



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PROBLEMAS  
DEL APRENDIZAJE**

**Actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de  
4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Problemas de Aprendizaje

**AUTORA:**

Br. Araujo Sanchez, Liz Maritza (ORCID: 0000-0002-0747-8264)

**ASESOR:**

Dr. Mory Chiparra, William Eduardo (ORCID :0000-0003-1404-4605)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Problemas de Aprendizaje

**Lima-Perú**

2021

### **Dedicatoria**

En todo tiempo a las personas que siempre  
están a mi lado, mi familia.

### **Agradecimiento**

A los colegas docente por su ardua labor en favor de la ciencia.

## Índice de contenido

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenido .....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen .....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	1
III. METODOLOGÍA.....	26
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	26
3.2. Variables y Operacionalización .....	26
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis .....	26
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	27
3.5. Procedimientos .....	29
3.6. Método de análisis de datos .....	30
3.7. Aspectos éticos.....	30
IV. RESULTADOS .....	26
V. DISCUSIÓN .....	26
VI. CONCLUSIONES.....	45
VII. RECOMENDACIONES.....	46
REFERENCIAS .....	46
ANEXOS.....	52
Anexo 1. Matriz de consistencia.....	52
Anexo 2 Operacionalización de las variables .....	54
Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos .....	56
Anexo 4. Autorización para la aplicación de los instrumentos .....	67
Anexo 5. Base de datos .....	69

## Índice de tablas

Tabla 1	<i>Validación de Jueces expertos</i> .....	28
Tabla 2	<i>Fiabilidad de actividades lúdicas</i> .....	28
Tabla 3	<i>Validación de juicios expertos</i> .....	29
Tabla 4	<i>Fiabilidad de la prueba de estrategias pedagógicas</i> .....	29
Tabla 5	<i>Distribución de las frecuencias absolutas y porcentual en los niveles de actividades lúdicas y las dimensiones de las estrategias pedagógicas</i> .....	26
Tabla 6	<i>Distribución de las frecuencias absolutas y porcentual en los niveles de las estrategias pedagógicas y dimensiones</i> .....	27
Tabla 7	<i>Prueba de normalidad de las actividades lúdicas, estrategias pedagógicas y dimensiones</i> .....	28
Tabla 8	<i>Influencia de las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas</i>	29
Tabla 9	<i>Influencia de las actividades lúdicas motoras en la estrategia pedagógica</i> .....	29
Tabla 10	<i>Influencia de la actividad lúdica simbólica en la estrategia pedagógica</i> .....	30
Tabla 11	<i>Influencia de la actividad lúdica de construcción en la estrategia pedagógica</i> .....	31

## Índice de figuras

<i>Figuras 1.</i> Distribución de las frecuencias absolutas y porcentual en los niveles de las actividades Lúdicas y dimensiones .....	26
<i>Figura 2.</i> Distribución de la frecuencia absoluta y porcentual en los niveles de las estrategias pedagógicas y dimensiones.....	27

## **Resumen**

En la investigación se estableció la influencia de las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas a los alumnos cuatro años del PRONOEI casita del niño UGEL 01, 2020. La metodología es de tipo aplicada y de diseño no experimental, transversal y correlacional, con 55 participantes de manera no probabilística intencional con criterios de inclusión y exclusión. La administración de los cuestionarios de Actividades Lúdicas y estrategias pedagógicas permitieron obtener resultados estadísticos a nivel descriptivo e inferencial con la prueba de regresión lineal con un nivel de significancia de 0.05. Los resultados reportaron que las actividades lúdicas se desarrollaban a un 43.6% en una categoría medio y bajo en las estrategias pedagógicas 36.4%. En tanto, que en las conclusiones no hubo influencia entre las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas; aunque, se encontró a nivel específico que las actividades lúdicas simbólicas influenciaban en las estrategias pedagógicas.

*Palabras clave:* Actividades lúdicas, motoras, simbólicas, construcción, estrategias pedagógicas.

## **Abstract**

The research established the influence of playful activities on pedagogical strategies for students four years of the PRONOEI little boy's house UGEL 01, 2020. The methodology is descriptive and has a non-experimental, cross-sectional and correlational design, with 55 participants in an intentional non-probabilistic manner with inclusion and exclusion criteria. The administration of the Play Activities questionnaires and pedagogical strategies allowed obtaining statistical results at a descriptive and inferential level with the linear regression test with a significance level of 0.05. The results reported that the recreational activities were developed at 43.6% in a medium category and low in the pedagogical strategies 36.4%. Meanwhile, in the conclusions there was no influence between playful activities in pedagogical strategies; However, it was found at a specific level that symbolic recreational activities influenced pedagogical strategies.

*Keywords:* Playful activities. Motorboats, symbolic, building, pedagogical strategies.



## I. INTRODUCCIÓN

La educación en el mundo y en nuestro país, se encuentra en una situación crítica debido a los cambios que enfrenta por la pandemia COVID -19. Muchas instituciones educativas se han tenido que adaptar a las propuestas pedagógicas más accesible en la educación remota. Los diversos enfoques de aprendizaje han tenido que adecuarse en el marco del desarrollo de la educación remota. En este contexto el desarrollo motor y lúdico en los estudiantes encuentra muchas dificultades. Desde la educación remota el desarrollo de las habilidades y destrezas lúdicas no se está realizando oportunamente.

El juego en el colegio o empresa educativa, es una obligación de formalidad que es muy imprescindible, en una visión educativo positivo que se busca un aprendizaje y un progreso de la persona y este en armonía, proporcionado y sostenido (Medina y Vargas, 2014). Por su parte, Baque (2013) describe al juego según Piaget, por otra parte, el aprendizaje el estudiante, que representa y asimile reproductiva o funcional en la existencia de cada periodo que evoluciona en la persona. Asimismo, depende Backer (2003) “las estrategias pedagógicas son herramientas esenciales dentro de la educación inicial” (p. 34). En tal sentido las tácticas que son utilizadas en los educadores en todo caso deben buscar desde el constructivismo en el crecimiento en la capacidad en los estudiantes.

Estudios internacionales precisaron las habilidades didáctico que están desarrollando los maestros mediante los juegos lúdicos entre otras actividades desarrolladas favorecían el pleno en la formación del estudio de los de cero a seis primeros años en la ciudad de Villavicencio en Colombia, asimismo, es importante ampliar la implementación de estrategias lúdicas para otras áreas formativas (Cortés y Garcia, 2017). También, Gómez (2016) destaca en estudio científico de actividades “lúdica como estrategia pedagógica favorecía la resolución de problemas conductuales con sus compañeros en el aula.

En tanto, en el Perú un estudio desarrollado por Quispe (2019) revela que el 42.86% de los niños no evidenciaron que durante sus clases se utilizaban objetos o materiales lúdicos. Limitando este hecho el desarrollo en los estudiantes de sus habilidades lúdicas. Por su parte, Valladolid (2018) precisa en su investigación que el 33% de los niños tienen dificultades en el progreso de las acciones del juego, mientras que el 39% está en proceso de desarrollar las actividades lúdicas como

juego motor, y un 11% no logro completar actividades de juego simbólico. También señala que el 50% no ha logrado desarrollar adecuadamente los juegos de construcción. Evidenciándose que los desarrollos de las habilidades lúdicas en el alumno que están en inicial en un desarrollo en una fase de proceso. Hecho en el cual los docentes del nivel inicial deben hacer inca pie. Por su parte Sifuentes (2019) encontró que el 47.2% del desarrollo de la actividad lúdica en estudiantes se manifestaba en termino de evolución, así como el uso de materiales didácticos estructurados y 46.3% en proceso de adquirir adecuadamente un aprendizaje significativo, debido a las estrategias no optimas de enseñanzas de sus docentes.

La Institución educativa PRONOEI “Casita del Niño” pertenece a la UGEL 01 y está ubicado en la urbanización Virgen de la Candelaria en la zona de San Gabriel en el distrito de Villa María del Triunfo. Se encuentra ubicado en un espacio físico de extrema pobreza económica, los padres en su mayoría tienen un nivel de instrucción secundaria y tienen un trabajo informal. Los niños en su mayoría son de hogares sumamente humildes, no cuentan con recursos tecnológicos, no tienen acceso a internet, no poseen laptop o materiales educativos, entre otros. La pandemia ha perjudicado a los niños a tener el acceso presencial en su formación integral. Las clases por señal de televisión estatal ha dificultado ampliamente el desarrollo estructurado de las sesiones de clases presenciales. Se ha condiciona elementos de aprendizaje básicas que deberían lograr el estudiante. Las promotoras educativas en el sistema remoto no están trabajando con actividades y técnicas lúdicas. En la educación presencial se priorizó las estrategias pedagógicas que promuevan la activación cognitiva, emocionales y también conductuales.

El estudio formula como problema general ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020? En tanto, los específicos son ¿Cómo influye la actividad lúdica motoras en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020? ¿Cómo influye la actividad lúdica simbólica en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020? ¿Cómo influye la actividad lúdica de construcción en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020?

Por lo que, en el aspecto teórico, el presente estudio tiende a contribuir al análisis documental de la actividad lúdica y de las estrategias pedagógicas en los niños, desde una visión humanista educativa. Desde el aspecto metodológico utilizando el método científico busca evidenciar los procedimientos para recopilar la información pertinente de las variables en los estudiantes. Como aspecto práctico, los resultados permitirán mejorar el uso de estrategias para estimular en los estudiantes su desarrollo integral, físico y psicomotor. Haciendo que las sesiones de clases sean activas y estimuladoras, contemplando las estrategias y las actividades lúdicas adecuadas.

En el estudio se ha planteado el propósito la meta primordial, para precisar para que dominen el desarrollo de los juegos en la estrategia pedagógica a los alumnos cuatro años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020. Y como objetivos específicos, establecer la influencia de las actividades lúdicas motoras en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020. Establecer la influencia de la actividad lúdica simbólica en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020. Establecer que dominen la eficacia de los juegos de construcción en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020.

Como hipótesis general se sostuvo, que existen que influyen en el desarrollo de los juegos en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020. Y como hipótesis específicas, que existe una influencia significativa de las actividades lúdicas motoras en la estrategia pedagógica de los alumnos de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020. Existe una influencia significativa de la actividad lúdica simbólica en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020. Existe una influencia significativa de la actividad lúdica de construcción en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020.

## II. MARCO TEÓRICO

Como argumento científico del marco teórico se presenta los estudios más relevantes asociadas a las variables de estudio:

A nivel nacional, Almora y Quispe (2019) realizó un estudio titulado: “Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial Innova Schools, Schools, Huancayo 2018”. Tipo de investigación cualitativa, la población entrevistada la conformaron 21 alumnos del nido educativa Innova School en la Ciudad en Huancayo, se utiliza en la técnica para recolectar la información de recolección de datos para la audiencia organizada. Resultados: El juego lúdico es una didáctica del conocimiento en el ámbito educacional de la institución INNOVA SCHOOL con población de escolares de Huancayo. Al incidir si mediante el juego en las clases, han aprendido más cosas hasta ahora, los alumnos respondieron que sí en un 76.19%. Concluyendo que los estudiantes perciben que el desarrollo didáctico de las sesiones de clases es más productivo cuando se realizan por medio de las actividades lúdicas.

Baquero, Carrillo y Rodríguez (2019), desarrollaron un estudio titulado “El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad”. investigación de corte cualitativo descriptivo, para favorecer los procesos de análisis, dichos procesos se plantearán en términos de variables y hallazgos. La información que se recolecto durante la utilización pruebas y en charlas informales, investigaciones, diligenciamiento de diario de campo, matrices de seguimiento, evidencias fotográficas, entre otros, los cuales permitirán recopilar información para posteriormente ser tabulada y analizada con base en unos resultados objetivos. Se concluye que la forma de expresarse corporalmente tienen los factores muy importante con la posibilidad de un mejor aumento en los estudiantes , pues con relación de ella el estudiante dialoga mediante los movimientos no verbal del lenguaje, que nos accede que se progrese la habilidad motora, que se fortalezca su autonomía , autoestima que esté libre de expresarse para estimular el desarrollo cognitivos, podemos decir cuando se desarrolla en los alumnos como se expresa corporalmente, se pueden abrir los caminos de las competencias integral.

Pucuhuayla (2019), desarrollo un estudio titulado “Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa

integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo–2019”. El estudio enfocado en la relación de constructos, con procedimiento descriptivo, además se empleó metodología propia del investigador. Los participantes estuvieron compuestos por 71 alumnos de aulas de 3,4,5 años en la institución, se les evaluó con dos pruebas de medición. Para los resultados se evidencio una correlación positiva y moderada, en tal sentido, en las relaciones entre el estudio que determino la asociación del juego simbólico y estrategias utilizadas por los docentes así entre las dos pruebas que están relacionadas de manera positiva fuerte, mientras concluyen en los alumnos para mejorar su conocimiento mediante el juego alegórico en un 23,23%.

