



**UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL**



TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

“Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. Tuntus”

AUTOR:

Bach. Samekash Pakun Nilda

ASESOR:

Dra. Lazo Pérez María A.

ORCID. <https://orcid.org/0000-0002-8291-6949>

LINEA DE INVESTIGACION:

Desarrollo y Educación Sostenible

PIMENTEL – PERU

Año 2024



ACTA DE CONTROL DE ORIGINALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, **Lolo Avellaneda Callirgos**, Decano de la Facultad de Derecho y Educación ha realizado el debido control de originalidad de la investigación, el mismo que está dentro de los porcentajes establecidos para el nivel de pregrado, según la Directiva de Similitud vigente en la UDCH; además certifico que la versión que hace entrega es la versión final del informe presentado por el bachiller: **SAMEKASH PAKUN NILDA**.

Titulado: **"JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE TRES A CINCO AÑOS DE LA I.E.I NRO. 368. TUNTUS"**

Elaborado por el estudiante, **SAMEKASH PAKUN NILDA**. Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del **17%** verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud **TURNITIN**.

Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre el nivel de similitud de productos acreditables de investigación vigente.

Pimentel, 03 de julio del 2024

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
Dr. Lolo Avellaneda Callirgos
DECANO



Acta de Sustentación de Tesis
PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN INICIAL



Siendo las **06.00 PM** del día **martes 16 de julio del 2024**, la Facultad de Derecho y Educación, de la Universidad Particular de Chiclayo cita a los miembros del Jurado de Tesis, integrado por:

PRESIDENTE : Dr. Avellaneda Callirgos Lolo
SECRETARIO : Dr. Sánchez Cubas Oscar Bengamin
VOCAL : Mg. Pérez Gonzales Danilo

Se reunieron para la sustentación de Tesis titulada, "**JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE TRES A CINCO AÑOS DE LA I.E.I Nro. 368. TUNTUS**"; Presentada por la Bachiller **SAMEKASH PAKUN NILDA**.

Sustentación autorizada por Resolución N° **502-2024-D-FADE-UDCH**. El Presidente del Jurado examinador autorizó el inicio del acto académico y después de la sustentación, los señores miembros del Jurado examinador, formularon las preguntas y observaciones correspondientes, las mismas que fueron absueltas por la sustentante, por lo que el jurado luego de deliberar acuerda:

APROBAR POR: UNANIMIDAD

Queda la bachiller autorizada para que pueda continuar con sus trámites respectivos y en consecuencia, la Sustentante queda expedito para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial, procediéndose al Juramento de Ley. Siendo, las **7.00 PM** del mismo día, se dio por concluido el Acto Académico, firmando la Presente Acta.

Dr. Avellaneda Callirgos Lolo
Presidente

Dr. Sánchez Cubas Oscar Bengamin
Secretario

Mg. Pérez Gonzales Danilo
Vocal

Dedicatoria

"Dedico esta investigación a todos aquellos que buscan incansablemente respuestas, cuestionando lo establecido y explorando los límites del conocimiento. A mi familia, por su inquebrantable apoyo y comprensión durante este arduo proceso. A mis maestros y colaboradores, cuya guía y sabiduría han sido fundamentales en nuestro camino. Y, sobre todo, a la curiosidad humana, motor insaciable de descubrimiento y progreso. Que este trabajo contribuya humildemente al avance del entendimiento y al bienestar de la sociedad."

Agradecimiento

"Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que han contribuido de alguna manera a la realización de esta investigación.

En primer lugar, agradecer a mi asesora de tesis, Dra. María Aurelia Lazo Pérez, por su orientación experta, paciencia y apoyo constante a lo largo de este proceso. Sus conocimientos y consejos fueron fundamentales para el desarrollo de este trabajo.

Extendemos el agradecimiento a todos los profesores, investigadores y expertos que compartieron su tiempo y conocimientos conmigo, brindando valiosas sugerencias y comentarios que enriquecieron la investigación.

Agradezco también a I.E.I Nro. 368. TUNTUS, por proporcionar los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación, así como por su constante respaldo académico.

A los amigos y familiares, quienes nos brindaron su apoyo emocional y comprensión durante las etapas más exigentes de este proyecto.

Por último, mi agradecimiento a todas las personas que participaron en este estudio, su colaboración fue esencial para el éxito de este trabajo.

Gracias a todos por su contribución y apoyo, sin ustedes esta investigación no habría sido posible."

DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	V
ÍNDICE DE TABLAS	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT.....	VIII
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. DESARROLLO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
III.-METODOLOGÍA.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.3. CATEGORÍAS, SUBCATEGORÍAS Y MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN.....	23
3.4. ESCENARIO DE ESTUDIO.....	26
3.5. PARTICIPANTES.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.7. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS E INFORMACIONES.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.8. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.9. RIGOR CIENTÍFICO	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.10. ASPECTOS ÉTICOS	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	28
CONCLUSIONES	509
RECOMENDACIONES.....	5150
REFERENCIAS	5251
ANEXO.....	575

Tabla 1	Matriz de categorización	Pág. 20
Tabla 2	Matriz de consistencia	21
Tabla 3	Participantes	23
Tabla 4	Descripción de los resultados de la técnica de la entrevista de las preguntas del objetivo general	26
Tabla 5	Descripción de los resultados de la técnica de la entrevista de las preguntas del objetivo específico 1	28
Tabla 5	Descripción de los resultados de la técnica de la entrevista de las preguntas del objetivo específico 2	32
Tabla 6	Descripción de los resultados de la técnica de la entrevista de las preguntas del objetivo específico 3	34
Tabla 7	Cuadro resumen de los aspectos coincidentes y diferentes en las posiciones de los participantes	37

Resumen

En la Institución Educativa Inicial Nro. 368, TUNTUS, se emprendió una investigación para explorar la relevancia de los juegos lúdicos en el aprendizaje de niños de tres a cinco años. El objetivo principal fue valorar la influencia de los Juegos Lúdicos en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. Para ello, se llevó a cabo un estudio descriptivo, que analizó las percepciones y experiencias de los educadores, así como las preferencias y necesidades de los niños en relación con los juegos lúdicos. Los resultados obtenidos revelaron una serie de características clave de los juegos lúdicos. Estos juegos se destacaron por su capacidad para fomentar la participación activa de los niños, promover la exploración y adaptarse a las necesidades individuales de cada uno. Los educadores enfatizaron la importancia de diseñar actividades inclusivas, estimulantes y centradas en el niño para maximizar su impacto en el aprendizaje. A partir de estos hallazgos, se concluyó que los juegos lúdicos pueden ser herramientas poderosas para el aprendizaje en la educación inicial. Se resaltó la necesidad de seleccionar cuidadosamente juegos que se alineen con el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, y de integrarlos de manera efectiva en el entorno educativo. Estas conclusiones proporcionan una base sólida para mejorar las prácticas educativas en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS, y para promover el desarrollo integral de los niños en esta etapa crucial de su educación.

Palabras Claves: Juegos Lúdicos; Aprendizaje; Actividades Inclusivas

Abstract

At the Initial Educational Institution No. 368, TUNTUS, a research was undertaken to explore the relevance of recreational games in the learning of children between three and five years old. The main objective was to assess the influence of Playful Games in improving the learning of children from three to five years old in I.E.I No. 368. To do this, a descriptive study was carried out, which analyzed the perceptions and experiences of the children. educators, as well as the preferences and needs of children in relation to recreational games. The results obtained revealed a series of key characteristics of recreational games. These games stood out for their ability to encourage children's active participation, promote exploration, and adapt to each child's individual needs. Educators emphasized the importance of designing inclusive, stimulating, and child-centered activities to maximize their impact on learning. From these findings, it was concluded that playful games can be powerful tools for learning in early education. The need to carefully select games that align with children's cognitive, social and emotional development, and to integrate them effectively into the educational environment, was highlighted. These conclusions provide a solid basis to improve educational practices at I.E.I No. 368, TUNTUS, and to promote the comprehensive development of children in this crucial stage of their education.

Keywords: Playful Games; Learning; Inclusive Activities

I. Introducción

La Organización de las Naciones Unidas (UNESCO), para la Educación, la Ciencia y la Cultura, ha sostenido consistentemente la importancia vital de incorporar actividades lúdicas en los programas educativos, especialmente durante los primeros años de vida de los niños. Reconociendo que el juego no es simplemente una forma de entretenimiento, sino una herramienta esencial para el desarrollo integral, la UNESCO respalda firmemente la idea de que el juego mejora la capacidad de aprendizaje de los niños. (UNESCO, 2023)

Desde esta perspectiva, la organización destaca que el juego contribuye al desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los niños. Al participar en actividades lúdicas, los niños no solo adquieren conocimientos académicos, sino que también desarrollan habilidades sociales, emocionales y motoras que son fundamentales para su crecimiento y adaptación. (UNESCO, 2023)

De igual manera la (UNICEF, 2018), también subraya que el juego fomenta la creatividad y el pensamiento crítico en los niños. Al enfrentarse a desafíos y resolver problemas en un entorno lúdico, los pequeños desarrollan habilidades que son esenciales para abordar situaciones más complejas en el futuro. Además, la organización destaca que el juego intrínseco y motivador mejora la disposición de los niños para aprender, haciendo que el proceso de adquisición de conocimientos sea más atractivo y significativo para ellos.

Ambas instituciones abogan por el juego como una herramienta valiosa para involucrar a todos los niños, independientemente de sus habilidades y características individuales. Considera que el juego facilita un aprendizaje activo y participativo, promoviendo un enfoque práctico que ayuda a los niños a internalizar conceptos de manera más efectiva. En los primeros años de vida, los niños experimentan un período de desarrollo acelerado, donde cada interacción y experiencia contribuye de manera significativa a la formación de sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Los juegos lúdicos se erigen como herramientas esenciales que no solo capturan la atención de los pequeños, sino que también

ofrecen una vía única para mejorar su aprendizaje de manera holística. (Visconde, 2018)

Durante los primeros años de vida, el juego no es simplemente un pasatiempo; es la forma natural en la que los niños exploran, descubren y comprenden el mundo que los rodea. Los juegos lúdicos proporcionan un terreno fértil para el desarrollo cognitivo, emocional y social, nutriendo habilidades esenciales que son la base del aprendizaje futuro. En este sentido, los niños de tres a cinco años, al participar en actividades lúdicas, no solo mejoran su capacidad de concentración y atención, sino que también cultivan habilidades motoras finas y gruesas de manera natural. El juego no estructurado facilita el desarrollo del pensamiento creativo, la resolución de problemas y la toma de decisiones, habilidades cruciales que sientan las bases para el éxito académico y la adaptación social en el futuro. (Beltrán, 2023)

Asimismo, los juegos lúdicos fomentan el desarrollo del lenguaje y la comunicación. A través de la interacción con otros niños y adultos, los pequeños no solo adquieren vocabulario, sino que también perfeccionan su capacidad para expresar ideas y emociones de manera efectiva. Este enfoque integral del aprendizaje a través del juego no solo busca el desarrollo académico, sino que también promueve una comprensión profunda de las emociones, fomentando la empatía y las habilidades sociales esenciales. (Caballero, 2021)

Para UNESCO, (2023), la incorporación de juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje de los niños da lugar a una serie de resultados altamente beneficiosos, influyendo tanto en su desarrollo académico como en sus interacciones sociales. Desde el punto de vista del aprendizaje, los juegos despiertan el desarrollo cognitivo, nutriendo habilidades como la memoria, la atención, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Diseñados con objetivos educativos específicos, estos juegos refuerzan habilidades en el aprendizaje fundamentales, como la lectura, la escritura y las destrezas matemáticas, transformando el proceso de aprendizaje en una experiencia más efectiva y atrayente.

La aplicación de juegos lúdicos también propicia el florecimiento de la creatividad en los niños, alentándolos a crear historias, personajes o soluciones de manera imaginativa. La intrínseca diversión de los juegos actúa como un motivador poderoso, elevando el interés y la participación activa en el aprendizaje. Además, las actividades lúdicas, como los juegos de rol y las interacciones comunicativas, contribuyen al desarrollo del lenguaje y la expresión oral, consolidando habilidades lingüísticas fundamentales. (Garay & Ávila, 2021)

Según el criterio de los investigadores Párraga y otros, (2021), en el ámbito de la interacción social, los juegos desempeñan un papel crucial en el desarrollo de habilidades sociales. Estimulan la cooperación y el trabajo en equipo, enseñando a los niños a compartir, esperar su turno y resolver conflictos de manera constructiva. Al mismo tiempo, los juegos que involucran roles complejos fomentan la empatía, permitiendo a los niños ver situaciones desde diferentes perspectivas y fortaleciendo su comprensión del mundo que los rodea. La comunicación efectiva también se ve favorecida, ya que los juegos que requieren intercambio activo mejoran las habilidades comunicativas, permitiendo a los niños expresar sus pensamientos de manera clara y escuchar a sus compañeros. Estas experiencias lúdicas, compartidas entre los niños, van más allá de la diversión superficial; crean vínculos significativos, fortaleciendo las relaciones sociales y contribuyendo al desarrollo emocional. Todo lo cual por supuesto se refleja en el aprendizaje.

De acuerdo a estudios realizados por MINEDU, (2022), en el Amazonas se observa una marcada disparidad en el nivel de estudiantes que se encuentra en la fase "Previo al inicio" tanto en Lectura como en Matemática, siendo significativamente mayor en las zonas rurales en comparación con las áreas urbanas. En concreto, el 14,9 % de los estudiantes rurales se sitúa en este nivel, indicando que han alcanzado aprendizajes muy básicos para el ciclo IV. Esto plantea la preocupación de que estos estudiantes puedan enfrentar dificultades para progresar en el ciclo V si no se implementan estrategias de atención prioritaria. Es esencial que diversos actores del sistema educativo, incluyendo docentes, directivos y padres de familia, tomen medidas urgentes para ayudar a estos

estudiantes a alcanzar los aprendizajes que aún no han logrado. Por otro lado, el 3,7 % de los estudiantes en áreas urbanas se encuentran en el nivel "Previo al inicio" tanto en Lectura como en Matemática, destacando la necesidad de atención y estrategias adaptadas incluso en estos entornos.

