



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN
EDUCATIVA**

**Percepción familiar sobre las actividades lúdicas en
los niños de la institución educativa inicial corazón de dios
Ate - Lima, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa**

AUTORA:

Janampa Patilla, Norca (orcid.org/0000-0001-6278-6406)

ASESOR:

Dr. Sánchez Ortega, Jaime Agustín (orcid.org/0000-0002-2916-7213)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria.

A Dios, por bendecirme con salud para lograr alcanzar este objetivo, por su escucha atenta a mis oraciones, por su gran amor.

A mi esposo, por acompañarme y ser un apoyo constante en alcanzar mis objetivos. A mis dos hijos, por ser parte de este logro, por su amor que me motiva cada día a alcanzar mis metas.

Agradecimiento.

Agradezco a Dios, a mis padres, hermanos, amigos y aquellas personas que de alguna forma me brindaron su apoyo para lograr culminar este trabajo de investigación.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de figuras.....	v
Índice de tablas.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	8
III. METODOLOGÍA.....	17
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	17
3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización apriorística	17
3.3 Escenarios de estudios	21
3.4 Participantes	21
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	21
3.6 Procedimientos	21
3.7 Rigor científico	22
3.8 Método de análisis de datos	22
3.9 Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	24
4.1 Resultados	24
4.2 Análisis de entrevistas.....	33
4.2.1 Discusión	33
V. CONCLUSIONES.....	34
VI. RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS.....	36
ANEXOS	40

Índice de Figura

Figura 1. Claves de la educación en Finlandia	3
Figura 2. Continuidad de aprendizaje lúdico.....	6
Figura 3. Importancia de los juegos en los niños.....	14
Figura 4. Red de resultados subcategorías Tipos de juegos.....	25
Figura 5. Red de resultados subcategoría Desarrollo del aprendizaje.....	26
Figura 6. Red de resultados de la subcategoría Actores educativos	27
Figura 7. Red de resultados de las tres subcategorías.....	28
Figura 8. Relación de categorías.....	29
Figura 9. Categoría: Tipos de juegos	30
Figura 10. Subcategoría Desarrollo de aprendizaje.....	31
Figura 11. Subcategoría Actores educativos	32

Índice de tablas

Tabla 1. Categorías y Subcategorías	18
Tabla 2. Índice	18
Tabla 3. Matriz de categorización, categoría y subcategorías	20
Tabla 4. Correspondencia entre categorías	21
Tabla 5. Análisis de distribución de entrevistas.....	33

Resumen

La presente investigación “Percepción familiar sobre las actividades lúdicas en los niños de la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios Ate - Lima, 2022.”. Explica sobre las estrategias lúdicas que se componen de juegos educativos y existe mucha dinámica. El objetivo de este estudio es explicar y analizar la percepción de los padres de familia sobre las actividades lúdicas y subcategorías. El enfoque de investigación es cualitativo, de tipo básico, fenomenología hermenéutica. Se aplicó la técnica de entrevista mediante la herramienta guía de entrevista donde se recopiló información de 13 participantes, entre ellos padres de familia y docentes. Se utilizó el programa Draw.io, para presentar el mapa de relaciones, entre la categoría actividades lúdicas y subcategorías Tipos de Juegos, Desarrollo del Aprendizaje y Actores educativos.

Estas herramientas son utilizadas por los docentes para consolidar conocimientos, aprendizaje en la educación inicial. Este estudio enfatiza las estrategias lúdicas, durante las etapas de enseñanza-aprendizaje, es importante resaltar en este trabajo, se aplicó en el nivel inicial de por medio existe una serie de acciones lúdicas encaminadas a potenciar diferentes etapas del desarrollo del niño, en la que muchos autores señalan que los infantes comienzan a desarrollar una mentalidad de crecimiento basada en la madurez y la interacción social que ello implica.

Asimismo, en esta etapa temprana se observó que el cerebro establece la base para el comportamiento, emociones, lo que permite a los niños absorber mejor los estímulos y desarrollo del aprendizaje.

Concluyo que los padres de familias son conscientes que los juegos son muy importantes, en la etapa de aprendizaje de los niños, mediante la estimulación recibida y reforzado por los docentes, mejorando el desarrollo de los niños de la presente unidad de estudio.

Palabras clave: Actividades lúdicas, tipos de juegos, desarrollo de aprendizaje, actores educativos.

Abstract

The present research "Family perception of recreational activities in children of the Institución Educativa Inicial Corazón de Dios Ate - Lima, 2022." It explains about the playful strategies that are made up of educational games and there is a lot of dynamics. The objective of this study is to explain and analyze the perception of parents about recreational activities and subcategories. The research approach is qualitative, of a basic type, hermeneutic phenomenology. The interview technique was applied using the interview guide tool where information was collected from 13 participants, including parents and teachers. The Draw.io program was used to present the relationship map between the recreational activities category and subcategories Types of Games, Learning Development and Educational Actors.

These tools are used by teachers to consolidate knowledge and learning in early education. This study emphasizes playful strategies, during the teaching-learning stages, it is important to highlight in this work, it was applied at the initial level, there is a series of playful actions aimed at enhancing different stages of the child's development, in which Many authors point out that infants begin to develop a growth mindset based on maturity and the social interaction that this implies.

Likewise, at this early stage it was observed that the brain establishes the basis for behavior and emotions, allowing children to better absorb stimuli and develop learning.

