugadores. Mediante este juego ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas, sociales y fortalecer vínculos en la vida grupal.
- b) **Juegos Didácticos:** Son aquellas actividades lúdicas que propondrán la solución de una situación problemática por parte del niño ya que tienen la alternativa en respuesta para la solución del problema.
- c) **Juegos musicales:** Actividades dinámicas que estimulen en la audición y combinación de sonidos para lograr una expresión musical en el niño.
- d) **Juegos de Construcción:** Aquí los niños suelen involucrarse en aspectos que están involucrados al manejo del espacio y ayudan al desarrollo del pensamiento lógico.

#### **2.2.15 Escenarios lúdicos en el Nivel Inicial.**

Según el Autor Batalla (2018), nos manifiesta que los escenarios lúdicos son espacios determinados en donde se emplean diversos elementos o materiales, además de ser sencillo; en la cual se crea con la finalidad de propiciar la socialización entre los niños, además de la imaginación, creatividad, exploración, juego, dominio del cuerpo en relación con su espacio o entorno; y que todo ello le va a favorecer al docente a

diagnosticar, evaluar, retroalimentar e identificar las debilidades y fortalezas en las diferentes áreas curriculares de cada uno de los niños y niñas. Se debe tomar en cuenta que la diversidad y actualización de estos escenarios lúdicos va a garantizar la permanencia y el interés de niño y su grupo, para ello se recomienda que los escenarios se actualice cada cierto periodo de tiempo, ya sea cada dos o tres días de manera parcial o completamente.

### III. **HIPÓTESIS**

Según Hernández et all (2014), indica que el propósito la investigación de nivel descriptivo es especificar características, propiedades de individuos, grupos, fenómenos que es sometido al estudio; midiendo y evaluando sus aspectos, componentes del fenómeno a investigar; y que al ser de naturaleza descriptiva no lleva hipótesis y esto se debe porque es difícil precisar el valor que se obtiene en una variable. (p. 116)

## IV. METODOLOGÍA.

### 4.1 Diseño de la investigación

Para el diseño de la investigación se mostró que el estudio es No experimental, transeccional descriptivo, pues según Quirós (2017) indica:

Que se da en forma natural sin ser manipulada en sus variables o y no buscó fijar o ni mostrar relaciones entre causa-efecto de las variables, que fue utilizado para recolectar datos y alcanzar los objetivos establecidos en este estudio (p. 60)

Ante ello, esta investigación se describió específicamente las características de las actividades lúdicas desarrollada Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020

El esquema del diseño de la investigación elegido para trabajo es el siguiente:



M = Muestra.

O = Observación de la muestra.

#### Donde:

**M:** 20 Niños y niñas de cuatro años, 11 niños y niñas de cinco años y 01 docente de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura-Piura, 2020.

**O:** Medición de la variable Actividad lúdica mediante una lista de cotejo y encuesta.

El estudio fue de tipo aplicada y según Murillo (2018), la investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad (p. 159). En la investigación se quiso indagar acerca de las características en actividades lúdicas desarrollada en el Nivel

Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020.

El estudio fue de nivel descriptivo; como lo afirma Rocha (2019), que define:

El investigador creó un proceso para descubrir las características del individuo o fenómeno a estudiar, permitiendo que estas correlaciones apoyen a describir y determinar comportamientos, hechos, hábitos, fenómenos específicos sin dar explicación causal; midiéndolas independientemente con las demás; teniendo como finalidad en describirlas, buscando determinar las importantes particularidades de los grupos, comunidades y personas (p. 85).

El estudio explicó con detalle las características de la actividades lúdicas desarrollada en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020

## **4.2 Población y muestra**

### **4.2.1 Población**

En el estudio se enfocó en los niños de cuatro y cinco años de edad, donde denominaremos “estudiantes. La población estuvo conformada por los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020.

**Tabla N° 1.** Población de estudio en niños.

<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>Cantidad</b>
5 años	Única	11 niños
4 años	Única	20 niñas
<b>TOTAL</b>		<b>31 niños</b>

Fuente: Nomina de matrícula de los niños de la I.E.I N° 1229, Sechura – Piura.

### 4.3.2 Muestra

La muestra censal estuvo conformada por toda la población de niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020.

La muestra censal se define según Ramírez (2018), es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra. De allí, que la población a estudiar se precise como censal por ser simultáneamente universo, población y muestra. (p. 39)

El muestreo es No probabilístico, intencional y por conveniencia; ya que se escoge de manera intencional y directa porque se tiene fácil acceso y proximidad al sujeto de estudio (la muestra).

**A continuación, se detalla la muestra.**

**Tabla N° 2.** Población muestral de Estudio

<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>Cantidad</b>
5 años	Única	11 niños
4 años	Única	20 niñas
<b>TOTAL</b>		<b>31 niños</b>

Fuente: Nomina de matrícula de los niños de la I.E.I N° 1229, Sechura – Piura.

### 4.3 Definición y Operacionalización de Variables

Enunciado	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems del estudiante
¿Cuáles son las características de las actividades lúdicas desarrolladas en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020?	Calderón, Marín & Vargas (2014); la definen como una estrategia metodológica fundamental durante el progreso del aprendizaje en los niños y niñas, que favorece y estimula la creatividad, el pensamiento, su expresión, comunicación, emociones; que se involucran con la diversión y entretenimiento.	La variable actividades lúdicas, se operacionalizará a través de la aplicación de un cuestionario dirigido a los docentes y una lista de cotejo a los niños y niñas de 4 y 5 años del nivel inicial de la IE. Inicial N° 1229 “Micaela Bastidas”, con la finalidad de identificar las características de la actividad lúdica respecto a la dimensión social, pedagógica y psicológica.	Social.	Integra con los que le rodean.	<p>¿Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas?</p> <p>¿Manifiesta confianza con los integrantes de la familia?</p> <p>¿Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás?</p>
				Trabajo en equipo.	<p>¿Comprende las instrucciones de la regla del juego?</p> <p>¿Toma decisiones de manera consensuada?</p> <p>¿Respeto los tiempos de trabajo del grupo?</p>
				Toma de decisiones.	<p>¿Participa en grupo compartiendo sus materiales?</p> <p>¿Se involucra por sí mismo al grupo?</p> <p>¿Cumple las normas establecidas del juego?</p>
			Pedagógica.	Desarrollo Físico.	<p>¿Toma decisiones a nivel personal?</p> <p>¿Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente?</p> <p>¿Participa en juegos que demandan ubicarse dentro–fuera, lejos-cerca, arriba-abajo?</p> <p>¿Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar?</p> <p>¿Mantiene el equilibrio después del salto?</p>

---

	Desarrollo Cognitivo.	¿Responde cuándo le llaman por su nombre? ¿Examina un juguete cuando se le colocan en la mano? ¿Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad, se mueve fuera del campo visual?
Psicológica.	Desarrollo Emocional.	¿Muestra buen humor en su estado de ánimo? ¿Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego?
	Desarrollo conductual.	¿Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere? ¿Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste? ¿Respeto el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo? ¿Se relaja y tranquiliza cuando se le habla? ¿Muestra satisfacción al realizar una tarea?

---

#### **4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

##### **4.4.1 Técnica de recolección de datos.**

En los niños de cuatro y cinco años de edad de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura; se empleó la técnica de observación, según Zúñiga (2019) indica que la técnica de observación directa “se manifiesta cuando el investigador recoge directamente los datos informativos, cualitativos o cuantitativos de la población, sin aplicar cuestionarios o entrevistas” (p. 35). Se realizó la lista de cotejo como piloto a una muestra determinada en los grados de cuatro y cinco años de edad del nivel inicial.

##### **4.4.2 Instrumentos.**

Como instrumento se empleó la lista de cotejo; definido por Huallpa (2019) como “Instrumento descriptivo con indicadores definidos para ser evaluados de acuerdo a las capacidades y conocimientos para determinar la conducta observable de la muestra específica” (p. 34). Además, el resultado de esa evaluación mediante la lista de cotejo servirá para la planificación de intervenciones oportunas.

##### **4.4.3 Validez del instrumento**

En esta investigación se determina la validez cualitativa ya que se detalla la precisión en los hallazgos obtenidos y estos se representan la realidad real y que los objetos de estudio detallan realidades humanas.

Por otra parte también se obtiene la validez por credibilidad, ya que se consigue cuando el investigador recolecta información mediante conversaciones y observaciones del objeto y/o muestra de estudio, siendo una información fidedigna sobre la aproximación de lo que sienten y piensan, siendo necesario escuchar y observar de manera activa, además de reflexionar y obtener en la empatía en la relación con el que proporciona información.

El proceso de validez del instrumento lista de cotejo, fue a través de la revisión de 3 expertos 1 con grado de magister y dos con grado de Licenciados. El objetivo fue de revisar si los ítems eran coherentes y pertinentes para la investigación con respecto a la variable y dimensiones. Estos expertos marcaron Sí en todos los ítems, determinando que el Instrumento si era aceptable aprobándolo con sus respectivas firmas.

Según Corral (2009) en su artículo nos fundamenta que la validez esta enfocada en los criterios que se desea estudiar donde cada puntaje se distribuye de acuerdo a los resultados obtenidos de las variables en estudio. Nos recalca que al investigar los ítems tiene que tener coherencia y relación con las variables en estudio y que no se expresa cualitativamente, sino que es subjetiva la cual intervienen los juicios de los expertos.

#### **4.4.4 Confiabilidad del instrumento**

En esta investigación se utilizó la confiabilidad cualitativa que según Hidalgo (2005) indica que es describir de manera detallada el contexto, tiempo, lugar del objeto de estudio para el intercambio de juicios de los expertos. (p. 3). Cabe señalar que la confiabilidad de la investigación significa el nivel de correlación interpretativa de diferentes expertos.

Para la confiabilidad del instrumento se hizo un plan piloto, con una cantidad de 9 niños del aula de 5 años y 20 niños de 4 años de la misma I.E, la cual esos datos observados y recogidos fueron vaciados en el programa Excel, aplicando el método Coeficiente de Kuder-Richardson, obteniendo un  $\alpha=0.088809$  Indicando una medición altamente confiable. Según Carrió (2019) fundamenta que la confiabilidad es la medida exacta ya que si se aplica el instrumento al mismo individuo o cosa los resultados salen iguales.