En la provincia de Bagua, Distrito Imaza comunidad nativa de Tuntus la situación que se presenta en cuanto al aprendizaje es preocupante, la complejidad de la situación educativa en el distrito de Imaza-Bagua, especialmente en el ámbito de la Educación Inicial Intercultural Bilingüe Awajún. En este contexto, las instituciones educativas rurales y bilingües enfrentan desafíos considerables, en el nivel de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Awajún, debido a las características geográficas, socioculturales y psicolingüísticas particulares, lo que impide proporcionar una atención adecuada a niños de 3, 4 y 5 años. Es evidente que la compleja realidad del contexto impone barreras significativas para la enseñanza en lengua awajún y la adaptación a los patrones culturales de crianza, lo que subraya la necesidad urgente de intervenciones con alternativas lúdicas que despierten el interés de los niños por el aprendizaje y que estimulen su participación en las actividades de aprendizaje. De ahí que para el desarrollo de esta investigación el problema de investigación versa en cuanto a ¿Cómo los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I. Nro. 368 TUNTU?

Entre las causas se encuentra la limitación en el desarrollo cognitivo de los niños debido a la falta de estímulos educativos adecuados y recursos interactivos adaptados a sus necesidades. Esta carencia conlleva a consecuencias como el bajo rendimiento académico en etapas posteriores y la falta de motivación hacia el aprendizaje, lo que repercute en su desarrollo integral.

En este contexto, se relacionan con el tema los Objetivos de Desarrollo Sostenible, específicamente el Objetivo 4 de Educación de Calidad, que busca promover modalidades de aprendizaje efectivas, incluyendo el uso de juegos lúdicos, para garantizar una educación inclusiva y equitativa para todos. Asimismo, el Objetivo 3 de Salud y Bienestar se vincula al objetivo de mejorar el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños a través de actividades educativas que

fomenten el juego y la interacción. Por último, el Objetivo 10 de Reducción de las Desigualdades busca garantizar igualdad de acceso a recursos educativos de calidad, como los juegos lúdicos, para todos los niños, independientemente de su contexto socioeconómico.

La justificación de esta investigación versa en cuanto a reconocer que la investigación sobre "Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS", desde el punto de vista teórico se apoya en sólidas bases teóricas que reconocen la influencia del juego en el desarrollo infantil. Se fundamenta en teorías del aprendizaje infantil que resaltan la importancia de las experiencias lúdicas en la formación cognitiva, emocional y social de los niños en edades tempranas. Este enfoque teórico proporciona un marco sólido para entender y abordar la conexión intrínseca entre el juego y el aprendizaje.

En el plano metodológico, la investigación realizará un análisis holístico del impacto de los juegos lúdicos en diversos aspectos, desde el rendimiento académico hasta el desarrollo de habilidades específicas, lo que permitirá ofrecer un análisis completo y fundamentado sobre la eficacia de los juegos en el proceso educativo. Desde una perspectiva práctica, la investigación se propone como un agente de cambio tangible en la I.E.I Nro. 368. TUNTUS. Reconoce la necesidad de soluciones prácticas y aplicables, y la implementación de juegos lúdicos se presenta como una estrategia versátil y efectiva que puede integrarse de manera fluida en el entorno educativo existente. Este enfoque práctico se alinea con la intención de no solo explorar teorías, sino también brindar soluciones concretas y alcanzables.

En el ámbito educativo, la investigación responde a la imperativa misión de mejorar las prácticas pedagógicas dirigidas a niños de tres a cinco años. La implementación de juegos lúdicos no solo se orienta a elevar los estándares académicos, sino a cultivar habilidades socioemocionales que son fundamentales en el desarrollo integral de los pequeños. Este compromiso con un enfoque educativo integral resalta la visión de la investigación en contribuir no solo a la acumulación de conocimiento, sino a la mejora real de la experiencia educativa de los niños. Finalmente, en sintonía con la riqueza cultural de la I.E.I Nro. 368.

TUNTUS, la investigación reconoce y abraza la diversidad sociocultural presente en la comunidad educativa. La selección y diseño de los juegos lúdicos se realizan con un profundo respeto y consideración por las características culturales específicas, enriqueciendo así la experiencia educativa al alinearse con las particularidades y tradiciones locales. Este enfoque sociocultural refleja la sensibilidad de la investigación hacia el contexto único en el que se desarrolla.

El objetivo general es: Valorar la influencia de los Juegos Lúdicos en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS; mientras que los objetivos específicos van dirigidos a: Identificar las problemáticas para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS; Establecer efectividad de los Juegos Lúdicos para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS; Identificar las características que deben tener los Juegos Lúdicos para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS.

II. DESARROLLO.

Marco Teórico.

En Ecuador los investigadores Moreira & Alcívar, (2022), realizaron una investigación sobre la implementación de Rincones Lúdico para el aprendizaje, obtuvieron como resultado que la carencia de rincones lúdicos en los entornos educativos se presenta como un desafío sustancial para el desarrollo psicomotriz de los niños. Estas áreas de juego educativo, fundamentales como técnicas didácticas, generan ambientes cooperativos que favorecen la construcción activa de conocimientos y el desarrollo de habilidades a través del juego. En un estudio cuantitativo y descriptivo llevado a cabo en el Centro de Desarrollo Infantil "Luz y Progreso", se aplicó un cuestionario a estudiantes de 2 a 3 años para evaluar su nivel de motricidad. Los resultados iniciales revelaron que el 95% de los niños presentaba un nivel deficiente en motricidad. Sin embargo, tras la implementación de un programa de rincones lúdicos, diseñado para mejorar la motricidad fina, se observó una notable mejora del 80% en la evaluación final. Este enfoque demostró

ser efectivo, destacando la importancia de integrar actividades lúdicas recreativas para estimular el desarrollo motor en la etapa preescolar y, así, proporcionar a los niños las herramientas necesarias para un crecimiento integral.

La investigadora es del criterio de que la investigación de Moreira & Alcívar (2022) evidencia la relevancia de los rincones lúdicos para el desarrollo psicomotriz en la etapa preescolar. La falta de estas áreas de juego educativo representa un desafío que afecta la motricidad de los niños. Sin embargo, su implementación produce mejoras significativas, resaltando la importancia de integrar actividades lúdicas en el currículo preescolar para un desarrollo integral de los niños.

En Ecuador en la Universidad Gregorio de Portoviejo Zambrano & Bermúdez, (2021), el propósito de la investigación es examinar las actividades lúdicas y el uso de herramientas digitales en niños de 3 a 5 años en Centros de Educación Inicial en Portoviejo, Ecuador. Adoptando un enfoque cuali-cuantitativo y descriptivo, los resultados destacan deficiencias en la implementación creativa de actividades lúdicas y en la integración de herramientas digitales en la enseñanza inicial. A pesar de la percepción positiva de los docentes sobre la importancia del juego como estrategia educativa, se observa una limitación en su aplicación debido a posturas tradicionales. Además, se evidencia un bajo conocimiento y manejo de herramientas digitales por parte de los docentes, lo que sugiere la necesidad de fortalecer la formación en este aspecto. En resumen, el estudio resalta la brecha entre la percepción de la importancia de las actividades lúdicas y digitales y su aplicación efectiva en el ámbito educativo inicial, subrayando la necesidad de intervenciones formativas para mejorar estas prácticas.

Este análisis lleva a la conclusión de que a pesar de que los docentes reconocen la importancia del juego en la enseñanza, las prácticas tradicionales y la falta de habilidades digitales obstaculizan su aplicación. Esto señala la urgencia de programas de formación para mejorar estas prácticas y cerrar la brecha entre la teoría y la práctica en la educación inicial.

En la Universidad Técnica de Manabí Cedeño y Samada, (2021), desarrollaron una investigación sobre la aplicación del método lúdico, en el análisis

destacan la importancia del método lúdico en entornos educativos, especialmente en el desarrollo de niños de 3 a 5 años. La investigación, que sigue un enfoque cualitativo y reflexivo, revela que el método lúdico no solo proporciona recreación, sino que también desencadena procesos cognitivos, psicomotores y psicoafectivos fundamentales. La revisión de la literatura subraya la necesidad de que los educadores comprendan y apliquen estrategias didácticas metodológicas para fomentar un ambiente educativo seguro y motivador. Se enfatiza que el juego no es simplemente recreativo, sino que implica actividades profundas que facilitan la adquisición de conocimientos concretos. La figura del docente emerge como crucial, ya que debe instruirse para planificar y aplicar estas estrategias, contribuyendo así al desarrollo holístico de los niños. En resumen, la valoración refleja la integralidad del método lúdico, destacando su impacto positivo en la educación temprana y la importancia de estrategias didácticas motivadoras en el proceso de enseñanza.

La investigadora apreció que en este análisis la figura del docente emerge como eje fundamental, ya que debe capacitarse para implementar estas estrategias y contribuir al desarrollo holístico de los niños. En síntesis, la valoración resalta la integralidad del método lúdico y su impacto positivo en la educación temprana, así como la importancia de estrategias didácticas motivadoras en el proceso educativo.

Así mismo se destaca la necesidad de que los educadores comprendan y apliquen estrategias didácticas para crear un entorno educativo seguro y motivador. Además, se reconoce que el juego va más allá de la recreación, implicando actividades profundas que facilitan el aprendizaje concreto. La investigación subraya el papel crucial del docente en la planificación y aplicación de estas estrategias, contribuyendo así al desarrollo integral de los niños en la etapa preescolar. En conclusión, se resalta el impacto positivo y la integralidad del método lúdico en la educación inicial.

En Valencia Chávez, (2023), desarrolló su investigación relacionada con el diseño y elaboración de un juguete didáctico que utiliza la actividad lúdica para fomentar el razonamiento matemático en niños de 3 a 5 años. Con piezas geométricas simples, se centra en desarrollar habilidades como contar, operaciones

matemáticas y destreza fina. MATE facilita la identificación y manipulación de elementos mediante formas y colores, permitiendo a los niños asociar conceptos abstractos con objetos tangibles. Este enfoque no solo promueve un acercamiento positivo a las matemáticas desde temprana edad, sino que también previene problemas educativos futuros al identificar dificultades tempranas. Además, MATE contribuye a evitar el miedo o rechazo hacia las matemáticas, proporcionando un entorno educativo estimulante y lúdico. En resumen, el proyecto resalta la eficacia de MATE como una herramienta valiosa para el aprendizaje matemático temprano y la formación de actitudes positivas hacia esta disciplina.

De acuerdo a este análisis la investigadora puede afirmar que este enfoque no solo promueve habilidades matemáticas básicas, sino que también previene problemas educativos futuros al identificar dificultades tempranas. Además, MATE crea un entorno educativo lúdico que fomenta actitudes positivas hacia las matemáticas desde edades tempranas. El estudio destaca la importancia de herramientas didácticas creativas para el aprendizaje temprano y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños.

En este mismo sentido Rabasco y otros, (2023) desarrollaron su estudio relacionado con la relación entre estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños preescolares durante los últimos 5 años. Utilizando una revisión de literatura con una muestra de 34 fuentes de 10 países, se resalta la efectividad educativa de las estrategias lúdicas para que los niños adquieran habilidades sociales y se adapten a la sociedad. Se subraya que, mediante el juego, los niños desarrollan la capacidad de cumplir normas, ser críticos y cultivar una personalidad autónoma. La conclusión resalta el papel crucial del juego en el proceso de socialización durante la etapa preescolar, influyendo en el comportamiento y actitudes fundamentales para el desarrollo infantil.

Este investigador destaca la importancia del juego en la facilitación de la adquisición de habilidades sociales esenciales, como el respeto a las normas y la autonomía personal. Además, resalta el papel crucial del juego en la socialización infantil y su influencia en actitudes y comportamientos fundamentales para el

desarrollo infantil. Sin embargo, podría profundizarse en la identificación de las estrategias más efectivas y su aplicación en contextos educativos específicos para maximizar su impacto.

En Chimborazo Chicaiza y Ortega, (2024), La investigación examina los beneficios de los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad de niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Inicial y Básica Tesla. Se adopta un enfoque cualitativo y un diseño no experimental, utilizando una metodología descriptiva que se acerca directamente a los niños para obtener información precisa. La población y muestra constan de 12 niños, y se emplean técnicas de observación con una ficha estructurada de 10 preguntas. La recolección de datos incluye tabulación, representación gráfica, análisis e interpretación mediante gráficos y tablas. Las conclusiones y recomendaciones proporcionan respuestas a los objetivos planteados en la investigación, destacando la integralidad de la metodología y el enfoque preciso para abordar la problemática.

De acuerdo a los resultados presentados por Chicaiza (2024) se puede concluir que el estudio destaca la importancia de los juegos de construcción en el desarrollo infantil, pero sugiere la necesidad de considerar cuidadosamente la representatividad de la muestra y la diversidad de métodos de recolección de datos para obtener una comprensión más completa del tema.

Por otra parte, en Perú, Chui y otros, (2024), realizaron un estudio enfocado en la Institución Educativa Inicial San Juan Bautista en Puno, Perú, destaca la importancia de implementar un programa de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz en niños de 4 y 5 años. Adoptando un enfoque cuantitativo, el programa, diseñado durante 10 meses, demostró una influencia significativa y positiva en el desarrollo psicomotriz, según los resultados del test de Jack Capón. Mejoras notables se observaron en habilidades clave como esquema corporal, equilibrio, salto y caída, recorrido con obstáculos, recepción de la pelota y salto con un pie. Este enfoque lúdico en la infancia no solo contribuyó al desarrollo motor, sino que también se asoció con mejoras en la salud fisiológica, subrayando su relevancia para prevenir enfermedades cardiovasculares en etapas posteriores de la vida. En

resumen, el estudio resalta la eficacia de las actividades lúdicas como catalizadoras del desarrollo integral en la primera infancia, promoviendo tanto habilidades motrices como la salud a lo largo del ciclo vital.

De acuerdo a este estudio es una realidad que las actividades lúdicas en la infancia temprana, son fundamentales para lograr un enfoque más integral que considere no solo los aspectos físicos, sino también los emocionales y sociales del desarrollo infantil.

En Lima Vásquez, (2023), con el objetivo de diseñar una estrategia lúdica para mejorar la noción de clasificación en niños de cinco años en una institución educativa en Ica. Siguiendo un enfoque socio-crítico, con diseño no experimental descriptivo, con muestreo intencional de tres docentes y 25 estudiantes. Se utilizaron encuestas a los padres, entrevistas a los docentes y observación de los niños. Los resultados indican que las actividades sedentarias de los docentes afectaban el interés y aprendizaje de los niños. La propuesta sugiere la implementación de estrategias lúdicas en matemáticas para mejorar el aprendizaje, considerando los intereses y necesidades de los niños, con el fin de fortalecer la noción de clasificación.