I conclude that parents are aware that games are very important in the children's learning stage, through the stimulation received and reinforced by teachers, improving the development of the children of the present study unit.

Keywords. Playful activities, types of games, learning development, educational actors.

Keywords: Leisure activities, types of games, learning development, educational actors.

I. INTRODUCCIÓN

El mejor sistema educativo del mundo se considera a Finlandia una educación de referencia para toda la comunidad y se actualiza constantemente. El sistema educativo finlandés está considerado como uno de los mejores del mundo, especialmente gracias a los buenos resultados de los informes Pisa, una revisión trienal de la OCDE. Entre sus características más destacadas está la promoción de la creatividad, la curiosidad, el compromiso y el espíritu emprendedor, así como la apuesta por el aprendizaje personalizado. Sin embargo, también compartieron algunas de las claves que han sido descritas como fundamentales para alcanzar altos estándares educativos, e involucrar a los estudiantes de una manera activa y a que tomen medidas lógicas para que puedan dar solución a expensas de la memorización, énfasis en la responsabilidad y el esfuerzo de los estudiantes y la formación del docente. Presentan una variedad de artículos e infografías sobre características y tendencias clave en algunos de los principales países para la educación.

Los juegos en la vida de los niños son importantes, cuando los veas no jugar, preocúpate, Los juegos son parte de la infancia: son agradables, libres y espontáneos, lo que entretiene a los niños y pasan momentos agradables, no solo para mantenerse alegres y activo, también es un elemento esencial para el incremento del aprendizaje. Actualmente aun seguimos en una crisis sanitaria provocada por la pandemia del virus covid-19, que ha afectado a todos, especialmente al sector educativo.

La problemática del Perú en materia de educación es bien conocida. existen muchos problemas relacionados, como el bajo rendimiento de los estudiantes, académicos deficientes, falta de metodología e innovación de algunos profesores, entre otros. Mencionar sobre educación infantil, es indicar que es la base del aprendizaje del futuro y en ese sentido deben establecer actividades divertidas, logrando muchos beneficios, incluido el desarrollo de habilidades de coordinación, necesarios para determinadas acciones, ya sean deportivas, profesionales o la propia vida cotidiana. Uno de los personajes principales para desarrollar esta actividad, son los profesores del nivel Inicial, pero en muchos casos dan poca importancia para interactuar a través de diferentes actividades

lúdicas. De acuerdo con el Ministerio de Educación, para no descuidar la educación, se llevó a cabo el programa “Yo estudio en casa” para inicial, primaria y secundaria, fue una innovadora medida que permitió que los niños no pierdan sus actividades educativas utilizando diversas herramientas de tecnológicas, por lo que también es un inicio para llevar a cabo la educación bajo este escenario. Existen investigaciones donde se han demostrado que los niños que tienen una base sólida se asegura un crecimiento y desarrollo normal donde pueden beneficiarse de una buena formación. Sin embargo, cabe especificar que existen factores que determinan una formación de calidad relacionado a los métodos de aprendizaje, deben establecerse para un crecimiento óptimo en el aprendizaje de los niños.

Se deben crear formas o alternativas para acceder o acoplar al niño y llevarlos a un aprendizaje apropiado, muchos padres repiten estas actividades y están dispuestos a estimular a sus hijos en casa, como educadores centrales. Por ello, a pesar de que previamente fue concientizado a los padres sobre la importancia del desarrollo del niño, comenzó a mostrar dificultades para llevar a cabo este proceso, además la posibilidad de interrupción en el monitoreo y evaluación por educadores por problemas de conexión familiar y comunicación dificultar el manejo y la detección y oportuno de los problemas de desarrollo en los niños.

Efectivamente, estas artes son propias de un mundo, del pasado, de la historia, en esencia en el que el juego ha tenido un final que anima el alma, la alegría de jugar y aprender, diversas actividades de reforzamiento, tanto para ambos, artistas y espectadores. Como hoy, entre muchas otras cosas, son bien reconocidas y se obtiene muchas ventajas, donde se fortalece en el desarrollo en el aprendizaje.

Si bien los estudios demostraron que los juego despiertan el pensamiento creativo, una alternativa para desarrollar, habilidades y dar solución a los problemas. Así mismo reducir la ansiedad y el estrés y por consiguiente obtener nuevos conocimientos, aliviar problemas de comportamiento, mejorar la autoestima, usar herramientas y desarrollar el lenguaje.

Figura 1.

Claves de la educación en Finlandia.



Nota. Extraído de www.aulaplaneta.com

La instrucción se enfoca en la interacción maestro-niño en varios servicios educativos en el nivel principiante. En concordancia con las recomendaciones pedagógicas del Programa de Formación Inicial según (Minedu, 2016), este documento parte de la noción de que los niños están sujetos de derechos; Por ello, propone que los niños como participantes activos de la vida escolar fortalezcan las bases para el desarrollo de su identidad y ser ciudadano con buen nivel educativo. En este sentido, la interacción con compañeros y profesores donde se resalta la unidad y se concreta mediante la cual se puede practicar la cooperación y construir conocimiento. El término “interacción” es considerada en la parte educativa, es promovida por los docentes, con el fin de realizar el trabajo interactivo, como mediador de aprendizaje con los niños, ya que intercambia gestos y palabras con el niño. Esto incluye: cómo los maestros ayudan a los niños a sentirse seguros y

cómodos, un clima favorable, de amistad, respeto mutuo y cooperación; cómo los maestros ayudan a los niños a autorregularse y participar en actividades de aprendizaje; y cómo los maestros se comunican con los niños para ayudarlos a desarrollar habilidades de pensamiento y lenguaje. Es importante resaltar las interacciones que se dan en los servicios educativos, pues la calidad de las actividades que los docentes establecen con los niños es fundamental, y que tenga efectos positivos o negativos en su aprendizaje.