Dueñas (2019), realiza una investigación mediante la “Actividades lúdicas y el aprendizaje en estudiantes de educación secundaria, Ayacucho, 2019”. Tuvo el objetivo de definir el dominio en los juegos de la enseñanza del conocimiento. La investigación desarrollada es de forma experimental. Para la recopilación de la información se contó con encuestas validas que permitieron el dominio en la variables dependiente e independiente. El estadígrafo que es utilizado en el estudio es Wilcoxon para que determine las diferencias existentes en post test, y el pre test, con el grado de significancia del 5% (0,05). El resultado que se ha obtenido con el estadígrafo Wilcoxon, nos demuestra que la investigación realizada se confirma la hipótesis general formulada, el mismo que es demostrada con una significancia hallada que es igual a 0,000 que es menor a 0,05. En tanto, que se concluyó que los constructos influenciaban entre sí en los estudiantes del colegio Público “Santa Rosa”.

Cañoli (2019) realizo un estudio sobre “los juegos lúdicos como táctica para resolver las dudas en los números enteros y los conjuntos en la empresa educativa “Pedro Sánchez Gavidia” - Huánuco, 2017”. Tiene como finalidad que determine las aplicaciones en los escolares del colegio Pedro Sánchez Gavidia. Como método de investigación se tomó las bases experimentales, porque se diferencia como finalidad en la práctica, por lo tanto, es investigado para transformar, modificar y actuar que produce las variaciones, está establecido a demostrar la mejora en la resolución de problemas utilizando como preámbulo las actividades lúdicas. El enfoque a la que corresponde la investigación es cuantitativo. El método que se aplicó es el experimental, ya que tiene como objetivo que se investigue en la probable relación de efecto -causa que se exponga a la muestra de experimento

para un proceso, que este caso será las actividades lúdicas, para posteriormente comparar los resultados con el grupo de control que no recibirá proceso alguno. La investigación actual en el grado explicativo, para que se trata de determinar relación causa efecto entre el variante dependiente e independiente, la investigación comprende la aplicación de actividades lúdicas (Causa) como estrategia (efecto). El diseño es experimental con su variante cuasiexperimental, de dos grupos con pretest y posttest. Se aplica en las pruebas pedagógica antes y después de aplicar las actividades lúdicas. Como se tiene una diferencia considerable en el incremento de puntajes al medir las capacidades y la variable resolución de problemas a los alumnos. Además, se concluye que las actividades lúdicas mejoran para resolver las preguntas en el estudiante del primer grado de secundaria, ya que se obtuvo  $t = 15,45$  superior al valor crítico  $t = 1,67$

Barrueto (2018) elaboro una investigación titulada “Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa privada Isaac Newton, Huánuco, 2018”. La investigación del método numérico que está diseñado en el estudio de muestra de experimento con post test y pre test a la muestra de experimento. Que trabaja con tipo correlacional de muestreo de 25 estudiantes de educación inicial. Podemos decir que se utiliza de las muestras estadísticos de “t” de student para las muestras de la investigación de la muestra en las conclusiones que demuestran que 31% de los estudiantes han obtenido en la motricidad fina. Se ha demostrado que en las muestras se está aplicando en la actividad lúdica durante 15 reuniones para aprender y más adelante se aplicara un post test, cuyas muestras obtenidas se demuestran que el 74% de los estudiantes educación inicial han obtenido el crecimiento. Con las conclusiones que se han obtenido y se han procesado las muestras hipótesis T de student, podemos decir que se están terminado la aceptación en la hipótesis general del estudio que presenta para utilizar los juegos lúdicos para desarrollar la motricidad fina.

Tapia (2017), desarrollo un estudio sobre la “Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 846 Choramarca, Ugel Cajamarca, 2016”. En lo concerniente al método, de la investigación que pone el estudio científico del desarrollo educativo. Para recolectar datos se han utilizado pruebas, por ejemplo: diarios

educativos, de salida - entrada, lista observación donde se aplica para realizar un programa para ejecutar diez reuniones de formación para comprobar las conclusiones de la reconstrucción. Los pobladores están establecidos por la práctica de la formación que esta evolucionando de la reconstrucción y la deconstrucción.

A nivel internacional, encontramos estudios como el realizado por Chamorro y Ramos (2019), desarrollaron un estudio titulado “El método lúdico en la distribución de la función primordiales del estudiante de primero de la empresa educativa con la experiencia educativa “República de Venezuela”. La investigación se realizó con el reconocimiento del problema de las variables en la institución educadora, acerca de del análisis de los resultados pudimos evidenciar que existen deficiencias por parte del grupo de estudiantes de Preparatoria. El estudio tiene enfoque cuali- cuantitativo, además de ser una investigación exploratoria, bibliográfica y de campo, la población fue, de setenta y nueve sujetos investigados la cual setenta y siete restantes son los docentes. La importancia del estudio radica al finalizar el año escolar tenga la madurez necesaria comenzar con los procesos de lectura, escritura y cálculo matemático mediante la aplicación de actividades lúdicas.

Martínez, Ramos y Rojas (2019), realizaron un estudio sobre las “Estrategia pedagógica para la formación del educador de la primera infancia en las actividades lúdicas y el establecimiento de las relaciones sociales”. Tiene la finalidad concentrar los hechos en los métodos didáctico y teórico del argumento que estén direccionados a un procedimiento educacional en el primer periodo de los estudiantes que tengan enfoque lúdico, creativos, que desarrollen de una perspectiva humana, preventiva, ética que tengan el mismo género con el objetivo de obtener el mejor desarrollo integrales en cada estudiante cuando actúen en diferentes contextos. Por otra parte, está incluido la organización en los aprendizajes teóricos que se están realizando. Se emplean los procedimientos de los estudios en los niveles empírico y teórico, está relacionado con un planteamiento materialista- didáctico que profundiza con un propósito de indagaciones que se facilita en el campo de acción para determinar en las probables vínculos funcionales y causales de los problemas de estudio. El estudio del fundamento teórico metodológico que permite mostrar el manejo del manejo

pedagógico que están dirigidos para formar al educador en la primera etapa de la actividad lúdica que se establecen que están relacionados socialmente están basados en constituirse en el materialismo dialéctico, principalmente en los conceptos del aprendizaje. En la conclusión se desata que el estudio en nuestra actualidad tiene un propósito investigar se constata que están existiendo problemas en la formación del educador en el primer inicio del infante de las actividades lúdicas que se establece en la relación social. En el desarrollo que está planificado se han propuesto tener prácticas en los alumnos para mostrar soluciones lo que realizan sus ejercicios.

Gonzales & Rodríguez (2018) que llevo el título “Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial”. Está enfocado para seguir el estudio que es documental, que está basada en la observación de las referencias de la investigación que están siendo aplicadas en la enseñanza temprana. Las conclusiones están fundamentadas por Piaget, es establecido el marco teórico los derechos integrales en la dimensión, por lo tanto, se demuestra las actividades lúdicas de los alumnos, que fortalecen los vínculos interpersonales para obtener una relación de tranquilidad en el entorno de la institución.

De la misma manera, Gómez, Molano y Rodríguez (2015) realizaron un estudio titulado: “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga”. Investigación mixta en donde se aplican la validación de pruebas como se observa, las averiguaciones informales e formales, investigación de documentos, en el campo diario (en la primera fase); programas de talleres, etnográfico y actividad que se integren la población. Los resultados preciaron que se logró determinar a la población educativa que reconozca los problemas que estén presentando en la empresa educacional, como también los procesos que intervienen la pedagogía para obtener los cambios visión orientada para utilizar las actividades lúdicos, para las actividades que fortalezcan el estudio y para poder competir en la enseñanza temprana. Por otra parte, las actividades lúdicas no solo son primordial para las actividades comunicativo y físico, por ello va a contribuir para que se expande todas las exigencias que puedan utilizar como es primordial la formación en forma significativa.



Cortés (2015), realizó un estudio titulado “La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la institución educativa San Francisco”, en tanto, que el método cualitativo destacó el desarrollo etnográfico, basándose en las prácticas y exposiciones de los pedagogos que laboran en la institución, la misma que se evidencia en la enseñanza hacia los estudiantes en una etapa preescolar. Al usar la técnica de interpretación que se utilizó permitió el proceso de observación en los participantes y que se excluyeron, además la entrevista fue de manera espontánea, en cuanto al diario de campo permitió obtener información, además se complementó con las revisiones documentales de las leyes y decretos educativos para los miembros de la comunidad escolar. Los datos encontrados precisaron la importancia de las acciones lúdicas como herramienta estratégica que favorece de manera significativa el aprendizaje motriz en estudiantes del nivel inicial, siendo una responsabilidad conjunta con los padres y toda la familia. Al respecto, se encontró que la actividad catalogada como lúdica influenciaba de manera directa en las estrategias o alternativas pedagógicas en la muestra de niños en etapa preescolar, es así que la investigación pretende ofrecer una serie de acciones que unifiquen las tareas y prácticas en conjunto con los niños, padres y maestros.

Cedeño (2015), realizó un estudio titulado “La lúdica una táctica pedagógico en la construcción de valores beneficia el desarrollo de la educación – conocimiento en los alumnos 4-5 años en la organización educacional san simón de Ibagué”, cuando explica las actividades lúdicas educativo para el beneficio en los sucesos de aprendizaje – estudio para los alumnos en el nivel escolar que favorece y enriquece en las escalas de las actividades, con el propósito que se logre el cariño y gusto para adquirir el saber, es muy importante para la evolución del crecimiento y progreso como ser vital de la sociedad, Por lo tanto la han creado el esquema educacional del salón “el trencito de los valores” la estructura que intervienen y facilita cuando fortalece la conducta de los alumnos del salón escolar. Se podría decir que colabora en el entorno y cuando está vinculado en el triaje educativo colaborar en los aspectos que permanece en los sucesos, fortificar la calidad en la vida de los alumnos para alcanzar la destreza adentro y fuera del colegio educacional.

En el aspecto de las bases teóricas del estudio, en esta parte enfocaremos la primera variable que describe las actividades lúdicas.

Las definiciones acerca de las actividades lúdicas, consideran a Gonzales y Rodríguez (2018) Se precisa acciones lúdicas son habilidades y métodos que es fundamental en la educación inicial, por la cual se puede establecer en el ámbito armónico, moderado y estar en confianza entre los alumnos, generado de nuevos aprendizajes que apoyan a desarrollar los sentidos, emociones y sensaciones, para renovar en las distintas formas en las actividades, por ejemplo la psicomotricidad, la comunicación, cognitivamente, lo socio afectivo, para enriquecer la inteligencia del lenguaje, de comprender y la forma de expresar para deducir el mundo que nos vinculamos.

Gonzales y Rodríguez (2018) el desarrollo lúdico es muy importante para el maestro en el suceso de aprendizaje, del rasgo natural en los alumnos y sus actividades para poder acceder en el conocimiento, motivador, agradable y natural para implementar en el desarrollo pedagógico que tonifica los intereses de la habilidad en los alumnos.

Por su parte, Almora y Quispe (2019) señalan que la esencia del juego, de lo lúdico, nos comunica las ideas de la comunidad, ya que nos influyen estructuras jerárquicas, ideas, funciones y labores entre los que juegan, por lo tanto, el infante transporta sus destrezas en sus prácticas en la dinámica social que más tarde lo han de envolver en el futuro.

En el ambiente educacional, se examina uno de los que se benefician es primordial en los desarrollo lúdico que contiene el estudio que fundamenta un medio de influencia muy eficaz; podemos decir que representa un ambiente habitual; que dispone los ejercicios renovador, formación y la creatividad del razonamiento crítico y libre, de este modo su argumento ideológico y tecnología, en los infantes, compromete un avance de los vínculos que establecen con el medio social; y así poder constituir una fuente viva de intención y de progreso.

En cuanto a la primera dimensión actividades lúdicas motoras, Gómez, Molano y Rodríguez (2015) se precisa acciones de las actividades lúdicas encaminadas en el salón se transforma en recursos estratégicos introduciendo al infante para alcanzar los conocimientos en un sentido de un entorno que sea agradable y muy natural y atractiva que se desarrolle destrezas.

Para Gómez (2016) la "lúdica es una dimensión del desarrollo humano que ha sido creada en un contexto socio-cultural que tiene intención de causar placer o alegría de acuerdo a su entorno social es libre y espontánea". (p. 26).

La lúdica se relaciona directamente con el entendimiento de las actividades se podría compartir un pensamiento de la realidad dinámica objetiva y subjetiva. Se da la interacción entre sujetos y objetos de forma simultánea (Chamorro, 2019).

Castellar, Gonzales y Santana (2015, como se citó en Barrueta, 2019) mencionan que la lúdica compromete de sí mismo y está vinculado su círculo que empieza de las practicas agradables. Es importante que esta acción se establece y podemos acceder para poder potenciar sucesos que están vinculados con las ideas creativo, abstracto, innovador, de esta manera realiza comunicativa y cooperativa, podemos decir que la inteligencia se entiende el problema averigua posibles conclusiones frente a ellas.

La lúdica en las áreas que se desarrollan en las personas, constitutivo a la persona, que se refiere a las necesidades de la persona, de sentir, dialogar, producir expresarse y elaborar en las personas distintas formas de emociones que están guiadas hacia el entretenimiento (Ortega, 2015).