A partir de estos resultados se reafirma la idea de que la implementación de estrategia lúdica como medio para mejorar gradualmente los aprendizajes, estas deben ser enfocadas en hacer el proceso educativo divertido y estimulante para los niños.

Monteza, (2021) en Tumbes – Perú realizó su investigación relacionada con la importancia fundamental del juego en el aprendizaje y desarrollo de niños de 3 a 5 años en el nivel inicial. Destaca la necesidad de comprender diversos tipos de juegos y su adaptación a diferentes etapas del desarrollo infantil. Se resalta el papel esencial del educador, quien mediante estrategias lúdicas proporciona seguridad y confianza, contribuyendo significativamente al aprendizaje y desarrollo personal de los niños. Los juegos no solo preparan a los niños para la vida, sino que también fomentan la interacción con la naturaleza y el entorno, cultivando individuos positivos y útiles para la sociedad. En resumen, el texto subraya la relevancia de los

juegos lúdicos en el crecimiento personal y aprendizaje temprano de los niños, resaltando la contribución fundamental del educador en este proceso.

Este análisis lleva a la investigadora a destacar la importancia del juego en el aprendizaje y desarrollo de niños de 3 a 5 años, en esta investigación se resalta la necesidad de comprender la diversidad de juegos y su adaptación a diferentes etapas del desarrollo infantil. Además, enfatiza el papel esencial del educador, quien a través de estrategias lúdicas proporciona seguridad y confianza, contribuyendo al aprendizaje y desarrollo personal de los niños. Los juegos no solo preparan a los niños para la vida, sino que también fomentan la interacción con la naturaleza y el entorno, cultivando individuos positivos y útiles para la sociedad.

De esta misma manera Cruzado, (2022) en su investigación se enfoca en evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje y la comunicación de niños en la Institución Educativa N° 135 - Shaullo. Mediante un diseño preexperimental y una muestra de 20 niños de cinco años, se utiliza una lista de cotejo antes y después de la intervención. Los resultados del pretest señalan que el 75% de los niños tienen un aprendizaje en comunicación en nivel proceso, y tras la aplicación de las actividades lúdicas, el 75% alcanza el nivel logro destacado, mientras que el 25% exhibe un logro previsto. Según la autora estos resultados el uso de la prueba de Wilcoxon respalda la hipótesis del investigador, confirmando que las actividades lúdicas mejoran efectivamente el aprendizaje en comunicación. Esta investigación demuestra que con la aplicación de las actividades lúdicas se obtienen resultados positivos y respalda la eficacia de las actividades lúdicas en este entorno educativo específico.

En esta misma línea de investigación en Huarney- Perú Antunez, (2021) sustentó su investigación donde se propuso evaluar el impacto de juegos lúdicos con material concreto en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la Institución Educativa Virgen del Carmen N° 1590 en Huarney. Con un enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, la investigación aplicó pre y post tests a 21 niños de un aula específica, utilizando lista de cotejo y observación como instrumento y técnica, respectivamente. Los resultados iniciales mostraron que el

57,1% de los niños estaban en el nivel "C". Tras 12 sesiones, el post test reveló que el 42,9% alcanzó un nivel "A" y el 57,1% un nivel "B" (proceso). La conclusión destaca que los juegos lúdicos contribuyeron al desarrollo de la sicomotricidad fina en estos niños. La investigación presenta un enfoque metodológico claro y ofrece resultados alentadores sobre la efectividad de los juegos lúdicos en el desarrollo motor infantil.

De acuerdo a estos resultados la autora puede afirmar que se muestran mejoras significativas en la sicomotricidad fina de los niños después de 12 sesiones de juego. Este estudio resalta la efectividad de los juegos lúdicos como herramienta para el desarrollo motor infantil y ofrece un enfoque metodológico sólido para futuras investigaciones en esta área.

En esta misma línea de pensamiento en Lambayeque Moran & Meléndez, (2023), desarrolló una investigación donde se propuso evaluar el impacto de un programa de actividades lúdicas en el aprendizaje de niños de 5 años en la I. E. N° 203 Pasitos De Jesús - Lambayeque. Utilizando un diseño cuasi experimental y una muestra no aleatoria de 15 niñas, se aplicaron pre y post tests con instrumentos como una ficha de observación y una Prueba de rendimiento en matemáticas. Los resultados muestran un incremento significativo en las capacidades matemáticas de cálculo y numeración tras la implementación del programa. Este hallazgo no solo beneficia a los docentes de la asignatura, sino que también contribuye a mejorar la autoestima y el gusto por la materia en los estudiantes. La investigación destaca por ofrecer insights valiosos para la práctica educativa, subrayando la efectividad de las actividades lúdicas en el aprendizaje matemático.

El autor consultado demuestra el valor de las actividades lúdicas en el desarrollo académico y emocional de los estudiantes. Este estudio ofrece valiosos aportes para la práctica educativa al resaltar la efectividad de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas.

En Cajabamba Fernández, (2023), llevó a cabo una investigación que se centró en explorar la relación entre juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba en 2021.

Con un enfoque cuantitativo descriptivo correlacional, se seleccionó una muestra de 20 estudiantes de una población total de 82 mediante muestreo no probabilístico. La observación y una lista de cotejo validada por el investigador fueron los instrumentos utilizados. Los resultados, analizados con el estadístico Rho de Spearman, revelaron una correlación alta de $r=0,81$ entre las variables. Se concluyó que existe una relación significativa ($r=0,769$, $r=0,633$, $r=0,723$) entre los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas en los niños de la institución mencionada.

Todo este análisis lleva a poder afirmar que existe una positiva entre los juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 5 años, aportando valiosa evidencia para la educación en dicho contexto.

En Huacho- Perú Chuqui, (2022), investigó sobre la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades, motivación y valores en el ámbito educativo. El estudio se centra en la influencia de estas actividades en el desarrollo social de estudiantes de la I.E.E. N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima" en Huacho durante el año escolar 2021. Se utiliza una lista de cotejo con 20 ítems para evaluar diversas dimensiones, como la lúdica como instrumento de enseñanza, expresión cultural, herramienta o juego, y actitud ante la vida. Los resultados revelan una influencia significativa de las actividades lúdicas en el desarrollo social, mejorando habilidades expresivas, comunicativas, emocionales y físicas, así como fortaleciendo las relaciones sociales a través de interacciones y experiencias compartidas. En conjunto, la propuesta subraya la efectividad del juego como una herramienta integral para enriquecer la educación y promover el desarrollo completo de los estudiantes.

En este estudio los resultados de las dimensiones evidencian el impacto positivo de estas actividades en habilidades expresivas, comunicativas, emocionales y físicas, así como en el fortalecimiento de las relaciones sociales. Este enfoque enfatiza el valor del juego como una herramienta pedagógica efectiva para enriquecer la educación y fomentar el desarrollo completo de los estudiantes.

Mientras que las **bases teóricas** para esta investigación se reconocen a partir de entender que la aplicación de juegos lúdicos en el aprendizaje de niños de tres a cinco años se apoya en varias teorías pedagógicas y del desarrollo. Algunas de las teorías más relevantes incluyen:

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget: Propuesta por Jean Piaget, esta teoría destaca las etapas del desarrollo cognitivo de los niños. Los juegos lúdicos son fundamentales para esta teoría, se enfatiza en la importancia del juego simbólico y la manipulación de objetos en el aprendizaje y desarrollo cognitivo.

La Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget citado por Vergara, (2023), autor que reconoce que es una de las teorías más influyentes en el campo de la psicología del desarrollo. Piaget propuso que el desarrollo cognitivo ocurre en etapas secuenciales y que los niños construyen activamente su comprensión del mundo a través de la interacción con su entorno. A continuación, se resumen los principales aspectos de la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget, así como algunas de las similitudes y diferencias con otras teorías:

Este investigador coincide con los principios claves de la Teoría de Desarrollo Cognitivo de Piaget, en los cuales se nombran:

Etapas del desarrollo:

Sensoriomotora (0-2 años): Los niños exploran el mundo a través de los sentidos y acciones motoras.

Preoperacional (2-7 años): Desarrollo del lenguaje y uso de símbolos, pero aún carecen de razonamiento lógico.

Operaciones concretas (7-11 años): Desarrollo de la capacidad para el pensamiento lógico, pero limitado a situaciones concretas.

Operaciones formales (11 años en adelante): Desarrollo del pensamiento abstracto y la capacidad para razonar sobre hipótesis.

Asimilación y acomodación: Los niños asimilan nueva información en sus esquemas existentes y ajustan sus esquemas en función de nueva información (acomodación).

Egocentrismo: Los niños tienden a ver el mundo desde su propio punto de vista en las etapas tempranas del desarrollo. (Vergara, 2023)

La sistematización realizada por la investigadora la lleva a reconocer la coincidencias con otras teorías entre las que se encuentran:

Jerome Bruner (Teoría del Constructivismo): Coinciden en la importancia del papel activo del niño en la construcción de su conocimiento. (Saborio, 2019)

Lev Vygotsky (Teoría Sociohistórica): Coincide en la idea de que el aprendizaje y el desarrollo cognitivo están influenciados por la interacción social y cultural. (Regader, 2024)

Es importante señalar que, aunque estas teorías comparten algunas similitudes, también existen críticas y debates en el campo de la psicología del desarrollo, y las teorías no siempre son mutuamente excluyentes. La comprensión del desarrollo cognitivo sigue siendo un área compleja y en evolución en la psicología.

Para el desarrollo de actividades Lúdica de acuerdo al criterio de la investigadora se debe tomar en cuenta la Teoría del Aprendizaje Socioemocional de Erikson citado por Delgado, (2021), esta teoría se centra en las etapas del desarrollo psicosocial. Los juegos lúdicos proporcionan oportunidades para que los niños desarrollen habilidades sociales y emocionales al interactuar con otros niños y adultos. La teoría de Erikson mantiene su relevancia en la actualidad, brindando a los educadores valiosas pautas para abordar las necesidades emocionales de los niños en diversos aspectos dentro del ámbito de las teorías del desarrollo infantil. Además de eso, ofrece una guía sobre las áreas prioritarias para enfocarse en el desarrollo infantil y cómo estas influyen el crecimiento general del niño. (Delgado, 2021)

Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Bruner citado por (Saborío, 2023), en ella se le da importancia al aprendizaje activo y el descubrimiento. Los juegos lúdicos fomentan la exploración y el descubrimiento, permitiendo a los niños aprender de manera autónoma y participativa, en ella se subraya la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje, destacando el valor del descubrimiento y la construcción de conocimiento por iniciativa propia. Bruner propone el concepto de "descubrimiento guiado", donde los educadores actúan como facilitadores, estructurando situaciones que permiten a los estudiantes descubrir conceptos por sí mismos con la ayuda de pistas y orientación.

En este enfoque, se hace hincapié en la organización significativa del conocimiento a través de la "estructura del conocimiento", proponiendo que la información se presente de manera coherente y relevante para el estudiante. La idea de una "espiral curricular" sugiere que los temas y conceptos se introduzcan en niveles crecientes de complejidad a medida que los estudiantes avanzan, promoviendo así una comprensión más profunda y una construcción gradual del conocimiento. (Saborio, 2023)

El Aprendizaje por descubrimiento aboga por la participación activa, donde los estudiantes se involucran directamente en la manipulación de materiales y en la resolución de problemas, estimulando tanto la cognición como la motricidad para mejorar la retención y comprensión del material. Bruner destaca la importancia de las representaciones mentales, alentando a los estudiantes a crear y utilizar imágenes mentales, símbolos y otras formas de representación para organizar y procesar información de manera más efectiva. (Saborio, 2023)

Esta teoría promueve un enfoque educativo que fomenta la iniciativa y la participación activa de los estudiantes, colocando el descubrimiento y la construcción personal de significado en el centro del proceso de aprendizaje. La guía del educador se convierte en un elemento crucial al proporcionar la estructura y las condiciones necesarias para que los estudiantes puedan descubrir y asimilar conocimiento de manera efectiva.

Teoría del Constructivismo de Vygotsky citado por Regader, (2024), en ella se promueve el aprendizaje como proceso social y cultural. Los juegos lúdicos son vistos como herramientas que facilitan la interacción social y el desarrollo del lenguaje, contribuyendo así al aprendizaje y desarrollo cognitivo, tienen un enfoque educativo que destaca la importancia de la interacción social y el papel fundamental de la cultura en el desarrollo cognitivo de los individuos. Vygotsky propone que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los individuos construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno y, especialmente, con otros individuos más experimentados.

Define que el aprendizaje no ocurre solo a nivel individual, sino que es un fenómeno social. Se introduce el concepto de la "zona de desarrollo próximo", que es la distancia entre lo que un estudiante puede hacer de forma independiente y lo que puede lograr con la ayuda de un compañero más experimentado o un facilitador. Esta zona representa el espacio donde el aprendizaje es más efectivo, ya que impulsa al estudiante más allá de sus habilidades actuales. (Regader, 2024)

El papel del lenguaje en el aprendizaje es otro aspecto crucial en la teoría de Vygotsky. Él sostiene que el lenguaje no solo es un medio de comunicación, sino también una herramienta cognitiva que influye en la forma en que pensamos. A través de la interacción verbal con otros, los individuos internalizan información y desarrollan habilidades cognitivas superiores. La instrucción es vista como un proceso colaborativo en el cual los educadores desempeñan un papel activo al guiar y apoyar a los estudiantes dentro de su zona de desarrollo próximo. La enseñanza se adapta al nivel de conocimiento y habilidades del estudiante, proporcionando desafíos que fomenten el avance gradual. (Monteza, 2021)

Se enfatiza la interacción social, la influencia del entorno cultural y el papel clave del lenguaje en la construcción activa del conocimiento. Proporciona un marco que destaca la colaboración entre aprendices y facilitadores para maximizar el potencial de aprendizaje en la "zona de desarrollo próximo". (Regader, 2024)

Estas teorías respaldan la idea de que los juegos lúdicos no solo son entretenidos, sino que también desempeñan un papel crucial en el proceso educativo y en el desarrollo integral de los niños de tres a cinco años.