Mediante la educación inicial se puede fijar la base de los futuros aprendizajes, en esta etapa se motiva mediante las actividades lúdicas, de una manera natural y espontánea, relacionando a los niños con el medio que los rodea, de mejor manera, y poder entender las reglas y actividades de la sociedad a la que pertenecen. Al mismo tiempo, el juego es un elemento fundamental de este proceso de socialización y debe sustentarse en los principios que rigen la educación infantil, la participación en los diversos juegos, los cuales se enfocan en el desarrollo de las dimensiones cognitivas, comunicativa, socioemocional, corporal, estética, moral y espiritual. Por lo tanto, las actividades lúdicas promueven el autocontrol, la autoconfianza y el desarrollo de la personalidad en los individuos, se convierten en una de las principales actividades educativas y recreativas. En todas las culturas, esta actividad se ha desarrollado de manera natural y espontánea, pero para estimularla, los docentes necesitan evocar el espacio y el tiempo adecuados para poder compartirla. Sobre la base de la observación de la práctica pedagógica y la discusión, se puede obtener mucha información mediante las entrevistas informales con los actores.

En el planteamiento del problema en la unidad de estudio, se evidencio que muchos docentes no han desarrollado la estimulación mediante las actividades lúdicas, con criterio, y se puede observar que los niños carecen de interés y motivación por aprender, y tienen menor probabilidad de participar en las actividades diarias. Por lo tanto, se deben considerar que las preferencias y gustos del niño, aprender mediante juegos y actividades donde se sientan cómodos, libres y con mucha aceptación para lograr el aprendizaje, En educación, es muy importante que los actores educativos desarrollen la creatividad e innovación para lograr y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto nos hace reflexionar que mediante la estructuración de nuevos conceptos en la estrategia educativa es una de las alternativas elegida para introducir en este estudio de mejora para la

enseñanza, sumérgirnos inconscientemente en nuestra vida cotidiana para desafiar otras situaciones, así como en entornos escolares reforzando el aprendizaje teórico y poner en práctica en la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate, Lima.

El problema de la investigación general

¿Cuál es la percepción familiar sobre las actividades lúdicas en los niños de la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios Ate - Lima, 2022? Las preguntas específicas fueron: (1) ¿Cuál es la percepción familiar sobre las actividades lúdicas y los tipos de juegos en la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate - Lima?, (2) ¿Cuál es la percepción familiar sobre las actividades lúdicas y el desarrollo de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate - Lima?, y (3) ¿Cuál es la percepción familiar sobre las actividades lúdicas y los actores educativos en la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate - Lima?

Este trabajo está comprobado, su justificación teórica en el sentido de que las actividades recreativas ayudan a desarrollar habilidades de coordinación en los infantes durante la formación inicial. El juego libre infantil permite una variedad de actividades esenciales y no debe usarse para llenar vacíos. Las actividades lúdicas deben asegurar una perspectiva pedagógica, es decir, la instrucción y planificación de un momento fundamental en la jornada educativa de los niños.

En general, para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje, es necesario considerar los juegos como una estrategia pedagógica, creando aprendizajes significativos, de acuerdo con las necesidades, intereses y audiencias de los niños. Con referencia a las experiencias de aula, realizadas en nivel de preescolar para niños de tres, cuatro y cinco años, es importante realizar un estudio acción para saber de qué manera la actividad lúdica como estrategia pedagógica contribuye a fortalecer el aprendizaje de los niños en la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate, Lima, 2022.

Cuando nos referimos a justificación metodológica hace hincapié a la importancia y etapas que se debe seguir relacionados al desarrollo de la investigación, se considera muy relevante los aportes para el desarrollo de aprendizaje aplicado en la unidad de estudio. Es un aspecto clave del aprendizaje a través del juego es incorporar diferentes áreas de la vida de un niño (familia, escuela, comunidad y el mundo en general) para garantizar la continuidad y la

conexión. La intervención de los adultos en cada una de las actividades tiene un papel importante que desempeñar, y dar continuidad y vincularlo con el aprendizaje, el reconocimiento, la iniciación, la dirección y la organización. Las experiencias de juego promueven la capacidad de los niños para actuar. El juego y aprendizaje, ilustrado en la figura 2, muestra tres niveles diferentes de participación en la experiencia de cada juego, en cierto sentido, el juego les da total libertad a los niños para explorar e interactuar. Se logra una evolución, hacia una forma de juego estructurada o guiada, apoyado en la participación de los adultos, es importante que se asegure de que los adultos cuenten con las habilidades apropiadas y necesarias para dar soporte de aprendizaje en los tipos de juegos, incluso en el caso del juego libre, en la edad adulta, refuerza vínculos emocionales, reduce el estrés y mejora la vitalidad.

Figura 2.

