



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión
sistemática

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Espiritu Cajahuaman, Goldy (ORCID: 0000-0001-5093-7588)

ASESORA:

Dra. Huayta Franco, Yolanda Josefina (ORCID: 0000-0003-0194-8891)

Línea de Investigación:

Innovación Pedagógica

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico esta investigación a Dios primeramente por su provisión, a mi esposo a mis hijos quienes en todo momento estuvieron motivando y apoyando para la culminación de la investigación.

Agradecimiento

Un agradecimiento a la universidad César Vallejo quien me permitió lograr este reto, a mi asesora de tesis por su experiencia como investigador, a todos quienes dejaron en mi vida grandes huellas y me inspiraron a realizar esta investigación para que sea un motor a seguir apostando por la mejora de la educación desde la infancia.

Índice de contenidos

Caratula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
Astratto	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III.METODOLOGÍA	12
3.1 Tipo y diseño de investigación	12
3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización apriorística	13
3.3 Escenario de estudio	13
3.4 Participantes	14
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.6 Procedimientos	16
3.7 Rigor científico	19
3.8 Método de análisis de información	20
3.9 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	21
V. CONCLUSIONES	34
VI. RECOMENDACIONES	36
VII. PROPUESTA	37

REFERENCIAS	41
ANEXOS	49

Índice de tablas

Tabla 1. Artículos analizados sobre estrategias lúdicas	21
Tabla 2. Distribución de artículos publicados por segmentos de años	24
Tabla 3. Distribución de investigaciones publicadas por países	25
Tabla 4. Distribución de investigaciones publicadas por diseño	26
Tabla 5. Distribución de Base de datos	27
Tabla 6. Capacidades que desarrollan los niños	28
Tabla 7. Habilidades que fomentan los juegos	29

Índice de figuras

Figura 1. Esquema del diseño sistemático	13
Figura 2. Resultados de los filtros por base de datos	17
Figura 3. Flujograma de la revisión sistemática	18
Figura 4. Números de artículos publicados por segmentos de años	24
Figura 5. Investigaciones publicadas por países	25
Figura 6. Diseños de investigación	27
Figura 7. Artículos indexados en bibliotecas virtuales	28
Figura 8. Capacidades que los niños desarrollan a través de los juegos	29
Figura 9. Habilidades que fomentan los juegos	30

Resumen

Los juegos lúdicos en estos tiempos de pandemia es una estrategia de enseñanza, los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa. El presente informe tuvo como finalidad analizar los aportes de los autores de artículos de investigación reconocidas en relación al desarrollo de estrategias lúdicas en los niños preescolares; para esta investigación se ha utilizado la revisión sistemática sobre artículos relacionados a investigaciones para el desarrollo de las estrategias lúdicas en niños de edad preescolar. Como metodología: fue un estudio de tipo aplicada, enfoque cualitativo, de diseño sistemático no experimental y de nivel descriptivo. Después de realizar la búsqueda en bibliotecas de alto impacto se seleccionaron 24 artículos para ser analizados desde diferentes perspectivas tales como: cantidad de trabajos publicados desde el 2010, los diseños utilizados, revistas en las cuales se publicaron temas relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en el preescolar. Se hallaron 10 investigaciones en Scopus, 6 en ProQuest, 5 en EBSCO y 3 en ALICIA, se pudo observar que durante los últimos siete años en los rangos de publicación del 2014 al 2017 hay más artículo, La mayoría de los artículos de investigación en relación al desarrollo de las estrategias lúdicas se encuentran en Sudamérica, Colombia, la mayoría se encuentra en Scopus, las capacidades que desarrollan los niños mediante el juego; en mayor medida es la creatividad y la imaginación, del mismo las físicas; las habilidades socio-emocionales es lo que se fomenta más al usar los juegos, como conclusión se ha podido evidenciar que los autores a través de los papers han llegado a coincidir como resultado que para lograr desarrollar las estrategias lúdicas en los niños se debe planificar programas innovadores, tomando en cuenta los diseños experimentales, considerando las investigaciones de enfoque cualitativo como base, para promover de esta forma el diseño experimental, como lo demuestra en los hallazgos.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, gamificación, niños preescolares, revisión sistemática, lúdico.

Abstract

Playful games in these times of pandemic is a teaching strategy, games inspire students to think, create and recreate with activities that contribute to the development of attention and active listening. The purpose of this report was to analyze the contributions of the authors of recognized research articles in relation to the development of playful strategies in preschool children; For this research, the systematic review of articles related to research for the development of playful strategies in preschool-age children has been used. As methodology: it was an applied type study, qualitative approach, non-experimental systematic design and descriptive level. After conducting the search in high-impact libraries, 24 articles were selected to be analyzed from different perspectives such as: number of works published since 2010, the designs used, magazines in which topics related to the development of playful strategies were published in the preschool. 10 investigations were found in Scopus, 6 in ProQuest, 5 in EBSCO and 3 in ALICIA, it was observed that during the last seven years in the publication ranges from 2014 to 2017 there are more articles, Most of the research articles in relation to the development of playful strategies are found in South America, Colombia, most of them are found in Scopus, the capacities that children develop through play; to a greater extent it is creativity and imagination, as well as physical ones; Social-emotional skills is what is most encouraged when using games, as a conclusion it has been possible to show that the authors through the papers have come to agree as a result that in order to develop playful strategies in children, programs must be planned innovative, taking into account the experimental designs, considering the qualitative approach research as a basis, to promote in this way the experimental design, as shown in the findings.

Keywords: Playful strategies, gamification, preschool children, systematic review, playful.

Astratto

I giochi ludici in questi tempi di pandemia sono una strategia didattica, i giochi ispirano gli studenti a pensare, creare e ricreare con attività che contribuiscono allo sviluppo dell'attenzione e dell'ascolto attivo. Lo scopo di questo rapporto era analizzare i contributi degli autori di articoli di ricerca riconosciuti in relazione allo sviluppo di strategie ludiche nei bambini in età prescolare; Per questa ricerca è stata utilizzata la revisione sistematica di articoli relativi alla ricerca per lo sviluppo di strategie ludiche nei bambini in età prescolare. Come metodologia: era uno studio di tipo applicato, approccio qualitativo, disegno sistematico non sperimentale e livello descrittivo. Dopo aver condotto la ricerca in biblioteche ad alto impatto, sono stati selezionati 24 articoli da analizzare da diverse prospettive quali: numero di lavori pubblicati dal 2010, i progetti utilizzati, riviste in cui sono stati pubblicati argomenti relativi allo sviluppo di strategie ricreative nella scuola dell'infanzia. 10 indagini sono state trovate in Scopus, 6 in ProQuest, 5 in EBSCO e 3 in ALICIA, si può osservare che negli ultimi sette anni negli intervalli di pubblicazione dal 2014 al 2017 ci sono più articoli, La maggior parte degli articoli di ricerca in relazione allo sviluppo di strategie ludiche si trovano in Sud America, Colombia, la maggior parte di esse si trova nello Scopus, le capacità che i bambini sviluppano attraverso il gioco; in misura maggiore è creatività e immaginazione, oltre a quelle fisiche; Le abilità socio-emotive sono ciò che viene maggiormente incoraggiato nell'utilizzo dei giochi, in conclusione è stato possibile dimostrare che gli autori attraverso i paper sono giunti concordemente al fatto che per sviluppare strategie ludiche nei bambini devono essere pianificati programmi innovativi, tenendo conto dei disegni sperimentali, considerando l'approccio qualitativo della ricerca come base, per promuovere in questo modo il disegno sperimentale, come mostrato nei risultati.

Parole chiave: Strategie ludiche, gamification, bambini in età prescolare, revisione sistematica, giocoso.

I. INTRODUCCIÓN

La educación lúdica se caracteriza por ser una filosofía pedagógica, una forma diferente de concebir la enseñanza-aprendizaje utilizando la inserción de una cultura lúdica que favorezca el placer de aprender. El término lúdico se origina en la palabra latina ludus que significa "juego". Se afirma que las actividades lúdicas son sinónimo de juego y juego, un recurso práctico-didáctico para facilitar el proceso, proporcionando mayor satisfacción. Lúdico, como opción epistémica, se refiere a un camino de aprendizaje en el que los hombres construyen su horizonte, enfatizando que la satisfacción proporcionada conduce a múltiples aprendizajes y permite el contacto con la sensibilidad y la creatividad (Santo, 2020).

A nivel mundial, Costa Rica, desde la División de Educación Básica (DEB) de la Universidad Nacional (2016), inicia la puesta en marcha del proyecto integrado de extensión y docencia denominado Construyendo una propuesta de implementación del Programa Maestros Comunitarios (UNA, DEB, 2016). Este proyecto imagina la idea de reformar, en el escenario de Costa Rica, la proposición de la idea fuera del sistema educativo escolar en Uruguay en el año 2005 y que luego se cambió en estrategia formativa en ese país. En el 2017, es decir, en su segundo año de realización, el proyecto realizado desde la DEB promovió la elaboración de laboratorios de agitación a la lectura para niños a cargo de universitarios de Pedagogía con afectación en I y II ciclos en la Escuela.

En la práctica escolar, los profesores utilizan diferentes formas y métodos de aprendizaje con enfoques creativos y lúdicos. Aprendiendo. Estas formas de aprendizaje tienen una cosa en común: requieren y capacitan a los alumnos, entre otras cosas, situaciones frecuentes de movimiento y acción en clase. Se aprende no solo con la cabeza, sino también con el cuerpo, al mismo tiempo se desarrollan muchos sentidos y los resultados del aprendizaje se pueden anclar de manera más sostenible.

Sin embargo, en Perú, hallamos que la falta de esta apropiada inspección emocional lleva a los adolescentes y jóvenes a tomar medidas que a futuro implorarán tanto en el aspecto personal – social, como en el académico escolar. Por esa razón y tras un análisis hondo, es obligatorio colocar en conocimiento

que en el Perú se han promulgado leyes con las que se examina iniciar la convivencia sin violencia (ley 29719, DS 010-2010) y buscar estrategias de enseñanza que promuevan la empatía entre compañeros de aula, entre ellas se encuentran la lúdicas. Las estrategias lúdicas representan instrumentos que contribuyen a activar procesos mentales, como el juego, que hace desarrollar una amplia variedad de objetivos y contenidos hacia la solución de problemas, la recreación que forma parte de la inteligencia del ser humano y es imprescindible en cualquier etapa de la vida para mantener la salud física y mental por el disfrute que produce, esencialmente en la infancia (Quintanilla, 2016).

Los resultados de la última evaluación PISA (2018), que fue llevado a cabo por la Organización para la cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) mostraron como resultados que el Perú se encuentra ocupando el puesto 64 de 77 países muy parecido al resultado logrado en la prueba del año 2015; Sin embargo, aún estamos muy por debajo de otros países de la región a nivel sudamericano como Chile con un promedio de 452 y Brasil que logró un promedio de 413. A pesar que en el área de ciencias obtuvo un promedio 404 superior al alcanzado el año pasado que fue de 397, aún se encuentra muy por debajo de estos países (Ministerio de Educación Nacional, 2018).

Asimismo, en la Institución Educativa I.E.I 101 “Rayito de Luz” del distrito de San Juan de Lurigancho, a veces hay pequeñas peleas, por quién va a llevar el liderazgo del grupo entonces depende mucho de las normas de las clases, pero las normas se cumplen con mayor asertividad por los niños en la medida que ellos las establezca. Cuando las normas son puestas por la profesora o por el colegio son normas que se cumplen, pero cuando los niños se sientan en asamblea y ellos establecen sus normas de convivencia asamblea ellos mismos conversan dialogan opinan aquellos ellos te dicen cómo quieren vivir en esa aula entonces esas normas se van a llevar mejor. También el niño es criatura y tiene pues siempre sus caprichos propios de su egocentrismo propio también de su inmadurez emocional propio de todas las situaciones tienen que cargar con el hogar porque ellos vienen estresados del hogar con una serie de problemas y problemitas.

Considerando estos hallazgos se hace obligatorio repensar desde antes

estrategias lúdicas en los estudiantes, tomando en cuenta que para que sea provechoso hay que iniciar de sus propios intereses. Esta investigación de la problemática condujo a diseñar la formulación: ¿Cuáles son los aportes significativos encontrados de las investigaciones en las revistas indexadas relacionadas con el desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años?

Para sostener el estudio revisada por las contribuciones halladas de los autores de las diversas fuentes asociada a las estrategias lúdicas en niños preescolares, es necesario ver su calidad por tres valoraciones: prácticas, teórica y metodológica.

Esta investigación se justifica bajo tres aspectos teórico, práctico y metodológico. En el aspecto teórico el propósito es contribuir en fomentar a los docentes enseñar a través de estrategias lúdicas, como lo describe Quintanilla. (2016) representan instrumentos que contribuyen a activar procesos mentales, como son los juegos y los cuentos (Franco, et. al.,2017).

En lo práctico, el docente ayudará al niño a lidiar con sus emociones desarrollando habilidades a través de estrategias lúdicas para resolver problemas. Es importante porque se entenderá los límites de la expresión a comportamientos apropiados. Esto implica ayudar al niño a establecer metas y generar soluciones para alcanzar las mismas.

En lo metodológico, Sánchez & Morales (2017) sostuvo que el estudio identifica actividades propiciadas por los profesores, los niños descubren la diversidad emocional, fomenta su percepción y comprensión de los sentimientos propios y ajenos, observa cómo los sentimientos motivan distintos comportamientos, percibe la transición de un estado emocional a otro, es consciente de la posibilidad de sentir emociones contrapuestas y cómo los personajes literarios o de cine resuelven sus conflictos o dilemas personales. Se aplica como instrumentos: guías de entrevistas y encuestas.

Luego de la descripción del planteamiento del problema se formula el siguiente objetivo general para la investigación: Analizar las contribuciones encontrados de los estudios en las revistas indexadas relacionadas con el desarrollo de las estrategias lúdicas en los niños preescolares; se plantean los

siguientes objetivos específicos: (a) Identificar el número de contribuciones hallados asociados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años en el rango 2010 - 2021. (b) Verificar los países de donde provienen los artículos de investigación relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años. (c) Identificar los motores de búsqueda donde se ubicaron los artículos científicos sobre las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años. (d) Verificar el diseño usado por cada autor en los papers sobre las estrategias lúdicas. (e) Identificar las capacidades consideradas al desarrollar las estrategias lúdicas en niños preescolares en los artículos seleccionados (f) Identificar cuáles son las habilidades que desarrollan los niños preescolares al implementar estrategias lúdicas.

II. MARCO TEÓRICO

En seguida, se muestra los hallazgos de la exploración de investigaciones, papers y expertis hechas desde el contexto regional de acuerdo al propósito de la investigación del progreso de las estrategias lúdicas en preescolares con el objetivo de entregar más sustento e importancia:

Como antecedentes nacionales se muestra el estudio de: estrategias didácticas y la comunicación, en los niños y niñas de 5 años de la Villa Monte Castillo: Catacaos, Piura, Perú; es un estudio básico de nivel correlacional, presentado por Murillo J. & Vásquez S. (2021), de enfoque cuantitativo; el estudio fue realizado con la participación de 40 niños y niñas de educación inicial, en la edad de 5 años, en la Villa Monte Castillo, a quienes se les aplicó un cuestionario para medir las dos variables: estrategias didácticas y comunicación. Solamente el canto tiene una relación significativa con la comunicación. En conclusión, no existe relación entre las variables estudiadas.

Asimismo, el estudio de: Aprender a través del juego significa promover el desarrollo cognitivo, social, emocional, motor y creativo del niño. Jugar tiene un efecto vigorizante y estimulante, por un lado, pero también puede tener un efecto calmante y relajante por el otro. Para la RAE (citado en Vilorio & Hamburger, 2019) a diferencia de las herramientas sincrónicas, en las asíncronas no ocurre una correspondencia inmediata; es atemporal, con otro proceso o causa. En ella encontramos las herramientas: Correo electrónico y foros (Gómez, et, al., 2021).

Sánchez & Morales (2017) en el paper tuvo como propósito diseñar una iniciativa de mediación pedagógica dirigida por tácticas artísticas y literarias que permita el fortalecimiento de los procesos creativos en chicos de enseñanza preescolar entre los 5 y 6 años. Apoyados en el paradigma cualitativo y teniendo como diseño metodológico la averiguación acción, en primer término se identificó el perfil creativo de los chicos preescolares por medio de la aplicación de una prueba diagnóstica, luego se valoró la iniciativa pedagógica y su efecto en el fortalecimiento de la creatividad en chicos, analizando las propuestas de mediación aplicadas en la organización educativa, seleccionando las tácticas pertinentes con las que al final se construyó una cartilla digital para docentes y

agentes educativos, orientadas al fortalecimiento de capacidades creativas en chicos preescolares.

Morales & Urrego (2017) planteó en su paper propuso como fin general de la indagación ha sido el de producir una iniciativa pedagógica que involucrara 4 puntos relevantes en la sociedad: educación, juego, aprendizaje y cuidado ambiental. Averiguación cualitativa, con una metodología de acción-participación. El parque ecológico ha sido construido a raíz de una necesidad, con mediación de los practicantes, y se involucró en el proceso a diferentes sociedades educativas como por ejemplo alumnos del nivel de preescolar, papás de familia profesores y administrativos.