Por su parte, Tapia (2017) sustenta que las actividades lúdicas se benefician en el infante, la independencia, autoconfianza cuando se forma en su personalidad, se convierte en sus acción educacional y recreativa que es primordial. Las actividades que se maneja para los juegos para que goce las personas. En varias oportunidades, inclusive como un instrumento educacional. La persona a comprender la realidad, accede al infante afirmarse, que se beneficia los sucesos socializadores, se ejecuta un suceso rehabilitadora e integradora, podemos decir el reglamento de los juegos se debe aceptar que se realice en cualquier ámbito. La diversión se considera como una actividad colectiva, y por naturaleza se puede cambiar dependiendo de las situaciones socios culturales. En este sentido, se podría decir que no hay persona que no practique un juego dentro de su vida diaria, ya que esta acción es muy importante, para que los alumnos cooperan con el aprendizaje, cuando se encuentren consigo mismos, con el mundo social y físico, que estén desarrollando con su propia decisión, que comparten sus afectos y que se desenvuelven su habilidad de inteligencia, para contribuir sus propias normas.

En tanto que, Medina y Vargas (2014) refieren que la lúdica en el colegio o la organización educacional, es un requisito muy importante, desde las perspectivas pedagógicas constructivistas que intentan formar las actividades equilibrado, armonioso y sostenido. La lúdica tiene capacidad en los sucesos didáctico en todas las áreas.

Por otra parte, Hassinger-Das, Toub, Zosh, Michnick, Golinkoff y Hirsh-Pasek, (2017), refieren que las actividades que desempeña una función principal en el infante. Se da un espacio para la interacción social e actividades se podría decir una mayor de conocimiento. Las actividades son muy importantes para los juegos, ya que es una acción innata y es necesario para la persona (Tourtet, 2003). Según la UNICEF (2020) mantiene a los alumnos entretenido para realizar una actividad en todo el día, es muy importante tener pensamiento que sean útiles con las acciones que son entretenido para que puedan jugar juntos. Una buena opción para que los alumnos aprendan, sin implicar sus habilidades, es a través del juego.

En la segunda dimensión actividades lúdicas simbólicas, es actividad lúdica atractiva y motivadora, comprende las atenciones en los infantes hacia las acciones específico, encuentran acciones lúdica, el infante obtiene aprendizaje y conciencia consigo mismo, para dominar ecuanimidad, tiene que tener el dominio en los distintos formas de coordinación segmental y global, logrando la verificación de abstención voluntaria y para poder respirar, podemos verificar de la estructura espacio-temporal para tener importantes posibilidades en el mundo externo, para realizar que se estimule el pensamiento sensorial, el sentido del ritmo, coordinación motriz, para mejorar claramente la flexibilidad y la agilidad en la institución particular (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015).

Se ejecuta desarrollar que acceden a los maestros para que utilicen los lugares indicados del colegio educacional, permite la evaluación en distintas áreas para desarrollar la integridad en los alumnos, como motricidad gruesa y fina, en el interior para competir, el valor que desprende para integrarse en grupo debido a un sentido de relación con otras personas o situaciones (Gonzales y Rodríguez, 2018).

Por otra parte, Barrueta (2019) mencionada que los espacios de desarrollo motriz, que está relacionada fundamentalmente en las actividades que tiene coordinación de los músculos pequeños y grandes del aspecto físico,

principalmente reconoce acciones motoras, tales como el caso de correr, lanzar un balón, entre otras conductas motoras.

Según Carvajal y Sánchez (2019) la lúdica es muy importante en los sucesos del conocimiento en la primera etapa, por consecuencia es necesario para acentuar la enseñanza en las actividades psicomotor, socio-afectivo y socialmente en los infantes, cuando mejoran la inteligencia didáctica en las actividades de parte de los maestros. Es fundamental en experiencia lúdica que busca ofrecer el alumno muy motivador, así como en los alumnos en utilizar toda la energía, esfuerzo y perseverancia lo que realizan en todos los juegos que proponen los maestros.

García (2009, como se citó en Ortega, 2015) señala que actividades lúdicas motoras se manifiestan en desarrollo sensorial motor, que son situaciones que entretienen, cuando repiten y experimenta la sensación corporal. Los infantes siempre vuelven a repetir las mismas actividades con las cosas o con otros individuos, podría fomentar los movimientos muy seguidos de la cabeza o los pies y tienen placer de moverla, cuando una persona está en constante movimiento también rascarse alguna parte del cuerpo no deja de reírse.

En la tercera dimensión actividades lúdicas de simbólicas, Gómez, Molano y Rodríguez (2015) conciben en principio que se manifiesta hechos que están produciendo distracciones, alegría y placer en todas las acciones que están identificadas con recrearse y con distintas formas de expresarse culturalmente; entre ellos tenemos: danzas, teatro, música y narrativa.

Almora y Quispe (2019) sostienen que el juego constituye un medio de comunicación y de expresión también; y por sobre todo lo verbal.

En cuanto a las acciones lúdicas como a los demás juegos que se llegan a explicar, podemos decir están compuestos por cuentos, poesías, relatos, sueños, imágenes, símbolos, capacidades, habilidades específicas de las personas que fortalece los vínculos sociales para que desarrolle la cualidad como generosidad, nobleza y otras habilidades que están propiciando los trabajos corporativos. (Posada González, 2014, como se citó en Gonzales y Rodríguez, 2018).

Damian y Tron (2011, como se citó en Pucuhuayla, 2019, p. 30) menciona que las actividades lúdicas en el juego simbólico podrían sostener una personalidad social o individual, de niveles distintivos de impredecibilidad. En estas actividades están desarrollando en la forma más sencilla con la que el infante emplea los

interrogantes e incluso su propio cuerpo para reproducir alguna parte de la realidad, hasta llegar a recreaciones auténticas y progresivamente complejas en las que puede aparecer la asociación social.

También, Piaget (1981, como se citó en Tapia, 2017) entiende que las actividades lúdicas simbólicas es una forma que juega el infante modificando la objetividad de sus funciones que representa mentalmente, desconoce todo lo que se asemeja entre el elemento y lo que ha escogido la otra persona. El elemento se transforma en los símbolos de algo que pueda existir en la mente del infante.

Por su parte, Blanco (2012, como se citó en Almira y Quispe, 2019) describe que la lúdica de simbolismo es la lúdica de ficción, se puede decir desde su inicio en los alumnos desde los dos primeros años. Es muy fundamental se basa en el niño tiene una significación nueva en los elementos – modifica a un palo en caballo- al individuo- transforma a la hermana como su hija o a las situaciones, coloca una inyectable a un juguete y se le mencione que no debería estar llorando.

Según García (2009) las actividades simbólicas es la actividad de “hacer como así”, observación indirecta, mediante los cuales los infantes comienzan a, representar los elementos, personas o animales que no están vinculados. Comienza a jugar y representa hechos, hacia profesores, doctores, en tanto, que otro juego, se puede hacer con un cubo de material madera un carro o con una parte de la escoba se transformaría en un animal como caballo u otro (Ortega, 2015).

En la tercera dimensión actividades lúdicas de construcción, Gómez, Molano y Rodríguez (2015) sostienen que fomentan la construcción cognitiva, es así en las actividades del objetivo lúdico se entorna una circunstancia muy primordial para que el infante aprende a crear, respetando y aplicando el reglamento de los juegos, y prefigurando desde la vida en la creación y el sentido de ser curiosos y las investigaciones propias en los infantes.

Gonzales y Rodríguez (2018) refieren que las actividades lúdicas permiten la construcción y compromete los desarrollos de las ideas creativas, solucionan las dificultades, tiene el conocimiento para que pueden adquirir nuevos aprendizajes, solucionar dificultades de conductas, desarrollo de lenguaje, y para el desarrollo de habilidades para la utilización de herramientas.

Almora y Quispe (2019) menciona que las actividades lúdicas tienen una utilidad en la práctica y se resume en su faceta creativa, pues impulsa al menor a la creación e imaginación de contexto y situaciones fantásticas.

La lúdica como aprendizaje significativo permite que el infante construya su propio conocimiento y potencie sus habilidades, al fomentar un ambiente armónico se desarrolla actitudes positivas que contribuyen a la motivación e interés por aprender, creando seres capaces de solucionar problemas (Chamorro, 2019).

Pucuhuayla (2019) refiere que las actividades lúdicas o de juego, citando a Elkonin y Uribes, como una desviación del desarrollo que se caracteriza por todos los ejercicios que incluyen el control de los artículos con el objetivo de hacer algo. En ese sentido, distintos creadores muestran que este tipo de juego se mantiene a través de la mejora y que no es explícita para ninguno de ellos, apareciendo los principales signos, a pesar de que no se trata de casos totalmente inalterados de recreaciones de desarrollo en el período sensoriomotor, debido a la ausencia del tipo en esta fase del límite de delegados. Este juego gana en naturaleza multifacética en los próximos años.

En tanto que, Tapia (2017), explica que los juegos se constituyen en las expresiones tan fundamental en forma de pensar del niño, podríamos decir el infante se desenvuelve en las nuevas organizaciones mentales en lo largo de los distintos sucesos que evolucionan. En este sentido, la lúdica tiene una misión crucial y significativa para la vida de los escolares, de igual manera, para el adulto, siendo una acción natural inherente en la persona.

Medina y Vargas (2014) sostienen que el juego genera un desarrollo en las esferas psicológicas y sociales en la persona, el aprendizaje de conocimientos, la estructura de la personalidad, se evidencia en magnitud frente a las acciones donde la interacción con otras personas genera la alegría, creatividad, y saberes teóricos empíricos.

Como fundamento de la variable actividades lúdicas, las teorías de las actividades tratan de explicar el desarrollo de las actividades lúdicas, en ese sentido, la teoría de reestructuración cognoscitiva, según Almora y Quispe (2019) citando a Piaget, señalan que el niño desarrolla como fundamento básico de que el juego representa una forma o medio para la asimilación; así pues, en la niñez, por medio del pensamiento operacional concreto, este utiliza al juego como una

herramienta para adaptar a la realidad al esquema de pensamiento que ya tiene. “Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta” (p. 27).

En la teoría del juego, se explica que es un complejo teórico, que intenta explicar la dinámica del juego en el aprendizaje del ser humano, así pues, se entiende que por lo general consta de dos variantes: En la primera se encuentran las teorías del descanso y distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica. En las teorías de causa final están: la del ejercicio preparatorio o la de la práctica del instinto, de la derivación por ficción y la psicoanalítica. (Meneses & Monge, 2001, como se citó en Almera y Quispe, 2019, p. 50)

La segunda variable enfocada en las estrategias pedagógicas, explican según Gonzales y Rodríguez (2018) que las tácticas metodológicas componen el ordenamiento de labores anticipadamente planeadas y estructurados de forma metódica, concediendo la obtención y formación del saber a partir de la hecho o condición de enseñanza. Las tácticas metodológicas componen la secuencia de labores anticipadamente planeadas y estructurados de forma metódica, concediendo la obtención y formación del saber a partir de la hecho o condición de enseñanza. Para el empleo de tácticas los profesores deben tener en cuenta distintas circunstancias, con la finalidad de implementar tácticas que beneficien e impulsen un aprendizaje de calidad (Gonzales y Rodríguez, 2018).

Gómez, Molano y Rodríguez (2015) mencionan que la labor docente implica actividades específicas de pedagogía y de desarrollo de propuestas educativas, que paulatinamente favorecen la formación integral del estudiante y las soluciones a los problemas que influyen en los escolares, docentes e instituciones, siendo la finalidad de los diversos proyectos educativos de implementar didácticas y recursos estratégicos a través de la experiencia del docente que favorezcan el proceso de aprendizaje en el escolar.

En tanto que, Almora y Quispe (2019) señalan que estrategias metodológicas, para realizar actividades lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo, debe ser promovido en el aula, así como en casa de los niños.



Chamorro (2019) menciona que la pedagogía es una disciplina que analiza las situaciones y condiciones en el quehacer educativo. En este campo, se va estudiando el contexto, las actividades, áreas y a las personas que lo integran.

Para Tapia (2017) son todas aquellas técnicas que precisan el uso de procesos coherentes y reglas que reflejan la actuación y desempeño del docente en el ámbito educativo con la planificación didáctica, la ejecución y el monitoreo del aprendizaje y consecuentemente de la enseñanza escolar.

En cuanto al juego como recurso didáctico para la enseñanza en un entorno de colaboración y debate, impulsa el desarrollo de acciones en donde se evidencia la creatividad a través de la pedagogía flexible, en estas circunstancias se desarrollan acciones y prácticas con objetivos precisos que favorecen el aprendizaje significativo y las competencias, en donde se destacan los valores humanos y grupales (Ortega, 2015).

Esta tarea implica, por lo tanto, una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje; así como también, una gama de decisiones que él o la docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje. (Almora y Quispe, 2019)

Las estrategias pedagógicas para los niños de 0 a 6 años de edad, son herramientas esenciales dentro de la educación inicial, esto se debe principalmente a la transformación social, avances tecnológicos y por su puesto a los intereses propios de los estudiantes (Backer, 2003). También, Gonzales y Rodríguez (2018) concibe las estrategias se dividen en dos en directas e indirectas. Las estrategias directas se sub dividen en memorias, cognitivas y compensatorias y cada una de ellas se vuelven a subdividir, las estrategias indirectas en meta cognitivas, afectivas y sociales las que refiere en su totalidad a lo afectivo del ser humano. Por su parte, Almora Y Quispe (2019) señalan que las dimensiones de las estrategias didácticas se enfocan en acciones con carácter planificado y previo, que son preparadas por el docente con la finalidad o propósito de lograr en el estudiante la construcción o estructuración de nuevos conocimientos, de modo que se puedan alcanzar los objetivos trazados en la malla curricular planteada.