Continuidad de aprendizaje lúdico



Nota. Extraído de: <https://acortar.link/tvZmbc>

Los juegos son muy importantes para el desarrollo de los niños, los juegos en la etapa de la primera infancia son cada vez más interactivos y sobre todo en grupos, pueden divertirse aprendiendo juntos y ser muy entretenidos, los juegos son muy importantes, para los niños no solo se puede considerar divertido sino también pueden socializar y se considera como una actividad adicional para el desarrollo del aprendizaje, y hoy después de pasar por la crisis mundial provocada por el virus covid 19, para el sector de la educación inicial retrasó un período

maravilloso en la niñez, en el Perú. El Ministerio de Educación (MINEDU) hizo todo lo posible para no abandonar la educación, creando estrategias, programas como Aprendo en casa para toda la educación, difundidos a través de medios como la radio, televisión, la educación ha demostrado tener una respuesta positiva en todo momento.

En consecuencia, se planteó el objetivo general Analizar y explicar la percepción familiar sobre las actividades lúdicas en los niños de la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios Ate - Lima, 2022. Los objetivos específicos fueron: (1) Analizar y explicar la percepción familiar sobre las actividades lúdicas y los tipos de juegos en la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate – Lima. (2) Analizar y explicar la percepción familiar sobre las actividades lúdicas y el desarrollo de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate – Lima. 3) Analizar y explicar la percepción familiar sobre las actividades lúdicas y los actores educativos en la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate – Lima.

II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se ha considerado a las siguientes a los antecedentes internacionales:

Según Velásquez, (2021). Indicó en su investigación de tesis, que tuvo como objetivo analizar la relación de los tipos de aprendizaje en los estudiantes del 6º grado de la IE de Lejanía, Bogotá, Colombia. Utilizo un enfoque cualitativo, descriptivo y con alcance exploratorio en una población de 145 alumnos y con una muestra de 15 estudiantes. Resalto que es pertinente decir que en diversas situaciones se presenta una discordancia en la manera cómo enseñan los profesores y cómo aprenden los alumnos, lo que termina afectando el proceso de aprendizaje en estos estudiantes, llevándolos en muchos casos a estados de desmotivación, ansiedad, estrés y apatía hacia algunas asignaturas, por no poder responder de manera efectiva a los procesos académicos que demandan estos espacios. En tal sentido, es muy importante indagar respecto a la manera en que aprenden los estudiantes, desde su percepción y la de sus docentes; poder entender la relación entre las formas de aprendizaje y el desarrollo su capacidad metacognitiva y su aprendizaje significativo. Cuando se conocen estas maneras de aprender se puede hacer uso de acciones estratégicas y conscientes, que conllevan a un aprendizaje autorregulado, autónomo y con sentido.

Para los autores (Moreno, Vital y Robles, 2019). Indican en su revista científica, que las actividades lúdicas mediante los tipos de juegos es posible captar la atención y son de mucha importancia debido a que generar el interés, en el desarrollo y fortalecimiento de aprendizaje de los niños de la Fundación Granitos de Paz, mediante diversos juegos que se han desarrollado en el aula, para conectar el interés emocional y lograr el desarrollo académico y cognitivo de los niños. La investigación cualitativa es participativa debido a los vínculos entre los diferentes procesos y acciones del investigador.

Según Benavides (2018). Indica en su investigación relacionado al desarrollo del aprendizaje en los niños a través de materiales didácticos en una institución educativa del nivel primario del Ecuador, su objetivo fue desarrollar un libro de texto que promueva la enseñanza de los niños para lo cual realizó un análisis cualitativo. estudio, siendo los resultados más importantes: Se determinó que el logro educativo de los niños de la institución antes mencionada es bajo, debido a que el niño tiene dificultad para mantenerlo. incluidos en el aprendizaje significativo. El

libro de texto incluye talleres que promueven el desarrollo cognitivo de los niños. La aplicación de este manual es muy conveniente para solucionar los problemas detectados.

Para (Vera, 2018). En su investigación Los Factores que Contribuyen a las Actividades Recreativas en las Instituciones Educativas. Ecuador. Es una descripción general de la investigación cualitativa en curso que el autor está llevando a cabo. Ecuador. La primera etapa es exploratoria, cuyo objetivo es identificar los elementos que brindan actividades lúdicas en un contexto educativo. En cuanto a la recolección de informaciones, se hizo mediante verificación empírica de fuentes bibliográficas (texto, relacionados, artículos, tesis) y sistematizadas. Los resultados muestran la importancia de practicar actividades recreativas en un contexto educativo, ya que permiten el desarrollo de habilidades técnicas y cívicas. Se identificaron cerca de 30 factores que contribuyen a las actividades recreativas, siendo las afasias más frecuentes la creatividad y el aprendizaje significativo (habilidades técnicas), así como la participación social y socialización (habilidades ciudadanas).

Según (Guzmán, 2018). En su artículo de investigación Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. Ecuador. Indica que las técnicas sociales se consideran aspectos que resaltan las relaciones interpersonales. Muestran. La capacidad de relacionarse con los compañeros de una manera gratificante, donde la empatía y poder adaptarse a diferentes contextos juegan un papel importante. En la investigación de las habilidades sociales se debe tener en cuenta la importancia y el impacto del centro infantil, ya que es allí donde se integran a los niños en la posibilidad de relacionarse con sus pares y adultos en el medio escolar, así como tomar actitud en diferentes situaciones, será útil durante toda la vida. Las habilidades sociales son uno de los componentes de la inteligencia emocional, mediante el cual se controlan las emociones, tanto las propias como las de los demás. Al adquirir habilidades sociales, los docentes a través de actividades recreativas lúdicas y ajustando sus conocimientos de inteligencia emocional pueden planificar situaciones en las que el niño pueda aprender, adquiriendo comportamientos aceptables y apropiados en su entorno sin ser autoimpuestos, es decir, el juego ayudará a mejorar la socialización en los niños.