No obstante, hay diferencias con teorías como la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura, en la cual se destaca la importancia de la observación y el modelado en el aprendizaje, mientras que Piaget se centra más en la construcción activa del conocimiento por parte del niño. (De La Torre, 2023)

Otra de las teorías con las que se diferencia es la Teoría del Desarrollo Moral de Lawrence Kohlberg, la cual se centra en el desarrollo moral, mientras que Piaget integró los aspectos morales en su teoría cognitiva. (Mamáeva, 2020)

La diferencia existente con la Teoría Psicodinámica de Sigmund Freud, está dada en las diferencias que surgen en la explicación del desarrollo, ya que Freud se enfoca en aspectos psicosexuales y el inconsciente, mientras que Piaget se centra en el desarrollo cognitivo y la construcción activa del conocimiento. (Porta, 2023)

Los juegos lúdicos, también conocidos simplemente como juegos, son actividades recreativas que tienen como objetivo principal el entretenimiento y la diversión. Estos juegos pueden abarcar una amplia variedad de formas, desde juegos de mesa y deportes hasta actividades más informales y creativas. Su característica fundamental es la participación activa y voluntaria de los individuos con el fin de disfrutar y, en muchos casos, aprender de manera informal. (Martínez, 2020)

Numerosos autores han abordado el tema de los juegos lúdicos y su importancia en diferentes ámbitos. Algunos de ellos como los definen como:

Huizinga, (2019) en su obra "Homo Ludens" (1938), explora la naturaleza del juego en la cultura humana. Sostiene que el juego es una actividad fundamental que precede y subyace a la cultura y la sociedad, definiendo al ser humano como "homo ludens" (el hombre que juega).

Vygotsky citado por Ledesma (2014) destaca la importancia de los juegos en el aprendizaje infantil. Él sugiere que los juegos son una forma crucial de actividad lúdica que contribuye al desarrollo cognitivo y social de los niños, proporcionando oportunidades para la resolución de problemas y la interacción social.

Según Vizconde (2018) Piaget abordó el juego en el contexto del desarrollo infantil. Él observó que los juegos son una forma en la que los niños exploran y comprenden el mundo que los rodea, desarrollando habilidades cognitivas y sociales a través de la manipulación de objetos y la interacción con otros niños.

Estos autores han contribuido significativamente a la comprensión de los juegos lúdicos desde diversas perspectivas, ya sea desde el punto de vista antropológico, psicológico o filosófico. Sus ideas han influido en cómo entendemos el juego como una actividad esencial en la vida humana y en diferentes contextos sociales y educativos. Los estudios sobre juegos lúdicos pueden variar en enfoque y perspectiva, desde aquellos que se centran en el juego como herramienta educativa hasta investigaciones en la industria del juego y la gamificación. Los avances en tecnología también han influido en la forma en que se concibe y se experimenta con los juegos. (Satalaya, 2023)

La relación entre la variable "Juegos Lúdicos" y sus subcategorías se evidencia en cómo cada una de estas subcategorías representa aspectos específicos y características clave de los juegos lúdicos. (Caballero, 2021)

La "Participación Activa" de acuerdo al criterio de Chicaiza & Ortega, (2024) los juegos lúdicos implican la involucración activa de los participantes. Esta característica resalta la naturaleza interactiva y dinámica de los juegos, donde los participantes están directamente comprometidos en la actividad, contribuyendo a la esencia lúdica.

De esta misma manera Chuqui, (2022) manifiesta que otro aspecto a tomar en cuenta es la cooperación es resaltada en la definición como una dimensión lúdica que va más allá del mero entretenimiento. La subcategoría "Cooperación y Desarrollo Social" refuerza esta idea al sugerir que los juegos lúdicos pueden tener

beneficios sociales, fomentando la colaboración y contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales entre los participantes.

La creatividad y la imaginación son aspectos clave mencionados en la definición de juegos lúdicos. Chicaiza & Ortega, (2024) refieren que la imaginación y la creatividad reflejan cómo estos juegos permiten a los participantes explorar su creatividad y ejercitar la imaginación, elementos fundamentales para la diversión y la espontaneidad asociadas con la esencia lúdica.

La definición sugiere que los juegos lúdicos no solo buscan el entretenimiento, sino que también pueden tener beneficios cognitivos y emocionales. Para Rabasco y otros, (2023) la subcategoría beneficios cognitivos y emocionales indican que la participación en juegos lúdicos puede contribuir al desarrollo cognitivo y emocional de los participantes.

La autora considera que estas subcategorías refuerzan y amplían la comprensión de la variable "Juegos Lúdicos", proporcionando dimensiones específicas que ilustran cómo la participación activa, la cooperación, la imaginación y la creatividad, así como los beneficios cognitivos y emocionales, forman parte integral de la experiencia lúdica.

Así mismo afirma que la relación entre la variable "Aprendizaje de los niños de tres a cinco años" y sus subcategorías se evidencia en cómo cada una de estas subcategorías representa aspectos específicos y esenciales del proceso de aprendizaje durante esta etapa del desarrollo infantil. Veamos cómo se relaciona cada subcategoría con la definición de aprendizaje de niños de tres a cinco años:

Chávez, (2023) expresó que la subcategoría "Desarrollo Cognitivo" está alineada con la definición al resaltar la adquisición de conocimientos y habilidades cognitivas durante el proceso de aprendizaje. En esta etapa, los niños desarrollan su capacidad para comprender conceptos básicos, resolver problemas y mejorar su memoria y atención.

En esta misma línea Castro, (2023) destaca que el crecimiento emocional y social durante la etapa de tres a cinco años. La subcategoría "Habilidades Sociales

y Emocionales" refuerza la importancia de adquirir habilidades interpersonales y emocionales durante el proceso de aprendizaje, lo cual es fundamental para la interacción efectiva con el entorno.

Beltrán, (2023) manifiesta que el "Desarrollo del Lenguaje" se alinea directamente con la definición, destacando que el aprendizaje en esta etapa incluye el desarrollo del lenguaje. Los niños adquieren habilidades verbales y no verbales que son esenciales para la comunicación y la participación en experiencias educativas y sociales.

La adquisición de habilidades motoras gruesas y finas es mencionada por Antúnez, (2021) el cual subraya la importancia del desarrollo físico y motor durante la primera etapa, en cuanto a la subcategoría "Exploración y Descubrimiento" Chicaiza & Ortega, (2024) manifiesta que el aprendizaje en niños de tres a cinco años implica activamente explorar el entorno y descubrir nuevas experiencias, lo que contribuye al desarrollo cognitivo y a la comprensión del mundo circundante.

En conjunto, estas subcategorías complementan y amplían la definición del aprendizaje de niños de tres a cinco años, proporcionando dimensiones específicas que ilustran cómo el desarrollo cognitivo, las habilidades sociales y emocionales, el desarrollo del lenguaje, las habilidades motoras, y la exploración y descubrimiento están interrelacionados durante esta etapa crucial del desarrollo infantil.

III.-METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

Es un estudio de investigación básico, el cual se utilizará para para la adquisición de conocimientos teóricos y la comprensión fundamental de los fenómenos sin aplicaciones prácticas inmediatas. Se centra en la expansión y el avance del conocimiento, de acuerdo al criterio del investigador (Castro, 2023)

3.2. Diseño de investigación

Se elegirá un diseño de investigación fenomenológico ya que se describirá y se recolectará información para entender el objeto de estudio desde el punto de vista de cada sujeto. Espriella, (2021); el enfoque que se utilizará un enfoque cualitativo basado en la teoría fundamentada, ya que se considera el enfoque más adecuado para abordar las respuestas a las preguntas que se realizarán las cuales se ajustarán a las experiencias de los participantes. El propósito será construir significados que vayan más allá de las vivencias compartidas. Este enfoque se revela como pertinente cuando se busca analizar las interpretaciones que las personas hacen de dicha realidad. (Castro, 2023)

3.3. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

Tabla 1

Matriz de categorización

Categoría	Definición Operacional	Subcategoría
Juegos lúdicos	Actividades diseñadas principalmente para el entretenimiento y la diversión, la esencia lúdica de estos juegos radica en su capacidad para ofrecer disfrute, creatividad y espontaneidad, promoviendo así la relajación y el gozo de quienes participan en ellos, abarcan una amplia variedad de formas y formatos, desde actividades al aire libre hasta juegos de mesa, videojuegos, y cualquier otra modalidad. La dimensión lúdica no solo busca el entretenimiento, sino que también puede tener	<ul style="list-style-type: none">• Participación Activa.• Cooperación y Desarrollo Social.• Imaginación y Creatividad.• Beneficios Cognitivos y Emocionales.

beneficios sociales, cognitivos y emocionales al fomentar la cooperación, la imaginación, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades sociales y motoras.

Aprendizaje de los niños de tres a cinco años	Proceso mediante el cual los niños en este rango de edad adquieren conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas a través de la interacción con su entorno y la participación en diversas experiencias educativas y sociales. Esta etapa del desarrollo infantil es crucial y se caracteriza por un rápido crecimiento cognitivo, emocional, social y motor.	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo Cognitivo.• Habilidades Sociales y Emocionales.• Desarrollo del Lenguaje.• Habilidades Motoras.• Exploración y Descubrimiento
---	--	--

Nota. Elaboración propia

Tabla 2*Matriz de consistencia*

Aspectos	
Título del trabajo de investigación	Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E. Nro. 368. TUNTUS
Problema general	¿Cómo los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I. Nro. 368 TUNTUS?
Objetivo general	Valorar la influencia de los Juegos Lúdicos en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I. Nro. 368. TUNTUS
Objetivos específicos	Identificar las problemáticas para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I. Nro. 368. TUNTUS Establecer efectividad de los Juegos Lúdicos para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I. Nro. 368. TUNTUS Identificar las características que deben tener los Juegos Lúdicos para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I. Nro. 368. TUNTUS.
Diseño de estudio	Es un estudio de investigación básico con enfoque cualitativo, el cual se utilizó para la adquisición de conocimientos teóricos y la comprensión fundamental de los fenómenos sin aplicaciones prácticas inmediatas
Escenario y participantes	En el Departamento de Amazonas, específicamente en la provincia de Bagua, en el distrito de Imaza, y más precisamente en la comunidad nativa de Tuntus. Además, el enfoque de la investigación se centra en la Institución Educativa Inicial (I.E.I) Nro. 368
Categorías	Juegos lúdicos Aprendizaje de los niños de tres a cinco años

Nota. Elaboración propia

3.4. Escenario de estudio

El lugar de la investigación se sitúa en el Departamento de Amazonas, específicamente en la provincia de Bagua, en el distrito de Imaza, y más precisamente en la comunidad nativa de Tuntus. Además, el enfoque de la investigación se centra en la Institución Educativa Inicial (I.E.I) Nro. 368 en esa comunidad. Por lo que a partir del contexto se puede obtener información valiosa sobre las experiencias educativas y el desarrollo de los niños en una comunidad nativa de la región amazónica, teniendo en cuenta factores culturales, sociales y geográficos únicos. De acuerdo al criterio del investigador Guerrero, (2018), el cual afirma que el escenario de estudio es el contexto dónde se estudia el fenómeno en cuestión.

3.5. Participantes.

Coincidiendo con el criterio de Mucha, (2021), cuando defiende que los participantes en una investigación son aquellos que cumplen con un criterio de selección, de ahí que los participantes en este trabajo de investigación fueron cinco profesionales que imparten clases en las Instituciones Educativas en el distrito de Imaza y en la comunidad nativa de Tuntus

Tabla 3

Participantes

Nombres y Apellidos	Profesión	Lugar
1. Lucila Yagkug Sejekam	Docente	Comunidad Nativa de Tuntus
2. Erika Samekash Pakun	Docente	Comunidad Nativa de Tuntus
3. Paola Anjis Juwag	Docente	Comunidad Nativa de Tuntus
4. Lucelina Piitug Pijushkun	Docente	Comunidad Nativa de Tuntus
5. Pablo Anjis Juwag	Docente	Comunidad Nativa de Tuntus
6. Adolfo Buya Tupica	Docente	Comunidad Nativa de Tuntus

Nota. Elaboración propia

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La sistematización que se realizará permitirá analizar valorativamente las categorías y subcategorías. Por otra parte, se utilizará como técnica la entrevista y como instrumento la guía de entrevista se cuerdo al criterio de Sánchez (2022), la cual se le aplicará a profesionales que se desempeñan en este contexto y tienen experiencia, lo que brindará la posibilidad de corroborar los supuestos teóricos analizados.

3.7. Procedimiento de recolección de datos e informaciones

En la investigación se trabajará la entrevista según Sánchez (2022), el cual afirma que la entrevista es una conversación que se sostiene por la destreza en la realización de las preguntas y por supuesto la habilidad de escuchar. (Ver anexo 2)

Además, se aplicará el Análisis Documental para la revisión de artículos científicos, tesis entre otros, los cuales se interpretarán y analizará la información recolectada, de acuerdo al criterio de Peña (2022).

3.8. Instrumentos de recolección de datos

Para Alegre (2022), los instrumentos sirven para medir el comportamiento, los atributos que se necesitan en la investigación para resolver las problemáticas a resolver por medio de la ciencia.

Por otro lado, de acuerdo al criterio de Emadwiandr (2013), cuando afirma que la guía de entrevista permite organizar los temas objeto de estudio en la investigación. En la presenta investigación la guía de preguntas se elaborará de acurdo a los objetivos propuestos en la investigación.

3.9. Rigor científico

Para el desarrollo de la investigación se asumió un enfoque cualitativo, según el criterio de Vasconcelo y Heitman (2021), los cuales defienden que para evaluar la calidad del proceso investigativo se utilizan los criterios de credibilidad, la auditabilidad y la transferibilidad.

La credibilidad se logra mediante la aplicación de métodos rigurosos para recopilar y analizar datos, se enfatiza la reflexividad del investigador, reconociendo sus propios sesgos y prejuicios y tomando medidas para minimizar su influencia en la interpretación de los datos; la auditabilidad se demuestra a través de un registro detallado de todo el proceso de investigación. Se documentan claramente las decisiones tomadas en cada etapa, desde la selección de participantes hasta la interpretación de los hallazgos. La transparencia en el proceso metodológico permite a otros investigadores seguir los pasos y llegar a conclusiones similares, asegurando la coherencia y la confiabilidad del estudio; la transferibilidad se demuestra al proporcionar una descripción detallada del contexto de la investigación y de los participantes. Se destaca la relevancia y la aplicabilidad de los hallazgos a contextos similares, se demuestra al contextualizar y describir minuciosamente el estudio para que otros puedan evaluar su aplicabilidad en entornos similares.