Por su lado, Cepeda (2017) sostuvo en su paper que el juego como estrategia lúdica de aprendizaje, expresa en su apartado introductorio: El juego es una actividad natural, independiente y espontánea, actúa como factor de equilibrio en cualquier edad pues tiene un carácter mundial, puesto que atraviesa toda la realidad humana, que requiere de la lúdica en todo instante como parte sustancial de su desarrollo armónico; la lúdica es una alternativa, una forma de ser, de estar ante la vida y, en el entorno estudiantil, coopera en la expresión, la creatividad, la relación y el aprendizaje de chicos adolescentes y adultos.

Como antecedentes internacionales se muestra los estudios de: Amir et. al., (2021) en su artículo científico tuvo como objetivo investigar los factores que contribuyen al bienestar subjetivo de los niños. Se usó consumo lúdico experiencias en el uso de teléfonos inteligentes por parte de los niños para determinar su bienestar subjetivo. En total, se obtuvieron 210 respuestas válidas de los padres. Los resultados del modelo de medición revelaron que los constructos investigados eran fiables y válidos. Los hallazgos basados en el modelo estructural revelaron que la participación emocional, el disfrute y las experiencias sensoriales de los niños con los teléfonos inteligentes influyó positivamente en su bienestar subjetivo. Sin embargo, la fantasía infantil, el escapismo, las experiencias de excitación y proyección de roles con los teléfonos inteligentes no lograron afectar el bienestar subjetivo de los niños. El estudio se encuentra entre los pioneros en investigar el bienestar subjetivo de los niños desde la perspectiva de los teléfonos inteligentes experiencias de uso y consumo lúdico.

Vásquez & Pérez (2020) tuvieron como objetivo establecer la efectividad de actividades lúdicas en la comprensión de textos en estudiantes de segundo grado de educación primaria. Se eligió un diseño cuasi experimental y una población de 72 alumnos, a quienes se les entregó una ficha de observación, como instrumento de recolección de datos para evaluar la variable comprensión de textos, validada mediante juicio de expertos y su confiabilidad mediante el coeficiente Alpha de Cronbach. Los resultados muestran que la mayoría de estudiantes en ambos grupos se ubicó en el nivel inicio de la comprensión de textos antes de la aplicación del programa, posteriormente ubicándose en los niveles bueno y excelente de la escala.

Acuña & Quiñones. (2020) señalaron que el propósito del artículo científico fue determinar la importancia de la educación ambiental lúdica para el fomento de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años. La investigación se desarrolló con la estrategia metodológica de la investigación-acción, y enfoque cualitativo. Se revisaron prácticas docentes, se implementaron actividades orientadas al desarrollo de habilidades cognitivas, se analizaron sus efectos, se rediseñaron procesos de la educación ambiental en la primera infancia y se propusieron orientaciones para docentes de educación inicial. El trabajo realizado permitió comprobar que es posible fomentar el desarrollo de estas habilidades cognitivas en los niños escolarizados, utilizando la lúdica como herramienta didáctica y aprovechando el ambiente como el espacio pedagógico.

Dentler, et. al., (2018) ofrece desplegar procedimientos y herramientas gracias a los cuales se imparten capacidades y conocimientos de forma casual y repetible, teniendo presente las vivencias cognitivas, receptivas y prácticas primordiales del hombre. El enfoque curioso, lúdico- empírico inherente al aprendizaje lúdico conduce a instantes al hallazgo y novedosas vivencias. Provoca que la compra de conocimientos sea más emocionante, más sustentable y conduce a un más grande desarrollo persistente de las capacidades de aprendizaje. Que paralelamente sacia el aprendizaje con más diversión, es más satisfactorio, más eficiente y más efectivo.

Todo el planeta tiene imaginación y potencial creativo. Este potencial se usa en el aprendizaje creativo. En los chicos se establecen situaciones de

labores tan reales y abiertas como sea viable. Dejar que realice todo lo viable por sí mismo y, más que nada, aprende a hallar cosas, en el proceso. Este enfoque corresponde en gran medida a un proceso artístico y al enfoque de enseñanza rítmico-musical. Es por esa razón que las ocupaciones artísticas y las ofertas rítmicas son buenas oportunidades para probar el aprendizaje creativo y tiene sentido aprovecharlas unidos (Dentler et. ál., 2018).

Franco, et. al., (2017) en su paper tuvo como objetivo general el saber a partir de los pensamientos sobre juego de los diferentes alumnos de nivel inicial y primario, el enlace en esos topicos y los escenarios progresivos. Se muestra en breve los indicios de los datos hallados a partir de los procedimientos con varias técnicas de estudio. En primer, se toma la idea y valoración de los procesos lúdicos que sostienen tres docentes, llamados por ser partícipes de una experiencia de articulación entre Jardín (sala de cinco años) y primer grado de escolaridad.

La inserción de actividades lúdicas en el escenario enseñanza-aprendizaje no es nueva, principalmente en la educación infantil, como se expresa en los enfoques de las teorías de Piaget y Vygotsky, sin embargo. El lúdico es el recurso que permite que el maestro y el alumno trabajen, practiquen y reflexionar sobre la naturaleza del ser humano y su incompletitud. Por tanto, implica acciones de diálogo, que abren espacio a lo nuevo y a la reflexión creativa, que brinda oportunidades para la formación de conciencia crítica y amplía la visión a través de reflexión y compromiso con lo real. Por lo tanto, el individuo se convierte en un agente activo, transformador, que cuestiona las estructuras del entorno en el que vive, y provoca acciones de cambio; implica la práctica intelectual creativa (Silva, et. ál., 2015).

Las matemáticas se han transformado, dentro del currículo escolar, en una de las materias más temidas (que ocasionan, entre otros, un sentimiento de rechazo) y es una de las materias en donde más bajas notas se hallan. Lo anterior ha provocado una “imagen social negativa” alrededor de ella y transmitida de una creación a otra. Pese a lo anterior, Hernández (2011) sugiere que siempre a las matemáticas se les ha asociado con la racionalidad, la abstracción y el razonamiento lógico. En este sentido, Candia (2009) enfatiza que el aprendizaje del curso debería estar relacionado con la formación de

actitudes positivas hacia el conocimiento, puesto que estas son un factor movilizador de los alumnos, para realizar la forma en que abordan la ciencia y sus acotaciones creadoras para permisibles transformaciones de los constructos en las prácticas educativas entre los *stakeholders* del proceso.

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa la era entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para realizar reglas, para, tal, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección (Cepeda, 2017).

El juego dirigido por el adulto o " juego guiado " puede ser eficaz para promover el aprendizaje (Skolnik Weisberg et al., 2013). Este tipo de método implica un aprendizaje centrado en el niño, que juega un papel central en la elección de actividades; en este caso, sin embargo, el juego es introducido y estimulado también por el adulto, quien inicia el proceso didáctico, establece los objetivos y trata de controlar el procedimiento, manteniendo la atención en las metas establecidas.

Posteriormente, otra actividad liderada por el adulto reforzará los conocimientos adquiridos, dando nuevos estímulos, que se consolidarán nuevamente en otros momentos de juego libre de forma independiente o en pequeños grupos (Mourão, 2015). El maestro debe actuar como un mediador del aprendizaje, utilizando diferentes estrategias para guiar a los niños a través del juego (por ejemplo, explicar un tipo de juego, pedir confirmación, responder preguntas espontáneas, ayudar a los niños a elegir un líder). Las observaciones preliminares del estudio muestran una interacción activa de los niños, que a menudo corrigen o ayudan a otros niños, interactúan con varios tipos de materiales o actividades (como libros, dibujos, canciones, cuentos, tarjetas, títeres, actuación), mostrando un alto grado de motivación para jugar y aprender , haciendo propios los tipos de juegos y utilizándolos en otros contextos o en el juego libre con mayor creatividad. El uso de estas áreas de aprendizaje

estructuradas dentro de la clase parece favorecer la motivación de los niños; Es aconsejable el trabajo en equipo entre los distintos tipos de docentes, quienes deben crear el espacio adecuado juntos y con estrategias compartidas, trabajando juntos en la creación de materiales variados y estimulantes, incluso en una lengua extranjera (Mourão, 2015).

Ciolan (2013) ha publicado unas pautas que podrían promover el aprendizaje, surgidas en la Quinta Conferencia Internacional EDU-WORLD, que tuvo lugar en 2012 con el objetivo de abordar los problemas globales de la educación en la actualidad. Uno de los retos más recientes viene dado por la relación entre pedagogía y juego. Los debates se plantean continuamente acerca de lo importante del juego para la enseñanza, como el juego y el trabajo son a menudo vistos como opuestos, pero con el tiempo una pedagogía de juego se está creando , un enfoque legítimo que se ha utilizado en la primera infancia para el Fomento de aprendizaje . Aprender a través de juegos (Ciolan, 2013).

En las escuelas suele haber un contraste entre la pedagogía clásica y una pedagogía más lúdica, que integra el juego como herramienta de aprendizaje: padres, educadores y gestores tienen diferentes creencias sobre el papel del juego , y en ocasiones una actitud que favorece en la medida de lo posible el uso. del juego, incluso en el aula, está luchando por ponerse al día.

De la V Conferencia Internacional EDU-WORLD también surgieron directrices prácticas que podrían ayudar a dar una educación articulada y certera a los niños: entre los diversos consejos, está el de individualizar las actividades para cada niño si es posible, organizando el ambiente en áreas de estimulación. y concéntrate en el juego como actividad básica (Ciolan, 2013). Para propiciar el mejor desarrollo posible, en términos cognitivos, sociales, emocionales, físicos y motores, se insta a fomentar en la medida de lo posible la cooperación con los padres, con las diferentes instituciones de la comunidad. También parece muy importante la integración de programas de educación inicial fruto de la investigación científica más reciente, promoviendo la equidad social y teniendo en cuenta los cambios generacionales y las nuevas formas digitales de realidad (Ciolan, 2013).

Los educadores y profesores deben entender que la vida de los niños ha

cambiado y actualizar sus estímulos, haciendo que el aprendizaje sea más interesante. A los niños que han crecido en este entorno digital les gustaría participar, tener voz en su educación, qué les gustaría aprender, cuándo les gustaría aprender, dónde y cómo. Por tanto, existe una nueva razón para reconsiderar el papel del juego, que ahora puede entenderse como una actividad de aprendizaje en sí misma. Revisar la relación entre el aprendizaje y el juego en la educación inicial de los niños podría agregar un ingrediente esencial y a veces perdido: la motivación (Ciolan, 2013).

A grado epistemológico, la averiguación dejará decidir la interacción que logre ver entre el estado de arte hallado de los de varios escritorios en diferentes libros y la forma como se van adentrando los constructos a partir del enfoque constructivista en la comprensión sobre el desarrollo de las tácticas lúdicas en los chicos y la forma de cómo se aglutinan las ideas en el cerebro para la formación y creación de temas de todo el mundo natural y social y en qué medida estas han impactado para el logro del aprendizaje científico (Arteaga et. al., 2016).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

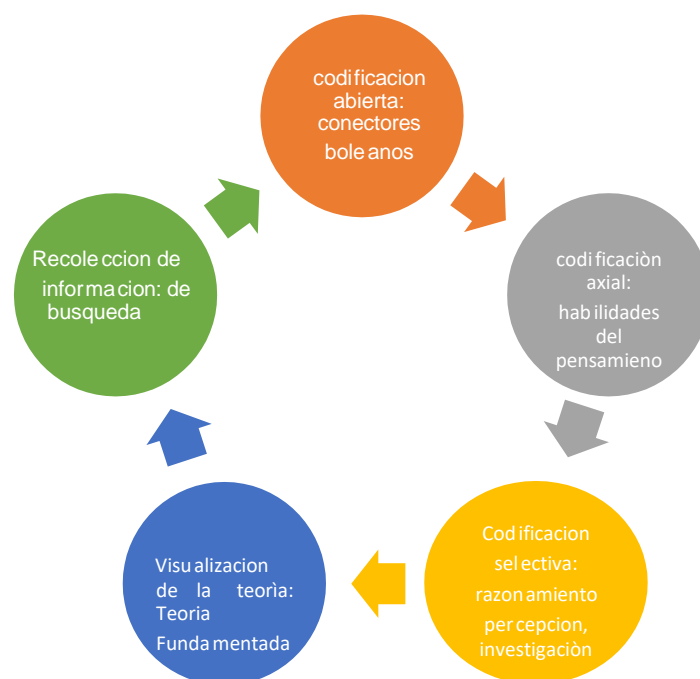
La investigación elaborada fue de tipo aplicada, al igual que la investigación básica, la investigación aplicada es una investigación fundamental que se realiza para adquirir nuevos conocimientos. Sin embargo, el primero está orientado principalmente hacia un objetivo o resultado práctico específico. El desarrollo experimental adicional incluye un trabajo sistemático basado en el conocimiento adquirido a través del trabajo de investigación y / o experiencia práctica y dirigido a la creación de nuevos materiales, productos o dispositivos, la introducción de nuevos procesos, sistemas y servicios o su mejora significativa (Murillo, 2011).

También, la indagación correspondió al enfoque cualitativo ya que es inductivo contextualizado, los métodos de investigación cualitativa se utilizan a menudo en la investigación de mercado además de la investigación cuantitativa. Pero la investigación cualitativa también puede proporcionar información importante como medida independiente. A continuación, se explica qué constituye investigación cualitativa y qué métodos de aplicación están disponibles (Hernández & Mendoza, 2018).

El diseño fue sistemático, ya que posibilita tener en cuenta la utilización de etapas para la sistematización de datos, a través del método partiendo de una codificación abierta hasta la visualización de la teoría (Strauss & Corbin, 2002). Presentaremos después: (a) La codificación abierta, donde el investigador fue repasando los estratos del contenido luego analizados y en el escenario corrigiendo los resultados que los lleva a clasificar los datos que ha obtenido, estas a la vez se van mostrando por subcategorías siendo estas sistematizadas, (b) La codificación axial estas son las que el investigador iba escogiendo de las categorías esas observadas en la categoría las que son más importantes colocándolas en el centro del proceso considerándolas como categoría principal, (c) La codificación selectiva se da una vez que el investigador centra las categorías para contrastarlos con su esquema con el objetivo de basar, esto dejará que el investigador haga una narración donde se van asociando las categorías describiendo el fenómeno, se puede beneficiar

en la preparación de mapas o cuadros para su presentación, (d) Visualización de la teoría donde el producto anhelado de este estudio es la teoría fundamentada que mostrará la organización y composición del contenido teniendo como núcleo una categoría referente con otras categorías periféricas, (e) La recolección de los datos con base al estudio por medio de los motores de indagación (Hernández & Mendoza, 2018)

Figura 1. Esquema del diseño sistemático



Nota: (Strauss & Corbin, 2002)

3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización apriorística

Para Alarcón et. al., (2017) la clasificación contiene el rol de juntar grupos de subcategorías donde el investigador al agrupar dichos constructos se va iniciando en el proceso de entablar varias interacciones en medio de las definiciones sobre el fenómeno de análisis. Asimismo, Galeano, (2004) comentó que las categorías son epistemológicas y permiten compararlos y relacionarlos, o sea aglutinar los datos que comparten conceptos semejantes; es poder tipificar la información encontrada de convenios a temáticas que refiere a la averiguación de significados.

Para la revisión se consideró en la matriz de clasificación puntos que dieron un contexto de los recursos que se tomaran para su ejecución estableciendo en entorno temático: desarrollo de las tácticas lúdicas en alumnos de 5 años, donde el problema de la indagación es el desempeño inadecuado de tácticas investigativas para el desarrollo en las escuelas las tácticas lúdicas en los chicos de 5 años, la pregunta de la averiguación llevó a detectar los aportes de los autores involucrados con desarrollo de las capacidades científicas. (ver anexo 1 Matriz de Categorías y sub categorías de la variable capacidades científicas en preescolares).

3.3 Escenario de estudio

La averiguación se hizo en los múltiples escenarios de territorios en donde se han localizado estas revistas indizadas en relación al desarrollo de las capacidades científicas. Se pudo hallar artículos de elevado grado en las bases de datos de territorios localizados en continentes como Europa, Asia, y América.

3.4 Participantes

La pesquisa se logró en varios contextos de países en el cual se han situado estas revistas indizadas asociadas al desarrollo de la variable de estudio. Se ha podido ubicar paper de alto nivel en los repositorios de países localizados en continentes como Europa, Asia, y América.

Scopus es un almacenamiento global que posibilita descubrir la más grande proporción de literatura donde tiene textos enteros, trabajos periodísticos y millones de artículos enteros y estas tienen la posibilidad de brindar como contribución para ir hallando evidencias que posibilita descubrir los materiales requeridos en torno al asunto de indagación. Estas búsquedas tienen la posibilidad de ser por escritores, asuntos, averiguación avanzada con el objetivo de ir creando la información teórica de la indagación.

EBSCO da contenido para cada tema en particular, ofrece un compendio de escrito integro, estas colecciones de datos manifiestan a los requerimientos

pertinentes en centros de estudio, datos de diferente indole, a grado de empresa, la sabiduría militar escuelas y público generalmente. Es factible hallar una cantidad enorme de revistas académicas como textos enteros y entrar a contenidos de temas primordiales hallándose literatura pertinente de cada una de las zonas a aprender. Bases de datos para régimen (Chaparro-Martínez, et.al., 2016).