Según Narváez, León, Pérez y Cerpa (2017). Donde indico en su investigación con título. La implementación de actividades lúdicas para dinamizar el desarrollo del aprendizaje y procesos de educación inclusiva en una institución Inicial de Colombia, Se establecen objetivos para implementar la adopción de actividades recreativas en la institución primaria y, posteriormente, establecer estrategias para dinamizar los procesos de educación inclusiva a través de la implementación de la Actividad recreativa como intervención pedagógica, en el marco de un enfoque cualitativo. Se obtuvo resultado donde se evidencia que no se han aplicado las actividades lúdicas en dicha institución por lo que se realizó un taller para su aplicación “El Festival de las Frutas”, “Jugando a ser grandes”, “Baila Conmigo” , se concluyó que cada actividad lúdica tuvo buenos resultados, reforzando la seguridad en el participante, así mismo la parte social, la interacción, la estimulación de valor y entre ellos se logró mejorar el aprendizaje.

Según Bravo, Loor, Saldarriaga (2017). En su trabajo de investigación. Indicó que, en la actualidad, el proceso de enseñanza – aprendizaje se está desarrollando en una nueva forma de pensar hacia el estudiante centrado. Estos nuevos enfoques del aprendizaje están respaldados por investigaciones sobre la convergencia de diferentes teorías y aprendizaje cognitivo y sobre la naturaleza y el contexto del aprendizaje. Lo más importante de estas teorías es su papel de los factores psicológicos en el proceso de enseñanza para lograr en los estudiantes el desarrollo del aprendizaje y desarrollo autónomo. De acuerdo con estas teorías, los estudiantes necesitan ser formados sobre la base de la autonomía y la flexibilidad, donde los docentes exploten y den rienda suelta a su potencial y los orienten hacia la formación de competencias profesionales en ellos. El presente estudio centra su atención en las teorías más importantes que han influido en el cambio de concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje y su importancia para lograr el crecimiento académico libre.

A continuación, se ha considerado a las siguientes a los antecedentes nacionales:

Según Castillo, Sandoval (2022). En su proyecto de investigación, muestra como efecto del COVID-19, las escuelas en Perú se han cerrado y las oportunidades de aprendizaje experiencial y socialización para los niños se han reducido. Este estudio indaga la percepción de las docentes de preescolar sobre este tema, tiene un enfoque cualitativo y a través de un cuestionario que se

administró a 5 estudiantes de 2 Instituciones educativas, de la provincia de Lima. Considerando que los niños del nivel inicial los niños aprenden con los juegos, mediante la observación, la libertad para explorar e interactuar con sus pares, los resultados sugieren que la restricción de estas actividades por la educación a distancia, el aprendizaje y la socialización se ha visto afectada, al igual que la implementación en diversos ámbitos. de desarrollo.

Según Calderón (2021). En su proyecto de investigación titulado: “Actividades lúdicas para el aprendizaje” tiene como objetivo establecer el interés, referente a las actividades lúdicas en el desarrollo de aprendizaje, especialmente en el nivel de primaria, sin saltarse a otras etapas educativas. En los últimos años se ha dejado de lado el juego en las Instituciones educativas y en el hogar, teniendo en cuenta que contribuye al desarrollo integral de las virtudes físicas, motrices, cognitivas, afectivas, sociales y morales de los niños. Por esta razón, el estudio se realizó agregando información de las bases de datos Scielo y Redalyc sobre los resultados del juego en la experiencia de los niños y favoreciendo su aprendizaje, se procesó mediante referencia por el programa Mendeley. Asimismo, los resultados y conclusiones presentados reflejan que el juego es una ayuda para el aprendizaje y muy importante en el entorno de los niños, ayudando con la creatividad, el pensamiento crítico y la versión de conceptos fundamentales para

Según Carreño y Calle (2020) en su artículo científico, de enfoque cualitativo, realizaron una revisión bibliográfica, con el objetivo de hacer un análisis integral sobre la estimulación temprana y su efectividad en niños de riesgo. Conclusiones que la incitación temprana es efectiva para mejorar el desarrollo integral de niños sin problemas de discapacidad, así como en niños con riesgo de padecer algún tipo de discapacidad, donde la participación familiar es importante para lograr el objetivo de este proceso.

Según Esteves et al., (2018) en su trabajo científico, de enfoque cualitativo con diseño descriptivo y analítico, aplican fichas de observación a 15 niños en edad preescolar. Su objetivo es mostrar las fortalezas y debilidades del proceso de pre-estimulación. Concluimos que cuatro áreas básicas de la estimulación temprana son la base fundamental para posibilitar una acción que brinde al niño un futuro promisorio que asegure su calidad de vida.