3.10. Aspectos éticos

Aseguro que este informe de investigación posee la autenticidad correspondiente y se ha mantenido la integridad de la propiedad intelectual. En la citación de fuentes, se ha seguido correctamente el estilo APA, garantizando así la originalidad del trabajo al respetar los derechos de autor en cada cita. De igual manera, durante la elaboración del informe, se ha observado el respeto por los derechos de autor al citar adecuadamente los fragmentos obtenidos de libros relacionados con el tema de investigación.

IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 Siguiendo el enfoque de Bonet (2023), los hallazgos ofrecen una base empírica sobre el tema bajo investigación, permitiendo la confirmación o refutación de hipótesis, y fomentando la generación de nuevo conocimiento en el campo de estudio. Es esencial que los resultados se presenten de manera clara y objetiva, respaldados por métodos adecuados y análisis rigurosos, facilitando su comprensión e implementación por parte de otros investigadores, profesionales y la comunidad en general.

4.2 De acuerdo con la metodología propuesta por Bonet (2023), al describir los resultados de las entrevistas, se lleva a cabo una transcripción sistemática y organizada de las respuestas de los participantes, con el fin de identificar temas clave y patrones emergentes. Se seleccionan citas pertinentes para respaldar los hallazgos y se brinda contexto sobre los entrevistados. Los datos se someten a un análisis exhaustivo para extraer significado, y se contrastan con la literatura existente para enriquecer el análisis, proporcionando así una comprensión clara y concisa de las percepciones y experiencias de los participantes.

Tabla 4.

Descripción de los resultados de la técnica de la entrevista de las preguntas del objetivo general

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
OG. El objetivo general: Valorar la influencia de los Juegos Lúdicos en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS		
<p>1. ¿Cómo perciben los docentes la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo y aprendizaje de los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS?</p>	<p>Yagkug, (2024): Considera que los juegos lúdicos tienen un impacto significativo en el desarrollo y aprendizaje de los niños de tres a cinco años. Lo ven como una herramienta efectiva para fomentar habilidades sociales, cognitivas y motoras en los niños, además de promover un ambiente de aprendizaje divertido y estimulante.</p> <p>Samekash, (2024): Consideran que estos juegos no solo son divertidos, sino que también son fundamentales para el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y la cooperación entre pares.</p> <p>Anjis, (2024): Ve los juegos lúdicos como una forma efectiva de estimular el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, creando un entorno propicio para el aprendizaje activo y significativo.</p> <p>Piitug, (2024): Plantean que estos juegos proporcionan oportunidades para explorar, experimentar y aprender de manera activa, contribuyendo así al desarrollo de habilidades importantes en esta etapa crucial.</p> <p>Juwag, (2024): Afirma que son una forma efectiva de fomentar la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas, mientras se promueve un ambiente de aprendizaje divertido y participativo.</p> <p>Buya, (2024): Alega que los juegos lúdicos son una forma natural y efectiva de enseñar conceptos y habilidades importantes, al mismo tiempo que fomentan la diversión y el disfrute en el aula.</p>	<p>Reconocen la influencia positiva de los juegos lúdicos en el desarrollo y aprendizaje de los niños de tres a cinco años. Aplican activamente estos juegos en su práctica docente, utilizando ejemplos concretos para enseñar una</p>

<p>2. ¿Aplica usted los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje, puede poner ejemplos; cómo creen que estos influyen en el proceso de aprendizaje en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS?</p>	<p>Yagkug, (2024): Si utilizo juegos de clasificación con bloques de colores para enseñar conceptos básicos de matemáticas y colores. Creo que estos juegos fomentan la participación activa de los niños y les ayudan a internalizar conceptos de una manera divertida y memorable."</p> <p>Samekash Pakun (2024): Si utilizo juegos lúdicos como rompecabezas y juegos de memoria para enseñar habilidades cognitivas y de resolución de problemas. Estos juegos no solo mantienen a los niños comprometidos, sino que también les permiten practicar habilidades importantes de manera práctica y entretenida, lo que creo que influye positivamente en su proceso de aprendizaje.</p> <p>Anjis, (2024): En las clases utilizo juegos de roles para enseñar habilidades sociales y de comunicación, como jugar a ser maestros y alumnos, lo que permite que los niños experimenten situaciones de la vida real de una manera segura y divertida, lo que contribuye significativamente a su desarrollo social y emocional.</p> <p>Piitug,(2024): Si aplico juegos lúdicos como el juego de la silla musical para enseñar conceptos de ritmo y coordinación motora. Considero que estos juegos no solo hacen que el aprendizaje sea más accesible y divertido, sino que también permiten a los niños explorar y experimentar con diferentes habilidades mientras se divierten.</p> <p>Juwag, (2024): Dentro de las clases empleo juegos de construcción con bloques para enseñar conceptos de geometría y física. Creo firmemente que estos juegos fomentan la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico en los niños, lo que contribuye positivamente a su proceso de aprendizaje.</p> <p>Buya, (2024): Si empleo juegos de dramatización donde los niños representan diferentes roles y situaciones. Creo que estos juegos no solo hacen que el aprendizaje sea más dinámico, sino que también ayudan a los niños a desarrollar su imaginación y expresión verbal.</p>	<p>variedad de habilidades y conceptos. Consideran que los juegos lúdicos fomentan la participación activa de los niños y crean un ambiente de aprendizaje estimulante. Esta práctica contribuye al desarrollo integral de los niños, tanto en términos académicos como sociales y emocionales.</p>
---	--	---

Nota. Resultados de la entrevista

Tabla 5.

Descripción de los resultados de la técnica de la entrevista de las preguntas del objetivo específico 1

Nota. Resultados de la entrevista

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
OE. 1. Identificar las problemáticas para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS.		
<p>3. ¿Cuáles son las principales barreras o desafíos que enfrentan los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS, que podrían estar afectando su proceso de aprendizaje según su experiencia como educador?</p>	<p>Yagkug, (2024): Desde mi experiencia he observado que una de las principales barreras para los niños de tres a cinco años es la falta de acceso a recursos educativos adecuados.</p> <p>Samekash, (2024): Entre estas barreras se encuentra la diversidad de habilidades y necesidades en el aula. Algunos niños pueden necesitar apoyo adicional debido a diferencias en el desarrollo, lo que puede afectar el ritmo de aprendizaje para todos.</p> <p>Anjis, (2024): La falta de atención individualizada es una barrera importante para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años. Debido a las limitaciones de tiempo y recursos, puede ser difícil para los maestros brindar la atención personalizada que algunos niños necesitan para prosperar académicamente.</p> <p>Piitug, (2024): La falta de acceso a atención médica y servicios de salud adecuados. Problemas de salud no tratados pueden afectar negativamente su capacidad para participar y aprender en el aula.</p>	<p>Estos desafíos incluyen la falta de acceso a recursos educativos adecuados, la diversidad de habilidades y necesidades en el aula, la falta de atención individualizada, la falta de atención médica y servicios de salud adecuados, barreras socioeconómicas y la falta de apoyo familiar. Estas barreras pueden</p>

<p>4. ¿Qué señales o indicadores han observado que podrían indicar problemáticas específicas en el aprendizaje de los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS?</p>	<p>Juwag, (2024): He observado que muchos niños enfrentan barreras socioeconómicas que afectan su proceso de aprendizaje. La inseguridad alimentaria, la falta de vivienda adecuada y otras necesidades básicas no satisfechas pueden distraer a los niños y dificultar su concentración en el aula.</p> <p>Buya, (2024): Uno de los desafíos que enfrentan los niños de tres a cinco años es la falta de apoyo familiar. Muchos niños provienen de entornos donde no hay una participación activa de los padres en su educación, lo que puede afectar negativamente su motivación y compromiso con el aprendizaje.</p> <p>Yagkug, (2024): He observado que algunos indicadores de posibles problemáticas en el aprendizaje de los niños de tres a cinco años incluyen la falta de interés en participar en actividades educativas, dificultades para seguir instrucciones simples y la falta de progreso en el desarrollo del lenguaje.</p> <p>Samekash, (2024): La falta de atención durante las actividades de clase, comportamiento disruptivo o agresivo, y la incapacidad para mantener el ritmo con el resto del grupo en términos de habilidades cognitivas o motoras.</p> <p>Anjis,(2024): Entre los indicadores se encuentran las dificultades para interactuar socialmente con sus compañeros, resistencia o aversión a participar en actividades grupales y una falta de progreso en habilidades básicas como la lectura o la escritura.</p> <p>Piitug, (2024): Falta de atención sostenida durante las actividades educativas, dificultades para mantener la concentración en una tarea</p>	<p>tener un impacto significativo en el progreso académico y el bienestar general de los niños en la institución educativa.</p> <p>Entre estas señales se incluyen la falta de interés en participar en actividades educativas, dificultades para seguir instrucciones simples, falta de atención durante las actividades de clase, comportamiento disruptivo o agresivo, resistencia o aversión a participar en actividades grupales, dificultades para interactuar socialmente, problemas de atención sostenida, y falta de progreso en habilidades básicas como la lectura o la</p>
--	--	--

<p>5. ¿Cómo influyen en el desarrollo académico y social de los niños?</p>	<p>durante períodos de tiempo prolongados, y una expresión de frustración o desmotivación frente a los desafíos académicos.</p> <p>Juwag, (2024): En mi criterio presentan dificultades para seguir instrucciones verbales simples, comportamiento hiperactivo o impulsivo, y una falta de interés en participar en actividades de aprendizaje estructuradas.</p> <p>Buya, (2024): Pienso que presentan dificultades para identificar letras o números básicos, y una resistencia a participar en actividades de lectura o escritura."</p> <p>Yagkug, (2024): Desde mi experiencia, tanto el desarrollo académico como el social de los niños se ven influenciados positivamente por una variedad de factores, como la interacción con sus compañeros, el apoyo de los maestros y el acceso a recursos educativos adecuados. Estos elementos contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje estimulante y enriquecedor que promueve el crecimiento tanto académico como social.</p> <p>Samekash, (2024): En mi opinión, el desarrollo académico y social de los niños está estrechamente relacionado con su capacidad para interactuar y colaborar con otros en un entorno de aprendizaje. La participación en actividades grupales y el fomento de habilidades sociales como la comunicación y el trabajo en equipo son cruciales para su éxito tanto en el ámbito académico como en el social.</p> <p>Anjis, (2024): Desde mi perspectiva, el desarrollo académico y social de los niños están intrínsecamente entrelazados. Un entorno de aprendizaje que fomenta la colaboración, el respeto mutuo y la autoexpresión proporciona a</p>	<p>escritura. Estas señales pueden ser indicativas de posibles desafíos que afectan el proceso de aprendizaje de los niños en la institución educativa.</p> <p>La interacción con compañeros y maestros, la colaboración en actividades grupales, el acceso a recursos educativos adecuados, así como un ambiente de aprendizaje estimulante y enriquecedor son factores que influyen positivamente en el desarrollo tanto</p>
--	--	--

	<p>los niños las herramientas necesarias para tener éxito tanto en el ámbito académico como en el social.</p> <p>Piitug, (2024): Basándome en mi experiencia, el desarrollo académico y social de los niños se ven influenciados por factores como la calidad de la enseñanza, la diversidad de experiencias educativas y el apoyo emocional y psicológico que reciben. Un enfoque holístico que aborde tanto las necesidades académicas como las sociales es fundamental para su crecimiento integral.</p> <p>Juwag, (2024): Considero que el desarrollo académico y social de los niños se nutre de experiencias significativas tanto dentro como fuera del aula. La interacción con sus compañeros, el estímulo de la curiosidad y la exploración, y el apoyo emocional de los maestros son aspectos fundamentales que moldean su desarrollo en ambas áreas.</p> <p>Buya,(2024): Desde mi experiencia como educador, el desarrollo académico y social de los niños se ven influenciados por su capacidad para establecer relaciones positivas con sus compañeros y maestros, así como por su acceso a oportunidades de aprendizaje estimulantes y relevantes. Un entorno de aprendizaje que promueva la colaboración, la creatividad y la autoconfianza es clave para su crecimiento integral.</p>	<p>académico como social de los niños. Asimismo, se destaca la importancia de abordar las necesidades emocionales y psicológicas de los niños para un crecimiento integral en ambas áreas. Estas respuestas reflejan la comprensión de los educadores sobre la interconexión entre el desarrollo académico y social de los niños en la institución educativa.</p>
--	--	---

Fuente. Elaboración propia

Tabla 6.