ProQuest permite los recursos para gestionar información y prestar servicios de bibliotecas e estudiosos. En el integran alrededor de 90 000 fuentes, millones de páginas digitales, colecciones de tesis doctorales, de maestrías, páginas de periódicos, libros electrónicos, artículos científicos y académicos. Con todo lo mencionado da al lector un sinfín de fuentes para crear de esta manera información y con ello el razonamiento que sus usuarios permanecen en averiguación.

ALICIA Concytec, es un Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología y novedad peruano de ingreso independiente y sencillo a textos enteros a grado nacional e universal publicados en las revistas pertenecientes al repositorio, en el encontraras importantes recursos de información, como bases de datos bibliográficos de artículos científicos y académicos de diversas disciplinas y superficies en lenguajes como portugués e inglés.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica usada en esta indagación ha sido la investigación documental, que posibilita recoger información de datos secundarios por medio de libros, revistas, periódicos, entre otros para que tengan interacción con el asunto del investigador, esta se basa en la investigación de la verdad social por medio de la observación y/o la investigación documental, puesto que señala a encontrar el sentido del mensaje; estas tienen la posibilidad de ser por medio de las historias de vidas, el discurso, artículos de revistas entre otros; dejará además poder codificar los múltiples recursos de un mensaje por medio de las categorías con el propósito de que sea conveniente, nos posibilita tener contacto con las personas por medio de la producciones llevadas a cabo (Monje, 2011).

Los instrumentos que se aplicaron para el recojo de los datos en esta investigación sistemática fueron: la ficha de registro de las revistas halladas en

las repositorios cloud a través de los motores de búsqueda.

3.6 Procedimientos

Para la recopilación de estudio se acudió a varios sistemas en línea por medio de la plataforma para lo que se siguieron los próximos métodos tomando en cuenta el proceso metodológico por medio del testimonio Prisma (Urrútia & Bonfill, 2010), donde se hizo el recojo de información en SCOPUS, EBSCO, ProQuest y ALICIA otras bases donde se hallan información importante al asunto de averiguación, esto se hizo entre las etapas de agosto a octubre del 2021, se entregó el lapso en un primer instante la filtración de artículos en las bibliotecas virtuales realizando uso de conectores lógicos donde se consideró las categorías primordiales de averiguación que ha sido en un primer instante *playful strategies in preschool children* realizado por medio de una secuencia de procedimientos terminando a una proporción de artículos que permitió un estudio más intensivo por medio del método metodológico del PRISMA (Page, et. al., 2021): identificación, cribado, elegibilidad e integración, en seguida se explica:

Paso 1: Se hizo la primera selección acudiendo a las plataformas virtuales a partir del año 2010, para lo cual se hizo un ordenador de la pesquisa usando la ecuación para realizarlo en los indagadores de la nube considerando la clave en inglés *playful strategies in preschool children* obteniendo como resultado 1,900 artículos dispersos en la siguiente forma: Scopus 435, ProQuest 387, EBSCO 524 y ALICIA 554. En efímera fase se encontro cinco paper asociados al asunto.

Paso 2: Para la segunda consulta se usó diferente táctica de averiguación en el operador logico en la cual se introdujo el título del asunto de la indagación en otro idioma en el software ingresandolo entre comillas "*playful strategies in preschool children*", donde se obtuvo como consecuencia en general de 951 papers, se ha compartido en el siguiente resultado: Scopus 210, ProQuest 195, EBSCO 222 y ALICIA 273. En esta segunda averiguación se ha podido recoger otros 8 artículos importantes involucrados a la temática

Paso 3: En esta fase se aplicó comandos de consulta en donde se uso operadores lógicos entrecomillas, el simbolo más para la inserción en la

ecuación: “playful” AND “strategies” AND “playful preschool” AND “children” donde se ponilla comillas a los elementos y el operador AND para la inclusión. El hallazgo fue de 387 repartidos de la forma siguiente: Scopus 85, ProQuest 91, EBSCO 98 y ALICIA 113.

Figura 2. Hallazgos de consultas por repositorios.



Nota: Elaboración propio

Paso 4: Se hizo la cuarta consulta, donde se solicitó al repositorio usando en los símbolos de averiguación por medio de los símbolos lógicos en la ecuación: “playful” AND “strategies” AND “preschool” AND “children” OR “game” donde se ha incluido a cada lexema entre comillas, el operador AND para integración y el operador OR para la exclusión, donde se ha podido hallar como resultados 53 artículos los que se han compartido de la siguiente buscadores: Scopus 27, ProQuest 5, EBSCO 12 y ALICIA 9.

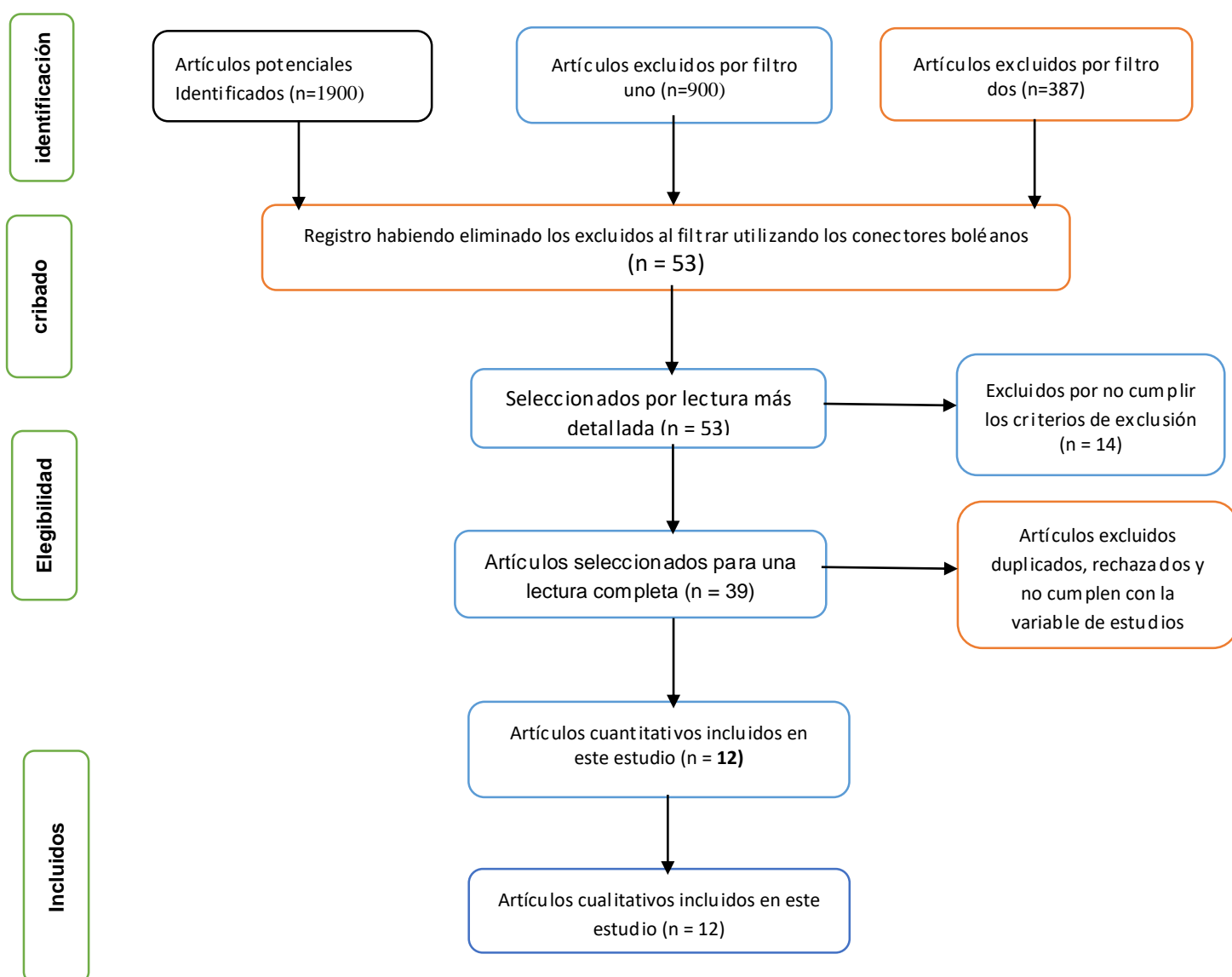
Aquí se pudo hallar dos papers que tenía significancia con la investigación y el otro impedía su apertura.

Paso 5: Tomando en cuenta dichos postrimeros corolarios se procedió a comprobar dichos 53 estudios a mano para ir perfeccionando y hallando esos que albergan precisa interacción con el asunto a averiguar realizando uso del procedimiento PRISMA: cribado, elegibilidad e integración. Para ellos se ha dado lectura de lo resumido o abstrac de cada artículo con base a ellas se ha sido seleccionando e incorporando en el Mendeley de forma ordenada y guardada en carpetas organizadas además en el escritorio de la computadora portátil para la revisión y estudio subsiguiente. Dichos en un primer instante se han incorporado en la Mat riz de sistematización de la información de la variable

colocando ciertos datos relevantes más adelante. Después de haber organizado los documentos se procedió al estudio sistemático de todos los artículos que nos llevara a la controversia de los resultados encontrados.

Paso 6: Se diseñó una infografía con el fin de acomodar el transcurso de integración y exclusión por medio del procedimiento PRISMA (Urrútia & Bonfill, 2010) que se ha llevado a cabo sobre los papers por medio del cual se aglutino doce papers de averiguaciones cuantitativas y doce artículos de indagaciones cualitativas encontrados respecto a las tácticas lúdicas en alumnos de 5 años y que más adelante fueron analizados.

Figura 3. Flujo de la revisión sistemática de estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años



Nota: Técnica Prisma, extraído de: (Page et al., 2021).

3.7 Rigor científico

En la indagación cualitativa rastrea que se logre hacer una labor impecable cumpliendo con los estándares que son iguales a lo válido y confiable de la averiguación cuantitativa, para ello se tomara las siguientes condiciones: (a) La fiabilidad, donde Franklin & Ballan (2005) y Giv en (2008) la conceptualizan que es la posibilidad que poseen los estudiosos de recolectar datos semejantes en el area para examinar y estén hallazgos semejantes involucrados al asunto de indagación. Sin embargo, Carey, 2007 y Coleman & Unrau 2005 (Hernández et al., 2018) dicen las próximas sugerencias y terminar en la condicion: (1) La conexión y la tabulación al analizar la información no tienen que estar bajo nuestras propias creencias y opiniones y (2) Para llegar a las conclusiones se tienen que disponer de todos los datos analizados en su integridad, en caso al asunto de indagación se puede verificar que los artículos seleccionados para el estudio se hallan involucrados a la participación por medio de distintas tácticas en la averiguación de desarrollar las tácticas lúdicas en alumnos de 5 años, (b) La credibilidad, para Mertens (2010) se basa en la comunicación que se da con la forma como el participante ve los constructos que se asocian esta indagación sistemática se ubicaron los artículos involucrados con las estrategias lúdicas en los preescolares en diversas en la publicación de diversas revistas científicas en educación de alto impacto las que garantizan la seriedad y credibilidad de todos estos artículos, (c) Transferencia, que tan posible generalizar los hallazgos a poblaciones mayores, solo si la muestra es aleatoria, no obstante en la búsqueda cualitativa no es posible que los resultados encontrados puedan generalizarse o ser transferible a otro ámbito, pero, pueden ser tomado para dar ciertos alcances del problema que se estudia y en qué medida se tenga la posibilidad de desplegar algunas soluciones en otras situaciones Hernández & Mendoza (2018). Los puntos de vista hallados en los resultados y conclusiones a las que llegaron los múltiples autores en los artículos de averiguación podría ser considerada como parte de los resultados al problema para mejorar las estrategias de aprendizaje en relación al desarrollo de las estrategias lúdicas en los preescolares, (d) Afirmación, este indicador está vinculado a la credibilidad y tiene interacción con mostrar que hemos minimizado los sesgos y tendencias del investigador

Mertens (2010). El trabajo de averiguación sistémica tuvo como objetivo hacer un estudio por medio de diferentes artículos de indagación respecto a la variable tácticas lúdicas en chicos en la que se ha podido establecer que el 100% de ellos piensan el valor del progreso de estas tácticas.

3.8 Método de análisis de información

La metodología de la información está asignada de acuerdo al foco de interés y al diseño sistemático, considerando además el ámbito temático, el problema de investigación, la question de estudio, el objetivo general, los objetivos específicos, las categorías y subcategorías. Se analizaron encontrándose revistas con excelente visibilidad en la nube los cuales se gestionaron adecuadamente su orden con la siguiente fracción en el que ha sido ubicadas desde el 2010 al 2021, los países de las que provienen, motores de búsquedas encontrados, al moldeamiento, las dimensiones, países y autores relaciones a las estrategias lúdicas en niños preescolares.

3.9 Aspectos éticos

Las citas y referencias encontradas en los proyectos de investigación están siendo estableciendo como punto las reglas por la American Psicológica Asociación (APA) tomando como referente el manual de la 7ª edición y esto ha sido extendido ahora en la mayoría de la comunidad científica y académica a nivel nacional e internacional. (Moreno & Carrillo, 2020). Se detalló los aspectos éticos a tener en cuenta en las investigaciones científicas que se dispone desde las normas éticas pertenecientes a las universidades siendo las siguientes:

- a) Las fuentes de información de autores deben ser consideradas citando desde la norma APA.
- b) Cumplir con las normas éticas de la investigación de la universidad o de la institución que autoriza la investigación.
- c) Autorizaciones de los comités de ética: (a) Comité de ética de la institución en la que se realizar la investigación (b) Comité de ética de la escuela o facultad.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tabla 1
Artículos analizados sobre estrategias lúdicas

No	Autor/año	Procedencia	Muestra	Diseño /Tipo	Indización
1	Franco et al., 2017	Argentina	Niños de nivel Inicial y Nivel Primario	No experimental. Enfoque cualitativo	SCOPUS
2	Aristizábal et al., 2016	Colombia	Dos grupos de quinto grado del colegio Henry Marín Granada del municipio de Circasiaen el departamento del Quindío,	No experimental. Enfoque cualitativo	SCOPUS
3	Ambrosio et al. 2020	España	4 niños con autismo	Diseño experimental de reversión de caso único (ABACA).	EBSCO
4	Morales y Urrego, 2017	Colombia	Dos grupos de quinto grado del colegio Henry Marín Granada del municipio de Circasiaen	No experimental. Cualitativa, metodología de acción-participación	EBSCO
5	Tapia Glavam (2017).	Brasil	4 niños con autismo	No experimental. Enfoque cualitativo	EBSCO
6	Reyes, 2019	Guatemala	Estudiantes del Colegio Campestre Colombo Británico en el municipio de Zipaquirá	No experimental. Enfoque cualitativo	EBSCO
7	Moral & Villalustre, 2017	España	Estudiantes de preescolar de matematicas	No experimental. Enfoque cualitativo	EBSCO
8	Jácome-Amores, 2019	Ecuador	Niños con secuelas de daños emocionales.	Investigación exploratoria	SCOPUS
9	Melo, 2020	Colombia	25 niños de educación regular y 25 niños de educación especial	No experimental. Enfoque cualitativo	SCOPUS

10	Balaguer & Fuertes, 2018	España	Estudiantes de preescolar colegio de la ciudad de Bogotá	Revisión bibliográfica	SCOPUS
11	Cadavid & Quijano, 2014	Colombia	20 niños, entre los 7 y 9 años de edad, con un desarrollo psicológico típico	Cuasi - experimental, transversal y comparativo.	SCOPUS
12	Sánchez & Morales, 2017	Colombia	Niños de educación preescolar entre los 5 y 6 años.	No experimental. Enfoque cualitativo	SCOPUS
13	Zafra et al., 2016	Colombia	16 estudiantes de preescolar del Colegio Nuestra Señora de Fátima de la Ciudad de Cúcuta, Colombia	cuasi experimental: explicativo.	PROQUEST
14	Meneses & Zuñiga, 2020	Colombia	Taitas y Mamas (3 hombres, 1 mujer)	No experimental. Cualitativa, metodología de acción-participación	PROQUEST
15	Morales, 2017	Colombia	Estudiantes del grado de preescolar, padres de familia docentes y administrativos.	No experimental. Cualitativa, metodología de acción-participación	PROQUEST
16	González, 2015	Colombia	27 Niñas y niños de 2° grado del Colegio Anexo San Francisco de Asís de la localidad de Usaquén, en Bogotá	No experimental. Cualitativa, metodología de acción-participación	PROQUEST
17	Vidal et al., 2019	Colombia	Niños escolares de 6 a 12 años de edad	Cualitativa, de tipo descriptiva	PROQUEST

18	Migdalek et al., 2014	Colombia	54 niños de 3 años distribuidos en dos salas, 63 niños de 4 años que asistían a otras dos salas y 122 niños de 5 años distribuidos en 4 salas distintas	Cualitativo, sistemático de comparación	PROQUEST
19	Mazzoglio et al., 2020	Argentina	658 alumnos (año 2016=198; año 2017= 228; año 2018= 232)	Cuasi experimental explicativo.	SCOPUS
20	Rivas, 2019	Ecuador	Todos los articulos incluidos en la revision sistematica	Búsqueda de información actualizada	SCOPUS
21	Rodríguez, 2017	Colombia	Estudiantes, padres de familia y docente	No experimental. Cualitativa, metodología de acción-participación	SCOPUS
22	Vallejo et al., 2021	Perú	Todos los articulos incluidos en la revision sistematica	Revisión bibliográfica	ALICIA
23	Parra, 2020	Perú	(4) docentes: dos (2) de educación inicial y dos (2) de primaria.	No experimental. Cualitativa, metodología de acción-participación	ALICIA
24	Olascuaga, 2021	Perú	25 estudiantes de preescolar	No experimental. Enfoque cualitativo	ALICIA

Nota: Elaboración propia

De lo detallado en la Tabla 1 de exploración de la literatura, se muestra los hallazgos en relación a la cantidad de aportes encontrados relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años, países de donde provienen los artículos de investigación y la verificación del diseño de investigación utilizado por cada autor en los artículos sobre las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años.