Según Gutiérrez, (2018). Indica que el estilo de aprendizaje representa un

factor muy importante para fortalecer una educación de calidad. Utilizo un enfoque cualitativo, descriptivo y con alcance exploratorio. Se considera que aplicar las fortalezas de los estilos de aprendizaje de los alumnos en clase es relevante para adaptar nuestra enseñanza a sus características, y así contribuirá mejorar la calidad de vida de su nivel educativo. Tampoco hay que olvidar que contribuyen al desarrollo tanto del “aprender a aprender” como del lado emocional del alumno. Asimismo, nos detendremos en las implicaciones pedagógicas de las estrategias didácticas y su diseño.

A continuación, se ha considerado a las siguientes bases teóricas:

Según Andreu, (2000). Indica que los juegos son atractivos y motivador, atrae la atención de los estudiantes hacia el tema, ya sea un idioma profesional, un idioma extranjero o cualquier otra cosa.

Según Piedra, (2018). La palabra Lúdico se deriva de la etimología común del nombre latino Ludus (que significa "juego" entre muchos otros significados). Se refiere a todo lo relacionado con la diversión, el entretenimiento, el espectáculo. (Díaz, 2008). Aunque el juego está asociado con la recreación física, diversión, el placer, reducir las actividades lúdicas relacionada a la actividad de juego, sería inadecuado

Según Guzmán y Zambrano (2017). Las actividades lúdicas son métodos muy importantes para aplicar en el aprendizaje porque se encuentra que sin estas actividades el rendimiento académico de los estudiantes es muy bajo ya que el juego es muy importante en la vida de todas las personas porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas significativas.

Según Honey, Mumford, (1986) Realizaron los análisis teóricos y cuestionarios de Daniel Kolb (1984) para aplicar el enfoque de aprendizaje en la formación de un grupo de directivos del Reino Unido. Su preocupación es por qué dos personas usan el mismo texto en la misma situación, una aprende y la otra no. La respuesta que obtienen es que las personas reaccionan de manera diferente y, por lo tanto, tienen diferentes formas de aprender y absorber el conocimiento. En definitiva, el aprendizaje de cada persona tiene diferentes reacciones y comportamientos a la hora de aprender.

Aucouturier (2004). Indica que la psicomotricidad es un estímulo para comprender lo que el niño muestra y entiende sobre sí mismo a través del

movimiento, una invitación a dar sentido a su comportamiento.

Según Agudelo, Pulgarín y Tabares, (2017). Define que la estimulación sensorial, son acciones que permiten construir la capacidad de aprender, comprender el mundo que nos rodea, a través del uso de nuestros sentidos y la manipulación de diversas estructuras, donde se potencian al máximo las habilidades de los dedos, manos, brazos y cuerpo.

Según Muria, (1994). Define la estrategia cognitiva como un conjunto de actividades físicas (conducta, actividad) y/o mentales (pensamiento, cognitiva) realizadas con un propósito específico, como mejorar el aprendizaje, tratar de resolver un problema o dar facilidad de la asimilación de información. información.

Actividades Sociales/ recreativos

Según los autores Moreno, Vital y Robles, (2019). Señalan que los juegos sociales/entretenimiento desarrollan las habilidades sociales de los niños a través de juegos que las reproducen, en cuanto a las Se necesitan habilidades sociales para resolver conflictos, saber comportarse, comportarse mejor con otros niños y ser emocionalmente estable.

Según Chóliz, (2005), Indica que la parte afectiva facilita la interacción social y que se presta para entender nuestro comportamiento en la sociedad

Los educadores están repensando la forma en que enseñan a los niños pequeños a explotar su gran potencial. El juego es una manera y muy importante para adquirir los conocimientos y habilidades necesarias. Porque por ello, la jugabilidad y el entorno fomenta a la exploración, juego, y el aprendizaje práctico forman la base del programa educativo preescolar eficaz. En la figura 3 se explica que, por jugar y aprender, es favorable para los niños.

Figura 3.

Importancia de los juegos en los niños



Nota. Extraído de : <https://acortar.link/Vzvoe>

Para Piaget, las diversas formas de juego que tienen lugar en el desarrollo de un niño son una consecuencia directa de los cambios que experimenta la estructura intelectual del niño. Según (Linaza, 1991). Los tipos de juegos corresponden a una serie de actividades. Sin embargo, se considera un dote infantil, el juego es muy importante, debido a que contribuye a la formación y avances con respecto a la creación de organización mentales. Según Piaget e Inhelder (2007) indican un grupo de cuatro tipos de juegos: juegos de construcción, juegos de reglas, juegos de ejercicios y juegos simbólicos.

El conjunto de reglas surge desde los cuatro hasta los siete años, dependiendo en gran medida como se inicia es aspecto social del niño. Comienzan como un

conjunto de reglas simples directamente relacionadas con la acción y terminan, alrededor de los 12 años, como un conjunto complejo de reglas, independiente de la acción y que incluye la lógica inductiva y deductiva, formulando hipótesis y empleando estrategias. frecuentemente (Montañés, 2003).

Los constructores no son un paso adicional en la secuencia evolutiva. En cambio, marcan un sitio intermedio que une diferentes tipos de juego y comportamiento adaptativo Montañés et al. (2000). Este tipo de juego aparece cerca de los primeros años y se encuentra presente en todas las etapas del avance del niño. Estos juegos son importantes para obtener el desarrollo integral del niño en su educación, por lo que permiten el desarrollo la coordinación ojo-mano, el movimiento fino y la capacidad de análisis y comunicación, reciben fórmula sintética; fomenta la creatividad e imaginación, mejorar la suficiencia de atención y concentración; estimula el ingenio, la asimilación de ideas; práctica habilidades de razonamiento lógico.