Cabe resaltar que en esta investigación también se utilizó la confiabilidad interna, porque se evidencia que diversos expertos o investigadores coinciden en sus conclusiones del mismo estudio que han evaluado.

#### 4.5 Plan de análisis.

El plan de análisis en esta investigación se hará con ayuda de la hoja de Cálculo Excel; donde se realizará el siguiente procedimiento:

- Primero, se empezó a realizar una base de datos (vista de variables y datos), que nos ayudaran al conteo de las respuestas ya obtenidas por la lista de cotejo (para los estudiantes) y cuestionario (para el docente).
- Segundo, se organizó los resultados mediante las tablas de disposición de frecuencias (relativas y absolutas), y de gráficos de barras, para representar frecuencia relativa; conforme los objetivos del estudio.
- Tercero, se continuará en detallar y explicar los resultados, exponiendo y resaltando el significado de los valores estadísticos más representativos.

**Tabla 3:** Baremo de la variable en Actividades lúdicas.

Dimensiones	Intervalo		Totales
	No Cumple	Si cumple	
Social	1-10	11-20	20
Pedagógica	1-7	8 - 14	14
Psicológica	1 - 7	8 - 14	14
<b>TOTAL</b>	1 - 24	25 - 48	48

Fuente: Base de datos

#### 4.6 Matriz de consistencia.

Título de la investigación	Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable/ Competencias o Dimensiones	Metodología
Actividades Lúdicas desarrolladas en el Nivel Inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N°1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020.	¿Cuáles son las características de la Actividad Lúdica desarrolladas en el Nivel Inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N°1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020?	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar las características de la Actividad Lúdica desarrolladas en el Nivel Inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N°1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar las características de la dimensión social de la Actividad Lúdica desarrolladas en el Nivel Inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N°1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020.</li> <li>- Examinar las características de la dimensión pedagógica de la Actividad Lúdica desarrolladas en el Nivel Inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N°1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020.</li> <li>- Verificar las características de la dimensión psicológica de la Actividad Lúdica desarrolladas en el Nivel Inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N°1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020.</li> </ul>	<p>Por ser tesis descriptiva no lleva hipótesis.</p> <p>No se va a comprobar, solo a describir las características de la actividad lúdica.</p>	<p><b>Variable:</b></p> <p>Actividad lúdica.</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Social.</li> <li>b) Pedagógica.</li> <li>c) Psicológica.</li> </ul>	<p><b>El tipo de metodología según su propósito:</b> Aplicada.</p> <p><b>Según el nivel:</b> descriptiva</p> <p><b>Según el diseño:</b> no experimental – Transeccional</p> <p><b>Población:</b> Está conformada por 31 estudiantes de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura.</p> <p><b>Muestra:</b> De tipo censal, es decir conformada por los mismos 31 estudiantes que conforman la población.</p> <p><b>Técnica de investigación:</b></p> <p>La observación</p> <p><b>Instrumento de uso:</b></p> <p>Lista de Cotejo</p>

#### **4.7 Principios éticos:**

Según Uladech (2020), se tomarán en cuenta en el desarrollo de esta investigación los siguientes principios, tales como:

**Protección a las personas:** Esta investigación por medio de este principio buscará respetar la dignidad e identidad de los participantes involucrados de la investigación; tales como estudiantes y docente de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020.

**Libre participación y derecho a estar informado.-** Se buscará en esta investigación el consentimiento de los participantes, mediante una autorización del director, docente y de los PP.FF (padres de familia), siendo necesario decir la finalidad del estudio de todas las personas involucradas.

**Beneficencia no maleficencia:** En esta investigación se tiene la intención en identificar las falencias o dificultades de los niños en estudio con respecto a la Actividad lúdica, como estrategia metodológica; con la finalidad en promover o incentivar actividades que ayuden a mejorar su dificultad, que repercutirá en su desarrollo general y en su aprendizaje. Para obtener el objetivo se tratará en no hacer actividades que pongan en riesgo la integridad del niño.

**Justicia:** Al aplicar la lista de cotejo y la encuesta para evaluar la actividad lúdica, como estrategia metodológica, donde se pondrán en práctica el respeto, tolerancia, trato igualitario de todos los participantes, otorgándoles al docente los resultados de la evaluación para que los padres de familia tengan de conocimiento de sus hijos.

**Integridad Científica:** Mediante esta investigación se aplicarán los principios deontológicos de la carrera a evaluar a los niños, siguiendo las normas APA para la

creación del informe de estudio, y se respetara la autoría en las diversas teorías e información con la que se trabaja.

## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados.

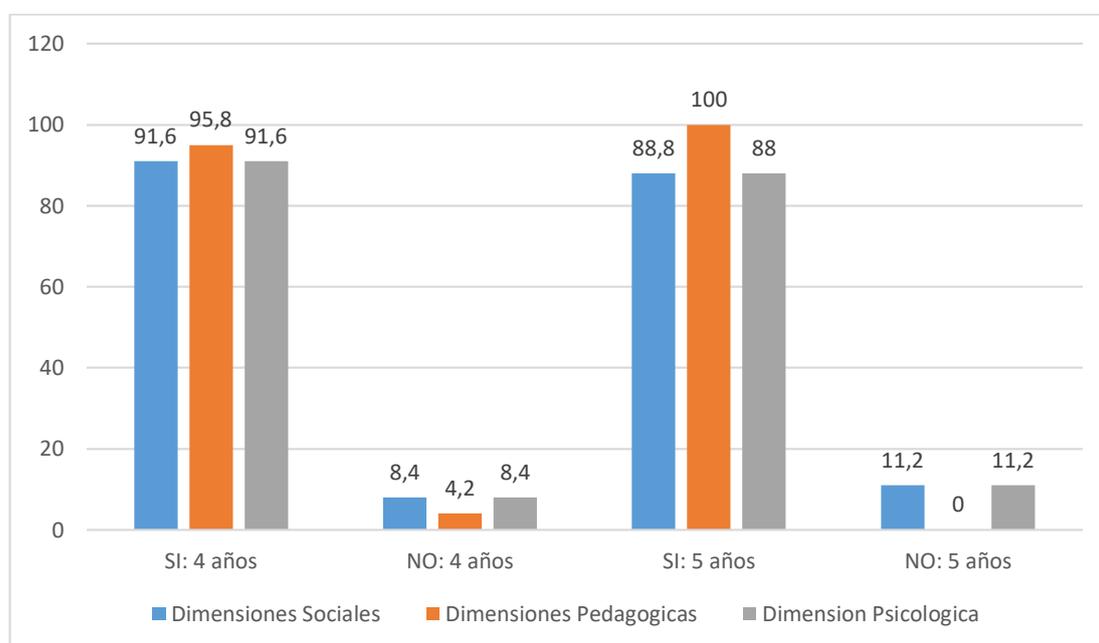
**5.1.1 Objetivo general:** Determinar las características de las actividades lúdicas desarrolladas en el Nivel Inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020; y los resultados obtenidos son:

**Tabla 4.** Características de las Actividades Lúdicas en los niños de 4 y 5 años.

ITEM	4 años				5 años			
	SI		NO		SI		NO	
	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
Dimensión Social	22	91,6	2	8,4	8	88,8	1	11,2
Dimensión Pedagógica	23	95,8	1	4,2	9	100,0	0	0,0
Dimensión Psicológica	22	91,6	2	8,4	8	88,8	1	11,2

Fuente: Lista de Cotejo, 2020.

**Gráfico 1.** Características de las Actividades Lúdicas en los niños de 4 y 5 años.



Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y gráfico 1, se determinó las actividades lúdicas en los niños y niñas de 4 años y 5 años de la I.E.I N° 1229 "Micaela Bastidas" Sechura - Piura, 2020; donde

predominó la dimensión pedagógica en 4 años con el 95,8% (23) y en 5 años con el 100% (9), logrando participar en los juegos donde demandó orientarse en las nociones espaciales, examinando un juguete cuando lo ve por primera vez, controlando su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones al utilizar objetos, manteniendo el equilibrio después del salto. Ante esto, nos permitió inferir que la aplicación correcta de la actividad lúdica fue de suma importancia ya que fortaleció la autonomía y su personalidad; favoreciendo el desarrollo cognitivo, social y emocional; resaltando la importancia de la correcta aplicación de la actividad lúdica como estrategia metodológica para el desarrollo integral de los niños y niñas, involucrando las dimensiones tales como: sociales, pedagógicas y psicológicas.