El total de artículos visualizados para esta revisión sistemática fue de 53, de las cuales se eliminó 29 artículos porque no guardaban relación con el objetivo de la revisión y cuyas muestran no guardaban relación con el estudio, quedando 24 artículos.

En cuanto a los artículos publicados, referidos al objetivo identificar el numero de aportes hallados asociados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años en el rango 2010 – 2021 se muestran los resultados:

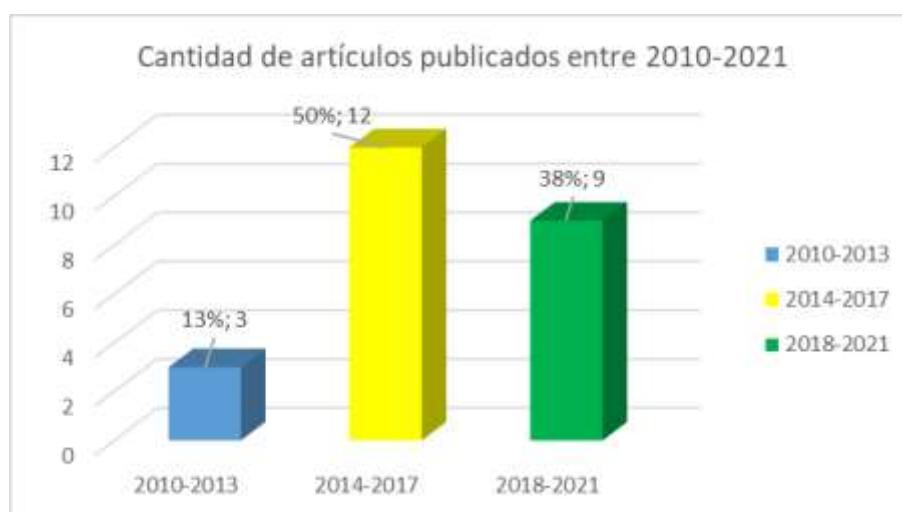
Tabla 2

Distribución de artículos publicados por segmentos de años

Rango	f	%
2010 - 2013	3	13%
2014 - 2017	12	50%
2018 - 2021	9	38%
Total	24	100%

Nota: Resultados de Excel

Figura 4. Números de artículos publicados por segmentos de años



Nota: Resultados de los datos de Excel

En la tabla 2 y figura 4 se observa los hallazgos en función al número de publicaciones relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años, por grupos de años. Entre 2010 y 2013 se encontraron 3 (13%). Entre 2014 y 2017 se hallaron 12 estudios (50%) y entre 2018 y 2021 se encontraron 9 artículos (38%).

En la tabla 3 se muestran los hallazgos referido al objetivo verificar los países de donde provienen los artículos de investigación relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años.

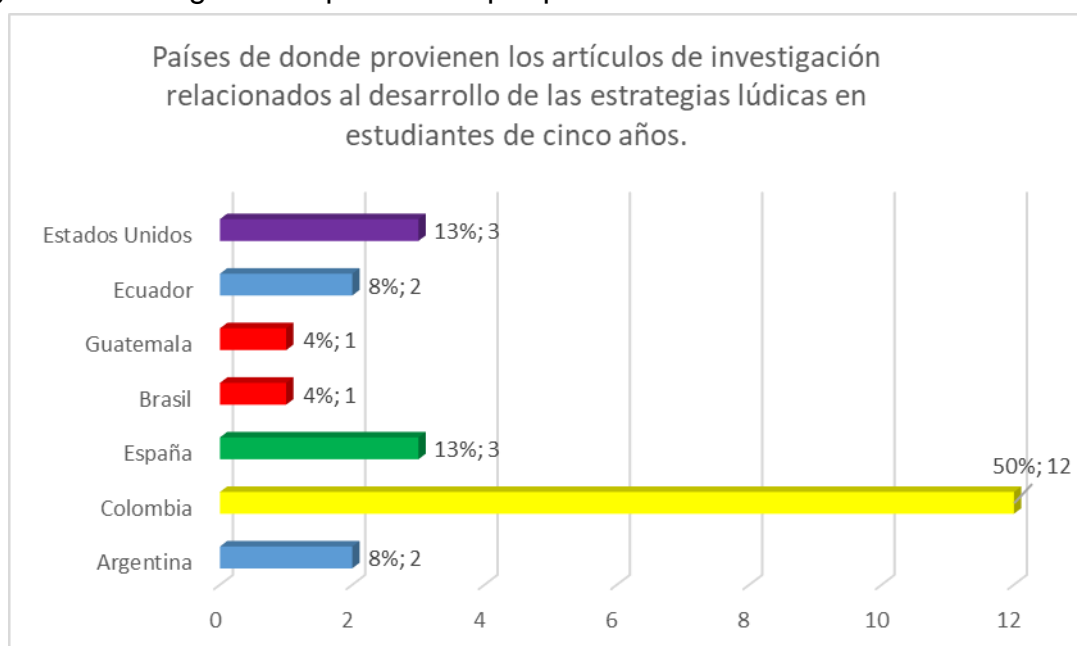
Tabla 3

Distribución de investigaciones publicadas por países

País	f	%
Argentina	2	8%
Colombia	12	50%
España	3	13%
Brasil	1	4%
Guatemala	1	4%
Ecuador	2	8%
Estados Unidos	3	13%
Total	24	100%

Nota: Resultados de Excel

Figura 5. Investigaciones publicadas por países



Nota: Resultados de los datos de Excel

En la tabla 3 y figura 5 se observa los países que han publicados artículos científicos relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años. Colombia lidera en este campo de estudio con 12 publicaciones (50%), luego se encuentra España y Estados Unidos con 3 publicaciones (13%), en Ecuador y Argentina se hallaron 2 publicaciones cada uno (8%) y uno en Guatemala (4%).

Referido al objetivo verificar el diseño usado por cada autor en los papers sobre las estrategias lúdicas, se muestran los hallazgos:

Tabla 4

Distribución de investigaciones publicadas por diseño

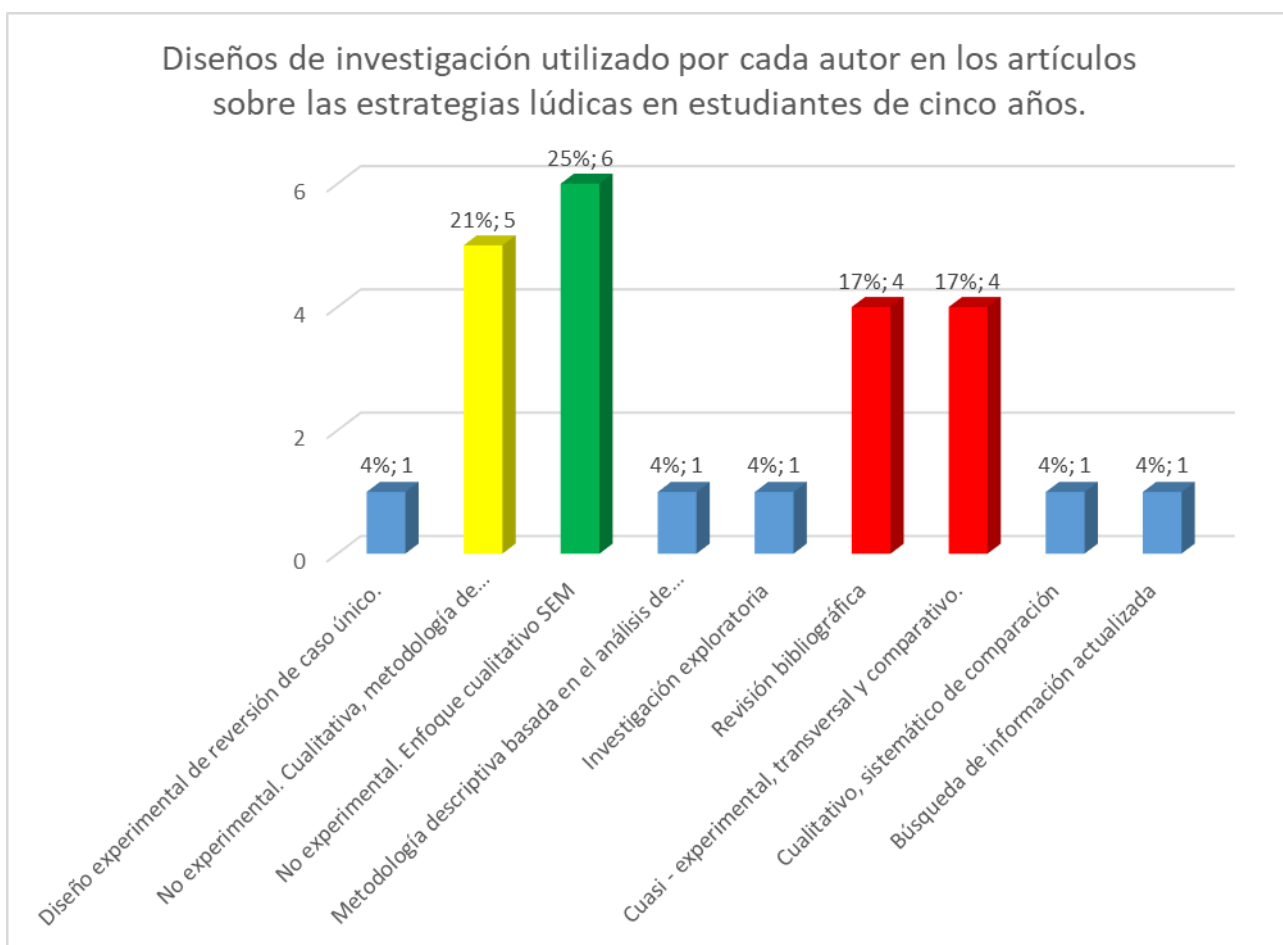
Diseño	f	%
Diseño experimental de reversión de caso único.	1	4%
No experimental. Cualitativa, metodología de acción-participación	5	21%
No experimental. Enfoque cualitativo SEM	6	25%
Metodología descriptiva basada en el análisis de contenido.	1	4%
Investigación exploratoria	1	4%
Revisión bibliográfica	4	17%
Cuasi - experimental, transversal y comparativo.	4	17%
Cualitativo, sistemático de comparación	1	4%
Búsqueda de información actualizada	1	4%
Total	24	100%

Nota: Resultados de los datos de Excel

Asimismo, se observa en la tabla 4 y figura 6 los hallazgos encontrados acerca de la verificación del diseño de estudio usado por cada propietario en los papers acerca sobre las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años. Se hallaron 6 (25%) en diseños no experimentales con enfoque cualitativo No indican Metodología (NIM), 5 (21%) No experimental. Cualitativa, metodología de acción-participación, 4 (17%) Cuasi - experimental, transversal y comparativo; además de revisión bibliográfica y 1 (4%) en diseño experimental, pre y post; diseño experimental de reversión de caso único; metodología descriptiva basada en el

análisis de contenido e investigación exploratoria.

Figura 6. Diseños de investigación



Nota: Resultados de los datos de Excel

Con respecto al objetivo identificar los motores de búsqueda donde se encontraron paper de ciencia sobre las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años, se observan los hallazgos:

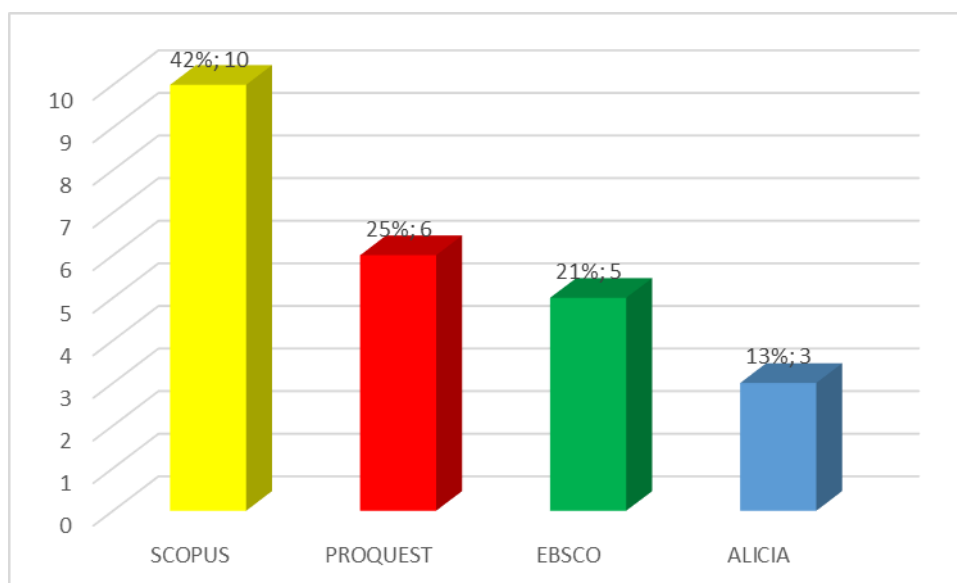
Tabla 5

Distribución de la base de datos

Base de dato	f	%
SCOPUS	10	42%
PROQUEST	6	25%
EBSCO	5	21%
ALICIA	3	13%
Total	24	100%

Nota: Resultados de Excel

Figura 7. Artículos indexados en bibliotecas virtuales en relación a las estrategias lúdicas



Nota: Resultados de los datos de Excel

En la tabla 5 y figura 7 de los 24 artículos indexados en las bibliotecas virtuales en relación al desarrollo de las estrategias lúdicas en niños preescolares, se ha encontrado que el 42% (10) de los artículos se encuentran indexados en Scopus, el 25% (6) se encontraron indexados en ProQuest, el 21% (5) se encuentra indexados en EBSCO, el 13% (3) se encuentra indexado en ALICIA. Podemos concluir que el mayor porcentaje de artículos relacionados a estrategias lúdicas fueron hallados en el repositorio global Scopus.

En cuanto a las capacidades referido al objetivo Identificar las capacidades consideradas al desarrollar las estrategias lúdicas en niños preescolares en los artículos seleccionados se muestran los resultados.

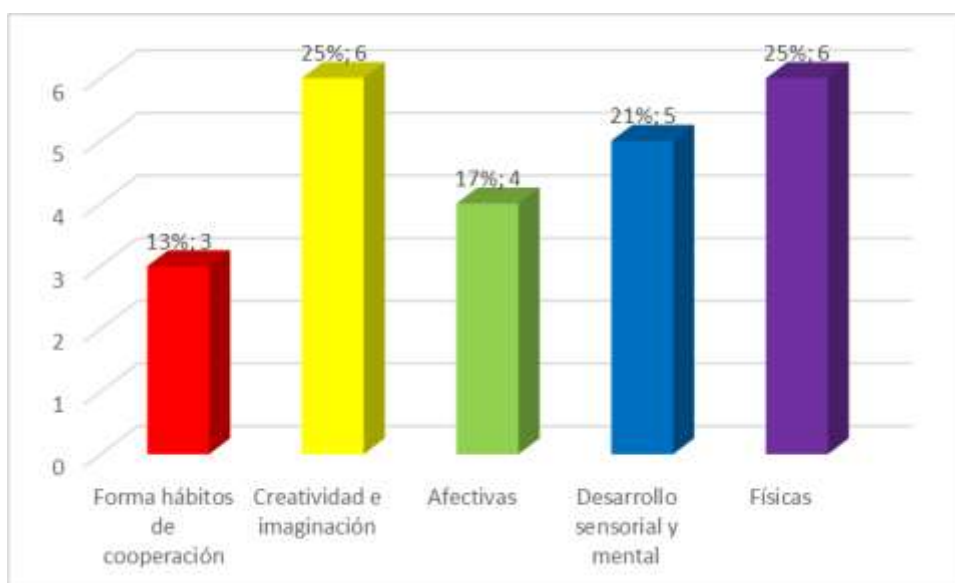
Tabla 6

Capacidades que desarrollan los niños

Capacidades	f	%
Forma hábitos de cooperación	3	13%
Creatividad e imaginación	6	25%
Afectivas	4	17%
Desarrollo sensorial y mental	5	21%
Físicas	6	25%
	24	100%

Nota: Resultados de Excel

Figura 8. Capacidades que los niños desarrolla a través de los juegos



Nota: Resultados de los datos de Excel

En la tabla 6, figura 8, se observa con respecto a las capacidades que desarrollan los niños mediante el juego; que de 24(100%) investigaciones encontradas, 6 (25%) promueven la creatividad y la imaginación, así como también las físicas, 5(21%) señalan que el juego fomenta el desarrollo sensorial y mental, 4(17%) las afectivas y 3(13%) forma hábitos de cooperación.