Según Núñez, Hernández, Rojas(2002). Indica que el desarrollo emocional implica un desarrollo mediante el cual el niño logra conductas y construye creencias, normas, actitudes y valores; representa el entorno familiar y cultural en el que emerge; con el fin de establecer relaciones armoniosas consigo mismo, con los demás y con su entorno

El desarrollo cognitivo, según Piaget (1976). No es el resultado solo de la maduración del organismo ni de la influencia del entorno, sino la interacción de los dos.

Según Puyuelo (2005) “La adquisición del lenguaje hablado se concibe como el progreso de la capacidad de comunicarse verbalmente y con el lenguaje a través de la conversación en una situación dada y relacionada con un determinado contexto y espacio en el que se desenvuelve el niño”

Según Mateo, Sáez (2010). Se refiere al desarrollo físico como los cambios corporales que experimenta el ser humano, especialmente en peso y altura, y en los que están implicados el desarrollo cerebral, como ya se ha indicado, el desarrollo óseo y muscular.

Los actores educativos son todas las personas involucradas en la educación que comparten un trabajo en común para lograr el aprendizaje y la formación de los estudiantes. Estos se denominan agentes pedagógicos, son instituciones

educativas donde se encuentran los docentes, quienes guían a los estudiantes en todo el proceso de aprendizaje; estudiantes, auxiliares y en última instancia padres de familia, quienes apoyan y ayudan a su hijo en este proceso.

Según Espíritu, (2022). Indica que la inclusión de actividades lúdicas en el escenario de enseñanza-aprendizaje no es nueva, principalmente en la educación infantil, como lo demuestran los planteamientos teóricos de Piaget y Vygotsky. La lúdica es un recurso Los recursos permiten a docentes y alumnos trabajar, practicar , y reflejan la naturaleza humana y sus imperfecciones. Por lo tanto, se ocupa de acciones de diálogo, abriendo espacio para un nuevo pensamiento creativo, y ofrece oportunidades para la formación de una percepción crítica, y amplía horizontes a través de la reflexión y el compromiso con la realidad. A partir de ahí, el individuo se convierte en un agente activo, transformador, que cuestiona la estructura del entorno en el que vive e incita a acciones de cambio; se relaciona con la práctica de la mente creativa (Silva, et., 2015).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo básica y con enfoque cualitativo.

Diseño de investigación

Es un diseño fenomenológico hermenéutica porque se centra en las percepciones de los padres de familia, sobre la activación temprana en los niños de tres años, para explorar los elementos clave del análisis de contenido para el triángulo de similitud. Como han señalado Duque y Aristizábal (2019), este concepto hace hincapié en comprender el significado que las personas aportan a sus experiencias. Tiene un grado de análisis fenomenológico interpretativo porque a través de la investigación realizada en la apreciación que las familias tienen un proceso de preexcitación en los niños de inicial, se realizará en ese sentido de dicho contenido en la actualidad.

Según Guerrero, (2016). Indica que este estudio analiza los fundamentos de la investigación cualitativa, sus enfoques, la planificación y las herramientas necesarias para llevar a cabo una investigación adecuada. El estudio es cualitativo con un enfoque fundamentalista, pues se enfoca en la comprensión completa de un fenómeno mediante la comprensión de sus elementos esenciales, se desea encontrar la relación de las actividades lúdicas y los estilos de aprendizaje en los niños de la Institución educativa inicial Corazón de Dios, Ate. Lima, y mediante la entrevista se recopiló la información, asimismo se considera el método hermenéutico como herramienta metodológica para entender el proceso de la comunicación.

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

En la siguiente tabla se indica las categorías y subcategorías de la investigación.

Tabla 1.*Categorías y Subcategorías*

CATEGORIA	SUBCATEGORIAS	INDICE
Actividades Lúdicas	Tipos de juegos	Juegos simbólicos Juegos de construcción Juego de regla
	Desarrollo del aprendizaje	Desarrollo Cognitivo Desarrollo Socioemocional Desarrollo del lenguaje Desarrollo Físico
	Actores educativos	Docentes, padres de familia

Nota. Elaboración propia Fuente propia

Tabla 2.*Índice*

DESCRIPCIÓN	PREGUNTAS
Juegos simbólicos	P1
Juegos de construcción	P2
Juego de regla	P3
Desarrollo cognitivo	P4, P5
Desarrollo del lenguaje	P7
Desarrollo socioemocional	P8, P6
Desarrollo físico	P9
Docentes, padres de familia	P10

Nota. Elaboración propia Fuente propia

Se muestra en la Tabla 2, la descripción del grupo de índice, relacionado con todas las preguntas correspondientes, el índice juego simbólicos está relacionado a la pregunta N°1, el índice juego de construcción está relacionado a la corresponde a la pregunta N°2, el índice juego de regla está relacionado a la pregunta N°3, el índice desarrollo cognitivo está relacionada a la pregunta N°4 y N°5, el índice desarrollo del lenguaje está relacionado a la pregunta N°7, el índice desarrollo socioemocional está relacionado a la pregunta N°8 y N°6, el índice desarrollo físico está relacionado a la pregunta N°9 y el índice docentes, padres de familia está relacionado a la pregunta N°10.