### 5.1.2 Objetivos específicos.

**5.2.2.1 Primer objetivo específico:** Identificar las características de la dimensión social de la actividad lúdica desarrolladas en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020; y los resultados obtenidos son:

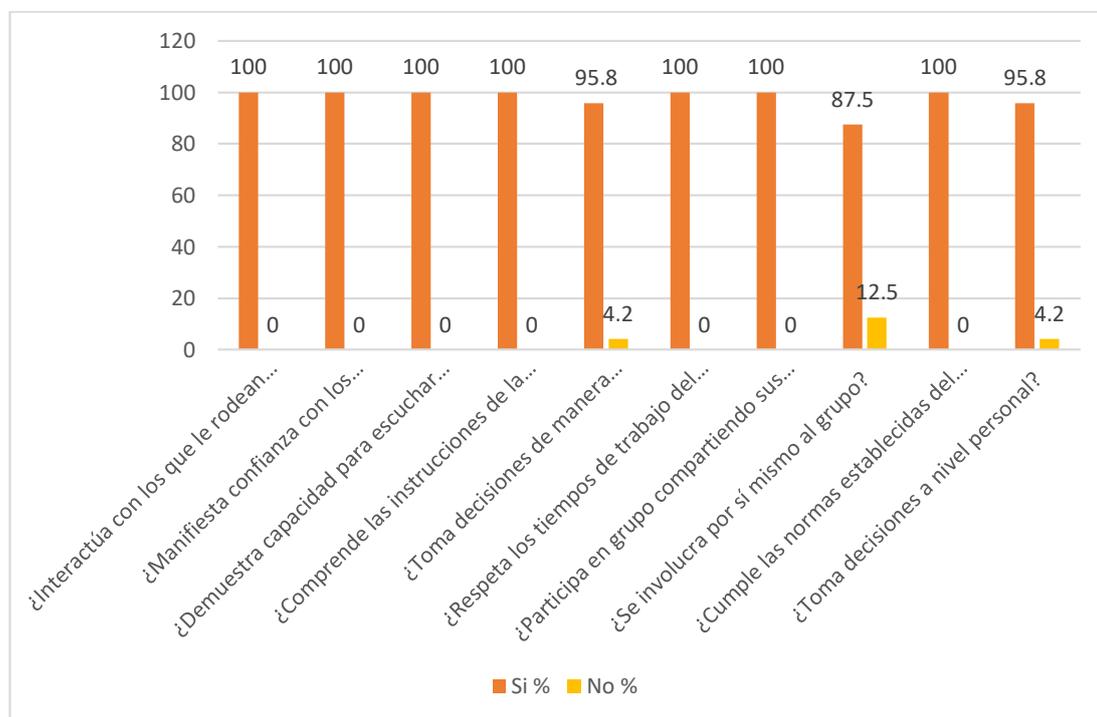
**Tabla 5.** Características de la Dimensión Social de la Actividad Lúdica en los niños de 4 y 5 años.

Dimensión Social	4 años				5 años			
	SI		NO		SI		NO	
	N	%	N	%	N	%	N	%
¿Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0
¿Manifiesta confianza con los integrantes de la familia?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0
¿Demuestra capacidad para escuchar las	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0

opiniones de los demás?									
¿Comprende las instrucciones de la regla del juego?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0	
¿Toma decisiones de manera consensuada?	23	95,8	1	4,2	6	66,7	3	33,3	
¿Respeto los tiempos de trabajo del grupo?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0	
¿Participa en grupo compartiendo sus materiales?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0	
¿Se involucra por sí mismo al grupo?	21	87,5	3	12,5	8	88,8	1	11,2	
¿Cumple las normas establecidas del juego?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0	
¿Toma decisiones a nivel personal?	23	95,8	1	4,2	8	88,8	1	11,2	

Fuente: Lista de Cotejo, 2020.

**Grafico 2.** Características de la Dimensión Social de la Actividad Lúdica en los niños de 4 años

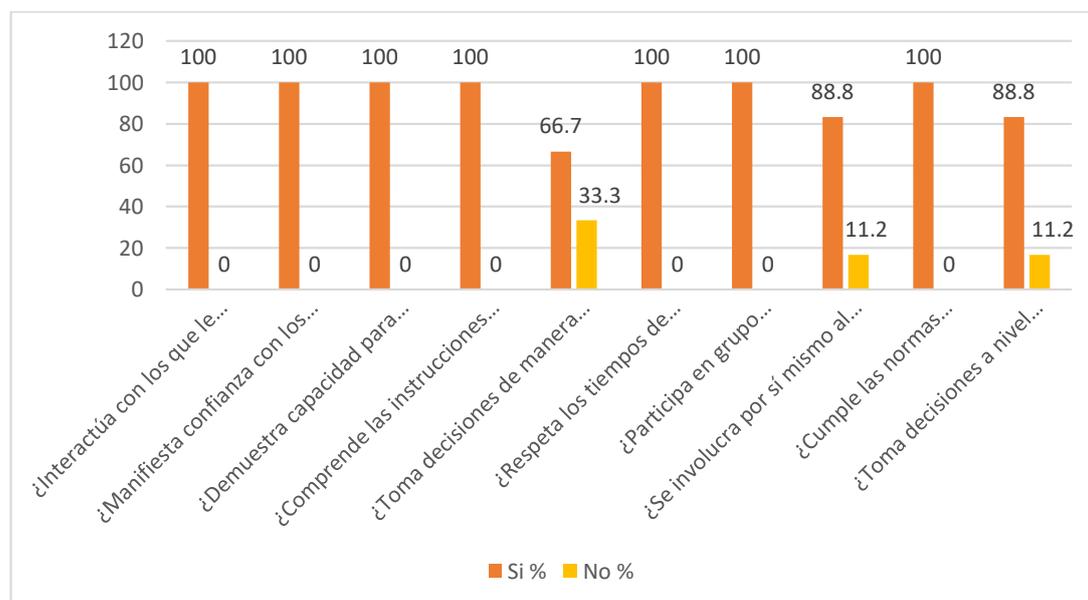


Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y gráfico 2, se identificó que dentro del desarrollo en la Dimensión Social de la Actividad Lúdica, realizado en los 24 estudiantes de 4 años de la I.E.I N°

1229 "Micaela Bastidas", Sechura - Piura; donde mostró que el 100% (24) de los estudiantes interactuó mediante preguntas e intercambio de ideas, donde manifestaron confianza con los integrantes de la familia, teniendo la capacidad de escuchar las opiniones de los demás, comprendiendo instrucciones de la regla de juego, respetando los tiempos de trabajo en grupo, participando en grupo y compartiendo sus materiales. Ante ello se definió que con la actividad lúdica se logra fomentar el desarrollo psicosocial en los niños y niñas mediante la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, toma de decisiones; mediante una amplia gama de actividades e interactuando con el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

**Gráfico 3.** Características de la Dimensión Social de la Actividad Lúdica en los niños de 5 años.



Fuente: Tabla 5

En la Tabla 5 y gráfico 3, se observó en el desarrollo en la Dimensión Social de la Actividad Lúdica, realizado en los 9 estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1229 "Micaela Bastidas", Sechura - Piura; donde se evidenció que el 100% (9) de los niños y niñas interactuaron con los que les rodean mediante preguntas e intercambio de ideas,

teniendo además el 100% (9) manifestaron tener confianza con los integrantes de la familia, indicando también que el 100% (9) demostraron tener la capacidad de escuchar a los demás y de comprender las instrucciones del juego, establecieron el respeto en los tiempo de trabajo y la participación en grupo compartiendo materiales, se evidenció que el 100%(9) si lo realizaron; y cuando se examinó el cumplimiento las normas establecidas del juego se evidenció que el 100%(9) lo hacen. Ante ello se puede define que la actividad lúdica en la dimensión social, favoreciendo la sociabilidad del individuo, entablando relaciones cuando juega con los otros y contribuye a la formación de la personalidad de los niños al influir en manera positiva en la vida del niño.

**5.1.2.2 Segundo objetivo específico:** Examinar las características de la dimensión pedagógica de la actividad lúdica desarrolladas en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020.; y los resultados obtenidos son:

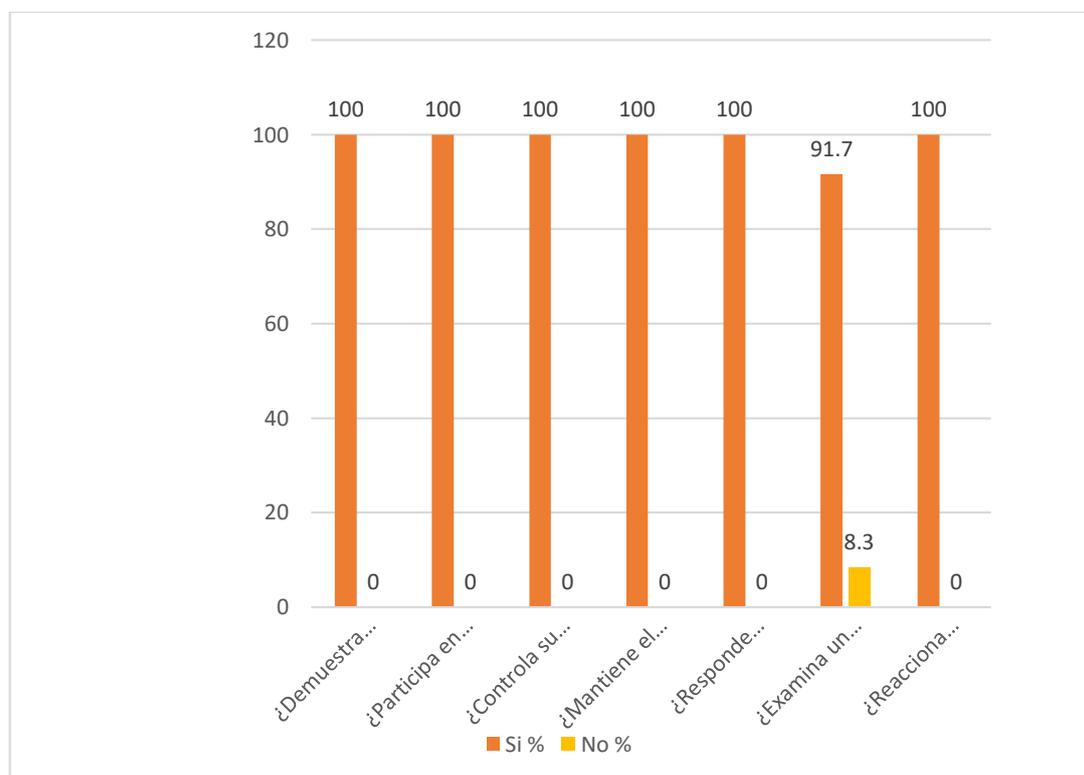
**Tabla 6.** Características de la Dimensión Pedagógica de la Actividad Lúdica en los niños de 4 y 5 años.

Dimensión Pedagógica	4 años				5 años			
	SI		NO		SI		NO	
	N	%	N	%	N	%	N	%
¿Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0
¿Participa en juegos que demandan ubicarse dentro–fuera, lejos-cerca, arriba-abajo?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0
¿Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0

tomar, empujar, jalar, capturar, rodar?									
¿Mantiene el equilibrio después del salto?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0	
¿Responde cuándo le llaman por su nombre?	24	100,0	1	4,2	9	100,0	0	0,0	
¿Examina un juguete cuando se le colocan en la mano?	22	91,7	2	8,3	9	100,0	0	0,0	
¿Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad, se mueve fuera del campo visual?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0	

Fuente: Lista de Cotejo, 2020.