Se muestran los resultados encontrados referidos al objetivo de fondo identificar cuáles son las habilidades que desarrollan los niños preescolares al implementar estrategias lúdicas:

Tabla 7

Habilidades que fomentan los juegos

Habilidades	f	%
Socio-Emocionales	10	42%
Cognitivas	5	21%
Motoras	7	29%
Comunicativas	2	8%
	24	100%

Nota: Resultados de Excel

Figura 9. Habilidades que fomentan los juegos



Nota: Resultados de los datos de Excel

En la tabla 7 y figura 9 se observa los resultados con respecto a las habilidades que fomentan los juegos en los niños, de 24 (100%) artículos revisados, 10 (42%) señalan que los juegos fomentan las habilidades socio-emocionales, 7(29%) las habilidades motoras, 5(21%) las cognitivas y 2 (8%) las habilidades comunicativas.

La investigación se centra en conocer y analizar el enfoque lúdico como estrategia para las matemáticas en niños. A partir de esta revisión sistemática se pudo comparar con las investigaciones de Gómez, et. al. (2021), Dentler, et. al. (2018), Cepeda (2017) y Amir et. al. (2021); establebleciendo influencia favorable de lo lúdico en las escuelas, det rminado niveles significativos de motivación en el proceso enseñanza aprendizaje, sobretodo al aprendizaje significativo sin importa los cursos llevados, es decir, el enfoque lúdico como estrategia metodológica podría aplicarse en varios curso y grupos ectarios, diriegiendo los niveles de desarrollo motriz, cognitivo, social y afectivos; en la comunidad educativa y a los requerimiento y atributos de cada ecucando.

Asimismo, se pudo establecer que lo lúdico esta implícito en las habilidades con indicadores de logro en la curricula, esto se determina evaluando las destrezas y el nivel de complejidad en cada una de ellas; sin embargo, se deja en claro que se completa el saber, con el despliegue de las estrategias metodológicas activas

como el aprendizaje cooperativo y sus técnicas en cada sesión de aprendizaje.

AL contrastar los espacios de tiempo que se hallan las investigaciones precedentes en esta investigación a nivel global entre los años 2015 al 2020 se comprueba asimismo que en los predecederos hubo un aumento importante por motivar la labor de elaborar tácticas lúdicas en los colegio de inicial, desde un marco de constructos científicos y estratégicos que diría a los profesores en una enseñanza y aprendizaje de lo lúdico a partir de la misma curiosidad que tienen los pequeñitos (Acuña & Quiñones, 2020).

Es interesante ver que en otros países de Latinoamérica se viene haciendo estudios significativas en desarrollar una educación de calidad basada en el desarrollo de las estrategias de juegos en los niños de forma gloriosa en hallar una educación de calidad, esto se puede probar en los precedentes del estudio como es el caso del país de Colombia, ellos han aumentado en estos cinco años su inquietud en elaborar estrategias lúdicas (Vásquez & Pérez, 2020).

A pesar de los avances e importancia que otros países de Latinoamérica, como es el caso de Argentina, Brasil y Guatemala, vienen realizando en estos últimos cinco años, en la educación peruana desde las maestrías o doctorados aún no se evidencia ese incremento, encontrándose vacíos relacionados al tema donde se pueda a través de nuevas investigaciones el profundizar la necesidad del trabajo de la enseñanza de las ciencias y si las hay pocas veces trascienden fuera de la propia institución educativa, no inspira el cambio en otros para la contribución a escuelas que propicien la investigación (FONDEP, 2019).

Asimismo, se concuerda con Murillo J. y Vásquez S. (2021) en esta investigación se aclara que las estrategias lúdicas promueven el aprendizaje de las matemáticas en niños preescolar motivándolo para que participen y se logren los logros de aprendizaje, en el mismo sentido Murillo J. y Vásquez S. (2021) hallaron que las estrategias lúdicas, permiten que los niños y niñas desarrollen su comunicación escolar. Por otro lado, las estrategias didácticas permiten que el aprendizaje sea más agradable y más receptivo para nuestros estudiantes, permitiendo así incrementar su vocabulario, ser más sociables, más participativos en las diferentes actividades propuestas por la docente. Además, Morales & Urrego (2017) propuso implementar una iniciativa pedagógica que involucrara 4 puntos relevantes en la sociedad: educación, juego, aprendizaje y cuidado ambiental.

El ambiente lúdico contribuye a despertar la curiosidad de los alumnos y ayuda a disfrutar de la alegría del descubrimiento, fomenta aprendizajes más duraderos y significativos; el enfoque lúdico incorporado como estrategia dentro del aprendizaje cooperativo, refuerza el conocimiento de los niños debido a que aprenden de manera activa y creativa, generando atención e interés por el aprendizaje de los contenidos curriculares.

El enfoque lúdico con las actividades como el juego, las expresivas comunicativas, las deportivas y las gimnásticas requieren de estrategias metodológicas específicas que permitan desarrollar la corporeidad, la afectividad, la social y la cognitiva de los estudiantes, por lo que se puede determinar que en el marco del aprendizaje cooperativo puede ser un recurso efectivo para la convivencia armónica dentro de la sociedad, como lo describieron Sánchez & Morales (2017), cuyas conclusiones concuerda con esta investigación.

Es importante que los pequeños primeros intentos de aprendizaje se vean favorecidos y fomentados, ya que a través del juego el niño puede explorar y descubrir la realidad y la persona en la que quiere convertirse. La sociedad actual a menudo subestima la importancia del papel del juego para el desarrollo de los niños, como se desprende de múltiples artículos que tratan el tema: tener una mayor conciencia del papel del juego en la promoción del aprendizaje puede traer mejoras incluso dentro de una clase.

Los niños podrían aprender mejor, más rápido y con mayor eficacia si utilizan el juego en su aprendizaje diario., incluso dentro de las clases escolares, desde el jardín de infantes hasta la escuela primaria y más allá. Especialmente en los grupos de edad de tres a diez años parece que el juego juega un papel fundamental en la vida del niño, convirtiéndose muchas veces en la actividad que más absorbe su corazón y su mente. Un mayor uso de estrategias de juego dentro de la escuela podría promover una mayor motivación intrínseca en el niño, quien puede involucrarse e interesarse de verdad en el aprendizaje, sin verlo como un deber, todo ello concordando Franco, et. al., (2017) y Dentler, et. al., (2018).

Después de haber realizado el análisis y discusión en la investigación realizada, se ha llegado a las siguientes conclusiones: El enfoque lúdico se transversaliza en las clases de Matemática, debido a que propicia un espacio de construcción del conocimiento, la cual se maneja sin mecanizaciones enfatizando

las acciones positivas y la ejecución de ejercicios progresivos, los cuales conservan el objetivo de la praxis de elegir la mejor respuesta y encontrar la solución.

En el contexto peruano de la clase de matemática el aprendizaje cooperativo como metodología activa se configura como una de las pocas alternativas metodológicas, que favorece el aprendizaje a través del enfoque lúdico, debido a la interacción entre iguales, la aceptación de normas, la discusión de ideas, el reconocimiento de los éxitos de los demás y la corrección de los propios errores, permiten desarrollar a plenitud este nuevo currículo.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se puede observar que durante los últimos siete años en los rangos de publicación del 2014 al 2021 hay más artículo de investigación que se encuentran en las revistas indexadas ahora relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en los niños de edad preescolar, donde se puede concluir que existe un mayor interés de los investigadores en fomentar el acercamiento hacia las ciencias desde temprana edad considerando que desde sus primeros años sienten curiosidad por explorar y comprender a través de sus sentidos el mundo que lo rodea y ponga en juego una serie de capacidades.

SEGUNDA: La mayoría de los artículos de investigación en relación al desarrollo de las estrategias lúdicas se encuentran en Sudamérica el país de Colombia está demostrando a través de sus investigaciones su preocupación por propiciar las estrategias lúdicas desde la infancia.

TERCERA: Las publicaciones relacionadas con el desarrollo de las estrategias lúdicas se encuentran indexadas en las bibliotecas virtuales de Scopus, siendo esta biblioteca virtual más importantes y en la que demuestra gran apertura para la publicación de alto impacto en relación al desarrollo de las investigaciones científicas promovidas desde las escuelas.

CUARTA: Se ha podido evidenciar que los autores a través de los artículos de investigación han llegado a coincidir como resultado que para lograr desarrollar las estrategias lúdicas en los niños podemos planificar programas innovadores desde la investigación, tomando en cuenta los diseños experimentales, considerando las investigaciones de enfoque cualitativo como base, para promover de esta forma el diseño experimental, como lo demuestra en los hallazgos.

QUINTA. Los artículos de investigación se han enfocado en desarrollar en los niños las capacidades como forma hábitos de cooperación, creatividad e imaginación, afectivas, desarrollo sensorial y mental, y físicas. A la vez propone distintos desafíos y aprendizajes; los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines

educativos para así conseguir el máximo beneficio.

SEXTA. Se ha podido evidenciar que los autores a través de los artículos de investigación han llegado a coincidir como resultado que las estrategias lúdicas fomentan las habilidades socio-emocionales, cognitivas, motoras y comunicativas. El juego contribuye a desarrollar la función ejecutiva, la interacción y la salud física y mental.

VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA. La necesidad que los maestros de la primera infancia puedan recibir el apoyo necesario para desarrollar la confianza y buena actitud hacia el valor que tiene las ciencias en la educación y los motive a investigar aspectos teóricos y estrategias metodológicas que propicien el despertar de las estrategias lúdicas en los niños.
- SEGUNDA. Propiciar mayores investigaciones sobre las estrategias que utilizan los maestros del nivel inicial relacionado al desarrollo de las estrategias lúdicas en los niños y cuál es el impacto que tiene para favorecer al aprendizaje en la formación y comprensión de las matemáticas.
- TERCERA. Se recomienda implementar las estrategias lúdicas, a través de juegos y cuentos en las Instituciones Educativas del Distrito San Juan de Lurigancho y su aplicación sostenible en los niños y niñas de 5 años, para la mejora de la inteligencia emocional, a fin de considerar su posible aplicación en la práctica pedagógica.
- CUARTA. Validar el impacto de la propuesta modelada y aplicada y dar énfasis a la aplicación de las estrategias lúdicas, basadas en juegos y cuentos en el Programa curricular de Educación Inicial
- QUINTA. Fortalecer las habilidades socio emocionales en los niños y niñas de 5 años. Comprobar su efectividad, motivación, interés y las transformaciones que se logren en el desarrollo de los conocimientos, las habilidades sociales y sobre todo en el aprendizaje de las matemáticas.
- SEXTA. El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido es fundamental para su desarrollo. Se sugiere implementarlos porque el juego activa los sentidos y fomenta la concentración, aspecto clave para el desarrollo del aprendizaje.

VII. PROPUESTA

7.1.1 Propuesta para la solución del problema

Ejecución de talleres de capacitación utilizando Zoom, el cual es una plataforma en la nube fácil y confiable para videoconferencia y audio conferencia, colaboración, chat y sobre los proyectos de investigación de aula (PIAS) a docentes del nivel inicial de la Institución Educativa I.E.I 101 “Rayito de Luz”.

7.1.2 Generalidades

Región: Lima

Provincia: Lima

Localidad: Distrito de San Juan de Lurigancho

Institución Educativa I.E.I 101 “Rayito de Luz”

7.1.3 Título del Proyecto

Taller Proyectos de Estrategias Lúdicas (PEL)

7.1.4. Ubicación geográfica

La comunidad educativa se encuentra ubicada en Av. Próceres de la Independencia S/N del distrito de San Juan de Lurigancho y se caracteriza por encontrarse rodeada de casas familiares, a una cuadra del tren eléctrico.

7.1.5 Beneficiarios

Directo: Docentes y estudiantes

Indirecto: Padres de familia

7.1.6 Justificación

La propuesta innovadora es parte del programa PEL de Caritas Graciosas que se viene desarrollando en escuelas de Lima y Callao desde 1986 en el Perú quienes vienen desarrollando experiencias innovadoras en diversas escuelas en el nivel inicial. Esta nueva propuesta pedagógica está centrada en las actividades lúdicas, la investigación, la exploración y el vínculo afectivo en la búsqueda de formar niños

con creatividad, participativos, exploradores y en ese proceso lograr también desarrollar esas habilidades desde los primeros años.

7.1.7 Descripción de la problemática

Durante el monitoreo y acompañamiento realizado en el año a las docentes de la Institución Educativa I.E.I 101 “Rayito de Luz se observó que los niños presentan limitadas capacidades para el desarrollo de las estrategias lúdicas frente a las actividades presentadas por las maestras. Esto se evidenciaba que durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje donde 80% de las docentes hacen uso de diversas estrategias basados presentación de láminas, o materiales poco motivadores y estimulantes para los niños, sin considerar aquellas que se encuentran en el contexto de la vida diaria.

En el desarrollo de la sesión inician la actividad muchas veces sin planificar actividades retadoras que lleven al niño a explorar respondiendo a las hipótesis planteadas por ellos mismo. Al desarrollar los procesos pedagógicos se evidencian poca importancia al generar el desequilibrio cognitivo a través de la problematización, siendo el inicio de la preparación que motive al niño por indagar.

Por este motivo se ha visto por conveniente implementar el programa PEL la que dará las orientaciones pedagógicas a las docentes en estrategias lúdicas con la finalidad que puedan planificar, organizar y aplicar eficientemente sesiones que lleven al niño propiciar el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje.

1.7.8 Impacto de la propuesta en los beneficiarios directos e indirectos

Docentes con mejor manejo de estrategias para la planificación, ejecución y evaluación de estrategias relacionado a la aplicación de proyectos de investigación de aula para mejorar desarrollo las estrategias lúdicas de los niños y niñas de 3 a 5 años de la Institución Educativa I.E.I 101 “Rayito de Luz.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como

experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

1.7.9 Impacto de la propuesta en los beneficiarios indirectos

Padres comprometidos para el trabajo conjunto con las docentes en bienestar de los niños y niñas de 3 a 5 años para el desarrollo de las estrategias lúdicas.

1.7.10 Objetivos

Objetivo general

Desarrollar las estrategias lúdicas en los niños del ciclo II del nivel inicial a través de los proyectos de investigación de aula (PEL).

Objetivos específicos

Capacitar y aplicar del Proyecto de Investigación de Aula para el desarrollo de las estrategias lúdicas a docentes de la Institución Educativa I.E.I 101 “Rayito de Luz”.

Sensibilizar a los padres de familia sobre el desarrollo del proyecto para la formación de las estrategias lúdicas de los niños y niñas de 3 a 5 años.

1.7.11 Resultados esperados

Acciones a realizar específico	Posibles resultados
Capacitación y aplicación del proyecto de investigación de aula a los docentes de la Institución Educativa I.E.I 101 “Rayito de Luz”.	Docentes capacitadas para aplicar de manera óptima las estrategias para la ejecución de los proyectos de estrategias lúdicas (PEL) para desarrollar las estrategias lúdicas en los niños y niñas de 3 a 5 años en la Institución Educativa I.E.I 101 “Rayito de Luz”.
Sensibilizar a los padres de familia sobre el desarrollo	Los padres de familia con las pautas que le brinda el docente en el desarrollo de los talleres

del programa de los realizados, desde sus hogares, propiciarán estrategias lúdicas algunas acciones de juegos buscando un trabajo integrador para que sea más significativo para el niño.

1.7.12 Costos de implementación de la propuesta

La implementación del programa se contará con los siguientes recursos:

Humanos:

- Directivos
- Todos los docentes de la institución educativa
- Padres de familia

Materiales

- Impresiones donadas por la dirección
- Papelógrafos, plumones, colores, cinta masteking, goma, cada docente asumirá para desarrollar los talleres con sus propios estudiantes.