Descripción de los resultados de la técnica de la entrevista de las preguntas del objetivo específico 2

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
OE 2. Establecer efectividad de los Juegos Lúdicos para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS.		
<p>6. ¿Cuál es la efectividad de la utilización de los Juegos Lúdicos en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS?</p>	<p>Yagkug, (2024): La efectividad de los juegos lúdicos es innegable en mi experiencia. Estos juegos no solo hacen que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y entretenido, sino que también facilitan la comprensión de conceptos difíciles a través de la experimentación y el juego activo.</p> <p>Samekash, (2024): Puedo afirmar que los juegos lúdicos son altamente efectivos en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años. Estos juegos promueven la participación activa, la creatividad y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales de manera natural y divertida.</p> <p>Anjis, (2024): es una realidad que la combinación de diversión y aprendizaje activo en estos juegos estimula el interés de los niños, promueve la retención de información y fortalece su desarrollo cognitivo y social de manera significativa.</p> <p>Piitug, (2024): Afirmó que la utilización de juegos lúdicos ha sido altamente efectiva en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años. Estos juegos no solo facilitan la comprensión de conceptos abstractos, sino que también fomentan la cooperación, la creatividad y la resolución de problemas.</p> <p>Juwag, (2024): Desde mi perspectiva estos juegos proporcionan un entorno de aprendizaje seguro y estimulante donde los niños pueden</p>	<p>Los educadores resaltan cómo estos juegos no solo hacen que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y divertido, sino que también facilitan la comprensión de conceptos difíciles, promueven la participación activa, la creatividad, la cooperación y el desarrollo integral de habilidades cognitivas, sociales y motoras de los niños. Además, destacan cómo los juegos lúdicos crean un ambiente seguro y estimulante que favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños en la institución educativa. En resumen, las respuestas reflejan una alta valoración de la efectividad de los juegos</p>

<p>7. ¿Se han observado mejoras significativas en el rendimiento académico de los niños que participan en actividades basadas en Juegos Lúdicos?</p>	<p>explorar, experimentar y desarrollar habilidades esenciales de manera activa y divertida.</p> <p>Buya, (2024): Estos juegos no solo ayudan a consolidar conceptos académicos, sino que también promueven habilidades sociales, emocionales y motoras de manera integral y equilibrada.</p> <p>Yagkug, (2024): He observado mejoras significativas en el rendimiento académico de los niños que participan en actividades basadas en juegos lúdicos. Estas actividades no solo aumentan su motivación y compromiso con el aprendizaje, sino que también fortalecen su comprensión de los conceptos académicos.</p> <p>Samekash, (2024): En mi práctica como educador he notado mejoras notables en el rendimiento académico de los niños que participan en actividades basadas en juegos lúdicos. Estas actividades les brindan una oportunidad única para aplicar lo que han aprendido de manera práctica y significativa, lo que se refleja en sus logros académicos.</p> <p>Anjis, (2024): Puedo afirmar que los niños que participan en actividades basadas en juegos lúdicos muestran mejoras significativas en su rendimiento académico. Estas actividades les permiten aprender de manera más efectiva al combinar la diversión con el proceso de aprendizaje, lo que se traduce en un mejor desempeño en el aula.</p> <p>Piitug, (2024): Las actividades basadas en juegos lúdicos tienen un impacto positivo en el rendimiento académico de los niños. Estas actividades estimulan su curiosidad, promueven la participación activa y refuerzan el aprendizaje de manera significativa, lo que se refleja en mejoras en sus resultados académicos.</p>	<p>lúdicos como una herramienta pedagógica valiosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS.</p> <p>Los juegos lúdicos no solo son efectivos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, sino que también fortalecen la comprensión de conceptos académicos y promueven la participación activa y la colaboración en el aula. Las respuestas reflejan un consenso generalizado entre los educadores sobre el impacto positivo de los juegos lúdicos en el rendimiento académico de los niños, lo que sugiere una práctica pedagógica efectiva y bien fundamentada en la institución educativa. Esto respalda la idea de que</p>
--	--	---

	<p>Juwag, (2024): Estas actividades no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, sino que también fortalecen su comprensión de los conceptos y habilidades académicas, lo que se refleja en un progreso significativo en el aula.</p> <p>Buya, (2024): Las actividades basadas en juegos lúdicos han llevado a mejoras notables en el rendimiento académico de los niños. Estas actividades fomentan la participación activa, la colaboración y el pensamiento crítico, lo que les ayuda a alcanzar sus objetivos educativos de manera más efectiva y satisfactoria.</p>	<p>integrar juegos lúdicos en el proceso de enseñanza puede ser una estrategia valiosa para mejorar el aprendizaje y el rendimiento de los niños en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS.</p>
--	---	--

Nota. Resultados de la entrevista

Tabla 7.

Descripción de los resultados de la técnica de la entrevista de las preguntas del objetivo específico 3

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
OE.3. Identificar las características que deben tener los Juegos Lúdicos para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS.		
8. ¿Cuáles considera usted que son las características esenciales que deben tener los Juegos Lúdicos para ser	<p>Yagkug, (2024): Considero que las características esenciales de los juegos lúdicos para ser efectivos en el aprendizaje de los niños de tres a cinco años, incluyen la capacidad de fomentar la participación activa, promover la exploración y el descubrimiento, y adaptarse a las necesidades individuales de cada niño.</p> <p>Samekash, (2024): En mi opinión, los juegos lúdicos son efectivos en el aprendizaje de los niños de tres a cinco años deben ser estimulantes, interactivos y desafiantes. Deben ofrecer oportunidades para el juego cooperativo, el desarrollo de habilidades</p>	<p>Las características identificadas incluyen la capacidad de fomentar la participación activa, promover la exploración y el descubrimiento, ser inclusivos y diversificados, estimulantes y desafiantes, seguros y centrados en el niño, simples y</p>

<p>efectivos en el aprendizaje de los niños de tres a cinco años en la I.E. I Nro. 368, TUNTUS?</p> <p>9. ¿Existen preferencias o particularidades específicas que los niños muestran hacia</p>	<p>sociales y emocionales, y estar alineados con los objetivos educativos del currículo.</p> <p>Juwag, (2024): Considero que deben tener la capacidad de ser inclusivos, diversificados y flexibles. Deben ser accesibles para todos los niños, ofrecer variedad en términos de temas y actividades, y permitir adaptaciones según las necesidades y habilidades individuales.</p> <p>Piitug, (2024): Estos deben ser seguros, creativos y centrados en el niño. Deben proporcionar un ambiente de aprendizaje seguro y estimulante, fomentar la creatividad y la imaginación, y estar diseñados para involucrar activamente a los niños en su propio proceso de aprendizaje.</p> <p>Juwag, (2024): Deben ser fáciles de entender y jugar, estar relacionados con los intereses y experiencias de los niños, y ofrecer una experiencia divertida y gratificante."</p> <p>Buya, (2024): Deben ser educativos, interactivos y adaptativos. Deben estar diseñados para enseñar conceptos y habilidades específicas de manera efectiva, promover la colaboración y el trabajo en equipo, y permitir ajustes según el nivel de desarrollo y las necesidades individuales de cada niño.</p> <p>Yagkug, (2024): Algunos niños muestran preferencia por juegos lúdicos que implican movimiento físico, como juegos de carrera o actividades al aire libre. Estos niños parecen estar más comprometidos y motivados cuando tienen la oportunidad de moverse y explorar el entorno mientras aprenden.</p>	<p>relevantes, educativos e interactivos, y adaptativos a las necesidades individuales de cada niño. Estas respuestas reflejan una perspectiva integral sobre la importancia de diseñar y seleccionar juegos lúdicos que sean apropiados para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, así como para sus intereses y habilidades individuales. En resumen, las respuestas evidencian una atención cuidadosa hacia la creación de un entorno de aprendizaje enriquecedor y estimulante que promueva el desarrollo integral de los niños en la institución educativa.</p> <p>La observación directa y una atención cuidadosa hacia las diferentes formas en que los niños se involucran y participan en actividades lúdicas, así como las áreas en las que</p>
---	--	---

<p>ciertos tipos de juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje?</p>	<p>Samekash, (2024): Algunos niños muestran una preferencia por juegos lúdicos que involucran elementos creativos, como la pintura, la música o la narración de historias. Estos juegos les brindan la oportunidad de expresarse de manera artística y fomentan su imaginación y creatividad durante el proceso de aprendizaje.</p> <p>Anjis, (2024): Hay niños que prefieren los juegos lúdicos que implican la resolución de problemas o el trabajo en equipo, como rompecabezas o juegos de construcción. Estos juegos les permiten colaborar con otros niños y desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas de manera divertida y colaborativa.</p> <p>Piitug, (2024): Algunos niños muestran una preferencia por juegos lúdicos que están relacionados con sus intereses personales o pasatiempos, como juegos de roles basados en profesiones o actividades que imitan situaciones de la vida cotidiana. Estos juegos les proporcionan una sensación de familiaridad y conexión emocional, lo que aumenta su compromiso y participación en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Juwag, (2024): Otros prefieren los juegos lúdicos que ofrecen desafíos graduales y la oportunidad de alcanzar logros o metas específicas, como juegos de estrategia o actividades que requieren habilidades de coordinación o precisión.</p> <p>Buya, (2024): Los juegos lúdicos que involucran interacción social y comunicación, como juegos de mesa o actividades grupales. Estos juegos les permiten desarrollar habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la negociación y la empatía, mientras participan en actividades divertidas y colaborativas.</p>	<p>muestran un mayor interés y compromiso.</p> <p>Se destaca la importancia de reconocer y aprovechar estas preferencias y particularidades para diseñar actividades lúdicas que sean relevantes, estimulantes y efectivas para cada niño. En resumen, las respuestas evidencian una comprensión holística de la relación entre las preferencias individuales de los niños y su participación activa y comprometida en el proceso de aprendizaje a través de juegos lúdicos en la institución educativa.</p>
--	---	--

Nota. Resultados de la entrevista

Tabla 8.*Cuadro resumen de los aspectos coincidentes y diferentes en las posiciones de los participantes*

Aspectos	Yagkug, (2024)	Samekash, (2024)	Anjis, (2024)	Piitug, (2024)	Buya, (2024)
Importancia de los juegos lúdicos	Impacto en el desarrollo y aprendizaje de los niños.	Fundamentales para el desarrollo de habilidades.	Estimulación del desarrollo cognitivo, emocional y social.	Contribuyen al desarrollo de habilidades importantes.	Forma natural y efectiva de enseñar conceptos y habilidades.
Beneficios de los juegos lúdicos	Fomento de habilidades sociales, cognitivas y motoras.	Desarrollo de resolución de problemas, creatividad y cooperación.	Estimulación de desarrollo cognitivo, emocional y social.	Oportunidades para explorar, experimentar y aprender.	Enseñanza de conceptos y habilidades importantes.
Utilización de juegos lúdicos en el aula	Herramienta efectiva para fomentar un ambiente de aprendizaje divertido.	Enseñanza práctica y entretenida de habilidades cognitivas.	Uso de juegos de roles para experiencias de vida real.	Aplicación para enseñar conceptos de manera accesible.	Enseñanza natural y efectiva de conceptos y habilidades.
Barreras en el aprendizaje de los niños	Falta de acceso a recursos educativos adecuados.	Diversidad de habilidades y necesidades en el aula.	Falta de atención individualizada.	Falta de acceso a atención médica y servicios de salud.	Falta de apoyo familiar.
Indicadores de posibles problemáticas	Falta de interés en actividades educativas y dificultades en el lenguaje.	Falta de atención durante actividades, comportamiento disruptivo.	Dificultades para interactuar socialmente y resistencia a actividades.	Falta de atención sostenida y expresión de frustración.	Dificultades con letras/números básicos y resistencia a actividades.

Relación entre desarrollo académico y social	Influencia positiva de interacción con compañeros y apoyo de maestros.	Relación estrecha entre interacción y colaboración en el aprendizaje.	Intrínsecamente entrelazados en un entorno de aprendizaje.	Influenciados por calidad de enseñanza y diversidad de experiencias.	Relación con relaciones positivas y acceso a oportunidades estimulantes.
Impacto de los juegos lúdicos en el rendimiento académico	Mejoras en rendimiento y comprensión de conceptos.	Mejoras en aplicación de aprendizaje y logros académicos.	Mejoras en retención de información y progreso.	Estimulan curiosidad y participación activa.	Mejoras en participación, colaboración y pensamiento crítico.
Características esenciales de los juegos lúdicos	Fomento de participación activa, exploración y adaptabilidad.	Estimulantes, interactivos y alineados con objetivos educativos.	Inclusivos, diversificados y relacionados con intereses de niños.	Seguros, creativos y centrados en el niño.	Educativos, interactivos y adaptativos.
Preferencias de juegos lúdicos	Involucran movimiento físico y exploración del entorno.	Involucran elementos creativos como pintura o música.	Implican resolución de problemas y trabajo en equipo.	Relacionados con intereses personales o pasatiempos.	Involucran interacción social y comunicación.

Nota. Resultados de la entrevista

4.3. Discusión de los Resultados

En este acápite se realiza la interpretación de los resultados, a partir del análisis de las posiciones de los participantes y de investigadores que han profundizado en el mismo tema.

OG. Valorar la influencia de los Juegos Lúdicos en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS

La discusión de los resultados del objetivo general se fundamenta en la teoría del aprendizaje constructivista, que sostiene que los niños aprenden mejor cuando están activamente involucrados en su propio proceso de aprendizaje. Los docentes de la I.E.I Nro. 368, TUNTUS, perciben positivamente la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo y aprendizaje de los niños de tres a cinco años, lo cual coincide con las premisas de esta teoría.

Los participantes emitieron sus propios criterios al respecto de los juegos lúdicos en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS; Yagkug, (2024), Samekash, (2024), Anjis, (2024) reconocen la importancia de los juegos lúdicos y su influencia positiva en los niños de tres a cinco años, enseñando habilidades y conceptos con ejemplos concretos. Mientras que Piitug, (2024), Juwag (2024), Buya, (2024) consideran que estos juegos fomentan la participación activa y crean un ambiente de aprendizaje estimulante, contribuyendo al desarrollo integral de los niños en términos académicos, sociales, culturales y emocionales.

Los resultados muestran que los docentes aplican activamente juegos lúdicos en su práctica docente, utilizando estrategias como juegos de clasificación, rompecabezas, juegos de roles, juegos de construcción y dramatización. Estas actividades se alinean con la teoría del aprendizaje constructivista, que enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno.

Además, los docentes reconocen que los juegos lúdicos fomentan la participación activa de los niños y crean un ambiente de aprendizaje estimulante.

Los hallazgos del estudio respaldan la importancia de los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje de los niños de tres a cinco años, en consonancia con las teorías del aprendizaje experiencial y constructivista. Estos resultados tienen implicaciones significativas para la práctica docente, destacando la importancia de integrar actividades lúdicas en el currículo escolar para promover un aprendizaje más efectivo y significativo.

Son varios los autores que coinciden con los resultados que se obtienen entre ellos se encuentra Antúnez, (2021) en su trabajo sobre los juegos lúdicos para mejorar la motricidad de los niños de cinco años; este autor afirmó que la implementación de juegos lúdicos como una estrategia educativa ha desempeñado un papel significativo en el avance de la destreza motora fina de los niños de cinco años en la institución educativa Virgen del Carmen, ubicada en el distrito de Huarmey, durante el año 2019. Esta iniciativa ha sido fundamental para fortalecer las habilidades motoras precisas y coordinadas de los niños, proporcionándoles una base sólida para su desarrollo físico y cognitivo.

En esta misma línea en Huacho, Chuqui (2022) destacó la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades, motivación y valores en el ámbito educativo. Mostró que estas actividades tienen una influencia significativa en el desarrollo social de los estudiantes, mejorando habilidades expresivas, comunicativas, emocionales y físicas, así como fortaleciendo las relaciones sociales. En resumen, su investigación destaca la efectividad del juego como una herramienta integral para enriquecer la educación y promover el desarrollo completo de los estudiantes.

OE 1. Identificar las problemáticas para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS

La discusión de los resultados del objetivo específico 1 revela que los educadores identifican una serie de barreras y desafíos que enfrentan los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS, lo que podría estar afectando su proceso de aprendizaje. Entre estas barreras se incluyen la falta de acceso a recursos educativos adecuados, la diversidad de habilidades y necesidades en el

aula, la falta de atención individualizada, la falta de atención médica y servicios de salud adecuados, barreras socioeconómicas y la falta de apoyo familiar. Estas dificultades pueden impactar significativamente tanto en el desarrollo académico como en el bienestar general de los niños en la institución educativa.