**Gráfico 4.** Características de la Dimensión Pedagógica de la Actividad Lúdica en los niños de 4 años.

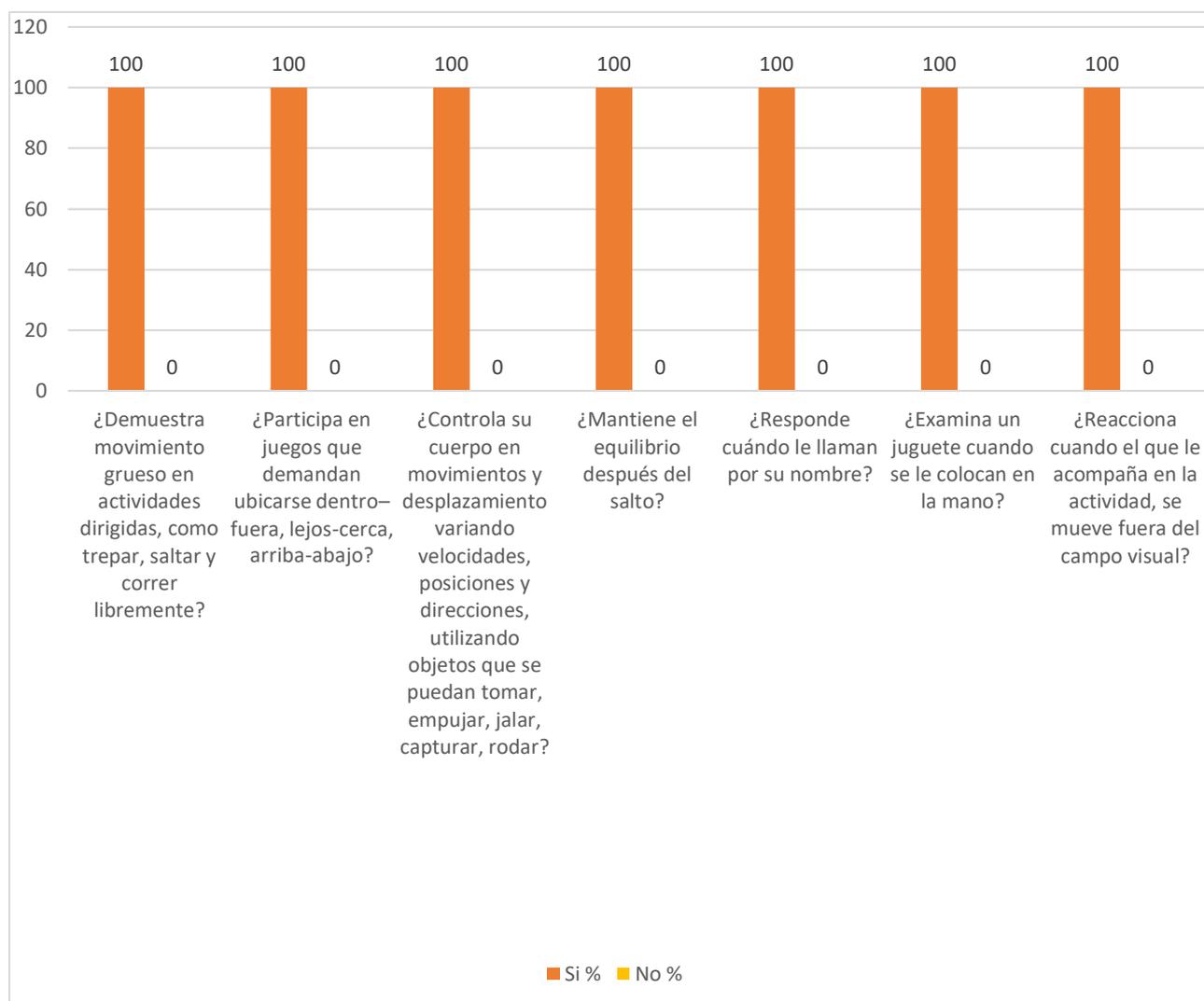


Fuente: Tabla 6.

En la tabla 6 y gráfico 4, se examinó que dentro del desarrollo en la Dimensión Pedagógica de la Actividad Lúdica, realizado en los 24 estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 1229 " Micaela Bastidas", Sechura - Piura; evidenciándose que el 100% (24) de los estudiantes demostraron movimiento grueso en las actividades, participando en

juegos que demandan ubicarse mediante nociones espaciales, controlando su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones al utilizar objetos, mostrando el equilibrio después del salto, respondiendo cuando le llaman por su nombre y reaccionando cuando su acompañante se mueve fuera del campo visual. Ante estos resultados se logró definir que la actividad lúdica es una estrategia pedagógica siendo un elemento de motivación que se realiza el aprendizaje, convirtiéndolo más ameno; facilitando así el aprendizaje, siendo la herramienta principal para el desarrollo integral y para la inteligencia en los niños y niñas en la educación inicial.

**Gráfico 5.** Características de la Dimensión Pedagógica de la Actividad Lúdica en los niños de 5 años.



Fuente: Tabla 6.

En la tabla 6 y gráfico 5, se examinó que dentro del desarrollo en la Dimensión Pedagógica de la Actividad Lúdica, realizado en los 9 estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1229 " Micaela Bastidas", Sechura - Piura; se evidenció que el 100% (9) de los niños y niñas realizaron el movimiento grueso en las actividades dirigidas tales como trepar, saltar, correr libremente; participaron en juegos que demandaron ubicarse mediante nociones espaciales; controlando su cuerpo en movimientos y

desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones al utilizar objetos; mostrando el equilibrio después del salto, respondiendo cuando le llaman por su nombre; examinando un juguete cuando se lo colocan en la mano, reaccionan cuando su acompañante se mueve fuera del campo visual. Ante estos resultados se logró definir que la actividad lúdica es una estrategia pedagógica porque les permite ir adquiriendo una serie de conocimientos y capacidades sin tener esforzarse, convirtiéndose en una motivación y estímulo constante para su aprendizaje.

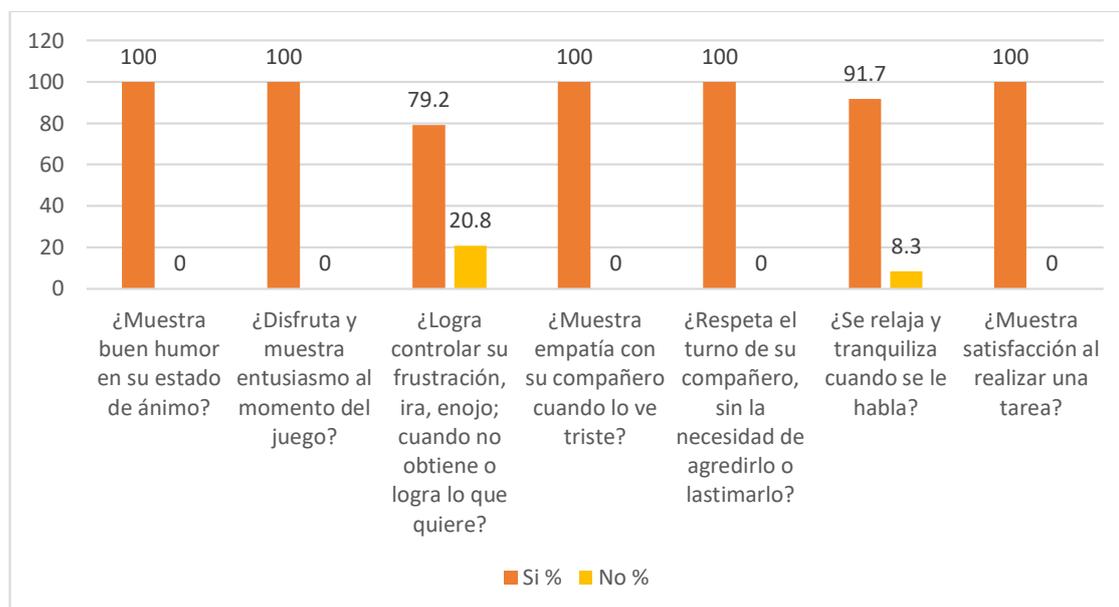
**5.1.2.3 Tercer objetivo específico:** Verificar las características de la dimensión psicológica de la actividad lúdica desarrolladas en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020.; y los resultados obtenidos son:

**Tabla 7.** Características de la Dimensión Psicológica de la Actividad Lúdica en los niños de 4 y 5 años.

Dimensión Psicológica	4 años				5 años			
	SI		NO		SI		NO	
	N	%	N	%	N	%	N	%
¿Muestra buen humor en su estado de ánimo?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0
¿Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0
¿Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere?	19	79,2	5	20,8	8	83,3	1	16,7
¿Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0
¿Respeto el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo?	24	95,8	1	4,2	9	100,0	0	0,0
¿Se relaja y tranquiliza cuando se le habla?	24	91,7	2	8,3	9	100,0	0	0,0
¿Muestra satisfacción al realizar una tarea?	24	100,0	0	0,0	9	100,0	0	0,0

Fuente: Lista de Cotejo, 2020.