REFERENCIAS

- Acuña, M. y Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444-468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Alarcon, A. A., Munera, L., & Montes, A. J. (2017). La teoría fundamentada en el marco de la investigación educativa. *Saber, Ciencia y Libertad*, 12(1), 236–245. <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2017v12n1.1475>
- Ambrosio, M., Gil, L. y García, A. (2020). Interventions to Improve the Play of Children with Autism on the School Playground. *Estudios sobre educación*, 38 (1). DOI: 10.15581/004.38.253-278
- Aristizábal, J., Colorado, H. & Gutiérrez, H. (2016). The place of the game in the transition between Initial Level and Primary Level: the voices of the actors. *Shopia*, 12 (1). <http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v12n1/v12n1a08.pdf>
- Arteaga, E., Armada, L., & Del Sol, J. (2016). La enseñanza de las ciencias en el nuevo milenio. Retos y sugerencias. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 169–176. <https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php>
- Ausubel, D. (1976). Significado y aprendizaje significativo.
- Amir Zaib Abbasi, Amjad Shamim, Ding Hooi Ting, Helmut Hlavacs, Umair Rehman (2021). Playful-consumption experiences and subjective well-being: Children's smartphone usage. *Entertainment Computing* (36), 100390. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100390>
- Balaguer, M. & Fuertes, M. (2018). Efectos del juego en el desarrollo infantil (I): aspectos teóricos. *Acta pediátrica*, 76 (11-12), 138-141. <https://www.actapediatrica.com/index.php/secciones/revision/1539-efectos-del-juego-en-el-desarrollo-infantil-i-aspectos-teoricos#.YYQuKm2ZPIU>
- Cadavid, N., Quijano M., Tenorio, M. y Rosas, R. (2015). *Pensamiento Psicológico*, 12(1), 23-38. doi: 10.11144/Javerianacali.PPSI12-1.jvmh

- Candia, P. T. (2009). Actitud hacia las matemáticas en alumnos de ingeniería de tercero y quinto semestres del ITESCA. *Memoria X Congreso Nacional de Investigación Educativa. Área 5: Educación y Conocimientos Disciplinarios*. http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_05/ponencias/0310-F.pdf
- Cepeda, M.R. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Revista internacional del Magisterio N°76 Experiencias dinámicas en la escuela*. <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Chaparro-Martínez, Exio I, Álvarez-Muñoz, Patricio, & DArmas-Regnault, Mayra.(2016). Gestión de la información: Uso de las bases de datos Scopus y web of science con fines académicos. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 20(81),166-175. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-48212016000400003&lng=es&tlng=es.
- Ciolan, LE (2013) Juega para aprender, aprende a jugar. Crear mejores oportunidades de aprendizaje en la primera infancia. *Continuar - Ciencias sociales y del comportamiento*, 76, 186-189. <https://www.stateofmind.it/2016/10/gioco-apprendimento-eta-scolare/>
- Córdoba Pillajo E., Lara Lara F. y García Umaña A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1).
- del Moral Pérez, M., & Villalustre Martínez, L. (2018). Análisis de "serious games" anti-"bullying": recursos lúdicos para promover habilidades prosociales en escolares. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1345-1364. <https://doi.org/10.5209/RCED.55419>
- Dentler, S., Platz, H., Scheurlen, D., Scholler, I., Schuchardt-Groth, Ch. y Schulz (2018). Plan de educación 2016, perspectiva líder en prevención y promoción de la salud, prevención primaria con referencia a competencias relacionadas con los contenidos. <https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/leitperspektiven/praevention-und->

gesundheitsfoerderung/primaerpraevention/bewegung/kreativ.pdf

Franco, M., Garbarino, A. y Pechín, C. (2017). El lugar del juego en la transición entre Nivel Inicial y Nivel Primario: las voces de los actores. *Anuario de la Facultad de Ciencias Humanas*. (13), 94-107. DOI: <http://dx.doi.org/10.19137/an1307>

Franklin, C., & Ballan, M. (2005). *The Handbook of Social Work Research Methods* - Bruce Thyer. <https://books.google.es/books?id=sdDR020cdIYC&lpg=PA355&ots=04kzq7KQ2v&lr&hl=es&pg=PA355#v=onepage&q&f=false>

Galeano, M. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa* - María Eumelia Galeano M. - GoogleLibros. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Xkb78SRMI8C&oi=fnd&p=PA11&dq=Galeano+M.+\(2004\)+Diseño+de+proyectos+de+investigacin+cualitativa.+Fondo+editorial+universidad+EAFIT,+Medellin,+Colombia+&ots=zsDtePWHmQ&sig=zvEZXqrVxu4cKHZe5BYVU2YBpj8#v=onepage&q=](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Xkb78SRMI8C&oi=fnd&p=PA11&dq=Galeano+M.+(2004)+Diseño+de+proyectos+de+investigacin+cualitativa.+Fondo+editorial+universidad+EAFIT,+Medellin,+Colombia+&ots=zsDtePWHmQ&sig=zvEZXqrVxu4cKHZe5BYVU2YBpj8#v=onepage&q=)

Galeano M. (2004) *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Fondo editorial universidadEAFIT%2C Medellin%2CColombia&f=false

Given, L. (2008). *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods* -Google Libros. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=byh1AAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Saumure,+K.,+%26+Given,+L.+\(2008\).+Data+saturation.+In+L.+M.+Given+\(Ed.\),+The+Sage+encyclopedia+of+qualitative+methods+\(Vol.+1,+pp.+195-196\).+Thousand+Oaks,+CA:+Sage.&ots=LPPXNK4O](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=byh1AAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Saumure,+K.,+%26+Given,+L.+(2008).+Data+saturation.+In+L.+M.+Given+(Ed.),+The+Sage+encyclopedia+of+qualitative+methods+(Vol.+1,+pp.+195-196).+Thousand+Oaks,+CA:+Sage.&ots=LPPXNK4O)

González J. (2015). Personajes ficcionales para creación literaria. *Praxis Pedagógica*. 17, 25-45

Hernández, G. (2011). Estado del arte de creencias y actitudes hacia las matemáticas. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 3(24). <http://www.eumed.net/rev/ced/24/ghs.pdf>

Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación las

rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. In Mc Graw-Hill Interamericana (Ed.), *Me Graw Hill Education* (Vol. 66). <https://doi.org/>- ISBN 978-92-75-32913-9

Jácome-Amores (2019). Adaptación dinámica en los Juegos Serios para el desarrollo de destrezas cognitivas de la matemática en niños con problemas de aprendizaje. *RISTI*, 20, 2017-227

Ley N° 29719. Diario oficial El Peruano, Lima, 25 de junio del 2011

Mazzoglio, J., Tornese, E., Ferrante, M., Broffman, C. & Algieri, A. (2020). Ludoaprendizaje en Anatomía: Impacto en las concepciones culturales y el afrontamiento cadavérico desde la neurociencia cognitiva. *Int. J. Morphol*, 38(4):1065-1073

Melo, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *RLEE*, 50 (1), 252-274

Meneses, R. y Zúñiga, C. (2020). El sinjugar laborioso del juego: la otra mirada. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 51-67. doi:<https://doi.org/10.15332/2422474x/5961>

Mertens, D. M. (2010). Divergence and Mixed Methods. <https://doi.org/10.1177/1558689809358406>

Migdalek, M., Rosemberg, C., Yáñez, C. (2014) La génesis de la argumentación. un estudio con niños de 3 a 5 años en distintos contextos de juego. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 3, 251-267

Ministerio de Educación Nacional. (2018, August). Resultados PISA 2018 | UMC | *Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes*. BOLETIN UMC. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/>

Monje, C. A. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. *Universidad Surcolombiana*, 1–216

Morales, O. (2017). Teaching through play for a best learning. *Praxis Pedagógica*, 1(20), 25-46

Morales R y Urrego Z. (2017) La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis pedagógica* (20). 123-136.

Moreno, D., & Carrillo, J. (2020). Normas APA 7.a edición: Guía de citación y referenciación (segunda versión revisada y ampliada). *In*

Publication manual of the American Psychological Association (7th ed.). (Issue 2019,p. 44).

Mourão, S. (2014). Tomarse el juego en serio en el aula de inglés de preprimaria. Volumen de la revista ELT, Oxford University Press, 68/3, 254-264.

Murillo, F. J. (2011). Hacer de la educación un ámbito basado en evidencias científicas. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad Eficacia y Cambio En Educación*, 9, 3–12.

https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/660837/REICE_9_3_0.pdf?sequence=1

Murillo J. y Vásquez S. (2021). Estrategias didácticas y la comunicación, en los niños y niñas de 5 años de la Villa Monte Castillo: Catacaos, Piura, Perú. *TecnoHumanismo*, 3 (1), 13-25. <https://tecnohumanismo.online/index.php/tecnohumanismo/article/view/10>

Olascuaga S. (2021). Aprendizaje lúdico en la atención y concentración. *Ciencia y Sociedad Post-Pandemia*, 5 (1), 251-273

Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Científica*, 5 (17), 143-163. DOI: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>

- Quintanilla, N. (2016). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. Carabobo: Universidad de Carabobo.
- Reyes, I. (2019). Cuentacuentos y otras actividades lúdicas que sanan traumas en los niños. *ProQuest*, 1-8
- Rivas, H., Espinoza C. (2019). El aprestamiento a la matemática en educación preescolar. *Conrado*, 15 (66), 193-203.
<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Rodríguez, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13 (2), 46-52.
<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Sánchez Ruiz y Morales Rojas (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Revista del Instituto de Estudios en Educación y del Instituto de Idiomas Universidad del Norte*. 26, 61-82.
DOI: <http://dx.doi.org/10.14482/zp.26.10213>
- Sánchez, L., Perdomo, O., y Matos, N. (2016). Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar. *EduSol*, 16(54), 38-49.
- Santo EE. (2020) Educação lúdica da Paideia à contemporaneidade: elementos para uma práxis educativa no ensino de jovens e adultos. *Rev Intersaberes*. 7(13):159-77.
<https://uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/253/162>
- Santos, D., Carneiro, D., y Orth, L. M. (2017). Atividade lúdica para o ensino de ciências como prática inclusiva para surdos. *Revista Educação Especial*, 30(58), 485-497
- Silva LVS, Tanaka PSL, Pire (2015). MRGM.BANFISA e (IN)DICA-SUS na graduação em saúde: o lúdico e a construção de aprendizados. *Rev Bras Enferm*. 2015;68(1):124-30.
<https://doi.org/10.1590/0034->

7167.2015680117p.

Strauss, A., & Corbin, J. (2002). Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. *In Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada.*

http://www.academia.edu/download/38537364/Teoria_Fundamentada.pdf

Skolnik Weisberg, D., Hirsh-Pasek, K. y Michnick Golinkoff, R. (2013). Juego guiado: donde los objetivos curriculares se encuentran con una pedagogía lúdica. *Mente, cerebro y educación*, 7(2), 104-112. <https://www.stateofmind.it/2016/10/gioco-apprendimento-eta-scolare/>

Tapia, A. y Glavam, C. (2017). O Sujeito Lúdico Produzido pela/na Educação Matemática: Interloquções com o neoliberalismo. *Bolema Tio Claro*. 31 (57), 53-69.

Vallejo, Chenche y Posligua (2021). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de las ciencias*, 3 (3), 1020-1052

Vargas, Z. R. (2009). La Investigación aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), 155. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i1.538>

Vásquez V. G. y Pérez Azahuanche M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *Revista de investigación educativa de la Rediech* (11), 1-15. DOI: https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805.

Vidal, A., Blanco, Y., Ferrel, F. y Yáñez H. (2019). Prácticas de convivencia y coexistencia en niños. Wayúu: un análisis de sus juegos particulares. *Encuentros*, 17 (1), 54-66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6860598>

Universidad Nacional, División de Educación Básica. (2016). Construyendo una propuesta de implementación del Programa Maestros Comunitarios

(Proyecto 0166-15:). Heredia, Costa Rica: Autor.

Universidad Nacional, Vicerrectoría de Extensión. (2016). Ciudades culturales: Una alianza para el futuro (Actividad Académica 0598-15).Heredia, Costa Rica: Autor.

Urrútia, G., & Bonfill, X. (2010). Prisma declaration: A proposal to improve the publication of systematic reviews and meta-analyses. *Medicina Clinica*, 135(11), 507–511.
<https://doi.org/10.1016/j.medcli.2010.01.015>

Zafra, S., Verguel, M. y Martínez, J. (2016). Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia. *Revista Logos Ciencia & Tecnología*, 7 (2), 14-22.

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de categoría y subcategoría apriorística

Matriz de categorías y subcategorías apriorísticas							
Ambito temático	Problema de investigación	Pregunta de investigación	Objetivo general	Objetivos específicos	categorías	Sub categorías	Criterio
Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años.	Manejo inadecuado de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años.	¿Cuáles son las investigaciones relacionadas con el desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años?	Determinar los aportes encontrados de las investigaciones en las revistas indexadas relacionadas con el desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años.	Identificar la cantidad de aportes encontrados relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años en el rango 2010 -2020.	2010-2020	2010-2013 2014-2017 2018-2021	Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años.
				Determinar los países de donde provienen los artículos de investigación relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años.	Países	Europa Oceanía Asia América	Cantidad de aportes
				Identificar los motores de búsqueda donde se ubicaron los artículos científicos sobre las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años.	Base de datos	Scopus ProQuest EBSCO ALICIA	Número de BD

				<p>Verificar el diseño de investigación utilizado por cada autor en los artículos sobre las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años.</p>	<p>Diseños experimentales</p>	<p>Cuasi experimentales</p> <p>Pre experimentales</p>	<p>Nivel de significancia</p>
				<p>Diseños no experimentales</p>	<p>Diseño descriptivo</p> <p>Diseño correlacional</p> <p>Diseños exploratorios</p> <p>Diseños explicativos</p>		
				<p>Identificar las capacidades consideradas al desarrollar las estrategias lúdicas en niños preescolares en los artículos seleccionados</p>	<p>Capacidades</p>	<p>Forma hábitos de cooperación</p> <p>Creatividad e imaginación</p> <p>Afectivas</p> <p>Desarrollo sensorial y mental</p> <p>Físicas</p>	<p>Comparación y asociación</p>

				Identificar las habilidades que se desarrollan al implementar las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años.	Habilidades	Habilidades sociales, resolución de problemas y habilidades motoras finas	Comparación y asociación
--	--	--	--	---	-------------	---	--------------------------

Anexo 2. Matriz de sistematización de las variables

Id	Autores	Año	Título	Traducción	Revista	Volumen	Numero	Biblioteca	País	Rango de pagina	URL/DOI
1	María Silvana Franco	2017	The place of the game in the transition between Initial Level and Primary Level: the voices of the actors	El lugar del juego en la transición entre Nivel Inicial y Nivel Primario: las voces de los actores	Anuario de la facultad de ciencias humanas	13	1	EBSCO	Argentina	94-107	http://dx.doi.org/10.19137/an1307
2	Jorge Hernán Aristizábal Z.	2016	The place of the game in the transition between Initial Level and Primary Level: the voices of the actors	El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas	Shopia	12	1	EBSCO	Colombia	117-127	ISSN (electrónico): 2346-0806
3	Miriam Ambrosio Bravo Lidia Gil Díaz Andrés García-Gómez	2020	Interventions to Improve the Play of Children with Autism on the School Playground	Intervenciones para mejorar el juego de los niños con autismo en el patio de recreo	Estudios sobre educación	38	1	EBSCO	España	253-278	DOI: 10.15581/004.38.253-278
4	Zabdy Rocío Urrego Martínez Olga Rocío Morales Beltrán	2017	Teaching through play for better learning	La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje	Praxis Pedagógica	1	20	EBSCO	Colombia	123-136	-

5	Alice Stephanie Tapia Sartori Claudia Glavam Duarte	2016	The Playful Subject Produced in/through Mathematics Education: Interlocutions with Neoliberalism	O Sujeito Lúdico Produzido pela/na Educação Matemática: Interlocações com o neoliberalismo	Bolema, Rio Claro	31	57	EBSCO	Brasil	53	DOI: http://dx.doi.org/10.1590/1980-4415v31n57a03
6	Reyes, Ingrid	2019	Cuentacuentos y otras actividades lúdicas que sanan traumas en los niños	storytelling and other recreational activities that heal traumas in children	Prensa Libre, S.A.	1	1	EBSCO	Guatemala	1-Ago	https://www.proquest.com/blogs-podcasts-websites/cuentacuentos-y-otras-actividades-l%E2%82%ACdicas-que/docview/2252531487/se-2?accountid=36937
7	María Esther del Moral Pérez Lourdes Villalustre Martínez	2017	Análisis de serious games anti-bullying: recursos lúdicos para promover habilidades prosociales en escolares					EBSCO	España		https://www.proquest.com/openview/9eec2424343f6bd6fc7533adf024636c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393
8	Ligia Jácome-Amores	2019	Adaptación dinámica en los Juegos Serios para el desarrollo de destrezas cognitivas de la matemática en niños con problemas de aprendizaje	Dynamic adaptation in Serious Games for the development of cognitive skills in mathematics in children with learning disabilities	RISTI	1	20	PROQUEST	Ecuador	217-228	https://www.proquest.com/openview/9eec2424343f6bd6fc7533adf024636c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393

9	Mónica Patricia Melo Herrera	2020	Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria.	Analysis on Teachers' and Students' Perceptions on Game as a Didactic Resource for Learning: Experience in Elementary Education	Horizonte educativo	1	1	PROQUEST	Colombia	251-274	https://www.redalyc.org/journal/270/27060320011/html/
10	M.C. Balaguer, M.T. Fuertes	2018	Efectos del juego en el desarrollo infantil (I): aspectos teóricos	Effects of play on child development (I): theoretical aspects	Acta pediátrica	76	(11-12)	PROQUEST	España	138-141	https://www.actapediatrica.com/index.php/secciones/revision/1539-efectos-del-juego-en-el-desarrollo-infantil-i-aspectos-teoricos#.YYQuKm2ZPIU
11	Natalia Cadavid Ruiz2, María Cristina Quijano Martínez3,	2014	El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora	Play as a vehicle to improve skills reading in children with reading difficulties	Pensamiento Psicológico	12	1	PROQUEST	Colombia	23-38	doi:10.11144/Javerianacali.PPSI12-1.jvmh

12	Mónica Tatiana Sánchez Ruíz y María Alejandra Morales Rojas	2017	Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil	Strengthening creativity in preschool education guided by pedagogical strategies based on children's art and literature	ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN	1	26	PROQUEST	Colombia	61-81	DOI: https://doi.org/10.14482/zp.26.10213
13	Sandra Liliana Zafra Tristanchó, Mawency Vergel Ortega y José Joaquín Martínez Lozano	2016	Playful math learning environment for early childhood children	Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia	Revista LOGOS CIENCIA & TECNOLOGÍA	7	2	PROQUEST	Colombia	14-22	DOI: http://dx.doi.org/10.22335/rlct.v7i2.234
14	Robinson Meneses Llanos	2020	El sinjugar laborioso del juego: la otra mirada	The laborious non-play of the game: the other look	Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento	10	1	PROQUEST	Colombia	51-67	doi: https://doi.org/10.15332/2422474x/5961
	Carlos Ignacio Zúñiga López										
15	Olga Rocío Morales Beltrán y Olga Rocío Morales Beltrán	2017	Teaching through play for a best learning	La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje	Praxis Pedagógica.	1	20	PROQUEST	Colombia	123-136	https://hdl.handle.net/10656/9661