Los indicadores observados por los educadores, como la falta de interés en participar en actividades educativas, dificultades para seguir instrucciones simples, comportamiento disruptivo o agresivo, resistencia o aversión a participar en actividades grupales, dificultades para interactuar socialmente, problemas de atención sostenida, y falta de progreso en habilidades básicas como la lectura o la escritura, podrían ser señales de posibles desafíos que afectan el proceso de aprendizaje de los niños. Donde se pone de manifiesto de la teoría del desarrollo socioemocional y cognitivo en la educación temprana. Los educadores identifican las barreras y desafíos que enfrentan los niños de tres a cinco años en la institución educativa, considerando aspectos como la diversidad de habilidades y necesidades en el aula, la falta de atención individualizada y el impacto socioeconómico en el aprendizaje. Además, observan indicadores que podrían señalar problemáticas específicas en el aprendizaje, como la falta de interés en participar en actividades educativas y dificultades para seguir instrucciones, lo que refleja la comprensión de la importancia del desarrollo socioemocional y cognitivo en el proceso educativo.

En cuanto a la influencia en el desarrollo académico y social de los niños, los educadores destacan la importancia de la interacción con compañeros y maestros, la colaboración en actividades grupales, el acceso a recursos educativos adecuados y un ambiente de aprendizaje estimulante y enriquecedor. Asimismo, reconocen la necesidad de abordar las necesidades emocionales y psicológicas de los niños para promover un crecimiento integral en ambas áreas. Estas respuestas reflejan la comprensión de los educadores sobre la interconexión entre el desarrollo académico y social de los niños en la institución educativa, subrayando la importancia de abordar estas problemáticas para mejorar el proceso de aprendizaje y el bienestar de los niños en la comunidad educativa de la I.E.I Nro. 368, TUNTUS.

Entre los desafíos que reconocieron Yagkug, (2024), Samekash, (2024), Anjis, (2024), Piitug, (2024), Juwag (2024), Buya, (2024), se encuentran la falta de acceso a recursos educativos adecuados, la diversidad de habilidades y necesidades en el aula, la falta de atención individualizada, de atención médica y servicios de salud adecuados, barreras socioeconómicas y la falta de apoyo familiar. Estas barreras pueden tener un impacto significativo en el progreso académico y el bienestar general de los niños en la institución educativa. En este mismo sentido Caballero, (2021) desarrolló una investigación sobre las actividades lúdicas que se desarrollan para garantizar el aprendizaje en los niños en la que concluyó: Es fundamental que los maestros no solo estén familiarizados con los recursos didácticos disponibles para abordar esta área, sino que también comprendan cómo evoluciona el pensamiento infantil para adaptar los métodos de enseñanza y lograr aprendizajes significativos.

Más adelante la afirma que la actividad lúdica no solo estimula los sentidos visual, táctil y auditivo, sino que también facilita la comprensión del espacio y el tiempo, promueve movimientos coordinados y ágiles, acelera el desarrollo del lenguaje, despierta la creatividad, fomenta la observación, fortalece la voluntad y mejora la paciencia.

En esta misma línea Beltrán, (2023) en su investigación sobre las estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje en los niños hace énfasis sobre la necesidad de entender que los juegos contribuyen al crecimiento integral del niño, influyendo en su desarrollo biológico, mental, emocional y social. Su principal objetivo es favorecer esta evolución holística.

OE. 2. Establecer efectividad de los Juegos Lúdicos para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS

Los resultados del objetivo específico 2 reflejan la aplicación de la teoría del aprendizaje activo y significativo en el contexto de la educación inicial. Los educadores destacan la efectividad de los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS. Argumentan que estos juegos no solo hacen que el proceso de aprendizaje sea más

dinámico y divertido, sino que también facilitan la comprensión de conceptos difíciles, promueven la participación activa, la creatividad, la cooperación y el desarrollo integral de habilidades cognitivas, sociales y motoras de los niños. Además, resaltan cómo los juegos lúdicos crean un ambiente seguro y estimulante que favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños en la institución educativa. En conjunto, estos hallazgos respaldan la idea de que integrar juegos lúdicos en el proceso de enseñanza puede ser una estrategia valiosa para mejorar el aprendizaje y el rendimiento de los niños en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS, promoviendo así un enfoque educativo centrado en el estudiante y adaptado a sus necesidades y características individuales.

Es criterio de los entrevistados que las actividades lúdicas contribuyen a identificar la falta de interés en participar en actividades educativas, las dificultades para seguir instrucciones simples, falta de atención durante las actividades de clase, comportamiento agresivo, resistencia o aversión a participar en actividades grupales, dificultades para interactuar socialmente, problemas de atención sostenida, y falta de progreso en habilidades básicas como la lectura o la escritura. Chicaiza & Ortega, (2024), afirmó que estas señales pueden ser indicativas de posibles desafíos que afectan el proceso de aprendizaje de los niños en la institución educativa. Así mismo Moran & Meléndez (2023) destaca la influencia positiva que tiene la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños, este estudio ofrece valiosos aportes para la práctica educativa al resaltar la efectividad de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas.

OE. 3. Identificar las características que deben tener los Juegos Lúdicos para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS.

El análisis crítico de los participantes revela una variedad de enfoques en la aplicación de juegos lúdicos en la educación de niños de tres a cinco años. Yagkug (2024) destaca la importancia de utilizar juegos para la enseñanza, enfocándose en la participación activa y la memorabilidad de los conceptos, por su parte Samekash, (2024) resalta la relevancia de los juegos para desarrollar habilidades cognitivas y

de resolución de problemas, priorizando la participación y la práctica experiencial. Anjis, (2024) afirma que los juegos de roles y actividades lúdicas para promover habilidades sociales, comunicativas y académicas, creando un ambiente seguro y divertido para el desarrollo integral de los niños.

Piitug, (2024) enfatiza la aplicación de juegos para enseñar ritmo y coordinación motora, subrayando la importancia de hacer que el aprendizaje sea accesible y divertido. Anjis, (2024), recalca nuevamente la necesidad de juegos para fomentar la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas. Por último, Buya, (2024) reafirma la importancia de los juegos de dramatización para el aprendizaje, destacando cómo estos promueven la imaginación y la expresión verbal de los niños. En conjunto, estos enfoques demuestran una comprensión profunda de la importancia de los juegos lúdicos en la educación infantil y resaltan la necesidad de adaptar las prácticas pedagógicas para satisfacer las necesidades individuales de los niños.

Los participantes en esta investigación coinciden con la afirmación de que las características identificadas abarcan la capacidad de fomentar una participación activa y estimular la exploración y el descubrimiento. Además, se resalta la importancia de que los juegos sean inclusivos, diversificados, estimulantes y desafiantes, así como seguros y centrados en el niño. También se subraya la necesidad de que sean simples y relevantes, educativos e interactivos, y capaces de adaptarse a las necesidades individuales de cada niño. Por su parte Monteza, (2021), reconoce la importancia de los juegos lúdicos en el aprendizaje y la comunicación de los niños en las conclusiones de su investigación afirma que el juego es esencial para el desarrollo y aprendizaje de niños de 3 a 5 años, promoviendo su crecimiento mental, emocional y social. Los educadores desempeñan un papel crucial al proporcionar seguridad y confianza a través de estrategias lúdicas. Los juegos lúdicos preparan a los niños para la vida, fomentando la interacción con su entorno y promoviendo valores positivos. En resumen, los juegos lúdicos ofrecen beneficios significativos para el desarrollo personal y el aprendizaje infantil.

Yagkug, (2024), Samekash, (2024), Buya, (2024) afirman que las características clave de los juegos lúdicos, incluyen promover la participación activa, la exploración y la diversificación. Se subraya la importancia de adaptar estas actividades a las necesidades individuales de cada niño para fomentar su desarrollo cognitivo, social y emocional. Además, Anjis, (2024), Piitug, (2024), Juwag, (2024) destacan la observación directa como herramienta para diseñar actividades que sean relevantes y estimulantes para cada niño, lo que evidencia una comprensión integral de la relación entre las preferencias individuales y el compromiso en el aprendizaje a través de juegos lúdicos en el entorno educativo.

Conclusiones

La valoración de la influencia de los Juegos Lúdicos en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS, ha demostrado que los juegos lúdicos son fundamentales para su desarrollo integral, ya que los juegos lúdicos no solo promueven la participación activa de los niños, sino que también estimulan su exploración, creatividad y resolución de problemas. Estos resultados respaldan la importancia de incorporar de manera activa y consciente los juegos lúdicos en el proceso educativo de los niños en esta etapa crucial de su desarrollo.

La identificación de las problemáticas para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años, ha proporcionado una visión clara de los desafíos que enfrentan estos niños en su proceso educativo. Desde la falta de acceso a recursos educativos adecuados hasta las barreras socioeconómicas y de salud, se ha evidenciado la complejidad de los factores que pueden afectar su desarrollo y aprendizaje. Estos hallazgos subrayan la necesidad de abordar de manera integral las diversas problemáticas identificadas para garantizar un entorno educativo inclusivo y propicio para el desarrollo de los niños en esta etapa crucial de sus vidas.

Se demostró que los juegos lúdicos son una herramienta eficaz para promover el aprendizaje activo, la participación y el desarrollo integral de los niños en esta etapa crucial de su formación. Estos hallazgos respaldan la importancia de integrar de manera sistemática los juegos lúdicos en el plan de estudios de la institución como una estrategia pedagógica efectiva para optimizar el proceso de aprendizaje y fomentar un ambiente educativo dinámico y enriquecedor.

Las características que deben tener los Juegos Lúdicos para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años, permitieron determinar los criterios fundamentales para el diseño y selección de actividades lúdicas efectivas. Se destacó que los estos juegos sean inclusivos, estimulantes, seguros, adaptativos y centrados en el niño.

Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos se recomienda:

A la dirección de la institución diseñar un plan de intervención pedagógica, que integre actividades lúdicas específicas, adaptadas a las necesidades y características de los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS. Este plan debe incluir objetivos claros, metodologías adecuadas y recursos necesarios para su implementación.

Al director de la institución brindar capacitación y formación continua al personal docente de la institución sobre la importancia de los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje de los niños en edad preescolar. Esto incluye técnicas efectivas de implementación, observación y evaluación de las actividades lúdicas.

A los docentes que se fomente la participación de los padres activamente a los padres y cuidadores en el proceso educativo, proporcionándoles información sobre la importancia de los juegos lúdicos y cómo pueden apoyar el aprendizaje de sus hijos en casa. Organizar sesiones informativas y talleres interactivos para compartir estrategias y actividades que pueden realizar en el hogar.

A la dirección de la institución que se evalúe y ajuste continuamente, para establecer un sistema de seguimiento y evaluación para monitorear el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje y desarrollo de los niños.

Referencias

- Aguilar Santos, J. (2023). La Definición del contexto en Investigación.
<https://proyectoacademico.com/la-definicion-del-contexto-en-investigacion/>
- Alegre Britez, M. A. (2022). Aspectos relevantes en las técnicas e instrumentos de recolección de datos en la investigación cualitativa. Una reflexión conceptual. *Poblac.Desarro.* [online]. vol.28, n.54, pp.93-100. ISSN 2076-054X. <https://doi.org/10.18004/pdfce/2076-054x/2022.028.54.093>.
- Antunez Rosales, R. S. (2021). *Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa Virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019*. Tesis, ULADCH, Huarmey -Perú. Retrieved 17 de enero de 2024, from <https://repositorio.uladch.edu.pe/handle/20.500.13032/21734>
- Beltrán Álvarez, L. (2023). *Actividades como estrategias para el desarrollo del lenguaje oral en niños de la educación inicial*. Tesis, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. Retrieved 16 de enero de 2024, from <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>
- Bonet Collazo, O.; Mazot Rangel, A.; Casanova González, M.; Cruz Pérez, N. R. (2023). Proyecto de investigación y tesis. Guía para su elaboración. 21(3). Retrieved 16 de enero de 2024, from: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2023000100274
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 7(4), 861-878 . Retrieved 16 de enero de 2024, from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Castro-Maldonado., J. G.-M.-C. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Revista Científica Industrial*, 27(75). <https://doi.org/https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Cedeño Zambrano, M. L., & Samada Grasst, Y. (2021). El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 0-5 años. *Revista Cognosis*, 6(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i4.3630>
- Chávez Ortiz, B. (2023). *Diseño de un juguete didáctico que estimule el aprendizaje de operaciones matemáticas concretas en niños de tres a cinco años*. Universitat Politècnica de València, Valencia. Retrieved 17 de enero de 2024, from <https://riunet.upv.es/handle/10251/191740>

- Chicaiza Sinchi, D. L., & Ortega Urquiza, M. T. (2024). *Juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Inicial y Básica "TESLA", ciudad de Riobamba*. Tesis, Universidad de CHimborazo, Riobamba. Retrieved 17 de enero de 2024, from <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12213>
- Chui Betancur, H. N., Romero Yapuchura, Y. Y., & Pérez, K. (2024). Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz en niños de la primera infancia. *Repositorio de Uniroja*(51), 753-762. Retrieved 17 de enero de 2024, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9158194>
- CHUQUI SARAZU, G. M. (2022). "Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 " Nuestra Señora de Fátima". Huacho, durante el año escolar 2021". HUACHO: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Retrieved 17 de enero de 2024, from <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7459/CHUQUI%20SARAZU.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cruzado Silva, R. M. (2022). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en comunicación, en niños(as) de IE N° 135 - Shaullo*. Tesis, CAJAMARCA – PERÚ. Retrieved 17 de enero de 2024, from <http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/20956>
- De La Torre, S. (19 de noviembre de 2023). *Descubre la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura y su impacto en la formación*. Retrieved 20 de enero de 2024, from Descubre la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura y su impacto en la formación: <https://www.iseazy.com/es/blog/teoria-del-aprendizaje-social-de-bandura/>
- Delgado, S. (31 de mayo de 2021). *Emociones que nos definen (según la teoría de Erik Erikson)*. Retrieved 20 de enero de 2024, from Emociones que nos definen (según la teoría de Erik Erikson): <https://www.psicologiaenlared.com/emociones-que-nos-definen-segun-la-teoria-de-erik-erison/>
- Educación, M. d. (2022). Evaluación del estudiante Evaluación Muestral de Estudiantes 2022 Amazonas. Resultados de la evaluación de logros de aprendizaje, 4° grado de primaria. Lectura, Matemática. *Repositorio de MINEDU-Institucional*. Retrieved 16 de enero de 2024, from <https://hdl.handle.net/20.500.12799/9196>
- Emadwiandr. (2013). Capítulo III: Marco metodológico. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 77.
- Fernandez Trujillo, M. Y. (2023). *Juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba*