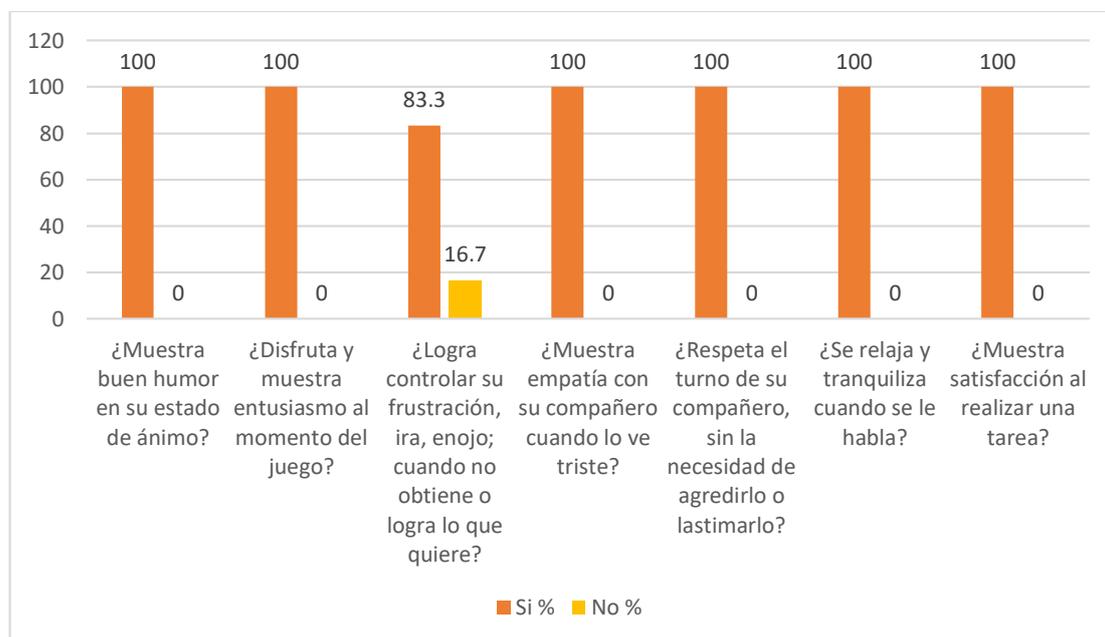
**Gráfico 6.** Características de la Dimensión Psicológica de la Actividad Lúdica en los niños de 4 años.



Fuente: Tabla 7.

En la tabla 7 y Gráfico 6, se verificó que dentro del desarrollo en la Dimensión Psicológica de la Actividad Lúdica, realizado en los 24 estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 1229 " Micaela Bastidas" Sechura - Piura; evidenciando que el 100% de los estudiantes expresaron un buen humor en su estado de ánimo, goce y mostrando entusiasmo al momento del juego, manifestando empatía con su compañero cuando lo ve triste, respetando el turno de su compañero y mostrando satisfacción al realizar una tarea. Ante todo, lo antes manifestado se demostró que la actividad lúdica es muy importante dentro de la dimensión Psicológica ya que permite en los niños y niñas fortalecer su autoconfianza, autonomía, además en que ayuda a reforzar los valores tales como respeto, responsabilidad, tolerancia y que a exprese sus diferencias emociones y opiniones de las actividades que se realizan ya sea de manera autónoma o en grupo.

**Gráfico 7.** Características de la Dimensión Psicológica de la Actividad Lúdica en los niños de 5 años.



Fuente: Tabla 7.

En la tabla 7 y gráfico 7, se verificó que dentro del desarrollo en la Dimensión Psicológica de la Actividad Lúdica, realizado en los 9 estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1229 "Micaela Bastidas", Sechura - Piura; se demostró que el 100% (9) de los niños y niñas donde demostraron un buen humor en su estado de ánimo, goce y mostraron entusiasmo al momento del juego, expresando empatía con su compañero cuando lo ve triste, respetando el turno de su compañero sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo, se relaja y tranquiliza cuando se le habla, mostrando satisfacción al realizar una tarea. Ante todo, lo antes manifestado, se demostró que la actividad lúdica es muy importante dentro de la dimensión Psicológica ya que permite en los niños y niñas el desarrollo integral que abarcará lo afectivo, cognitivo y socio-cultural, además de que permitió superar su egocentrismo, a la expresión y comunicación oral, creación de vínculos afectivos, a conocerse a sí mismo y a los demás.

## 5.2 Análisis de resultados.

La investigación determinó las características en la actividad lúdica, como estrategia metodológica, empleada por el docente del Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020; obteniendo como resultado en la dimensión social donde se obtuvo el 97,9% (24) de la edad de 4 años, y un 93,3% (6) en la edad de 5 años ; ambas edades ejercieron esta dimensión cuando interactuaron con los que los rodea, al tuvieron la capacidad de escuchar, al tomar decisiones de manera consensuada e individual, al involucrarse por sí solo al grupos; además nos detalló que dentro de la dimensión pedagógica en un 98,8% (23) de 4 años y un 100% (9) de 5 años, lograron participar en los juegos donde demanda orientarse en las nociones espaciales, examinando un juguete cuando lo ve por primera vez, controlando su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones al utilizar objetos, manteniendo el equilibrio después del salto; y cuando se observó la dimensión psicológica se evidenció que el 95.8% (23) de 4 años y 97,6% (8) de 5 años, mostrando entusiasmo al momento del juego; logrando controlar su frustración, ira, enojo, cuando no logra lo que quiere; demostrando empatía cuando ve a un compañero triste.

Según los datos obtenidos demuestran que la aplicación correcta de la actividad lúdica es primordial porque fortalece o refuerza la autonomía, su personalidad; permitiendo un desarrollo emocional, social y cognitivo, destacando el valor de utilizar correctamente la actividad lúdica como estrategia metodológica para el desarrollo global e integral de los niños. Estos resultados son corroborados por el autor Cuya (2018), que obtiene el 58% de los niños y niñas que le permite determinar que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo

eficiente en las dimensiones pedagógicas, psicológicas y sociales. Así mismo estos resultados pueden explicarse en base a lo sustentado por el autor Gómez et all (2017), que indica que las actividades lúdicas en los niños es innato y brindara un aprendizaje significativo, divertido, interesante y motivador, siendo importante implementar esta estrategia en el campo educativo para fortalecer las habilidades e intereses para el aprendizaje. En tal sentido, se demuestran mediante los resultados obtenidos, que las características de la actividad lúdica forman parte de una estrategia metodológica en la enseñanza – aprendizaje, y brinda una formación integral: social, pedagógicas y psicológicas de los niños y niñas.

La investigación identifico las características de la dimensión social de la actividad lúdica, como estrategia metodológica, empleada por el docente del Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020; obteniendo como resultados que el 100% (24) de 4 años y 100% (9) de 5 años, interactuando mediante preguntas e intercambio de ideas, se manifestando confianza con los integrantes de la familia, tienen capacidad de escuchar las opiniones de los demás, comprendiendo instrucciones de la regla de juego, respetando los tiempos de trabajo en grupo, participando en grupo compartiendo sus materiales; además también se evidenció que en un 95,8% (23) de 4 años y un 66,7% (4) de 5 años de la población estudiantil tomaron decisiones de manera consensuada; y que el 87,5% (21) de 4 años y el 83,3% (5) de 5 años se involucraron por sí mismo al grupo; y que además en un 95,8% (23) de 4 años y un 83.3% (5) de 5 años tomaron decisiones a nivel personal. Es entonces que el mayor porcentaje de los estudiantes de cuatro y cinco años lograron con la actividad lúdica fortalecer su desarrollo psicológico y social al adquirir saberes, formación en su personalidad, toma de decisiones;

mediante una amplia gama de actividades, estableciendo relaciones cuando juega con los otros e influye de manera positiva en la vida del niño.

Estos resultados son corroborados por los autores Tuni & Ccayahuallpa (2017), que obtuvo el 100% de la población muestral (21 niños y niñas) tienen la predisposición de compartir, ayudar, cooperar en las actividades lúdicas y que además logran respetar las reglas del juego, además de que el 90% de los 21 niños y niñas participa, escucha y ayuda a sus compañeros en las diferentes actividades lúdicas. Así mismo estos resultados pueden explicarse en base a lo sustentado por el autor Herradora et al (2016), cuando señala que las actividades lúdicas en la primera infancia son de valor muy significativo porque otorga muchas ventajas en su desarrollo, permitiéndole socializarse y que mediante ello el niño se ira fortaleciendo en la dimensión social, comunicativa y participativa. En tal sentido, estos resultados evidencian que la actividad lúdica en los niños de 4 y 5 años tiene diversos aportes en el contexto educativo y uno de ellos es que les permitirá aprender a ser y convivir con su entorno, ejerciendo su sociabilización mediante una mejora continua, fomentando la tolerancia, cooperación, aceptación, trabajo en equipo, y otros.

La investigación examinó las características de la dimensión pedagógica, mediante la actividad lúdica, como estrategia metodológica, empleada por el docente del Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020; adquiriendo como resultado que el 100% (24) de 4 años y 100% (9) de 5 años, que demuestran movimiento grueso en las actividades, participan en juegos que demandan ubicarse mediante nociones espaciales, controlando su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones al utilizar objetos, mostrando el equilibrio después del salto,

responden cuando le llaman por su nombre y reaccionan cuando su acompañante se mueve fuera del campo visual; además también se evidenció que en un 91,7% (22) de 4 años y el 100% (9) de 5 años lograron examinar un juguete cuando se le colocan en su mano. Es entonces se evidenció que en la mayoría de los niños de cuatro y cinco años han logrado mediante la actividad lúdica, adquiriendo conocimientos y capacidades para el aprendizaje, siendo utilizado como una estrategia pedagógica siendo un elemento motivador en el aprendizaje, convirtiéndolo más ameno; facilitando en la, siendo la herramienta principal para el desarrollo integral y para la inteligencia en los niños.

Estos resultados son opuestos a los encontrados por Andrade (2017), porque al evaluar la actividad lúdica en la dimensión pedagógica, obtuvo un 36,84% de los niños y niñas realizan diversos movimientos en diferentes direcciones con o sin música, permitiéndole determinar la dificultad en la coordinación de los movimientos de su cuerpo que presentan los niños y niñas; además el mismo autor indica que el 78,95% de los niños y niñas caminan en línea recta, permitiéndole determinar el grado de control en equilibrio que ellos ejercen. Así mismo estos resultados pueden explicarse en base a lo sustentado por los autores Tamayo & Restrepo (2017), quienes explican que la actividad lúdica tiene un valor significativo dentro de la pedagogía al abarcar diversas dimensiones, tales como: corporal, social, emocional, cognoscitiva, permitiendo estimular diversos aspectos que están estrechamente relacionado con el aprendizaje. En tal sentido, los resultados nos muestran el valor significativo de la actividad lúdica en la dimensión pedagógica es importante implementarla como estrategia metodológica en el campo educativo, permitiéndole a los niños a fortalecer su desarrollo integral, cognitivo, corporal, motriz, adquiriendo nuevos conocimientos,

fortaleciendo sus habilidades, y al utilizarlo como un instrumento para la enseñanza-aprendizaje.