16	John Edward González González2	2015	Fictional characters for literary creation	Personajes ficcionales para creación literaria	Praxis Pedagógica	17	1	PROQUEST	Colombia	25-45	https://www.researchgate.net/publication/321014692_Personajes_ficcionales_para_creacion_literaria
17	Amparo Carolina Vidal Gómez, Yenifeth Omira Blanco Torres, Fernando Robert Ferrel Ortega y Humberto Yáñez Canal	2019	Prácticas de convivencia y coexistencia en niños. Wayúu: un análisis de sus juegos particulares	Coexistence and coexistence practices in children. Wayúu: an analysis of its particular games	Encuentros	17	1	PROQUEST	Colombia	54-66	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6860598
18	Migdalek, Maia Julieta; Rosemberg, Celia Renata; Yáñez, Cristian Santibáñez	2014	La génesis de la argumentación. Un estudio con niños de 3 a 5 años en distintos contextos de juego	The genesis of argumentation. A study with children aged 3 to 5 years in different play contexts	Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura	19	3	PROQUEST	Colombia	251-267	DOI: 10.17533/udea.ikala.v19n3a03

19	Martín J. Mazzoglio y Nabar; Rubén D. Algieri; Elba B. Tornese; M. Soledad Ferrante; Carolina Broffman & Agustín Algieri	2020	Ludolearning in Anatomy: Impact on Cultural Conceptions and Cadaveric Coping from Cognitive Neuroscience	Ludoaprendizaje en Anatomía: Impacto en las Concepciones Culturales y el Afrontamiento Cadavérico desde la Neurociencia Cognitiva	Int. J. Morphol	38	4	Scielo	Argentina	1065-1073	http://www.intjmorphol.com/wp-content/uploads/2020/06/art_40_384.pdf
20	Héctor Iván Rivas Cun, Carmen Elizabeth Espinoza Cevallos y Carmen Elizabeth Espinoza Cevallos	2019	El aprestamiento a la matemática en educación preescolar	The apprenticeship to mathematics in preschool education	CONRADO	15	66	Scielo	Ecuador	193-203	http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado
21	Yolanda Rodríguez Manosalva	2017	El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas	The body and playfulness: promising tools for teaching and learning mathematics	Sophia	13	2	Scielo	Colombia	46-52	https://www.redalyc.org/pdf/4137/413751844006.pdf
22	Beatriz G. Vallejo-Vivas, William T. Chenche-García y Jéssica E. Posligua-Espinoza	2021	Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica	Incidence of recreational activities in the development of creative thinking in basic general education students	Dominio de las ciencias	3	3	ALICIA	Perú	1020-1052	https://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.3.jun.1020-1052

23	Marlise del Valle Parra Peña	2020	Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa	Playful Activities as Educational Transition Strategies	Revista Cientific	5	17	ALICIA	Perú	143-163	DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163
24	Segundo Alberto Olascuaga Cruzado	2021	Aprendizaje lúdico en la atención y concentración	Playful learning in attention and concentration	Ciencia y Sociedad Post-Pandemia	5	1	ALICIA	Perú	251-273	DOI: https://doi.org/10.46785/lasjournal.v5i1.76

Anexo 3. Ficha de registro

N°	REFERENCIA	PROBLEMA	OBJETIVO	POBLACIÓN/MUESTRA	ENFOQUE/DISEÑO	INSTRUMENTO	ESTADÍSTICO	VARIABLES	HIPÓTESIS	RESULTADOS	APORTES	RECOMENDACIONES
1	(2017). El lugar del juego en la transición entre Nivel Inicial y Nivel Primario: las voces de los actores	Analizar las distintas perspectivas de docentes y estudiantes que transitan por Nivel Inicial y primer grado de Educación Primaria sobre el lugar del juego en la escuela	Revisar cuáles es el lugar del juego como principio didáctico en el cual intervienen distintos factores que favorecen u obturan la continuidad de acciones entre Nivel Inicial y Nivel Primario desarrollar distintas habilidades y relaciones para familiarizarse y reforzar las operaciones básicas	Niños de nivel Inicial y Nivel Primario	Cualitativo	Cuestionario		El lugar del juego		La participación del docente con alternancia entre el rol de observador, propiciador de situaciones lúdicas, coordinador o jugador, nos conduce a preguntarnos en qué medida la disponibilidad motora y expresiva del adulto enseñante influye en las estrategias favorecedoras de la experiencia lúdica infantil.	A partir de lo expresado en el desarrollo podemos concluir afirmando que tanto la cantidad como la variedad de actividades identificadas como juego por los niños de Nivel Inicial y de primaria aluden a una supremacía de estas prácticas en el jardín.	Reflexionar sobre esto puede llevarnos a crear una configuración del hecho de jugar en parte diferente a las ya existentes

2	(2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas	Manejo inadecuado de las habilidades y relaciones para familiarizarse y reforzar las operaciones básicas	desarrollar distintas habilidades y relaciones para familiarizarse y reforzar las operaciones básicas	Dos grupos de quinto grado del colegio Henry Marín Granada del municipio de Circasiaen	Cuantitativo. Diseño cuasi experimental		t-Students	El juego y el desarrollo del pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas.	El juego influye significativaente en el desarrollo del pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas.	Se ratifica, una vez más, que la enseñanza de las matemáticasutilizando el juego como una estrategia didáctica en reemplazo de los métodos didácticos convencionales aplicados en el aula de clase, logran la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y estudiantes acceden al conocimiento en las cuatro operaciones básicas del pensamiento numérico.	El juego como una estrategia didáctica para enseñar matemáticas.	Plantear y acoger estrategias pedagógicas y didácticas innovadoras en el marco del juego como estrategia de enseñanza, que conlleven al desarrollo del pensamiento matemático.
3	(2020). Interventions to Improve the Play of Children with Autism on the School Playground	Malar relaciones interpersonales en niños con autismo en el patio de recreo	Evaluar el impacto de la intervención mediada por adultos y compañeros en el juego social y simbólico de un grupo de 4 niños con autismo en el patio de recreo	4 niños con autismo	Diseño experimental de	1. Escala Manipulativa Leiter internacional. 2. Evaluados con la escala de inteligencia de Wechsler para niños-IV (WISC-IV). 3. Nivel de severidad en DSM 5 coincidente en comunicación social y en conductas repetitivas.	Estadísticos descriptivos y de contraste	juego social y simbólico	Las intervenciones mediadas por compañeros y adultos incrementa el juego social y el juego simbólico	Las intervenciones medidas por compañeros y adultos consiguieron incrementar el juego social, pero solo incrementó el juego simbólico	Se establecio que se requieren intervenciones mediadas por compañeros y por adultos	Se necesitan intervenciones mediadas por compañeros y por adultos

4	(2017). Teaching through play for better learning	Ineficiencia en la generación de espacios de recreación adecuado para los infantes.	Generar un espacio de recreación adecuado para los infantes.	Estudiantes del Colegio Campestre Colombo Británico en el municipio de Zipaquirá	Cualitativo, metodología de acción-participación.	Ficha de observación.		Espacio de recreación		Generar un espacio de recreación adecuado para los infantes, desarrollando estrategias pedagógicas para la enseñanza por medio del juego	Se implementó un proyecto ambiental sostenible que les brindó a ellos la oportunidad y la experiencia significativa de conocer más a fondo los problemas ambientales que se encuentran a su alrededor. "Elaboración, uso y funcionalidad pedagógica de las atracciones de un parque ecológico infantil"	Participación activa de estudiantes, docentes y administrativos, quienes fueron sensibilizados y concientizados sobre el cuidado del medio ambiente.
5	(2016). O Sujeito Lúdico Produzido pela/na Educação Matemática: Interlocações com o neoliberalismo	Uso ineficiente de las actividades recreativas propuestas para la enseñanza de las matemáticas,	Discutir el uso de las actividades recreativas propuestas para la enseñanza de las matemáticas	Estudiantes de preescolar de matemáticas	Análisis	Ficha de registro		Actividades recreativas		Ser activo en la construcción de conocimiento, tener confianza en uno mismo, ser emprendedor de sí mismo, tener libertad para tomar decisiones, competir y ser un sujeto consumidor.	Este análisis nos permitió otra mirada a verdades naturalizadas, prácticas e investigaciones en el campo de la Educación Matemática.	Tener otra mirada a verdades naturalizadas, prácticas e investigaciones en el campo de la Educación Matemática.
6	(2017). storytelling and other recreational activities that heal traumas in children	Trauma en los niños	Reducir secuelas de daños emocionales a través de terapias lúdicas como cuentos, trabalenguas y fábulas	Niños con secuelas de daños emocionales.	Cualitativo. Descriptivo	Regresiva reconstructiva aplicada		Daños emocionales		A través de un cuento el niño se identifica y se promueve que reaccione y evidencie problemáticas de traumas	La organización utiliza estos recursos específicamente porque reconoce que la voz es el primer instrumento musical, además es a través de ella que se puede comunicar afecto en base a ritmos y tonos. El lenguaje comunica afectos, más allá de la semántica.	A través de un cuento el niño se identifica y se promueve que reaccione y evidencie problemáticas de traumas.

8	(2018). Adaptación dinámica en los Juegos Serios para el desarrollo de destrezas cognitivas de la matemática	Mala adaptación dinámica en los Juegos Serios para el desarrollo de destrezas cognitivas de la matemática	Adaptar dinámicamente los Juegos Serios para el desarrollo de destrezas cognitivas de la matemática	25 niños de educación regular y 25 niños de educación especial	Diseño experimental. investigación exploratoria	Desarrollo del juego serio	T de Student	destrezas cognitivas de la matemática	La adaptación dinámica en los Juegos Serios influye en el desarrollo de destrezas cognitivas de la matemática	El uso del juego serio en el aula, mejoraron los aprendizajes, medidos por los niveles de logro en los niños, en ambos grupos (Regular/Especial), frente al uso del método convencional,	Identificar su potencial en aspectos de interacción y motivación, su utilidad en aspectos de aprendizaje	Evidenciaron que en este estudio existió diferencias estadísticas significativas en los aprendizajes con el uso de juego serio frente al método tradicional
9	(2019). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria.	Ineficiente concepción que docentes y estudiantes tienen respecto al juego como recurso didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje.	identificar y reflexionar sobre la concepción que docentes y estudiantes tienen respecto al juego como recurso didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje.	Estudiantes de preescolar colegio de la ciudad de Bogotá	Cualitativo	Cuestionario	Estadística descriptiva	Concepción que docentes y estudiantes tienen respecto al juego como recurso didáctico		Tanto docentes como estudiantes valoran el uso del juego como actividad para promover el aprendizaje,	Estos resultados mostraron que tanto docentes como estudiantes valoran el uso del juego como actividad para promover el aprendizaje, pero no se emplea debido a la percepción que se tiene del mismo. Insumos de este trabajo se han empleado para la investigación del nivel doctoral sobre interculturalidad en la escuela.	Se podría hacer un proceso de reflexión sobre el valor educativo del juego y el jugar en el gremio docente de Colombia, resaltando el potencial educativo al implementar recursos que sean de mayor acogida por los estudiantes.
10	Efectos del juego en el desarrollo infantil (I): aspectos teóricos		Describir cómo el juego puede ejercer una influencia importante en la mejora del aprendizaje infantil.		Cualitativo. Revisión bibliográfica	Revisión bibliográfica		El juego	Efectos significativos del juego en el desarrollo infantil	Muestran los efectos que puede tener el juego sobre los niños, en todas sus variantes	Realizar un estudio de campo	Realizar un estudio de campo sobre el impacto de los juegos digitales en niños de diferentes franjas de edad.

1 1	(2019). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora	niños con dificultad lectora	Evaluar el impacto de un programa de intervención de la lectura, centrado en juego y aprendizaje implícito, sobre el desempeño lector en niños con dificultades lectoras	20 niños, entre los 7 y 9 años de edad, con un desarrollo psicológico típico	Diseño cuasi - experimental, transversal y comparativo	Fichas de observación		El juego y habilidades de lectura	El juego mejora significativamente las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora	Los niños mejoran significativamente su rendimiento lector inmediatamente después de la aplicación del programa	Las dificultades lectoras que presentan los niños participantes pueden mejorarse con la aplicación de un programa de intervención de la lectura, centrado en el juego y aprendizaje implícito.	Implementar este modelo buscado sus sostenibilidad
1 2	(2014). Play as a vehicle to improve skills reading in children with reading difficulties	Procesos creativos inadecuados en niños de educación preescolar entre los 5 y 6 años.	Diseñar una propuesta de intervención pedagógica orientada por estrategias artísticas y literarias que posibilite el fortalecimiento de los procesos creativos en niños de educación preescolar entre los 5 y 6 años.	Niños de educación preescolar entre los 5 y 6 años.	Cualitativo - investigación acción	prueba diagnóstica		Estrategias artísticas y literarias - procesos creativos		A través de la propuesta se desarrolló un proceso de enseñanza guiado por el juego, la lúdica y la participación activa de los niños	Construyó una cartilla digital para maestros y agentes educativos, orientadas al fortalecimiento de habilidades creativas en niños preescolares.	

1 3	(2016). Playful math learning environment for early childhood children	Ambiente inadecuado de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia	Implementar un kit de actividades lúdicas como estrategia metodológica que incide en el desarrollo intelectual de niños de cinco (5) a seis (6) años	16 estudiantes de preescolar del Colegio Nuestra Señora de Fátima de la Ciudad de Cúcuta, Colombia	Diseño experimental. investigación exploratoria	Cuestionario de carácter multidimensional	Análisis factorial exploratorio	Aprendizaje lúdico	Las actividades lúdicas incide en el desarrollo intelectual de niños de cinco (5) a seis (6) años	El desempeño intelectual de niños en edad preescolar mejora y se hace significativo con el desarrollo de habilidades de comprensión y descripción de su entorno, especialmente a través de ejercicios de clasificación, comparación y seriación	Las actividades lúdicas para el desarrollo intelectual de niños en disciplinas como topología, geometría y estadística	La implementación del kit de actividades lúdicas constituye una estrategia metodológica que incide en el desarrollo intelectual de niños de cinco (5) a seis (6) años
1 4	(200). El sinjugar laborioso del juego: la otra mirada	Incomprensión de los juegos que estos se ubican en el desarrollo de su cosmovisión, el aprendizaje por el trabajo y respeto por la naturaleza	Comprender los sentidos de la cosmovisión en la comunidad Misak frente a los juegos ancestrales que transitan en la educación de sus niños y niñas.	Taitas y Mamas (3 hombres, 1 mujer)	Cualitativa, el diseño investigativo etnografía	4 diarios de campo, 12 entrevistas y 8 historias orales y de vida		Juegos ancestrales		Para los Misak, el viento es femenino y, por eso, ellos lo denominan mama Dominga; el aguacero es considerado masculino y, por esta razón, lo llaman taita Ciro, y representan dos espíritus importantes para la comunidad.	Aquí los niños y las niñas comparten de forma directa la actividad de socialización de la historia y el juego del viento.	Los sentidos que la comunidad otorgó al juego permitieron comprender que estos se ubican en el desarrollo de su cosmovisión, el aprendizaje por el trabajo y respeto por la naturaleza, categorías conceptuales desarrolladas en los hallazgos

15	(2017). Teaching through play for a best learning	Problemáticas ambientales	Implementar un proyecto ambiental sostenible	Estudiantes del grado de preescolar, padres de familia docentes y administrativos.	Cualitativa, con una metodología de acción-participación			proyecto ambiental -	La implementación de un proyecto ambiental sostenible influye en el uso adecuado de los residuos sólidos, orgánicos e inorgánicos	Se logró concientizar a estudiantes, docentes y administrativos sobre el uso adecuado de los residuos sólidos, orgánicos e inorgánicos, lo que respondió al problema de la falta de conciencia a la hora de desechar los residuos	Se implementó un proyecto ambiental sostenible que les brindó a ellos la oportunidad y la experiencia significativa de conocer más a fondo los problemas ambientales	Vale señalar que la revisión documental fortalece el proceso de investigación, por ende, se crea el parque ecológico infantil con fines recreativos y pedagógicos
16	(2015). Fictional characters for literary creation	Dificultades de competencias comunicativas que están teniendo los niños que estudian sus primeros ciclos escolares.	Identificar estrategias pedagógicas con personajes ficticiales que permitan el desarrollo de procesos escriturales y de creación literaria en niños de grado 2°	27 Niñas y niños de 2° grado del Colegio Anexo San Francisco de Asís de la localidad de Usaquén, en Bogotá	Cualitativa se utiliza el método Investigación Acción	Guía de entrevistas		Competencias comunicativas		El proyecto "Personajes ficticiales para creación literaria" se ha convertido en una investigación pertinente en el campo de la mediación de los procesos de lectura y escritura en la infancia	Estrategias pedagógicas a partir de personajes ficticiales	Replicar el modelo basado en Estrategias pedagógicas a partir de personajes ficticiales
17	(2019). Coexistence and coexistence practices in children. Wayúu: an analysis of its particular games	Desconocimiento de las prácticas de convivencia y coexistencia social de la comunidad Wayúu, practicadas mediante sus juegos infantiles tradicionales	Analizar las prácticas de convivencia y coexistencia social de la comunidad Wayúu, practicadas mediante sus juegos infantiles tradicionales	Niños escolares de 6 a 12 años de edad	Cualitativa, de tipo descriptiva	"Matriz de observación y registro de las conductas de convivencia manifiestas por niños wayúu en sus juegos infantiles"	Diseño experimental	juegos infantiles tradicionales - juegos infantiles tradicionales	Los juegos propios de su comunidad generan más conductas de convivencia que los juegos occidentales adoptados.	Se encontraron tres juegos tradicionales que generan convivencia y coexistencia en la comunidad: la Wayuunkerra, El chocho y El toco	Los juegos propios de su comunidad como Wayuunkerra y Jirokainay, los que generan más conductas de convivencia que los juegos occidentales adoptados.	