Gómez, Molano y Rodríguez (2015) sostienen que las dimensiones de las propuestas pedagógicas deben estar vinculados con el papel del docente en los

procesos educativos y debe ser de competencia, convicción, compromiso y de responsabilidad. Debe actuar como mediador y guía, debe ser un artista en el sentido de que debe propiciar ambientes propicios, contextualizados y a la vez significativos, para potencializar las habilidades y el desarrollo integral del educando.

En la primera dimensión estrategias pedagógicas directas, Gonzales y Rodríguez (2018) consideran que las estrategias pedagógicas directas son compensatorias como adivinar por el sentido, tales como usar claves lingüísticas o extralingüísticas; asimismo, el superar carencias como cambiar a la lengua materna, pedir ayuda, usar gestos o mímica, evitar o abandonar a la comunicación, seleccionar el tema, ajustar o cambiar el mensaje, inventar palabras y el usar sinónimos o paráfrasis. Almora y Quispe (2019) precisa que los objetivos particulares de cualquier estrategia de aprendizaje pueden consistir en afectar la forma como se selecciona, adquiere, organiza o integra el nuevo conocimiento o, incluso, la modificación del estado afectivo o motivacional del aprendiz, para que este aprenda con mayor eficacia los contenidos curriculares o extracurriculares que se le presentan. Estrategias generales de adquisición de conocimiento que le ofrecen al estudiante técnicas, que mejor se acomoden a su forma de aprender.

En tanto que, Gómez, Molano y Rodríguez (2015) consideran que la labor como docente es mediar los aprendizajes de los niños a través de los conocimientos previos, considerando ritmo de aprendizajes, porque no todos los educandos aprenden y tienen la misma capacidad.

En la segunda dimensión de las estrategias pedagógicas indirectas, estarían compuestas por la memoria en cuanto se señala la creación de asociaciones mentales, sintetizado por el agrupar, relacionar con lo conocido y el contextualizar, también, el emplear una acción como el usar una respuesta física o relacionar con una sensación, usar técnicas mecánicas (por ejemplo seguir una orden); asimismo, las cognitivas serían la práctica como el repetir, práctica formal con sonidos y sistemas de escritura, reconocer y usar estructuras y modelos, ensayar y práctica natural, igualmente, recibir y enviar mensajes como extraer la idea principal, usar distintas fuentes o recursos para enviar o recibir mensajes, además, de analizar y razonar como razonar deductivamente, analizar expresiones, contrastar lenguas, traducir y transferir, y por último organizar la información recibida para poder utilizar

como tomar notas, resumir y subrayar (Pauta, 2017, como se citó en Gonzales y Rodríguez, 2018).

En tanto, que Almora y Quispe (2019) considera que a la hora de establecer los objetivos el educador deberá partir de la base de conocimientos del alumno; por lo que una evaluación previa de estos puede resultar especialmente útil. La utilización de este tipo de estrategias didácticas potencia la adquisición de los conocimientos y habilidades previamente consideradas como importantes u objetivos. Sin embargo, a pesar de esta planificación, el educador deberá prestar atención a si estos están siendo cumplidos o alcanzados. El uso de herramientas estratégicas, en el proceso educativo, han develado la exigencia al estudiante de desarrollar las actitudes de autonomía, autodirección y autorregulación en su proceso de aprender. Por su parte, Gómez, Molano y Rodríguez (2015) señalan que las practicas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante como protagonista y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos. Muchos pensaran que los niños(as), en el nivel preescolar, son muy pequeños para entender la tecnología; pero la verdad es que son ellos mismos quienes les enseñan muchas veces a los adultos. Desde esta perspectiva, es necesario que en la escuela los niños(as) tengan la posibilidad de relacionarse con la tecnología, estando estas prácticas enfocadas al buen uso de ellas, a través de las herramientas pedagógicas que brindan y que igualmente sean apropiadas al contexto y a la edad en que el niño(a) se desarrolle (Gervilla, 2006). El uso de la computadora enriquece el lenguaje de los niños como cualquier centro educativo tradicional siendo esta una herramienta de enseñanza, pero su uso se debe hacerse con responsabilidad, de manera reflexiva, con una buena y adecuada preparación para que no se desvíen del arte pedagógico que ofrece este (Ramírez & Burgos, 2010).

Las teorías acerca de las estrategias pedagógicas, son tratadas por diversos modelos, entre ellos, la teoría tradicional de Ignacio Loyola, que se caracteriza por el énfasis en la transmisión de información, asumiendo el profesor el lugar protagónico, tratando de inculcar nociones e introducirlas en la memoria del alumno, concebido éste como receptáculo y depositario del conocimiento. Es una educación vertical y autoritaria o paternalista que predomina en el sistema educativo formal (Ortiz, 2013). Sustenta su influencia educativa en el modelo de

comunicación monológico o transmisor, basado en la existencia clásica de un emisor y un receptor. La información transita esencialmente del profesor (emisor) al alumno (receptor), caracterizándose por ser unidireccional, por lo que no se establece en este caso un verdadero proceso de comunicación, que implica la alternancia de estas funciones. La participación del alumno en este modelo de comunicación, se refiere generalmente a la reproducción de las palabras del maestro o del texto. En este modelo la comunicación se concibe como un instrumento valioso para la educación, pero no constituye la esencia de la misma, otorgándosele especial importancia a las técnicas comunicativas utilizadas por el profesor como emisor; así, todos los recursos que tienen que ver con el dominio del discurso oral, que permiten contribuir a la instrucción y educación tal y como son concebidas en este modelo, tributan a los objetivos propuestos.

En la teoría de skinner, el centro de esta tendencia lo constituyen los medios, el planeamiento de la instrucción. En este caso, el rol del profesor se expresa en la acción de programar de determinado modo la información, el conocimiento, de manera que el alumno ejecute las acciones que provoquen cambios a partir del desarrollo de hábitos y habilidades (Ortiz 2013). Si bien es cierto que el rol del alumno es más activo y participativo que en el modelo anterior, algunos lo consideran “pseudoactivo”, ya que los objetivos y contenidos de la enseñanza están previamente definidos y el educando sólo participa ejecutándolos. Se critica también esta tendencia pedagógica a partir de la ausencia de elaboración propia y personal del sujeto en la asimilación de los conocimientos.

En cuanto a la teoría del Proceso de Freyre, explica que la situación de la Tecnología Educativa ha evolucionado en el presente en América Latina en correspondencia con las condiciones en los diferentes países. Es así que se han derivado nuevas concepciones, entre ellas la tendencia Curricular, en la que se enfatiza en los procedimientos y técnicas del currículum, donde se coloca a los medios de enseñanza como componentes o eslabón del proceso. Nótese que se plantea medios de enseñanza y no medios técnicos pues en calidad de medios o vías de comunicación se toman incluso hasta las formas de reflexión, de análisis, de valoraciones tanto por parte del profesor como del alumno (Ortiz, 2013). Se considera en este modelo que en el proceso educativo debe ser el sujeto quien va descubriendo, elaborando, reinventando y haciendo suyo el conocimiento. El grupo,

ocupa un lugar especial en este modelo, siendo el eje del proceso; sin embargo, no todo habrá de salir del autodescubrimiento del grupo. Conocer no es adivina”, dice Freire, por lo tanto, la información es un momento fundamental del acto de conocimiento. Hay que tener en cuenta cómo y en qué contexto se proporciona, siendo lo más importante la actitud crítica frente al objeto y no el discurso del educador en torno al mismo. De ahí que la información debe ir precedida de cierta problematización. La participación en la educación que se propone se refiere por una parte a los métodos de enseñanza - aprendizaje, así como también a la actitud del profesor desde que empieza a planificar los contenidos sobre los cuales va a dialogar con los alumnos. Resulta imprescindible partir de las experiencias, vivencias e intereses de los educandos, de su propio saber. Sobre la base de esta premisa promueve la participación activa de los alumnos en la ubicación y selección de los contenidos de aprendizaje, mediante el método de “investigación temática”. Es un modelo autogestionario ya que se basa en la participación activa del sujeto en el proceso educativo y se forma para la participación en la vida social. Sólo hay un verdadero aprendizaje según esta concepción, cuando hay autogestión de los educandos.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

Fue aplicada, ya que se trata de solucionar un problema empírico o tecnológico (CONCYTEC, 2018).

En tanto, que el procedimiento diseñal del estudio se focalizo en un estudio no experimental, descriptiva y especifico correlacional de tipo causal

#### **3.2. Variables y Operacionalización**

Actividades Lúdicas

Almora y Quispe (2019) señalan que las actividades lúdicas reportan al aprendizaje consiste en que es un agente transmisor funcionalmente eficaz; representa un escenario habitualmente disponible para el ejercicio de prácticas innovadoras, la creatividad y la formación del pensamiento libre y crítico.

Operacional

Las actividades lúdicas se vinculan con las habilidades y destrezas y que está constituido por tres dimensiones motoras, simbólicas y de construcción, y medido a través de una lista de cotejo de 10 enunciados.

Estrategia pedagógica:

Las estrategias metodológicas constituyen la secuencia de actividades previamente planificadas y organizadas de manera sistemática, permitiendo la adquisición y construcción del conocimiento a partir de la acción o situación de aprendizaje (Gonzales y Rodríguez, 2018).

Operacional.

Las estrategias pedagógicas son un conjunto de actividades diseñadas la enseñanza, está constituido dos dimensiones directas e indirectas, y que serán medidas a través de una encuesta de 12 enunciados.

#### **3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis**

Estuvo establecida con 100 alumnos de 6 aulas entre 3, 4 y 5 años del PRONOEI Casita del Niño UGEL 01 programas no escolarizados, ubicada en el asentamiento humano virgen de la candelaria distrito de Villa María del Triunfo.

Se obtuvo de manera no probabilística intencional según Hernández, Fernández y Baptista (2010), con 55 participantes, tomando criterios basados en la inclusión como la exclusión.

-Tanto niños como las niñas estudiantes.

-De otras secciones.

-Serán excluidos los estudiantes cuyos padres no aceptaron la participación, y también los que sus hijos tuvieron alguna enfermedad.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se usará encuesta, y en recopilación de datos objetivos en dos encuestas dirigidas a medir las actividades lúdicas y las estrategias pedagógicas (Tamayo, 2003).

#### **1. Cuestionario de Desarrollo de actividades Lúdicas**

#### **Ficha Técnica**

Nombre : Cuestionario de Desarrollo de actividades Lúdicas en preescolares

Autor : Liz Araujo (2020)

Objetivo : Evaluar el desarrollo de las actividades lúdicas.

Dimensiones: Actividades lúdicas motoras, simbólicas y de construcción.

Ítems : 11 enunciados, con 3 alternativas siempre, a veces y nunca.

Descripción

La prueba se elaboró en base a la información teórica pedagógica de la reestructuración cognoscitiva de Piaget (Almora y Quispe, 2019).

Validez y confiabilidad

Validez

Los especialistas expertos tanto metodológico y del tema revisaron cada ítem y su organización del instrumento, dando su apreciación en base a criterios de claridad, precisión y relevancia.

Tabla 1.

*Validación de Jueces expertos*

N°	Expertos	Opinión de aplicabilidad
1	Dr. Carlos Miranda López	Aplicable
2	Mg. Carlos Alberto Félix Tasayco	Aplicable
3	Mg. César Eguia Elias	Aplicable

**Fuente:** Validación de jueces, 2020.

Confiabilidad

Asimismo, se desarrolló una prueba piloto con 10 estudiantes para establecer la confiabilidad del instrumento en donde el valor .89 a .91 en el puntaje total y por dimensiones, dieron una prueba con alta confiabilidad (Eguia, 2019).

Tabla 2.

*Fiabilidad de actividades lúdicas*

Dimensiones	&	N°
Motoras	,890	4
Simbólicas	,899	4
Construcción	,900	3
General	,901	11

2. Cuestionario de Estrategias Pedagógicas

**Ficha Técnica**

Nombre	: Cuestionario de Estrategias Pedagógicas
Autor	: Liz Araujo (2020)
Mide	: Las estrategias pedagógicas aplicadas por el docente en el alumno.
Ítems	: 12 enunciados.
Dimensiones	: 2 dimensiones estrategias pedagógicas directas e indirectas.
Aplicación	: Individual y colectiva
Tiempo	: 5 minutos máximo.



### Descripción

La prueba de estrategias pedagógicas se basa en la información del modelo teórico de Gonzales y Rodríguez (2018), que describe a través de componentes y enunciados empíricos la medición de la variable.

### La validez y confiabilidad

#### Validez

Se realizará a través de especialistas que revisaron el contenido del instrumento.

Tabla 3.