2021. Tesis, ULADECHE Católica, Piura - Cajabamba. Retrieved 17 de enero de 2024, from <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32250>
- Garay-Montenegro, J. I., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Video games and their influence on academic performance. (F. Koninonia, Ed.) *Revista de la Fundación EPISTEME KOINONIA*, 4(8). Retrieved 16 de enero de 2024, from Video games and their influence on academic performance: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582004/html/>
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Holanda. Retrieved 20 de enero de 2024, from <https://www.casadellibro.com/libro-homo-ludens-el-juego-y-la-cultura/9789681676391/1193036>
- Ledesma Ayora, M. (2014). *Análisis de la TEoría de Vigosky: Para la reconstrucción de la INteligencia*. Cuenca- Ecuador: Universidad Católica de Cuenca. Retrieved 20 de enero de 2024, from <https://gredos.usal.es/bitstream/10366/127738/1/LIBRO-VYGOTSKY.pdf>
- Mamáeva, E. (9 de diciembre de 2020). *Desarrollo moral. Niveles y etapas según Kohlberg*. Retrieved 20 de enero de 2024, from Desarrollo moral. Niveles y etapas según Kohlberg: <https://mamaevapsicopedagoga.com/2020/12/09/desarrollo-moral-etapas-del-nino-al-adulto/>
- Martínez Gonzalez, A. M. (2020). *La lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo socio-afectivo de los estudiantes de transición de la Institución Educativa Distrital Cristo Rey*. Tesis, Barranquilla. Retrieved 20 de enero de 2024, from <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/8173/La%20l%C3%BAdica%20como%20herramienta%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20desarrollo%20socio-afectivo%20de%20los%20estudiantes%20de%20transici%C3%B3n%20de%20la%20Instituci%C3%B3n%20Educat>
- Monteza Vallejos, D. (2021). *Importancia del juego lúdico en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años del nivel inicial*. Tesis, Universidad Nacional de Tumbes, Tumbes- Perú. Retrieved 17 de enero de 2024, from <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63455>
- Moran Santisteban, R. P., & Meléndez Gálvez, M. F. (2023). *Aplicación de un programa de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 203 Pasitos De Jesús – Lambayeque*. Tesis, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque. Retrieved 17 de enero de 2023, from <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11507>
- Moreira Vergara, M. M., & Alcívar Molina, S. A. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes

de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil "Luz y Progreso". *Revista Científica del Polo del Conocimiento*, 7(2). Retrieved 17 de enero de 2024, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354939>

Párraga-Salvatierra, N. C., Vera-Arcentales, F. O., Bazurto-Briones, N. A., Mendoza-Castro, A. M., & Barcia-Briones, M. F. (febrero de 2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Revista Científica*, 7(1), 903-919 . <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1747>

Peña Vera, T. (2022). Etapas del análisis de la información documental. *Rev. Interam. Bibliot [online]*, vol.45, n.3, e4. Epub Oct 04, 2022. ISSN 0120-0976. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v45n3e340545>

Porta Vela, .. (6 de agosto de 2023). *Descubriendo la Teoría Psicodinámica: Conceptos Clave y Beneficios*. Retrieved 20 de enero de 2024, from *Descubriendo la Teoría Psicodinámica: Conceptos Clave y Beneficios*: <https://trabajadorsocialusa.com/blog/teoria-psicodinamica/>

Rabasco Zamora, M. A., Ullauri Pineda, J. G., & Aldaz Borja, A. V. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. 9(3), 1618-1638. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v9i1>

Regader, B. (8 de enero de 2024). *La Teoría Socio-Histórica y sus consecuencias para el aula*. Retrieved 20 de enero de 2024, from *La Teoría Socio-Histórica y sus consecuencias para el aula*: <https://psicologiymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

Saborio, A. (29 de agosto de 2019). *Teorías del aprendizaje según Bruner*. Retrieved 20 de enero de 2024, from *Teorías del aprendizaje según Bruner*: <https://www.psicologia-online.com/teorias-del-aprendizaje-segun-bruner-2605.html>

Saborio, A. (31 de mayo de 2023). *El aprendizaje por descubrimiento: qué es y cómo aplicarlo en clase*. Retrieved 20 de enero de 2024, from *El aprendizaje por descubrimiento: qué es y cómo aplicarlo en clase*: <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/aprendizaje-por-descubrimiento/>

Sánchez Martínez, D. V. (2022). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *TEPEXI Boletín Científico De La Escuela Superior Tepeji Del Río*, 9(17), 38-39. <https://doi.org/10.29057/estr.v9i17.7928>

Satalaya Sandoval, D. (2023). *Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi - Ucayali, 2022*. Tesis,

Universidad Nacional de Ucayali, Pucallpa – Perú. Retrieved 20 de enero de 2024, from <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/6659>

UNESCO. (marzo de 2023). *La actividad al aire libre, un juego de niños*. Retrieved 16 de enero de 2024, from *La actividad al aire libre, un juego de niños*: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000384092_spa

UNICEF. (octubre de 2018). *Aprendizaje a través del juego*. Retrieved 2023 de enero de 2023, from *Aprendizaje a través del juego*: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vasquez Bocanegra, J. (2023). *Estrategia lúdica para desarrollar la noción de clasificación en los niños de 5 años de una institución educativa de Ica*. Tesis, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima. Retrieved 17 de enero de 2024, from <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/872c7f68-05be-4033-8f25-8f78d80eff2b/content>

Vasconcelo, S., Menezes, P., Ribeiro, M. D., Heitman. E. Rigor científico y ciencia abierta: desafíos éticos y metodológicos en la investigación cualitativa. Scielo en perspectiva. <https://blog.scielo.org/es/2021/02/05/rigor-cientifico-y-ciencia-abierta-desafios-eticos-y-metodologicos-en-la-investigacion-cualitativa/>

Vergara Cario, A. (25 de agosto de 2023). *Actualidad en Psicología*. Retrieved 24 de enero de 2024, from *Actualidad en Psicología*: <https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>

Visconde Romero, J. (2018). *Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E. Niño Jesús de Praga N° 1538 distrito de Huarmey -Ancash-2016*. Tesis, Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote, Chimbote – Perú. Retrieved 16 de enero de 2024, from https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4447/JUEGOS_LUDICOS_APRENDIZAJE_VISCONDE_ROMERO_JAHAYRA_MARIELLY_ELENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zambrano ontes, L. C., & Bermudes Barcia, J. A. (2021). *Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años en los centros de educación inicial de la ciudad de Portoviejo*. Tesis, Universidad de Gregorio de Portoviejo, Ecuador. Retrieved 17 de enero de 2024, from <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/1907>

Anexo

Anexo 1. Aprobación de la Institución Educativa I.E.I Nro. 368. TUNTUS

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

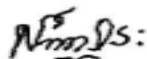
TUNTUS, 14 de diciembre del 2023

SEÑOR: DR. LOLO AVELLANEDA CALLIRGOS
DECANO DE LA FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACION
UNIVERSIDAD PARTICULAR CHICLAYO

ASUNTO: AUTORIZACION PARA REALIZAR PROYECTO DE INVESTIGACION

Me es grato dirigirme a su digno Despacho, para saludarle cordialmente en nombre del personal que labora en la Institución Educativa N° 368. TUNTUS y al mismo tiempo manifestarle que, el egresado de la Facultad de Derecho y Educación, Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad Particular de Chiclayo: Bach. NILDA SAMEKASH PAKUN, tiene autorización para realizar su investigación denominada “JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE TRES A CINCO AÑOS DE LA I.E.I Nro. 368. TUNTUS”, en la institución Educativa antes indicada.

Es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima.



Nilda samekash Pakun

DNI 46985475

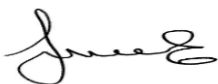
DIRECTORA

Anexo 2. Consentimiento Informado

Yo Juliana Sejekam Asenkai, identificado (a) con DNI 33599089 acepto participar voluntariamente participar en la investigación “**JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE TRES A CINCO AÑOS DE LA I.E.I Nro. 368. TUNTUS**”, desarrollado por la **Bach. NILDA SAMEKASH PAKUN**.

Declaro que he sido informado y he comprendido que la recolección de datos es con fines académicos investigativos, la evaluación del cuestionario es anónima, puedo retirarme en el momento que considere conveniente, puedo solicitar los resultados a los autores de la investigación. Asimismo, todas mis dudas y preguntas han sido respondidas satisfactoriamente.

Fecha...../.../.....



Participante

Anexo 2. Guía de Entrevista

GUIA DE ENTREVISTA

“JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE TRES A CINCO AÑOS DE LA I.E.I Nro. 368. TUNTUS”

Entrevistador: **Bach. NILDA SAMEKASH PAKUN.**

Entrevistado: Pablo Anjis Juwag.

Lugar: CC.NN. Tuntus.

Fecha: -----

Grado Académico: Bachiller.

El objetivo general: Valorar la influencia de los Juegos Lúdicos en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS

1. ¿Cómo perciben los docentes la influencia de los Juegos Lúdicos en el desarrollo y aprendizaje de los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS?
2. ¿Aplica usted los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje, puede poner ejemplos; cómo creen que estos influyen en el proceso de aprendizaje en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS?

Objetivo específico 1. Identificar las problemáticas para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS.

3. ¿Cuáles son las principales barreras o desafíos que enfrentan los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS, que podrían estar afectando su proceso de aprendizaje según su experiencia como educador?
4. ¿Qué señales o indicadores han observado que podrían indicar problemáticas específicas en el aprendizaje de los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS.
5. ¿Cómo influyen en el desarrollo académico y social de los niños?

Objetivo específico 2. Establecer efectividad de los Juegos Lúdicos para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS.

6. ¿Cuál es la efectividad de la utilización de los Juegos Lúdicos en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS?
7. ¿Se han observado mejoras significativas en el rendimiento académico de los niños que participan en actividades basadas en Juegos Lúdicos?

Objetivo específico 3. Identificar las características que deben tener los Juegos Lúdicos para el aprendizaje de los niños de tres a cinco años de la I.E.I Nro. 368. TUNTUS.

8. ¿Cuáles considera usted que son las características esenciales que deben tener los Juegos Lúdicos para ser efectivos en el aprendizaje de los niños de tres a cinco años en la I.E.I Nro. 368, TUNTUS?
9. ¿Existen preferencias o particularidades específicas que los niños muestran hacia ciertos tipos de Juegos Lúdicos en el proceso de aprendizaje?



Anexo 4. Instrumento de validación del instrumento

I.-DATOS GENERALES

1.1.- Apellidos y Nombres: Licenia Piitug Pijushkun

1.2.- Cargo e Institución donde labora: Docente

1.3.- Autor (a) del Instrumento:

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MINIMAMENTE INACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible													
OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos													
ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación													
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica													
SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales													
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías identificadas													
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y científicos													
COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos y categorías													
METODOLOGIA	Esta estructurado según la lógica de la investigación													
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico													

II ASPECTO DE VALIDACION

III.- OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para este tipo de ejercicio

El Instrumento no cumple con los requisitos para para este tipo de ejercicio

IV.- PROMEDIO DE VALORACION _____

Chiclayo, diciembre del 2023



Firma del experto

DNI No.

Telef.

Anexo 5. Resultados de la evaluación del instrumento por especialistas

FICHA 1

I.-DATOS GENERALES

- 1.1.- Apellidos y Nombres: Lucila Yagkug Sejekam
- 1.2.- Cargo e Institución donde labora: Docente
- 1.3.- Autor (a) del Instrumento: Bach. Nilda Samekash Pakun

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MINIMAMENTE INACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible												95	
OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos												95	
ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación												95	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica												95	
SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales												95	
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías identificadas												95	
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y científicos												95	
COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos y categorías												95	
METODOLOGIA	Esta estructurado según la lógica de la investigación												95	
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico												95	

II ASPECTO DE VALIDACION

III.- OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para este tipo de ejercicio

El Instrumento no cumple con los requisitos para para este tipo de ejercicio

IV.- PROMEDIO DE VALORACION 95

Chiclayo, diciembre del 2023



The image shows a handwritten signature in blue ink above a circular official stamp. The stamp contains the text 'Lucila Yagkug Sejekam', 'DNI: 33598220', and 'PROFESORA'. The stamp also features a central emblem and text around its perimeter.

Firma del experto

FICHA 2

I.-DATOS GENERALES

- 1.1.- Apellidos y Nombres: Adolfo Buya Tupica
- 1.2.- Cargo e Institución donde labora: Director
- 1.3.- Autor (a) del Instrumento: Bach. Nilda Samekash Pakun

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MINIMAMENTE INACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible											100		
OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos											100		
ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación											100		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica											100		
SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales											100		
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías identificadas											100		
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y científicos											100		
COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos y categorías											100		
METODOLOGIA	Esta estructurado según la lógica de la investigación											100		
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico											100		

II ASPECTO DE VALIDACION

III.- OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para este tipo de ejercicio

El Instrumento no cumple con los requisitos para para este tipo de ejercicio

IV.- PROMEDIO DE VALORACION 100

Chiclayo, diciembre del 2023



Adolfo Buys Tupiza

Adolfo Buys Tupiza
DNI: 43324654
DIRECCIÓN

FICHA 3

I.-DATOS GENERALES

- 1.1.- Apellidos y Nombres: Robercio Bashian Wisum
- 1.2.- Cargo e Institución donde labora: Institución Educativa
- 1.3.- Autor (a) del Instrumento:

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MINIMAMENTE INACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible											90		
OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos											90		
ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación											90		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica											90		
SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales											90		
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías identificadas											90		
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y científicos											90		
COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos y categorías											90		
METODOLOGIA	Esta estructurado según la lógica de la investigación											90		
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico											90		

II ASPECTO DE VALIDACION

III.- OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para este tipo de ejercicio

El Instrumento no cumple con los requisitos para para este tipo de ejercicio

IV.- PROMEDIO DE VALORACION 90

Chiclayo, diciembre del 2023



Roberta
Roberta Bastien W. Sum
DNI 60089339
DIRECTOR

Firma del experto