18	(2014). The genesis of argumentation. A study with children aged 3 to 5 years in different play contexts	Manejo inadecuado del desarrollo de las estrategias argumentativas de niños de 3, 4 y 5 años	Analizar el desarrollo de las estrategias argumentativas de niños de 3, 4 y 5 años	54 niños de 3 años distribuidos en dos salas, 63 niños de 4 años que asistían a otras dos salas y 122 niños de 5 años de edad distribuidos en 4 salas distintas	Mixto - Procedimiento sistemático de comparación	Ficha de registro - guía de entrevistas	ANOVA de un factor fijo	estrategias argumentativas		Muestran diferencias significativas entre la cantidad de estrategias argumentativas empleadas por los niños y la cantidad de ocasiones en las que simplemente se oponen a un punto de vista a los 4 y 5 años de edad	Mostraron que no solo en el juego dramático, sino también en el de mesa y en el de construcciones se crean oportunidades para que los niños utilicen estrategias argumentativas.	El de mesa y en el de construcciones se crean oportunidades para que los niños utilicen estrategias argumentativas.
19	(2020). Ludoaprendizaje en Anatomía: Impacto en las Concepciones Culturales y el Afrontamiento Cadavérico desde la Neurociencia Cognitiva	Mal manejo de las actividades lúdicas como intervención didáctica en contexto de aprendizaje, en las concepciones culturales y conceptuales	Evaluar el impacto de actividades lúdicas como intervención didáctica en contexto de aprendizaje, en las concepciones culturales y conceptuales	658 alumnos (año 2016=198; año 2017= 228; año 2018= 232)	Observacional y transversal	Fichas de observación - Escala de ansiedad	Diferencia de grupos	Actividades lúdicas - aprendizaje, en las concepciones culturales y conceptuales	Las actividades lúdicas como intervención didáctica en contexto de aprendizaje impacta significativamente en las concepciones culturales y conceptuales	impacto tiene injerencia en el contexto de la enseñanza y se asociaría con la disminución de factores negativos	La implementación de técnicas lúdicas en la didáctica del proceso enseñanza y aprendizaje	La participación activa exige competencia de las redes atencionales y de la capacidad de reacción y respuesta. Para tal fin, la experiencia lúdica deberá impactar en la conciencia y en el pensamiento, y previamente haberlo cautivado
20	(2019). The apprenticeship to mathematics in preschool education	Pensamiento matemático desde la primera infancia es uno de los retos que socialmente se le ha impuesto a la educación infantil.	Contribuir a la actualización de los docentes y personal en general, que trabaje en la educación preescolar, sobre los contenidos del aprendizaje a las matemáticas, que contribuyan a un aprendizaje significativo	Todos los artículos incluidos en la revisión sistemática	Búsqueda de información actualizada			Aprendizaje significativo - aprendizaje a las matemáticas		Aplican estrategias metodológicas y didácticas y actividades.	Las actividades lúdicas introducidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación escolar, favorece en los niños la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.	La necesidad de que el docente conozca cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan sus tareas, es decir, que tenga conocimientos acerca de cómo aprenden los niños

			de los educandos.									
2 1	(2017). The body and playfulness: promising tools for teaching and learning mathematics	Eestrategias mal gestionadas en el aspecto lúdico y el cuerpo en los procesos de enseñanza – aprendizaje	Análisis de la importancia que tiene la lúdica como instrumento de aprendizaje de las matemáticas	Estudiantes, padres de familia y docente	Cualitativa - Investigación acción.	Guía de entrevistas - Diario de campo		La lúdica - aprendizaje de las matemáticas		Se encontró que la enseñanza tradicional monótona no posibilita que los alumnos se dispongan a dimensionar la importancia del aprendizaje de las matemáticas	Otorgar el estatus de un saber que mejora los procesos de comprensión y reflexión, facilitando la solución de problemas prácticos	Es necesario que el docente implemente estrategias que vinculen el aspecto lúdico y el cuerpo para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje
2 2	(2017) Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica	Mala práctica de uso de estrategias que posee el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños	Evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento o creativo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de Educación General Básica.	Estudiantes de Educación General Básica	investigación de campo	Cuestionarios	Descriptiva	Pensamiento creativo - actividades lúdicas	Las actividades lúdicas inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica	Nuevas estrategias que posee el proceso de enseñanza-aprendizaje, y más que todo, fomentar la creatividad a través de actividades lúdicas mediante una revista electrónica interactiva, orientada al desarrollo del pensamiento creativo	Revista electrónica interactiva con actividades lúdicas, que permitirá un fácil manejo y entendimiento, entre los cuales se puede mencionar videos informativos, animaciones y actividades para el desarrollo del aprendizaje y creativo en los estudiantes.	Se puede mencionar que será una herramienta muy útil para los docentes que ayudará a mejorar la interacción con los estudiantes ya que las imágenes, textos y animaciones que posee la revista captará la atención del estudiante, creando sus propias opiniones y fomentando el liderazgo a través de una cualidad que todos poseen, pero no todos lo

2 3	Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa en niños	La falta de actividades recreativas que le permitan al estudiante adaptarse a la situación de aprendizaje en primer grado.	Implementar la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje que facilite el proceso de transición.	(4) docentes: dos (2) de educación inicial y dos (2) de primaria.	Cualitativo investigación acción	Guía de entrevistas		Actividad lúdica - proceso de transición.		Resulta positiva la incorporación de juegos pedagógicos en la elaboración de las estrategias orientadoras y su vinculación con el aprendizaje del niño y niña facilita su activación cognitiva.	Necesidad de introducir cambios a través de actividades lúdicas en la praxis del docente para articular no solo los aspectos cognitivos, corporales, motrices,	Se sugiere a la institución educativa la planificación de círculos de formación direccionados hacia estrategias de aprendizaje para alcanzar la adaptación del educando a este nivel educativo
2 4	(201). Aprendizaje lúdico en la atención y concentración	Alto déficit de atención y concentración en los estudiantes para la toma de decisiones de inserción de las actividades lúdicas	Reducir el déficit de atención y concentración en los estudiantes para la toma de decisiones de inserción de las actividades lúdicas	25 estudiantes de preescolar	Cuantitativo - Diseño experimental	Ficha de observación.	estudiantes	Aprendizaje lúdico - atención y concentración	El aprendizaje lúdico influye significativamente en la atención y concentración	la implementación de la lúdica en los diferentes escenarios, se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones, c	Promuevan la participación activa del estudiante y propicie el desarrollo de habilidades indispensables tiene como fin mejorar los procesos de aprendizaje	Transformar las prácticas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje.

Anexo 4. Matriz de la bitácora

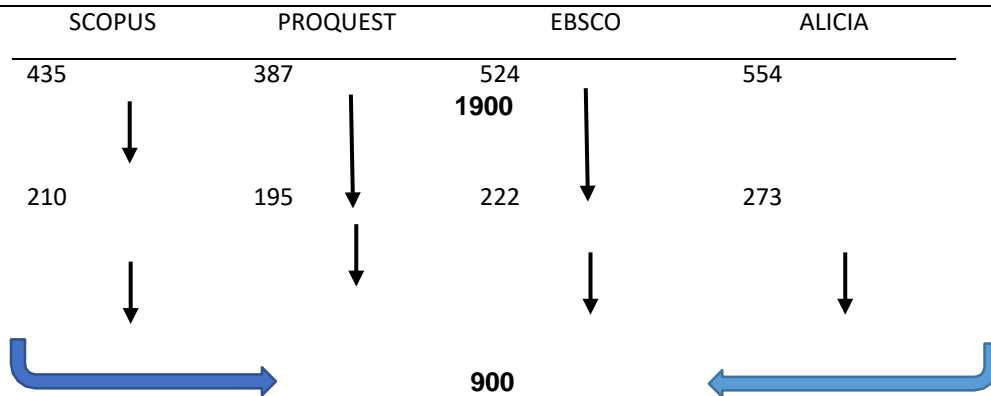
Bitácora de búsqueda primer filtro: playful strategies in preschool children

Motor de búsqueda	Fecha de búsqueda	Ecuación	Número de resultados	Resultados más relevantes
SCOPUS	21/08/21	playful strategies in preschool children	435	Supporting Young Children's Explanations Through Inquiry Science in Preschool.
PROQUEST	21/08/21	playful strategies in preschool children	387	`It's a Mystery`: A Case Study of Implementing Forensic Science in Preschool as Scientific Inquiry
EBSCO	21/08/21	playful strategies in preschool children	524	Children's literature as an invitation to science inquiry in early childhood education
ALICIA	27/08/21	playful strategies in preschool children	554	Congreso de Ciencia y Tecnología para niños en edad preescolar como estrategia para el inicio de la ciencia

SCOPUS	PROQUEST	EBSCO	ALICIA
435	387	524	554
	↓	1900	↓
210	195	222	273

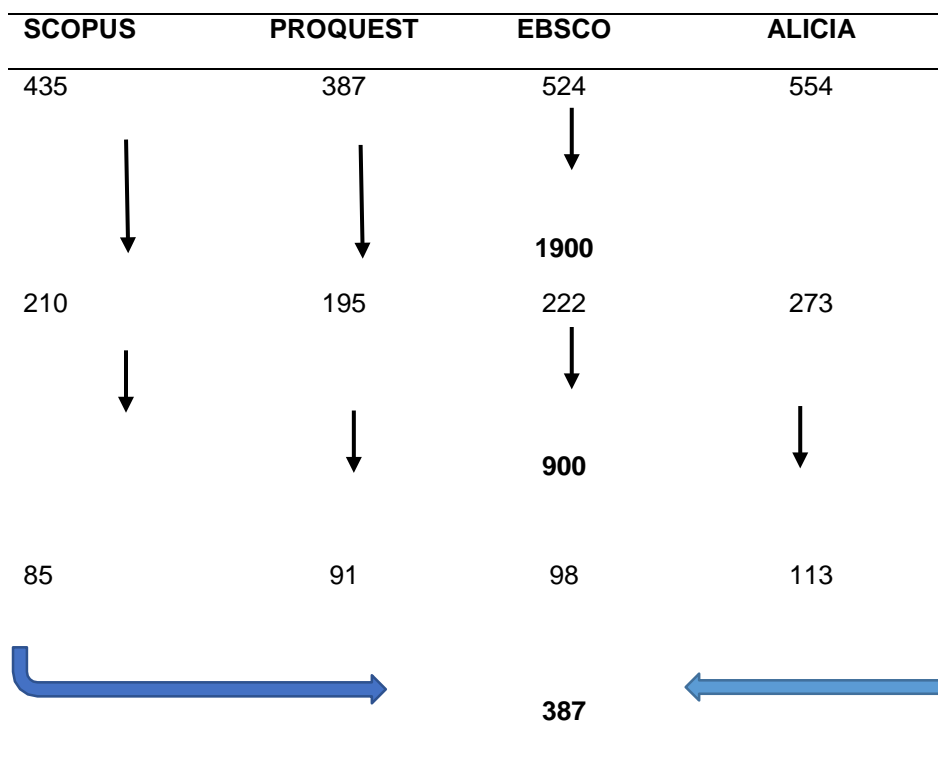
Bitácora de búsqueda: segundo filtro de la variable
“playful strategies in preschool children”

Motor de búsqueda	Fecha de búsqueda	Ecuación	Número de resultados	Resultados más relevantes
SCOPUS	21/08/21	“playful strategies in preschool children”	210	Avgitidou, S., Papadopoulou, P. y Kariotoglou, P. 4.1. Apoyo a los maestros de la primera infancia en la educación científica: procesos y resultados. En <i>Procedimientos del 3er Simposio internacional sobre nuevos temas sobre la formación del profesorado</i> (p. 120).
PROQUEST	21/08/21	“playful strategies in preschool children”	195	Investigation of the Changes in Scientific Process Skills of Preschool Children during a Montessori Education Program BULDUR, A. (2019). Montessori
EBSCO	21/08/21	“playful strategies in preschool children”	222	
ALICIA	27/08/21	“playful strategies in preschool children”	273	Barenthien, J., Oppermann, E., Anders, Y., & Steffen sky, M. (2020). Preschool teachers’ learning opportunities in their initial teacher education and in-service professional development – do they have an influence on preschool teachers’ science-specific professional knowledge and motivation?



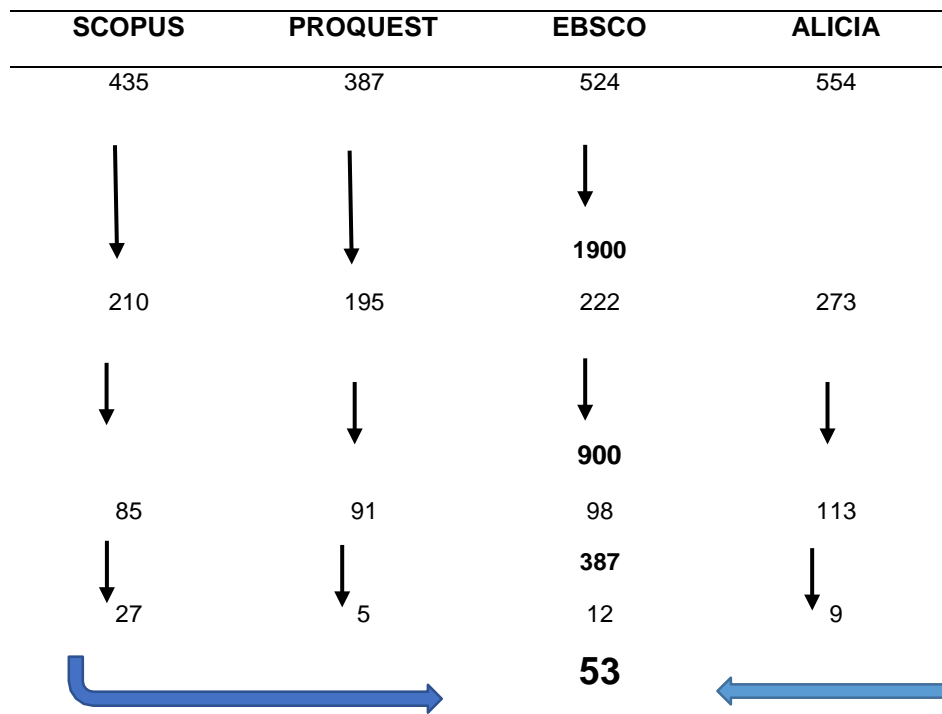
Bitácora de búsqueda: tercer filtro de la variable
 “playful” AND “strategies” AND “playful preschool” AND “children”

Motor de búsqueda	Fecha de búsqueda	Ecuación	Número de resultados	Resultados más relevantes
SCOPUS	28/08/21	“playful” AND “strategies” AND “playful preschool” AND “children”	55	References Children as young scientists. (2001). <i>Early Childhood Today</i> , 15(6), 47.
PROQUEST	28/08/21	“playful” AND “strategies” AND “playful preschool” AND “children”	0	
EBSCO	28/08/21	“playful” AND “strategies” AND “playful preschool” AND “children”	0	
ALICIA	7/09/21	“strategies” AND “playful preschool” AND “children”	208	Science and Technology Congress for Preschoolers as a strategy for the initiation of science(Article) González, S.A. ^{a,b} Email Author, Godoy, R. ^c , Veas, P. ^d Departamento de Biología Marina, Facultad de Ciencias del Mar, Universidad Católica del Norte, Coquimbo, Chile



Bitàcora de búsqueda: cuarto filtro
"playful" AND "strategies" AND "preschool" AND "children" OR "game"

Motor de búsqueda	Fecha de búsqueda	Ecuación	Número de resultados	Resultados más relevantes
SCOPUS	28/08/21	"playful" AND "strategies" AND "preschool" AND "children" OR "game"	27	
PROQUEST	28/08/21	"playful" AND "strategies" AND "preschool" AND "children" OR "game"	5	Should Science be Taught in Early Childhood? Eshach, Haim ¹ Fried, Michael ¹ Journal of Science Education & Technology; Sep2005, Vol. 14 Issue 3, p315-336,
EBSCO	28/08/21	"playful" AND "strategies" AND "preschool" AND "children" OR "game"	12	
ALICIA	7/09/21	"playful" AND "strategies" AND "preschool" AND "children" OR "game"	9	Investigación sobre la primera infancia trimestral Volumen 19, Número 1, 2004, Páginas 138-149 - Reino Unido





Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ESPIRITU CAJAHUAMAN GOLDY estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "ESTRATEGIAS LÚDICAS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ESPIRITU CAJAHUAMAN GOLDY DNI: 04070049 ORCID 0000-0001-5093-7588	Firmado digitalmente por: GESPIRITUC el 19-12-2021 16:20:02

Código documento Trilce: INV - 0481236