#### *Validación de juicios expertos*

Expertos	Opinión de aplicabilidad
Dr. Carlos Miranda López	Aplicable
Mg. Carlos Alberto Félix Tasayco	Aplicable
Mg. César Eguía Elias	Aplicable

En tanto, que la fiabilidad de la prueba destaco un 0.89 a 0.93 de correlación de alfa de Cronbach alta y significativa.

Tabla 4.

#### *Fiabilidad de la prueba de estrategias pedagógicas*

Dimensiones	&	N°
Directas	,890	5
Indirectas	,901	7
General	,903	12

### **3.5. Procedimientos**

En el procedimiento se pidió a las autoridades de la Institución Educativa mediante una carta de presentación, especificando el objetivo de la investigación, aceptando el desarrollo del estudio. Luego se coordinó con los docentes a cargo de las aulas del plantel para la programación de la evaluación a la muestra.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Se tabularon las respuestas obtenidas en la encuesta, luego se pasaron a una hoja de excel, seguidamente se trasladaron para sus análisis al paquete SPSS versión 24, en donde se presentarán los resultados a nivel descriptivo en tablas y figuras, además, en el análisis de las inferencias estadísticas se procedió a usar la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov, luego se decidió por el test de Regresión Lineal Simple.

### **3.7. Aspectos éticos**

Las condiciones de respeto y cuidado ético a las personas que han participado en el estudio estuvieron enfocados a mantener los siguientes principios:

-Se tomó como aspecto importante que las personas involucradas en la investigación, tanto padres como maestros tengan en conocimiento que la información recabada sea anónima y de uso científico confidencial, habiendo de por medio un consentimiento informando del objetivo y condiciones de la participación al estudio.

-De igual forma, antes de iniciar la investigación se elaboró un compromiso ético de cuidado del trato hacia los participantes.

-La información que se recepcionó de padres y docentes fueron objetivos y auténticos, validados en el proceso por el asesor de la autora de la tesis.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados a nivel descriptivo

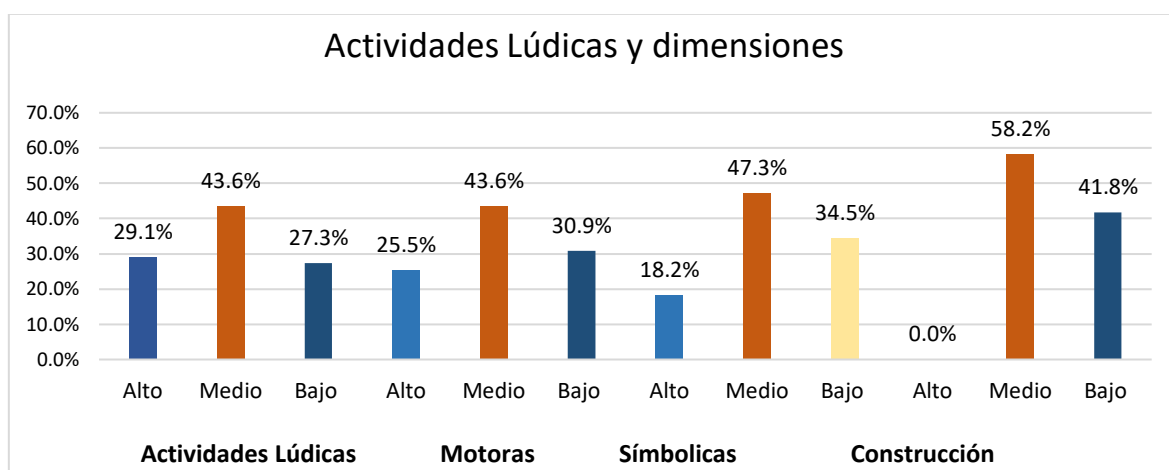
Tabla 5

*Distribución de las frecuencias absolutas y porcentual en los niveles de actividades lúdicas y las dimensiones de las estrategias pedagógicas*

Niveles	Actividades lúdicas		Motoras		Simbólicas		Construcción	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Alto	16	29,1%	14	25,5%	10	18,2%	0	0,0%
Medio	24	43,6%	24	43,6%	26	47,3%	32	58,2%
Bajo	15	29,1%	17	30,9%	19	34,5%	23	41,8%

Figuras 1

*Distribución de las frecuencias absolutas y porcentual en los niveles de las actividades Lúdicas y dimensiones*



*Nota.* La figura demuestra los porcentajes de las categorías obtenidas en el Cuestionario de Actividades lúdicas, tanto de forma general como por dimensiones.

Interpretación:

En la variable actividades lúdicas se evidencia en el nivel alto (29.1%), también en las dimensiones: motoras (25.5%), simbólicas (18.2%) y en construcción no hubo resultado (0.0%). Seguidamente en el nivel medio (43,6%) en la dimensión: el valor porcentual en motor (43.6%), en simbólicas (47.3%) y se incrementó en construcción (58.2%). En cambio, en el nivel bajo (27,3%): en la dimensión motora (30.9%), simbólica (34.5%) y en construcción esta incrementado (41.8%). En este sentido, se refleja en los encuestados niveles entre medio y bajo.

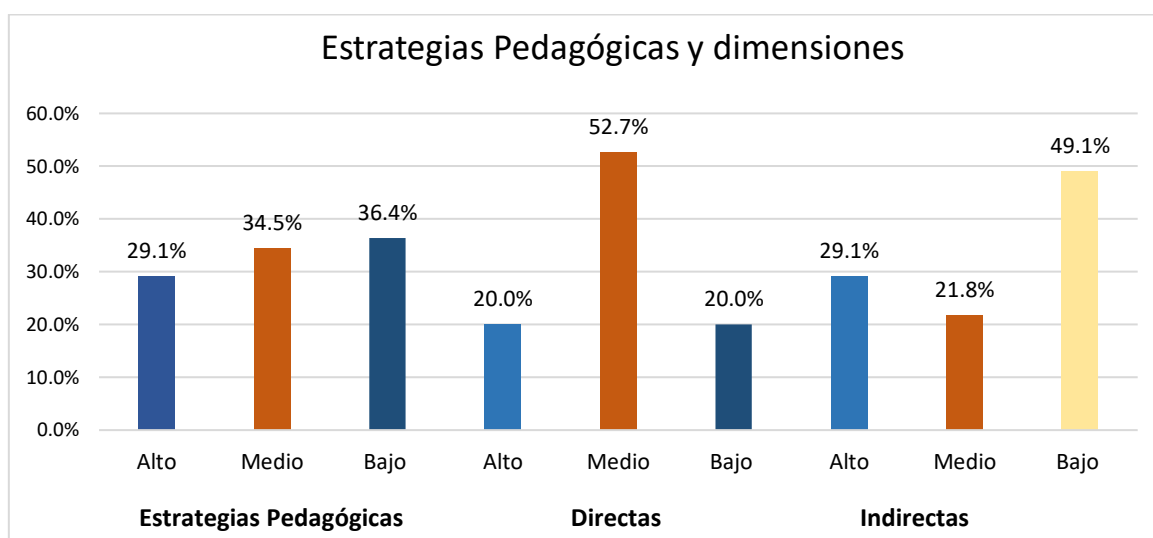
Tabla 6

*Distribución de las frecuencias absolutas y porcentual en los niveles de las estrategias pedagógicas y dimensiones*

Niveles	Estrategias pedagógicas		Directas		Indirectas	
	F	%	F	%	F	%
Alto	16	29,1%	11	20,0%	16	29,1%
Medio	19	34,5%	29	52,7%	12	21,8%
Bajo	20	36,4%	15	27,3%	27	49,1%

Figura 2

*Distribución de la frecuencia absoluta y porcentual en los niveles de las estrategias pedagógicas y dimensiones*



*Nota.* La figura demuestra los porcentajes de las categorías obtenidas del cuestionario de Estrategias pedagógicas, a nivel general y por dimensiones.

Interpretación:

En lo que respecta en las estrategias pedagógicas en el nivel alto (29.1%) y en sus dimensiones: directas (20.0%) indirectas (29.1%). En cambio, en el nivel medio (34,5%) en las dimensiones directas (52,7%) indirectas (21.8%). Asimismo, en el nivel bajo en el total (36.4%) en las dimensiones directas (20.0%) y en indirectas (49.1%). En conclusión, se reflejan niveles medios y altos para la variable estrategias pedagógicas y de sus componentes.

## 4.2. Prueba de normalidad

Tabla 7

*Prueba de normalidad de las actividades lúdicas, estrategias pedagógicas y dimensiones*

Componentes	Estadístico	gl	Sig.
Actividades Lúdicas	,567	55	,234
Motoras	,455	55	,222
Simbólicas	,477	55	,342
Construcción	5,93	55	,411
Estrategias pedagógicas	5,77	55	,321
Directas	5,22	55	,334
Indirectas	4,92	55	,351

Interpretación:

Según el análisis se evidenció a través del estadístico de Kolmogorov Smirnov que considera muestras mayores a 50 sujetos. Asimismo, en esta prueba la distribución paramétrica con valores mayores  $p > 0.05$  considerando una distribución normal, en este sentido se sugiere la prueba de regresión lineal.

## 4.3. Resultados inferenciales

### Formulación general

- **Hipótesis Nula (H<sub>0</sub>):** No existe una influencia significativa de las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas de los estudiantes de 4 años del PRONOEI casita del Niño UGEL 01, 2020.
- **Hipótesis Alternativa (H<sub>a</sub>):** Existe una influencia significativa de las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas de los estudiantes de 4 años del PRONOEI casita del Niño.

Regla de contraste:

El  $p \leq \alpha$  se rechaza la hipótesis nula.

El  $p > \alpha$  se acepta la hipótesis nula.

Tabla 8

*Influencia de las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas*

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		
		B	Desv. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constante)	25,644	3,705		6,922	,000
	TAL	,153	,129	,160	1,183	,242

a. Variable dependiente: TEP

**Interpretación:**

Según los resultados del coeficiente de regresión lineal se obtuvo un nivel de significancia  $p=0.242 > 0.05$ , por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, en consecuencia, no existe relación significativa entre las actividades lúdicas en las estrategias de pedagógicas.

**Hipótesis 1:**

- **Hipótesis Nula (Ho):** No existe influencia significativa entre las actividades lúdicas motoras en la estrategia pedagógica.
- **Hipótesis Alterna (Ha):** Existe influencia significativa entre las actividades lúdicas motoras en las estrategias pedagógicas.

Tabla 9.

*Influencia de las actividades lúdicas motoras en la estrategia pedagógica*

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		
		B	Desv. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constante)	31,305	2,387		13,117	,000
	ALM	-,131	,241	-,074	-,541	,590

a. Variable dependiente: TEP

**Interpretación:**

Según los resultados encontrados en el coeficiente de regresión lineal el nivel de significancia  $p=0.590>0.05$ , por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, en consecuencia, no existe una influencia significativa entre las actividades lúdicas motoras en las estrategias pedagógicas.

**Hipótesis 2:**

- **Hipótesis Nula (Ho):** No existe influencia significativa de la actividad lúdica simbólica en las estrategias pedagógicas.
- **Hipótesis Alterna (Ha):** Existe una influencia significativa de la actividad lúdica simbólica en las estrategias pedagógicas.

Tabla 10

*Influencia de la actividad lúdica simbólica en la estrategia pedagógica*

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		
		B	Desv. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constante)	24,415	1,827		13,362	,000
	ALS	,723	,234	,390	3,086	,003

a. Variable dependiente: TEP

**Interpretación:**

Los resultados obtenidos en el coeficiente de regresión lineal se encontró un nivel de significancia  $p=0.003<0.05$ , por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, en consecuencia, existe una influencia significativa entre las actividades lúdicas simbólica en las estrategias pedagógicas.

**Hipótesis 3:**

**Hipótesis Nula (Ho):** No existe influencia significativa de la actividad lúdica de construcción en las estrategias pedagógicas.

**Hipótesis Alternativa (Ha):** Existe influencia significativa de la actividad lúdica de construcción en las estrategias pedagógicas.

Tabla 11

*Influencia de la actividad lúdica de construcción en la estrategia pedagógica*

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		Sig.
		B	Desv. Error	Beta	t	
1	(Constante)	30,407	2,443		12,445	,000
	ALC	-,046	,288	-,022	-,160	,874

a. Variable dependiente: EP

**Interpretación:**

Los resultados del coeficiente de regresión lineal evidenciaron un nivel de significancia  $p=0.874 > 0.05$ , por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa, en consecuencia, no existe influencia significativa entre la actividad lúdica de construcción en las estrategias pedagógicas.



## V. DISCUSIÓN

En el estudio planteo como objetivo general determinar la influencia de las actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020, la cual no fue confirmada en la hipótesis. A partir de los resultados se puede deducir que la percepción de las actividades lúdicas que se desarrollan con los niños son independientes a las estrategias pedagógicas en la enseñanza, situación que podrían ser coyuntural debido a que las clases no se dictan directamente con los niños en el aula de clases, habiendo limitaciones muy graves. Es así, que la información no coincide con el estudio de Gonzales y Rodríguez (2018) quienes encontraron que las actividades lúdicas si se relacionaban significativamente con las estrategias lúdicas. Los resultados difieren del estudio realizado por Gonzales y Rodríguez (2018) que concluyeron en su estudio que las actividades lúdicas como estrategia pedagógica contribuyen de forma efectiva en el comportamiento en un nivel inicial. Cañoli (2019) reportando que las actividades lúdicas mejoran significativamente a través de las estrategias pedagógicas las capacidades de resolución de problemas en los estudiantes. Por su parte, almora y Quispe (2019) en su estudio concluye que los juegos lúdicos en clases presenciales son más productivos cuando se realiza a través de actividades lúdica, siendo una propuesta que favorece el aprendizaje de los niños.