La investigación verifico las características de la dimensión psicológica mediante la actividad lúdica, como estrategia metodológica, empleada por el docente del Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020; adquiriendo como resultados un 100% (24) de 4 años y 100% (9) de 5 años de los niños manifestaron un buen humor en su estado de ánimo, disfrute y mostraron entusiasmo al momento del juego, mostraron empatía con su compañero cuando lo ve triste, respetando el turno de su compañero y mostraron satisfacción al realizar una tarea; además también se evidenciaron que en un 79,2% (19) de 4 años y 83,3% (5) de 5 años lograron controlar su frustración, ira, enojo, cuando no obtiene o logra lo que quiere; y el 91,7% (22) de 4 años y el 100% (9) de 5 años donde se relajaron y se tranquilizaron cuando se le habla. Es entonces que la mayoría de los niños de cuatro y cinco años logra mediante la actividad lúdica, el desarrollo integral ya sea en lo afectivo, cognitivo y socio-cultural; además de que permitirá superar su egocentrismo, mejorando su expresión y comunicación oral, creando vínculos afectivos, conocerse a sí mismo y a los demás, fortaleciendo su autoconfianza, autonomía, ayudándolo a reforzar valores del respeto, responsabilidad, tolerancia.

Los resultados son corroborados con los de Tuni & Ccayahuallpa (2017), indican un 100% de los niños, tienen la iniciativa en participar en actividades lúdicas, así como también en controlar sus emociones estando con sus compañeros, además de que el 50% a mas logran expresar, comprender y afrontar sus sentimientos.

Así mismo estos resultados pueden explicarse en base a lo sustentado por Madrigal et all (2018), que indica que es importante incluir las estrategias lúdicas para que el niño logre expresar sus emociones mediante sus gestos, cuerpo, de forma oral o simbólica, de forma espontánea mediante el juego. En tal sentido, los resultados nos muestran que mediante las actividades lúdicas es un medio de expresión y fortalecedor en el ámbito emocional, conductual, en la socialización, que favorecerá en el desarrollo de su personalidad.

## VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1 Conclusiones.

En esta investigación se determinó las características de la actividad lúdica desarrolladas en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad, donde se involucra la dimensión pedagógica, social y psicológica; que serán aplicadas para originar aprendizajes significativos, ejercidas por los docentes en cada actividad que han planificado para otorgar el aprendizaje y para el logro de los objetivos planteados.

Al identificar la dimensión social le otorgara al niño comunicarse espontáneamente con sus compañeros y adultos, aprendiendo normas de convivencia y comportamiento, además en desarrollar su propia personalidad y de integrarse socialmente, evidenciando cooperación, solidaridad, amistad, paciencia, tolerancia, satisfacción de sus deseos, ya que en un 97,9% (24) de la edad de 4 años, y un 93,3% (9) en la edad de 5 años; ambas edades ejercen esta dimensión al interactuar con los que los rodea, al tener la capacidad de escuchar, al tomar decisiones de manera consensuada e individual, al involucrarse por sí solo al grupos.

Al examinar la dimensión pedagógica se evidencia que en esta dimensión le permitirá al niño desarrollar todas sus habilidades cognitivas; tales como: el desarrollo de la imaginación y creatividad, desarrollo del pensamiento; tomando en cuenta que el aprendizaje se origina por causa y efecto., siendo un 98,8% (24) en 4 años y un 100% (9) en 5 años, al lograr participar en los juegos donde demanda orientarse en las nociones espaciales, examinar un juguete cuando lo ve por primera vez, controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones al utilizar objetos, mantiene el equilibrio después del salto.

Al verificar la dimensión psicológica se observara mediante esta dimensión que el niño aprenderá a través del juego a descargar sus temores y tensiones; controlando sus emociones y aprendiendo a descubrir satisfacción, placer y motivación, permitiéndole asimilar sus experiencias, evidenciándose que el 95.8% (23) de 4 años y 97,6% (9) de 5 años, muestran entusiasmo al momento del juego; logran controlar su frustración, ira, enojo, cuando no logra lo que quiere; muestra empatía cuando ve a un compañero triste. Se concluye la actividad lúdica aplicadas como estrategias metodológicas para el desarrollo cognitivo, psicológico y social de los estudiantes del nivel inicial.

## **6.2 Recomendaciones:**

Es recomendable renunciar a la estrategia metodológica tradicional donde se acostumbra a que el docente sea el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, cohibiendo al estudiante y sometiéndole a un aprendizaje memorístico, donde el niño no muestra la disposición en aprender con espontaneidad.

Innovar e implementar por parte de los docentes estrategias metodológicas y didácticas que involucren las actividades lúdicas, ya que se resalta el gran valor pedagógico, siendo necesario que se aplique dentro y fuera del salón de clases, para fortalecer en los niños en su desarrollo cognitivo, social y psicológico, generando un aprendizaje para su desarrollo integral como persona, siendo capaz de obtener un aprendizaje significativo, al ser autor de su propio aprendizaje, con la finalidad de que se le otorgue las herramientas para solucionar situaciones problemáticas que se les presente en su vida.

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Almora del Castillo, I. E., & Quispe Mayhuiri, E. J. (2019). *Los juegos ludicos como estrategia pedagogica en el aprendizaje de los niños de la I.E.I Innova Schools, Huancayo 2018.Tesis para optar la Segunda Especialidad de Educacion Inicial.* Universidad Nacional de Huancavelica., Departamento de Ciencias de la Educación. Huancavelica: Copyrigh. Recuperado el 12 de Junio de 2021, de <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2716/T.ACAD-SEGEPE-FED-2019-ALMORA%20DEL%20CASTILLO%20Y%20QUISPE%20MAYHUIRI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Andrade (2017). *Incidencia de la metodologia ludica en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educacion basica "24 de mayo" de la parroquia San Juan, canton Pueblo viejo.*Tesis para optar el grado de Magister. Babahoyo: Copyrigh. Recuperado el 08 de Diciembre de 2020, de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/2760/T-UTB-FCJSE-EBAS-000137.pdf;jsessionid=838432851604E3B337FC20752D85D1CD?sequence=1>
- Arevalo (2016). *Aplicacion de Juegos y Canciones basados en el Aprendizaje significativo, utilizando titeres mejora el aprendizaje en el area de matematica en la capacidad de geometria y medicion en los niños y niñas de 3 años de la I.E Virgen de Fatima N° 320.* Chimbote - Peru. Tesis para optar el grado de Licenciatura en Pedagogia Infantil. Universidad de Cartagena: Copyrigh.Disponible en: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TESIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1>
- Argudo (2016). *Estrategias metodologicas basadas en la Implemnetacion de Rincones Ludicos para Desarrollar la Creatividad e imaginacion de los Niños del Centro de Desarrollo Infantil el Castillo.* Cuencua-Ecuador.Tesis para optar el grado de licenciatura. Universidad Politecnica Salesiana:

copyrighth.Disponible en:

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15170/1/UPS-CT007491.pdf>

Batalla. (13 de Marzo de 2018). *Blogspot.com*. Recuperado el 29 de Setiembre de 2020, de Mi Sala Amarilla:

<https://salaamarilla2009.blogspot.com/2018/03/escenarios-ludicos-en-el-nivel-inicial.html>

Casas., Repullo, & Donado (2003). La encuesta como tecnica de investigacion.

Elaboracion de cuestionarios y tratamiento estadistico de los datos. *CORE*, 143.

Cazau (12 de Marzo de 2016). *Alcazaba.unex*. Obtenido de Alcazaba.unex:

<http://alcazaba.unex.es/asg/400758/MATERIALES/INTRODUCCI%C3%93N%20A%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20EN%20CC.SS..pdf>

Cazau (12 de Marzo de 2016). *Alcazaba.unex*. Obtenido de Alcazaba.unex:

<http://alcazaba.unex.es/asg/400758/MATERIALES/INTRODUCCI%C3%93N%20A%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20EN%20CC.SS..pdf>

Choez (2017). *La ludica en el desarrollo Personal y Social en Niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa fircal cultura Machalilla*.

Universidad Central del Ecuador.Tesis para optar el grado de Magister.

Universidad Central de Ecuador. Facultad de filosofia, letras y ciencias de la Educación. Quito: Copyrighth. Recuperado el 28 de Mayo de 2021, de

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-080-2017.pdf>

Cordoba, Lara & Garcia (2017). El Juego como estrategia Lúdica para la Educación

Inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educacion de Albacete*, N° 32, Vol. 1, 2017, (81 - 92). Recuperado el 29 de Setiembre de 2020, de