También los datos descriptivos explican que la mayor proporción se localizaba en el grado medio del desarrollo de las actividades lúdicas, 43.6% es decir 4 de cada 10 evaluados tienen todavía dificultades para adquirir el aprendizaje a través de esta acción, mientras que 36.4% la mayoría de los docentes a pesar que manejan estrategias pedagógicas, esta función no se aplicaría de forma total en el sistema de educación a distancia en estos días.

En realidad, este resultado difiere debido a la situación coyuntural de la pandemia que ha generado la limitación de accesibilidad de recursos o materiales para la enseñanza básica para fomentar acciones lúdicas, además el recorte del personal docente perjudica la enseñanza y puesta de estrategias eficaces que ayudarían en cierto grado a mejorar la calidad educativa.

Por su parte, se formuló como objetivo específico 1 establecer la influencia de la actividad lúdica motora en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años, en tal sentido, no se confirmó la hipótesis expuesta. Los resultados no

coinciden con el estudio de Barrueto (2018) que especifica que las actividades lúdicas motoras repercuten positivamente como estrategia de aprendizaje por parte del docente. Por su parte, Cortés (2015) concluye en su estudio que la lúdica es una gran alternativa como estrategia docente para el desarrollo de las funciones motrices claves en la formación inicial e integral del niño.

Cabe mencionar que los resultados descriptivos nos refieren que el 43.6% de los escolares no logra afianzar la adquisición de habilidades y destrezas a través de actividades motoras, habiendo estrategias que no fomentarían dicha acción, la propuesta educativa no tendría significancia con las estrategias que utilizan los docentes en la temporada de pandemia.

En este sentido la información que explica anteriormente aunque es contradictorio con investigaciones anteriores, uno de los problemas hoy en día es la situación de la pandemia que ha afectado a millones de niños en el contexto escolar, debido a que no pueden realizar actividades en ambiente natural, limitando progresivamente el desarrollo motriz del estudiante, esta situación se complica también con el vacío o escasas de estrategias o enseñanza de los docentes de manera presencial que perjudica el aprendizaje motriz inicial

En tanto, que el objetivo específico 2 planteó establecer la influencia de la actividad lúdica simbólica en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años, la cual fue confirmada en la hipótesis planteada. En este sentido, los resultados coinciden con el estudio Pucuchuyala (2019) estableció el juego simbólico con las actividades lúdicas en el personal docente hacia sus estudiantes.

En este aspecto, los resultados descriptivos demostrarían que el 47.3% demuestra que todavía requiere mayor expansión para un adecuado aprendizaje lúdico a través de las representaciones simbólicas, esta condición se debe a que la mayoría de los profesores estarían con dificultades en la puesta en práctica de estrategias pedagógicas, y que muchas veces no resultan eficaces en esta temporada de aislamiento social obligatorio, en donde la educación distancia se ha vuelto un medio de transmisión de educación no muy favorable para adquirir habilidades de manera abierta y clara hacia un entorno de interacción social que se limita por situaciones coyunturales.

En la literatura teórica diversos autores especifican que la acción lúdica o juego mediante lo simbólico es un método muy efectivo de interacción social entre

las personas, evidencian la expresividad de emociones y sentimientos que el niño hacia un acontecimiento presente o pasado en su vida, demostrando sus habilidades de comunicación de conductas o pensamientos racionales o creativas para resolver una situación difícil interna o exteriorizarlo de manera correcta, en el ámbito educativo actual en donde la pandemia a prescrito la enseñanza a través de recursos virtuales o con medios tecnológicos comunes en el uso cotidiano, esta actividad simbólica es un recurso indispensable que los docentes lo trabajan como estrategia didáctica y pedagógica de manera continua.

Finalmente, en el objetivo específico 3 se formula establecer la influencia de la actividad lúdica de construcción en la estrategia pedagógica en los estudiantes de 4 años, la cual no fue confirmada en la hipótesis expuesta. Al respecto, los resultados del estudio difieren de Cedeño (2015) concluyendo que las estrategias pedagógicas favorecen la construcción de los valores esto influye en las actividades lúdicas. Por su parte, Gómez, Molano y Rodríguez (2015), en su investigación reportan que la acción lúdica como acción pedagógica fortalece significativamente el aprendizaje no solo físico o comunicativo, sino que también constructivo e integral.

La información descriptiva nos dice que el 58.2% demuestra actividades lúdicas todavía a un nivel medio. En este caso la literatura teórica, nos explica que las actividades lúdicas de construcción pueden activar las funciones cerebrales de los niños, desde muy temprana edad esto influye positivamente en las habilidades básicas durante su formación escolar, aunque existen factores que lo pueden retrasar. Por lo tanto, que las estrategias coayundan a facilitar la enseñanza de actividades muy precisas que a través del aprendizaje significativo favorecen la adquisición de nuevos conocimientos prácticos que son parte esencial del desarrollo humano del niño en una etapa escolar.

## VI. CONCLUSIONES

- General: Los resultados derivados en el desarrollo del estudio precisaron las siguientes conclusiones y con respecto a la hipótesis general, no hubo influencia significativa entre la actividad lúdica en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI “Casita del niño” UGEL 01, 2020. Siendo el nivel de significancia  $p>0.05$ .
- Específico 1: En el análisis específico no se encontró una influencia significativa entre la actividad lúdica motoras en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años. Encontrándose un valor de significancia  $p>0.05$ .
- Específico 2: Por otro lado, se destacó la influencia significativa entre las actividades lúdicas simbólicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años. Se encontró además un nivel de significancia  $p<0.05$ .
- Específico 3: No se encontró relación significativa entre las actividades lúdicas de construcción en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años. Se halló un valor de significancia de  $p>0.05$ . Finalmente, se encontró en las actividades lúdicas un 58.2% que se evidenciaron un nivel medio, asimismo, la estrategia pedagógica 52.7% también obtuvo un nivel medio.

## VII. RECOMENDACIONES

- General : De las conclusiones podemos sugerir las siguientes acciones con el fin de mejorar las actividades con la población estudiantil del nivel inicial, se sugiere entregar los resultados del estudio a las autoridades de la Institución educativa del PRONOEI “Casita del Niño” de la UGEL 01, para las medidas de implementación respectiva enfocadas a plantear programas de intervención para la mejora de la enseñanza aprendizaje.
- Específico 1: Se recomienda la programación de sesiones tutoriales con recursos virtuales para activar las acciones lúdicas físicas o motoras en el estudiante.
- Específico 2: Continuar con el afianzamiento en los docentes de la enseñanza de las actividades lúdicas simbólicas en los niños a través de recursos didácticos efectivos incentivando la expresión de sentimiento, emociones e ideas a través de escenas cotidianas en teatro, poesías, actuación, entre otros.
- Específico 3: Proponer capacitaciones en el personal docente de la institución con la finalidad de implementar metodologías educativas efectivas con estrategias pedagógicas dedicados a la utilización de materiales didácticos virtuales o de enseñanza a distancia para niños en un nivel inicial.

## REFERENCIAS

- Almanza, B. E., Arboleda, M. D. P., Hernández, M. y Lobatón, J. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica, reductora de la agresividad infantil en el grado de transición t-1 de la Institución Educativa Ciudad Modelo de Cali* [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Libertadores]. Archivo digital. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/370/BeatrizElisaAlmanzaVega.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Ascencio, S., Campos, C. C. y Romero, J. M. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa José Antonio Ricaurte* [Tesis de pregrado, Universidad de Tolima]. Archivo digital. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1414/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%20c%20adica%20como%20estrategia%20pedag%20gica%20par%20a%20fortalecer%20los%20procesos%20motivacionales%20en%20los%20ni%20os%20y%20ni%20as%20de%20preescolar%20de%20la%20I.E.Jos%20Antonio%20Ricaurte.pdf>
- Backer, B. (2003). *Actividades didácticas para la etapa preescolar*. Editorial Edic / Ceac.
- Barrueta, M. (2019). *Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa privada Isaac Newton, Huánuco, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Católica]. Archivo digital. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14720/ACTIVIDAD\\_MOTRICIDAD\\_BARRUETA\\_VARGAS\\_MILENA.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14720/ACTIVIDAD_MOTRICIDAD_BARRUETA_VARGAS_MILENA.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Baque, J. V. (2013). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Archivo digital. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17257/ACTIVIDADES\\_LUDICAS\\_MOTRICIDAD\\_GRUESA\\_VALLADOLID\\_CASTILLO\\_SARA\\_%20ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17257/ACTIVIDADES_LUDICAS_MOTRICIDAD_GRUESA_VALLADOLID_CASTILLO_SARA_%20ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Baquero, S. M., Carrillo, S. E., & Rodríguez, S. M. (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad*. (Tesis de pregrado, Universidad Cooperativa de Colombia]. Archivo digital. <https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7963/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20EDV..pdf>
- Cañoli Atencia, I. A. (2019). *Las actividades lúdicas como estrategia para la resolución de problemas en el conjunto de los números enteros en la institución educativa "Pedro Sánchez Gavidia"-Huánuco, 2017* [Tesis de maestría, Universidad de Huánuco]. Archivo digital. <http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1733/CA%c3%91OLI%20%20ATENCIA%2c%20Irma%20Alejandrina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carvajal, M. C. y Sánchez, D. P. (2019). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de aprendizaje* [Tesis de pregrado, Universidad de Tolima]. Archivo digital. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/3040/1/T%200829%20298%20CD6320.pdf>
- Chamorro, M. E., & Ramos, M. G. (2019). *La metodología lúdica en la estructuración de las funciones básicas de niños y niñas de Primero de Educación General Básica de la Escuela de Experimentación Pedagógica "República de Venezuela" en año lectivo 2018-2019* [Tesis de pregrado, Universidad Central de Ecuador]. Archivo digital. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19545/1/T-UCE-0010-FIL-530.pdf>
- Chura, C. R. (2019). *Actividad lúdica como estrategia pedagógica para el mejor aprendizaje en el área de lógico matemático en estudiantes de 3er grado de la Institución Educativa Primaria 71001 Almirante Miguel Grau* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Archivo digital. [http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11982/Chura\\_Enriquez\\_Cristian\\_Rodolfo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11982/Chura_Enriquez_Cristian_Rodolfo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cortés, A. & García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia.

*Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*,  
10(1), 125-143.

<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4746/4484>

Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *psychometrika*, 16(3), 297-334. (Original word Published 1950).

Dueñas Palomino, J. C. (2019). *Actividades lúdicas para el aprendizaje de la matemática en el primer grado de educación secundaria, Ayacucho, 2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44072>

Eguía, C. (2019). *Validez y confiabilidad de Instrumentos*. Separata no publicada.

Gervilla, A. (2006). *Didáctica básica de la educación infantil: Conocer y comprender a los más pequeños*. Editorial Narcea.

Gómez, T., Molano, O. P. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga* [Tesis de pregrado, Universidad de Tolima]. Archivo digital. <http://45.71.7.21/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20l%20c%20b%20adica%20como%20estrategia%20pedag%20g%20ica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>

Gómez, C. N. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado transición jornada mañana, de la institución educativa santa rosa. sede 2 "José Cardona Hoyos"* [Tesis de maestría, Fundación Universitaria]. Archivo digital. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/541/G%20mezV%20a1squezClaraNayibe.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

González, M. E. y Rodríguez, M. J. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Milagro]. Archivo digital. <http://201.159.222.36/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%20c%20a%20DICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%20G%20ICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%20N%20INICIAL.pdf>

Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning/Más



- que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191-218.
- Hernández, R. Fernández C. Baptista L. (2010). *Fundamentos de metodología de la investigación*. (1° ed.). McGraw Hill.
- Magdalena, J. (2017). *Actividades lúdicas como estrategia del desarrollo próximo según Vigotski y su influencia en las habilidades cognitivas de los estudiantes de educación inicial de la escuela de Educación básica "Miguel de Cervantes"* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. Archivo digital. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/3391/P-UTB-FCJSE-PARV-000087.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez Toca, B. A., Ramos Ávila, I., y Rojas Martínez, S. (2019). Estrategia pedagógica para la formación del educador de la primera infancia en las actividades lúdicas y el establecimiento de las relaciones sociales. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1(1), 2-4. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/formacion-educador-infancia.html>
- Medina, G. y Vargas, N. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero* [Tesis de pregrado, Universidad de Tolima]. Archivo digital. <http://45.71.7.21/bitstream/001/1419/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%20c%20b%20adica%20como%20estrategia%20pedag%20c%20b%20gica%20par%20a%20los%20ni%20c%20b%20os%20del%20grado%20primero.pdf>
- Sifuentes, M. E. (2019). *La actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39246/Sifuentes\\_PME.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39246/Sifuentes_PME.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- SPSS (2017). *Base System User Guide SPSS 25.0 para Windows*. USA: SPSS.
- Ortega, R. C. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de socialización en los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la escuela 28 de setiembre de la ciudad de Ibarra, periodo 2013-2014* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Archivo digital. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4218/1/05%20%20FECYT%20%202158%20TESIS.pdf>

- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, 20(21), 163-174. [https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/1337/1/2015\\_Ludica\\_pedagogica.pdf](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/1337/1/2015_Ludica_pedagogica.pdf)
- Pucuhuayla, M. A. (2019). *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo–2019* [Tesis de pregrado, Universidad UNALECH Católica, Chimbote]. Archivo digital. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO\\_SIMBOLICO\\_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA\\_EL APRENDIZAJE\\_PUC UHUAYLA\\_ESPINOZA\\_MIRKO\\_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA_EL APRENDIZAJE_PUC UHUAYLA_ESPINOZA_MIRKO_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tapia, J. E. (2017). *Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 846 Choromarca, Ugel Cajamarca, 2016* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca]. Archivo digital. [http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/2411/T016\\_26724181\\_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/2411/T016_26724181_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Quispe, E. J. (2019). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial Innova Schools, Huancayo 2018* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Archivo digital. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2716/T.ACAD-SEGEPE-FED-2019-ALMORA%20DEL%20CASTILLO%20Y%20QUISPE%20MAYHUIRI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortiz, A. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje ¿Cómo elaborar el modelo pedagógico de la institución educativa?* Net.com [https://www.researchgate.net/publication/315835198\\_Modelos\\_Pedagogicos\\_y\\_Teorias\\_del\\_Aprendizaje/link/58eafa4ca6fdccb4a834f29c/download](https://www.researchgate.net/publication/315835198_Modelos_Pedagogicos_y_Teorias_del_Aprendizaje/link/58eafa4ca6fdccb4a834f29c/download)
- Ramírez, M. & Burgos, J. (2010). *Recursos Educativos Abiertos en Ambientes Enriquecidos con Tecnología*. Rústica.
- Tamayo, J. (2003). *El proceso de investigación científica*. Limusa

Tourtet, L. (2003). *Lenguaje y pensamiento escolar*. Narcea.

Unicef (2020, 1 de octubre). *10 fun activities for children with disabilities: Fun times at home to learn*. <https://www.unicef.org/parenting/child-care/10-playful-educational-activities-children-disabilities>

## ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p><b>General:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020?</li> </ul>	<p><b>General:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020.</li> </ul>	<p><b>General:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Existe una influencia significativa de las actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020.</li> </ul>	<p><b>Variable 1:</b></p> <p>Actividades Lúdicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Motoras</li> <li>▪ Simbólicas</li> <li>▪ Construcción</li> </ul>	<p><b>Enfoque:</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>No experimental, Transversal.</p> <p><b>Nivel:</b></p> <p>Correlacional causal.</p>
<p>▪ <b>Preguntas específicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Cómo influye la actividad lúdica motoras en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020?</li> <li>▪ ¿Cómo influye la actividad lúdica simbólica en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020?</li> </ul>	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Establecer la influencia de las actividades lúdicas motoras en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020.</li> <li>▪ Establecer la influencia de la actividad lúdica simbólica en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Existe una influencia significativa de las actividades lúdicas motoras en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020.</li> <li>▪ Existe una influencia significativa de la actividad lúdica simbólica en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020.</li> </ul>	<p><b>Variable 2:</b></p> <p>Estrategia Pedagógica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Directas</li> <li>▪ Indirectas</li> </ul>	<p><b>Población:</b></p> <p>100 estudiantes de 6 aulas de 3, 4 y 5 años del PRONOEI Casita del Niño UGEL 01 programas no escolarizados, asentamiento humano Virgen de la Candelaria distrito de Villa María del Triunfo.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>No probabilística intencional por el investigador, con 55 niños de 4 años de edad. Los criterios de inclusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Estudiantes matriculados en el año académico 2020.</li> <li>-Estudiantes de ambos sexos.</li> </ul>

<p>▪ ¿Cómo influye la actividad lúdica de construcción en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020?</p>	<p>▪ Establecer la influencia de la actividad lúdica de construcción en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020.</p>	<p>PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020.</p> <p>▪ Existe una influencia significativa de la actividad lúdica de construcción en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL01, 2020.</p>		<p>Los criterios de exclusión serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Estudiantes de otras secciones.</li> <li>-Estudiantes cuyos padres no aceptaron la participación.</li> </ul> <p><b>Instrumentos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cuestionario de Desarrollo de actividades Lúdicas (Investigadora)</li> <li>2. Cuestionario de Estrategias Pedagógicas (Investigadora)</li> </ol>
---	---	---	--	---

Anexo 2 Operacionalización de las variables

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escalas de medición</b>
Actividades Lúdicas	Almora y Quispe (2019) señalan que las Actividades lúdica reportan al aprendizaje consiste en que es un agente transmisor funcionalmente eficaz; representa un escenario habitualmente disponible para el ejercicio de prácticas innovadoras, la creatividad y la formación del pensamiento libre	Las actividades lúdicas son un conjunto de actividades que permiten el desarrollo de las habilidades y destrezas y que está constituido por tres dimensiones motoras, simbólicas y de construcción, y medido a través de una lista de cotejo de 10 enunciados.	D1. Actividades lúdicas motoras	- Conciencia del cuerpo. - Dominio del equilibrio. - Estimulo sensorial. - Danza.	Ordinal Alto Medio bajo
			D2. Actividades Lúdicas simbólicas	- Pintura. - Cuentos. - Imágenes. - Teatro.	
			D3. Actividades lúdicas de construcción	- Creatividad. - Solución de problemas. - Respetar reglas	
Estrategia pedagógica	Las estrategias Metodológicas constituyen la secuencia de actividades	Las estrategias pedagógicas son un conjunto de actividades	D4. Directas	- Gestos y mímicas. - Mensaje. - Conocimientos.	Ordinal Alto Medio bajo

	<p>previamente planificadas y organizadas de manera sistemática, permitiendo la adquisición y construcción del conocimiento a partir de la acción o situación de aprendizaje. (Gonzales y Rodríguez)</p>	<p>diseñadas la enseñanza, está constituido dos dimensiones directas e indirectas, y que serán medidas a través de una encuesta de 12 enunciados.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria.</li> <li>- Seleccionar el tema</li> </ul>	
			D5. Indirectas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relaciones.</li> <li>- Física.</li> <li>- Sensaciones.</li> <li>- Repetición.</li> <li>- Sonidos.</li> <li>- Idea principal.</li> <li>- Recursos.</li> </ul>	

Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos

**Cuestionario de Actividades lúdicas en preescolares**

Edad del niño:

Sexo del niño:

**Instrucciones:**

La presente lista tiene como propósito identificar las acciones que realiza con el niño durante las clases, trate de marque con un aspa la respuesta que concuerde con lo observado. Para una mejor respuesta a los ítems planteados se presenta la siguiente tabla de valoración.

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

N°	Ítems	Alternativas		
		Nunca	A veces	Siempre
1	Identificar a través de imágenes las partes de su cuerpo.			
2	Domina su equilibrio del cuerpo a través de ejercicios.			
3	Mediante la manipulación de objetos estimula sus sentidos.			
4	Le agrada el baile y la danza.			
5	Tiene mucho interés por la práctica de la pintura.			
6	Mediante el cuento desarrolla su imaginación.			
7	Relaciona hechos con imágenes o figuras.			
8	Demuestra interés por los personajes a través de los títeres.			
9	Le agrada armar o crear cosas.			
10	Muestra mucha curiosidad por resolver situaciones novedosas			
11	Trata de entender y respetar las reglas que se le instruyen.			



## Cuestionario de Estrategias Pedagógicas

Edad del niño:

Sexo del niño:

### Instrucciones:

La presente lista tiene como propósito identificar las acciones que realiza con el niño durante las clases, trate de marcar con un aspa la respuesta que concuerde con lo observado. Para una mejor respuesta a los ítems planteados se presenta la siguiente tabla de valoración.

<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
1	2	3

<b>N°</b>	<b>Ítems</b>	<b>Alternativas</b>		
		Nunca	A veces	Siempre
1	Capta su mucha atención sus gestos y mímicas.			
2	Comprende el mensaje de un texto de manera sencilla y clara.			
3	Le agrada los conocimientos nuevos y de interés.			
4	Estimula su memoria a través acontecimientos y hechos de su vida.			
5	Selecciona el tema de interés que va a trabajar.			
6	Relaciona los objetos o cosas con una actividad conocida.			
7	Aprende mejor a través de la actividad o estímulo físico como armar cubos, rompecabezas, entre otros.			
8	Tiene mucho interés por los estímulos visuales, olfativos y auditivos.			

9	Entiende mejor el tema con la repetición de la información.			
10	Le agrada los sonidos utilizados para relacionarlo con objetos o animales			
11	Recepciona la idea principal de una información.			
12	Le interesa trabajar con recursos didácticos como el subrayado, imágenes, colores y figuras, entre otros.			

## Anexo 3.1. Validación de instrumentos

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE LOS CUESTIONARIOS

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y opción de respuesta	
				VALIDEZ DE CONTENIDO		VALIDEZ DE CRITERIO		VALIDEZ DE CONSTRUCTO			
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Actividades lúdicas	D1: Actividades lúdicas motoras	- Conciencia del cuerpo. - Dominio del equilibrio. - Estimulo sensorial. - Conciencia del cuerpo.	Identificar a través de imágenes las partes de su cuerpo.	X		X		X		X	
			Domina su equilibrio del cuerpo a través de ejercicios.	X		X		X		X	
			Mediante la manipulación de objetos estimula sus sentidos.	X		X		X		X	
			Le agrada el baile y la danza.	X		X		X		X	
	D2: Actividades lúdicas simbólicas	- Pintura. - Cuentos. - Imágenes. - Teatro	Tiene mucho interés por la práctica de la pintura.	X		X		X		X	
			Mediante el cuento desarrolla su imaginación.	X		X		X		X	
			Relaciona hechos con imágenes o figuras.	X		X		X		X	
			Demuestra interés por los personajes a través de los títeres.	X		X		X		X	
	D3: Actividades lúdicas de construcción	- Creatividad. - Solución de problemas. - Respetar reglas	Le agrada armar o crear cosas.	X		X		X		X	
			Muestra mucha curiosidad por resolver situaciones novedosas	X		X		X		X	
			Participa con agrado mencionando las normas de convivencia.	X		X		X		X	

Observaciones: .....

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (x)      Aplicable después de corregir ( )      No aplicable ( )

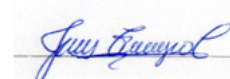
Apellidos y Nombres del Juez Validador: Mg. Carlos Alberto Félix Tasayco.

Dr. /Mg. / Espec.: Doctor

DNI: 21796824

Especialidad: Educación Inicial

Fecha: 13 de noviembre



Firma del experto informante

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE LOS CUESTIONARIOS**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN											
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítems y opción de respuesta					
				VALIDEZ DE CONTENIDO		VALIDEZ DE CRITERIO		VALIDEZ DE CONSTRUCTO							
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No				
Estrategia Pedagógica	D1: Directas	- Gestos y mímicas. - Mensaje. - Conocimientos. - Memoria. - Seleccionar el tema	Se comunica mediante gestos y mímicas al interactuar con sus compañeros.	X		X		X		X					
			Comprende el mensaje de un texto de manera sencilla y clara.	X		X		X		X					
			Le agrada los conocimientos nuevos y de interés.	X		X		X		X					
			Estimula su memoria a través acontecimientos y hechos de su vida.	X		X		X		X					
			Selecciona el tema de interés que va a trabajar.	X		X		X		X					
			Relaciona los objetos o cosas con una actividad conocida.	X		X		X		X					
	D2: Indirectas	- Relaciones. - Física. - Sensaciones. - Repetición. - Sonidos. - Idea principal. - Recursos.	Aprnde mejor a través de la actividad o estímulo físico como armar cubos, rompecabezas, entre otros.	X		X		X		X					
			Tiene mucho interés por los estímulos visuales, olfativos y auditivos.	X		X		X		X					
			Entiende mejor el tema con la repetición de la información.	X		X		X		X					
			Le agrada los sonidos utilizados para relacionarlo con objetos o animales	X		X		X		X					
			Decepciona la idea principal de una información.	X		X		X		X					
			Le interesa trabajar con recursos didácticos imágenes, colores y figuras, entre otros.	X		X		X		X					

Observaciones: ...Aplicable.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X)      Aplicable después de corregir ( )      No aplicable ( )

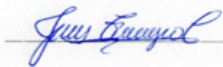
Apellidos y Nombres del Juez Validador: Mg. Carlos Alberto Félix Tasayco

Dr. /Mg. / Espec.: Doctor

DNI: 21796824

Especialidad: Educación Inicial

Fecha: 13 de noviembre

  
Firma del experto informante

**PROTOCOLO DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO**

**Valoración:**

Categoría: **P**= Pertinencia  
**C**= Coherencia

**C** = Claridad  
**R** = Relevancia

Maque con una (X) en el cuadro correspondiente:

VALIDEZ	ÍTEM DE VALORACIÓN	CATEGORÍAS			
		PERTINENCIA	COHERENCIA	CLARIDAD	RELEVANCIA
Validez de contenido	Existe relación entre la variable y las dimensiones propuestas	X	X	X	X
	Mide la relación entre las dimensiones y los indicadores propuestos	X	X	X	X
Validez de constructo	Mide la relación entre los indicadores y los ítems	X	X	X	X
	Existe relación entre los ítems y las opciones de respuesta propuestas	X	X	X	X
	Las instrucciones son claras y precisas para responder el cuestionario	X	X	X	X

Opinión de aplicabilidad: Aplicable

Mg. Carlos Alberto Félix Tasayco.