<https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346/pdf>

Cordova (2020). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia*

*Resuelve Problemas de cantidad del area de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I N° 1162 Sausal - Chulucanas, 2018*. Tesis para optar el grado

de Licenciatura. Universidad Católica Los Angeles de Chimbote,

Departamento de Educación y Humanidades. Piura: Copyrighth. Recuperado

el 12 de Junio de 2021, de

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17807/ESTRATEGIAS\\_COMPETENCIA\\_CORDOVA\\_PATINO\\_MARIA\\_MAXIMINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17807/ESTRATEGIAS_COMPETENCIA_CORDOVA_PATINO_MARIA_MAXIMINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Cuya (2018). *Las actividades ludicas y su relacion con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la I.E N° 395 del distrito de Belen, Region Ayacucho, 2018*. Tesis para optar el grado en Licenciatura. Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote., Educacion y Humanidades. Ayacucho: Copyrigh. Recuperado el 08 de Diciembre de 2020, de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4816/ACTIVIDADES\\_LUDICAS\\_Y\\_APRENDIZAJE\\_SIGNIFICATIVO\\_CUYA\\_AVALOS\\_GABRIELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4816/ACTIVIDADES_LUDICAS_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_CUYA_AVALOS_GABRIELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Diestra (2017). *Estrategias Didacticas empleadas por las docentes de la Red Educativa "Los Claveles" de Educacion Inicial del Distrito de Santa Rosa, provincia de Pallasca, 2017*. Tesis para optar el grado de Licenciada en Educacion Inicial. Universidad Los Angeles de Chimbote, La libertad. Chimbote: Copyrigh. Recuperado el 29 de Setiembre de 2020, de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2384/ESTRATEGIAS\\_DIDACTICAS\\_ENFOQUE\\_METODOLOGICO\\_DIESTRA\\_DEPAZ\\_ROSALVINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2384/ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_ENFOQUE_METODOLOGICO_DIESTRA_DEPAZ_ROSALVINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gallardo (09 de Marzo de 2018). *Researchgate*. Obtenido de Researchgate: [https://www.researchgate.net/publication/327746069\\_Teorias\\_sobre\\_el\\_juego\\_y\\_su\\_importancia\\_como\\_recurso\\_educativo\\_para\\_el\\_desarrollo\\_integral\\_infantil/link/5ba23731299bf13e603c1cb5/download](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil/link/5ba23731299bf13e603c1cb5/download)
- Garcia (2017). *Aplicacion de un programa juegos ludicos para mejorar el Aprendizaje en el Area de Matematica en los niños de 5 años de la Institucion Educativa Reyna de la Paz - Trujillo 2016*. Tesis para optar el grado de Licenciada. Universidad Los Angeles de Chimbote. Trujillo: Repositorio Institucional Uladech Catolica.
- Gomez, Molano, & Rodriguez (2017). *La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la I.E Niño Jesus de Praga*. Universidad de Tolima. Ibague: Copyright. Recuperado el 8 de Diciembre de 2020, de

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Gomez, Patricia & Rodriguez (2016). *Actividad Ludica como estrategia Pedagogica para fortalecer el Aprendizaje de los Niños de la Institucion Educativa Niño Jesus de Praga*. Tesis para optar el grado de Licenciado en Pedagogía

Infantil. Ibagué-Tolima: Copyrigh. Disponible en:

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Gonzales & Ramirez (2017). *Estrategias para abordar los conflictos en el aula de clase*. Tesis para optar el grado en Magister en Educación. Universidad de Antioquia, Departamento de Educación. Antioquia: Copyrigh. Recuperado el 25 de Junio de 2021, de

[http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/9536/1/GonzalezReinel\\_2017\\_EstrategiasConflictos%20AulaClase.pdf](http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/9536/1/GonzalezReinel_2017_EstrategiasConflictos%20AulaClase.pdf)

Gonzales (2018). *Las actividades ludicas como estrategias metodologicas en la educacion inicial*. Ecuador: Copyrigh.

Guzman (2016). *Aplicacion de Actividades Ludicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina en os niños del nivel inicial de 4 años en el I.E Manitos Doradas, Piura 2014*. Tesis para optar el grado de Licenciada. Universidad los Angeles de Chimbote. Piura, Peru:

Copyrigh. Disponible en:

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3471/ACTIVIDADES\\_LUDICAS\\_PSICOMOTRICIDAD\\_SERNAQUE\\_GUZMAN\\_GABRIELAGUILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3471/ACTIVIDADES_LUDICAS_PSICOMOTRICIDAD_SERNAQUE_GUZMAN_GABRIELAGUILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Hualpa (2019). *Tecnicas e instrumentos de evaluacion utilizados por los docentes a los estudiantes del prograa de estudios de educacion inicial de la facultad de educación*. Tesis para optar el grado de licenciado en Educación Inicial.

Universidad Nacional del Altiplano., Departamento de Ciencia de la Educación. Puno.: Copyrigh. Recuperado el 12 de Junio de 2021, de

[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12617/Hulpa\\_Ccorima\\_yo\\_Liliana\\_Guadalupe.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12617/Hulpa_Ccorima_yo_Liliana_Guadalupe.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Huaman (2016). *Aplicacion de un prgrama de juegos ludicos para mejorar el aprendizaje en el area de matematica en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba - 2015*. Tesis para optar el grado de Licenciada en Educacion Inicial. Universidad Los Angeles de Chimbote. Trujillo - Perú.: Repositorio Uladech. Disponible en:  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS\\_LUDICOS\\_HUAMAN\\_RISCO\\_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Lema (2017). *Estrategias Ludicas e inteligencia Naturalista. Estudio en nniños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, periodo 2016*. Tesis para optar el grado de Magister. Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba - Ecuador.: UNACH. Disponible en:  
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3423/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0002.pdf>
- Melendez (2019). *Los juegos espontaneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educacion Inicial de la I.E N° 086 "Daniel Alcides Carrion" San Rafael - Bellavista 2016*. Tesis para lograr el grado de Licenciado en Educación. Rioja - Perú: Repositorio Universidad Nacional San Martin. Disponible en:  
<http://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/3443/EDUC.%20INIC.%20-%20Kenni%20Giovanna%20Melendez%20Peres.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Meneses & Monje (Setiembre de 2001). El juego en los niños: Enfoque Teorico. *Educación, Vol. 25. Num.(2)*, pp. 113-124. Recuperado el 01 de mayo de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- MINEDU. (01 de Mayo de 2015). *minedu.gob.pe*. Obtenido de [minedu.gob.pe](http://www.minedu.gob.pe):  
<http://www.minedu.gob.pe/fenomeno-el-nino/pdf/guia-metodologica-ludica-2015.pdf>
- Moscol (2020). *Estrategia ludica para desarrollar la coordinacion motriz en los niños de cuatro años de la I.E. Particular "Las Palmas" 2018*. Tesis para optar el grado Licenciatura en Educación Inicial. Universidad Católica Los Angeles

de Chimbote., Piura. Piura.: Copyrigh. Recuperado el 12 de Junio de 2021, de  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/18743/ESTRATEGIA\\_LUDICA\\_MOSCOL\\_FIESTAS\\_YOSELYN\\_KATERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/18743/ESTRATEGIA_LUDICA_MOSCOL_FIESTAS_YOSELYN_KATERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Muñoz (2019). *Actividades Lúdicas para el desarrollo del Aprendizaje de las Operaciones Basicas del Area de Matematica en niños 5 años de la I.E Guillermo Gulman Lapouble*. Tesis para optar el grado de Licenciada en Educación. Universidad Católica Los Angeles de Chimbote., Departamento de Educación y Humanidades. Piura: Repositoria Institucional Uladech Católica. Recuperado el 12 de Junio de 2021, de  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14467/INVESTIGACION\\_ESTUDIANTES\\_MUNOZ\\_YOVERA\\_DIANA\\_CAROLINA.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14467/INVESTIGACION_ESTUDIANTES_MUNOZ_YOVERA_DIANA_CAROLINA.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

Muñoz (2019). *Metodologia de la Investigacion*. . Vol. 1. Num (248). Mexico: Copyrigh. Recuperado el 11 de Junio de 2021, Disponible en  
<https://corladancash.com/wp-content/uploads/2019/08/56-Metodologia-de-la-investigacion-Carlos-I.-Munoz-Rocha.pdf>

Meneses & Monje (Setiembre de 2001). El juego en los niños: Enfoque Teorico. *Educación, Vol. 25. Num.(2)*, pp. 113-124. Recuperado el 01 de mayo de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Olivo (2016). *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCION DE NUMERO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E "CORAZON DE JESUS H.A", PIURA - 2016*. Tesis para optarel Titulo Profesiona en Educación Inicial. Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote, Piura. Piura - Peru: Copyrigh. Recuperado el 29 de Setiembre de 2020, de  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3681/PROGRAMA ESTRATEGIAS METODOLOGICAS OLIVO CORDOVA\\_%20FLORISELDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3681/PROGRAMA ESTRATEGIAS METODOLOGICAS OLIVO CORDOVA_%20FLORISELDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Orrala (2017). *Expresión Lúdica en el desarrollo de la Esfera afectiva en niños y niñas de Educacion inicial 2 de 4 a 5 años de edad, de la Unidad Educativa*

- Fiscal "Jipijapa" del Canton Jipijapa.* Tesis para optar el grado en Magister. Universidad Central del Ecuador. Quito.: Repositorio Universidad Central del Educador. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12484>
- Pazmiño & Velasco (2017). *Influencia de las estrategias ludicas en las actitudes de los niños de 5 y 6 años. Propuesta enn guida didáctica con enfoque etico para el docente.* Tesis para optar el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación. Universidad de Guayaquil., Departamento de Filosofía, letras y ciencias de la educación. Guayaquil: Copyrigh. Recuperado el 12 de Junio de 2021, de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/28206/1/Pazmi%C3%B1o%20Erazo%20-%20Velasco%20Calle.pdf>
- Quiros (2017). *Uso de tecnologías de la información y comunicación y su relación con el uso de lenguaje en los estudiantes de la Institucion Educativa Ana de Castrillon, sede Divino Salvador.* Tesis para optar el grado de Maestra en Informática Educativa. Universidad Privada Norbert Wiener. Medellin: Copyrigh. Recuperado el 12 de Junio de 2021. Dispoible en: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1358/MAESTRO%20-%20Quiros%20Torres%2C%20%20Gladis%20Patricia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quispe (2018). *las Actividades de Ludica que utilizan los docentes del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las Instituciones Educativas del distrito de Canaria Region Ayacucho durante el año academico 2018.* Tesis para optar el grado de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote, Departamento de Educación y Humanidades. Ayacucho - Perú: Repositorio Uladech. Recuperado el 18 de Junio de 2021, de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4818/ACTIVIDADES\\_LUDICAS\\_Y\\_APRENDIZAJE\\_SIGNIFICATIVO\\_QUISPE\\_CURI%c3%91AUPA\\_GREGORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4818/ACTIVIDADES_LUDICAS_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_QUISPE_CURI%c3%91AUPA_GREGORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rivas (2016). *METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE.* Tesis para optar el grado de Licenciada en Educación