Dr./Mg./Especialidad: Educación Inicial


DNI: 21796824

Fecha: 13 de noviembre



Firma del Experto Informante

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE LOS CUESTIONARIOS**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y opción de respuesta	
				VALIDEZ DE CONTENIDO		VALIDEZ DE CRITERIO		VALIDEZ DE CONSTRUCTO			
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Estrategia Pedagógica	D1: Directas	- Gestos y mímicas. - Mensaje. - Conocimientos. - Memoria. - Seleccionar el tema	Se comunica mediante gestos y mímicas al interactuar con sus compañeros.	x		x		x		x	
			Comprende el mensaje de un texto de manera sencilla y clara.	x		x		x		x	
			Le agrada los conocimientos nuevos y de interés.	x		x		x		x	
			Estimula su memoria a través acontecimientos y hechos de su vida.								
			Selecciona el tema de interés que va a trabajar.	x		x		x		x	
	D2: Indirectas  (Ctrl) ▾	- Relaciones. - Física. - Sensaciones. - Repetición. - Sonidos. - Idea principal. - Recursos.	Relaciona los objetos o cosas con una actividad conocida.	x		x		x		x	
			Aprende mejor a través de la actividad o estímulo físico como armar cubos, rompecabezas, entre otros.	x		x		x		x	
			Tiene mucho interés por los estímulos visuales, olfativos y auditivos.	x		x		x		x	
			Entiende mejor el tema con la retroalimentación de la información.	x		x		x		x	
			Le agrada los sonidos utilizados para relacionarlo con objetos o animales	x		x		x		x	
			Recepiona la idea principal de una información.	x		x		x		x	
			Le interesa trabajar con recursos didácticos como el subrayado, imágenes, colores y figuras, entre otros.	x		x		x		x	

Observaciones: ...Las preguntas son precisas y claras

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable (X)       Aplicable después de corregir ( )       No aplicable ( )

Apellidos y Nombres del Juez Validador: Dr. Carlos Miranda López  
Dr. /Mg. / Espec.: Doctor

DNI: ...07563425.....

Especialidad: Psicólogo Educativo  
Fecha: 13 de noviembre



Firma del experto informante

**PROTOCOLO DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO**

**Valoración:**

Categoría: **P**= Pertinencia

**C** = Claridad

**C**= Coherencia

**R** = Relevancia

Maque con una (X) en el cuadro correspondiente:

VALIDEZ	ÍTEMS DE VALORACIÓN	CATEGORÍAS			
		PERTINENCIA	COHERENCIA	CLARIDAD	RELEVANCIA
Validez de contenido	Existe relación entre la variable y las dimensiones propuestas	x	x	x	x
Validez de criterio	Mide la relación entre la dimensiones y los indicadores propuestos	x	x	x	x
Validez de constructo	Mide la relación entre los indicadores y los ítems	x	x	x	x
	Existe relación entre los ítems y las opciones de respuesta propuestas	x	x	x	x
	Las instrucciones son claras y precisas para responder el cuestionario	x	x	x	x

Opinión de aplicabilidad: Aplicable

Dr. Carlos Abel Miranda López

Dr./Mg./Especialidad: Psicólogo Educativo

DNI: .....07563425.....

Fecha: 13 de noviembre



Firma del Experto Informante





**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE LOS CUESTIONARIOS**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítems y opción de respuesta	
				VALIDEZ DE CONTENIDO		VALIDEZ DE CRITERIO		VALIDEZ DE CONSTRUCTO			
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Estrategia Pedagógica	D1: Directas	- Gestos y mímicas. - Mensaje. - Conocimientos. - Memoria. - Seleccionar el tema	Se comunica mediante gestos y mímicas al interactuar con sus compañeros .	x		x		x		x	
			Comprende el mensaje de un texto de manera sencilla y clara.	x		x		x		x	
			Le agrada los conocimientos nuevos y de interés.	x		x		x		x	
			Estimula su memoria a través acontecimientos y hechos de su vida.								
			Selecciona el tema de interés que va a trabajar.	x		x		x		x	
	D2: Indirectas	- Relaciones. - Física. - Sensaciones. - Repetición. - Sonidos. - Idea principal. - Recursos.	Relaciona los objetos o cosas con una actividad conocida.	x		x		x		x	
			Aprende mejor a través de la actividad o estímulo físico como armar cubos, rompecabezas, entre otros.	x		x		x		x	
			Tiene mucho interés por los estímulos visuales, olfativos y auditivos.	x		x		x		x	
			Entiende mejor el tema con la retroalimentación de la información.	x		x		x		x	
			Le agrada los sonidos utilizados para relacionarlo con objetos o animales	x		x		x		x	
			Recepciona la idea principal de una información.	x		x		x		x	
			Le interesa trabajar con recursos didácticos imágenes, colores y figuras, entre otros.	x		x		x		x	

Observaciones: ...Las preguntas son precisas y claras

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X)      Aplicable después de corregir ( )      No aplicable ( )

Apellidos y Nombres del Juez Validador: Mg. César Eguía Elias

Mg.

DNI: 07512106

Especialidad: Psicólogo Educativo

Fecha: 13 de noviembre



Firma del experto informante

**PROTOCOLO DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO**

**Valoración:**

Categoría: **P**= Pertinencia

**C** = Claridad

**C**= Coherencia

**R** = Relevancia

Maque con una **(X)** en el cuadro correspondiente:

VALIDEZ	ITEMS DE VALORACIÓN	CATEGORIAS			
		PERTINENCIA	COHERENCIA	CLARIDAD	RELEVANCIA
Validez de contenido	Existe relación entre la variable y las dimensiones propuestas	x	x	x	x
Validez de criterio	Mide la relación entre la dimensiones y los indicadores propuestos	x	x	x	x
Validez de constructo	Mide la relación entre los indicadores y los ítems	x	x	x	x
	Existe relación entre los ítems y las opciones de respuesta propuestas	x	x	x	x
	Las instrucciones son claras y precisas para responder el cuestionario	x	x	x	x

Opinión de aplicabilidad: Aplicable

Mg. César Eguía Elias

Mg./Especialidad: Psicólogo Educativo

DNI: .....07512106.....

Fecha: 13 de noviembre



\_\_\_\_\_  
Firma del Experto Informante

## Anexo 4. Autorización para la aplicación de los instrumentos



*Escuela de Posgrado*

**"Año de la universalización de la salud"**

Lima , SJL 19 DE OCTUBRE DEL 2020

Carta P. 450 – 2020 EPG – UCV LE

**SEÑOR(A)**

Beatriz Araceli Changana Aguilar

Especialista de los programas no escolarizados de educación inicial  
UGEL 01

**Asunto: Carta de Presentación del estudiante ARAUJO SANCHEZ LIZ MARITZA.**


De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a ARAUJO SANCHEZ LIZ MARITZA identificado(a) con DNI N° 40837327 y código de matrícula N° 6000130897 ; estudiante del Programa de MAESTRIA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL PRONOEI CASITA DEL NIÑO UGEL 01, 2020**

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,

**Dr. Raúl Delgado Arenas**  
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO  
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE

**LIMA NORTE** Av. Alfredo Mendiolá 6232, Las Olivos. Tel.:(+511) 202 4342 Fax:.(+511) 202 4343  
**LIMA ESTE** Av. del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Anx.:2510.  
**ATE** Carretera Central Km. 8.2 Tel.: (+511) 200 9030 Anx.: 8184  
**CALLAO** Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Anx.: 2660.

\*Año de la Universalización de la Salud\*

**SRA: BEATRIZ ARACELI CHANGANA AGUILAR**

Especialista de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial. UGEL N°01  
San Juan de Miraflores.

Hace constar:

Que la estudiante, LIZ MARITZA ARAUJO SANCHEZ, identificada con DNI N°  
40837327 del Programa de la Maestría en Problemas de Aprendizaje de la Escuela  
de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, cuenta con el consentimiento para  
aplicar las entrevistas y/o encuestas; a fin de recabar la información necesaria para  
que pueda terminar satisfactoriamente la investigación

**"Actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años  
del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020"**

y de ese modo llevar a buen término el estudio que está implementando en bien  
de la Institución.

Sin otro en particular se expide la presente a solicitud de la interesada.

Atentamente. -


**Beatriz Araceli Changana Aguilar**  
Especialista de Educación Inicial- PRONOEI  
UGEL N° 01 S.J.M

RECIBIDO  
ACEPTADO

Lima, 10 de octubre del 2020

Anexo 5. Base de datos

Actividades Lúdicas

n	Edad	Sexo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	TAL	TALM	TALS	TALC
1	4	1	2	3	2	3	2	2	2	3	2	1	3	25	10	7	6
2	4	2	2	2	3	3	2	2	1	3	3	3	3	27	10	6	9
3	4	1	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	28	10	7	8
4	4	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	31	11	8	9
5	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	10	9	9
6	4	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	30	10	8	9
7	4	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	29	9	9	8
8	4	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	32	11	9	9
9	4	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	32	11	9	9
10	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	32	11	9	9
11	4	2	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	29	11	7	9
12	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	29	10	9	8
13	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	30	10	9	9
14	4	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	27	8	8	9
15	4	1	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	27	9	8	8
16	4	1	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	28	9	8	9
17	4	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	28	10	7	9
18	4	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	29	10	7	9
19	4	1	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	28	11	6	9
20	4	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	30	10	8	9
21	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	31	11	8	9
22	4	2	2	2	3	1	3	3	2	3	3	3	2	27	8	8	8
23	4	1	3	2	3	3	3	3	2	2	3	1	3	28	11	7	7
24	4	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	31	11	8	9
25	4	1	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	30	10	8	9
26	4	1	3	2	3	2	3	2	1	3	3	3	3	28	10	7	9
27	4	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	27	9	8	8

28	4	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	29	10	8	9
29	4	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	3	3	26	8	8	8
30	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	31	10	9	9
31	4	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	30	10	8	9
32	4	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	29	10	7	9
33	4	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	28	9	8	9
34	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	26	8	7	9
35	4	2	2	2	2	2	3	3	1	3	3	1	3	25	8	7	7
36	4	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	28	9	8	8
37	4	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	27	10	6	8
38	4	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	29	10	8	8
39	4	1	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	29	11	8	8
40	4	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	29	11	8	8
41	4	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	30	11	8	9
42	4	1	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	27	10	7	8
43	4	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	29	10	7	9
44	4	1	2	3	3	1	2	3	1	3	3	3	3	27	9	6	9
45	4	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	28	10	6	9
46	4	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	30	11	7	9
47	4	1	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	29	9	8	9
48	4	1	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	28	9	8	9
49	4	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	1	3	27	10	8	6
50	4	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	28	9	8	8
51	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	28	10	8	8
52	4	1	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	27	9	9	7
53	4	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	30	10	9	8
54	4	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	29	11	7	8
55	4	2	3	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	27	9	8	8

## Estrategias pedagógicas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TEP	TEPD	TEPI
3	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	3	26	9	17
3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	28	11	17
3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	28	11	17
3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	30	12	18
3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	31	13	18
3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	30	12	18
3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	30	13	17
3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	29	12	17
3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	29	13	16
3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	32	14	18
3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	33	14	19
3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	33	15	18
3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	34	13	21
2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	33	13	20
2	1	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	30	11	19
2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	30	12	18
2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	29	12	17
2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	29	13	16
3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	29	14	15
3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	30	14	16
3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	31	14	17
3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	32	13	19
3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	32	13	19
2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	29	10	19
2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	29	12	17
2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	29	13	16
2	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	28	11	17
2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	30	12	18
2	1	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	29	10	19
2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	31	11	20
2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	30	11	19
2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	29	10	19
2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	28	11	17
2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	29	11	18

3	2	3	1	2	3	3	2	3	3	2	3	30	11	19
3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	32	12	20
3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	30	12	18
3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	30	13	17
3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	28	13	15
3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	30	14	16
2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	30	13	17
2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	31	14	17
2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	31	14	17
2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	29	13	16
3	1	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	27	12	15
3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	28	11	17
3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	31	13	18
3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	32	12	20
3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	33	14	19
3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	30	12	18
3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	30	11	19
3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	30	12	18
3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	30	13	17
3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	30	13	17
3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	30	14	16





**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, Araujo Sanchez Liz Maritza estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL PRONOEI CASITA DEL NIÑO UGEL 01, 2020", 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
ARAUJO SANCHEZ LIZ MARITZA <b>DNI:</b> 40837327 <b>ORCID</b> 0000-0002- 0747- 8264	Firmado digitalmente por: LMARAUJOS el 20-01-2021 09:12:44

Código documento Trilce: INV - 0019100