- Inicial. Universidad Rafael Landívar. Guatemala: Copyrigh. Disponible en:  
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2016/05/84/Rivas-Lisbeth.pdf>
- Rosero (2018). *Estrategias Metodologicas para el Desarrollo de Competencias Integrales de los Niños y Niñas del Centro de Educacion inicial "Chispitas de Ternura" UTN*. Tesis para optar el grado de Magister. Universidad Tecnica del Norte. Ibarra-Ecuador.: Copyrigh.Disponible en:  
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/7955/1/PG%20614%20TE SIS.pdf>
- Ruiz (2017). *El juego:Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Inicial*. Tesis para optar el grado de Maestro en Educación Infantil. Universidad de Cantabria. Copyrigh. Disponible en:  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Silva (2004). *El Juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornor ludicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. (Grupos de análisis para el Desarrollo ed., Vol. 1). (M. Benavides, Ed.) Lima., Lima, Peru: GRADE. Recuperado el 2 de Setiembre de 2020, Disponible en:  
<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
- Sosa (2016). *Las Actividades Ludicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la I.E.I N° 604 Talara - 2014*. Tesis para optar el grado de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Los Angeles de Chimbote. Piura: Repositorio Institucional Uladech Católica.Disponible en:  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/430/PROGRAMA\\_ENFOQUE\\_COLABORATIVO\\_SOSA\\_BALBIN\\_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/430/PROGRAMA_ENFOQUE_COLABORATIVO_SOSA_BALBIN_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tam., Vera & Oliveros (2018). Tipos, métodos y estrategias de investigación Científica. *Revista de Escuela de Posgrado, Volumen I, Num (5)*, pp 146. Recuperado el 12 de Junio de 2021, de  
[http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj\\_modela\\_pa-5-145-tam-2008-investig.pdf](http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj_modela_pa-5-145-tam-2008-investig.pdf)

- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (2017). El juego como mediación Pedagógica en la comunidad de una Institución de Protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana*, Vol. 13, Num 1, enero-junio, 2017, pp. 105-128. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Torres (2015). *La ludica una estrategia didactica para la enseñanza y aprendizaje del concepto de materia-*. Tesis para optar el grado de Magister. Universidad Nacional de Colombia. Medellin, Colombia: Copyrigh. Disponible en:  
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/56035/22478539.2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tuni & Ccayahuallpa (2017). *EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E N° 584 MARANGANI, CANCHIS- CUSCO*. Tesis para optar el grado en Segunda Especialidad en Educación Inicial. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Arequipa - Peru.: Copyrigh. Disponible en:  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tupia (2018). *Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserio de Huapalas*. Tesis para optar el grado de Maestro en Ciencias de la Educación. Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle., Departamento de Posgrado. Lima: Copyrigh. Recuperado el 12 de Junio de 2021, Disponible en: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2263/TM%20CE-Pa%203956%20T1%20%20Tupia%20Rodriguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNED. (15 de Mayo de 2016). *UPLA.CL*. Obtenido de UPLA.CL:  
<http://www.upla.cl/armonizacioncurricular/wp-content/uploads/2016/05/Listas-de-Cotejo-Rubricas-2016.pdf>
- Valles (2019). *Los juegos en Sectores*. Tesis para optar el grado de Segunda Especialidad en Educación Inicial. Universidad Nacional de Tumbes. Tumbre - Perú: Copyrigh. Disponible en:

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1019/VALLES%20AMASIFUEN%20%20LADY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zuñiga (2019). *Innovación en el sistema de crianza en Gerencia de Tecnología Emprendimiento e Innovación*. Tesis para optar el título de Master en Gerencia de Tecnología Emprendimiento e Innovación. Universidad Nacional de Nicaragua., Departamento de Computación. Managua.: Copyrigh.

Recuperado el 12 de Junio de 2021. Disponible en:

<https://repositorio.unan.edu.ni/12835/1/PATRICIA%20Z%C3%9ANIGA%20RIVERA.pdf>

## VII ANEXOS

**Anexo 1:** Instrumento de recolección de datos.



### ACTIVIDAD LUDICA EN EL NIÑO

**GRADO Y SECCION:** \_\_\_\_\_

**DOCENTE** : \_\_\_\_\_

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

**Instrucciones:** La lista de cotejo es elaborada para indagar las características de la Actividad lúdica como parte del Proyecto de investigación “ACTIVIDAD LÚDICA, COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA, EMPLEADA POR EL DOCENTE DEL NIVEL INICIAL EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 “MICAELA BASTIDAS”, SECHURA – PIURA, 2020”; será aplicada únicamente por la investigadora, en un solo momento.

El instrumento consta de 3 dimensiones, 7 indicadores y 24 ítems, que serán medidos tomando en cuenta la siguiente escala de valoración:

<b>Escala de cumplimiento de las características de la actividad lúdica</b>
Si
No

La presente lista de cotejo se aplicara con la finalidad en medir de manera global o general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante, tales como:

- a) Dimensión Social (pregunta 1 al 10).
- b) Dimensión Pedagógica (pregunta 11 al 17).
- c) Dimensión Psicológica (pregunta 18 al 24).









UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Investigador principal del Proyecto:**

**Consentimiento informado.**

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo: Determinar las características de la actividad lúdica, como estrategia metodológica empleada por el docente del nivel inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si decide que su hijo no participe, no se le tratará de forma distinta ni habrá perjuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: [yajah\\_love@hotmail.com](mailto:yajah_love@hotmail.com)

**Obtención del Consentimiento Informado:**

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

**NOMBRE Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE:**

**NOMBRE Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR:**

---

FIRMA DEL PARTICIPANTE

---

FIRMA DEL ENCUESTADOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACION DE LA SALUD”

**SOLICITO:** AUTORIZACION PARA  
DESARROLLAR EL PROYECTO DE TALLER  
DE INVESTIGACION II CON LOS NIÑOS DE 4  
Y 5 AÑOS DE EDUCACION INICIAL.

**SRA. LILLIAM MARGOT AMAYA MORALES.**

**DIRECTORA DE LA I.E.I N° 1229 “MICAELA BASTIDAD – SECHURA”**

YAJAHIRA ELIBANIA OSORIO AMAYA, identificada con DNI N° 48005257, domiciliada en la Calle Bolívar N° 593, del distrito y provincia de Sechura, departamento de Piura; siendo estudiante del VI ciclo de la Facultad de Educación y Humanidades, de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Los Ángeles de Chimbote; ante Ud. me presento y expongo:

Como parte de la formación docente en el nivel inicial estoy llevando el curso de Taller de Investigación II, en el cual se debe desarrollar un proyecto de investigación, por tal motivo me dirijo a usted con el fin que se me autorice a desarrollar el proyecto de investigación denominado “Actividad Lúdica, como estrategia metodológica, empleada por el docente del Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020”; por tal motivo acudo a usted con fin de tener su autorización y se me brinden las facilidades para la ejecución de dicho proyecto.

Sechura, 09 de Setiembre del 2020

YAJAHIRA ELIBANIA OSORIO AMAYA

DNI N° 48005257.



LILLIAM M. AMAYA MORALES  
DIRECTORA



## VALIDACION Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

### ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**TÍTULO DEL PROYECTO:** Actividad Lúdica, desarrolladas en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Lista de Cotejo para medir las características de la Actividad Lúdica en el niño.

**AUTOR:** Osorio Amaya Yajahira Elibania.

#### MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
OE	DIMENSIÓN: Social	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>INDICADOR: Integra con los que le rodean</b>									
1	¿Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas?.	X			X	X			X
2	¿Manifiesta confianza con los integrantes de la familia?	X			X	X			X
3	¿Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás?.	X			X	X			X
<b>INDICADOR: Trabajo en equipo</b>									
4	¿Comprende las instrucciones de la regla del juego?	X			X	X			X
5	¿Toma decisiones de manera consensuada?	X			X	X			X
6	¿Respeto los tiempos de trabajo del grupo?	X			X	X			X
7	¿Participa en grupo compartiendo sus materiales?	X			X	X			X
<b>INDICADOR: Toma de decisiones</b>									
8	¿Se involucra por sí mismo al grupo?	X			X	X			X
9	¿Cumple las normas establecidas del juego?	X			X	X			X
10	¿Toma decisiones a nivel personal?	X			X	X			X
OE	DIMENSIÓN: Pedagógica	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>INDICADOR: Desarrollo Físico</b>									
11	¿Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente?	X			X	X			X
12	¿Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo?	X			X	X			X
13	¿Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar?	X			X	X			X
14	¿Mantiene el equilibrio después del salto?	X			X	X			X

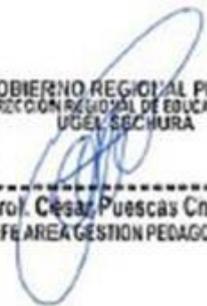


INDICADOR: Desarrollo Cognitivo									
15	¿Responde cuándo le llaman por su nombre?	X			X	X			X
16	¿Examina un juguete cuando se le colocan en la mano?	X			X	X			X
17	¿Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad, se mueve fuera del campo visual?	X			X	X			X
OE	<b>DIMENSIÓN: Psicológica</b>	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
INDICADOR: Desarrollo Emocional									
18	¿Muestra buen humor en su estado de ánimo?	X			X	X			X
19	¿Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego?	X			X	X			X
INDICADOR: Desarrollo Conductual									
20	¿Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere?	X			X	X			X
21	¿Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste?	X			X	X			X
22	¿Respeto el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo?	X			X	X			X
23	¿Se relaja y tranquiliza cuando se le habla?	X			X	X			X
24	¿Muestra satisfacción al realizar una tarea?	X			X	X			X

**DATOS DEL VALIDADOR**

Nombres y Apellidos del validador	César Augusto Puestas Chunga		
DNI N°	02743370	Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad	Profesor de Educación Secundaria, Especialidad Matemática.		
Grado Académico	Magíster		
Mención	Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa		

Firma:



GOBIERNO REGIONAL PIURA  
DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION  
UGEL SECHURA

Prof. César Puestas Chunga  
JEFE AREA GESTION PEDAGOGICA

Lugar y fecha: Lugar y fecha: Sechura 13 de setiembre de 2020