Tabla 3.

Matriz de categorización, categoría y subcategorías

CATEGORIA	SUBCATEGORÍAS	INDICE	OBJETIVOS	GUÍA DE PREGUNTAS
			Analizar y explicar la percepción familiar sobre las actividades lúdicas en los niños de la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios Ate - Lima, 2022.	
	Tipos de juegos	Juegos simbólicos Juegos de construcción Juego de regla	Analizar y explicar la percepción familiar sobre las actividades lúdicas y los tipos de juegos en la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate – Lima, 2022.	¿Su niño manifiesta una actitud positiva a los juegos simbólicos? Explique ¿Ud. observa que su niño juega con materiales de su entorno (bloques lógicos, maderitas, vasos armando torres)? Explique ¿Su niño juega a la gallinita ciega o carrera de costales? Explique
Actividades lúdicas	Desarrollo de aprendizaje	Desarrollo cognitivo Desarrollo del lenguaje Desarrollo socioemocional Desarrollo físico	Analizar y explicar la percepción familiar sobre las actividades lúdicas y el desarrollo de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate – Lima, 2022.	¿Su niño sabe distinguir los colores? Explique. ¿Su niño sabe pintar? Explique ¿Ud. ha notado que su niño es sensible a la tristeza de las personas de su entorno? Explique ¿Ud. ha notado que su niño ha mejorado su lenguaje? Explique ¿Ud. ha notado que su niño manifiesta sus emociones, como llorar, reír, en su entorno social? Explique ¿Ud. ha notado que su niño realiza actividades físicas como correr, saltar, trepar. Explique

Actores educativos	Docentes, Auxiliares Familiares	Analizar y explicar la percepción familiar sobre las actividades lúdicas y los actores educativos en la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate – Lima, 2022.	¿Cómo los padres de familia perciben el desarrollo del aprendizaje mediante las actividades lúdicas?. Explique.
--------------------	---------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nota. Elaboración propia

3.3. Escenarios de estudios

Señala al lugar donde se realizó la investigación, para el presente proyecto se eligió como unidad de estudio a la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate, Lima, 2022.

3.4. Participantes

Para la presente investigación se consideró a diez padres de familia y cinco docentes, los participantes de esta entrevista corresponden a la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate, Lima, 2022.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Morgan, (1998). Indica que es una técnica de investigación, y se utiliza en la discusión grupal para generar conocimiento sobre la información y experiencias de los participantes. La técnica que se empleo es la entrevista en profundidad y el instrumento la guía de entrevista

En la tabla 4, se muestra la categoría, la técnica y el instrumento que se van a utilizar en el presente proyecto de investigación

Tabla 4.

Correspondencia entre categorías.

Categoría	Técnicas	Instrumentos
Actividades lúdicas	Entrevistas	Guía de entrevistas

Nota. Elaboración propia

3.6. Procedimientos

La definición del problema es muy importante definir claramente el problema, tema o propósito de la investigación, la cual se inicia con una reunión los entrevistados para recopilar la información. Es importante reconocer qué tipo de información es importante para dar solución al problema. La claridad del tema guía la acción y ayudará a tomar decisiones sobre cómo se debe planear la investigación. Se realizó la entrevista de una manera presencial, mediante una guía de preguntas, para recopilar las informaciones relacionadas a las actividades lúdicas luego se procedió a su análisis de esta manera la obtención de información de gran relevancia en cada categoría y subcategoría estudiada permite codificar y

triangular los datos del fenómeno en estudio.

3.7. Rigor científico

Según Erazo (2011), Indica que el rigor científico debe ser una guía para la investigación cualitativa. Primero, se indica la discusión contemporánea, incluyendo la finalidad de diferentes autores. Se procede a desarrollar el análisis de las distintas posturas teniendo en cuenta su alejamiento de la investigación cuantitativa tradicional y la etapa del proceso de investigación a la que pertenecen.

Confiabilidad

Este criterio se logra a través de un análisis minucioso de la información brindada por participantes en el fenómeno estudiado, obteniendo la saturación total de la entrevista con los padres de familia.

Transferibilidad

Este criterio se cumplió debido al proceso y método detallada y realizada en este trabajo puede servir de referencia para investigaciones aplicados en otros entornos, dando la facilidad para las siguientes investigaciones

Dependencia o consistencia lógica.

Este criterio se logró mediante lo expuesto en las evidencias y relacionando a la metodología que se presenta en la investigación, se llegó a realizar el análisis respectivo en la representación adecuada mediante una triangulación de datos según la imagen. Finalmente, se discute el impacto de todo lo anterior en la investigación educativa.

3.8. Método de análisis de datos

Se recopiló la información a través el método de análisis de contenido, en el que se editó la parte más importante de los encuestados sin excluir ninguna parte de su respuesta, separaron solo palabras. sin importancia para el estudio y para la legibilidad y comparación con otros entrevistados a fin de elaborar un resultado final. conclusión sobre su base.

3.9. Aspectos éticos

Según Acevedo, (2002). Indica que los aspectos éticos en una investigación científica muestran varios códigos, declaraciones y reglamentos que se han promulgado en todo el mundo para proteger a las personas durante la experimentación científica. En la presente de investigación se van a colocar

las iniciales de todos los entrevistados para mantener en el anonimato de todas las personas que han participado en la investigación.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

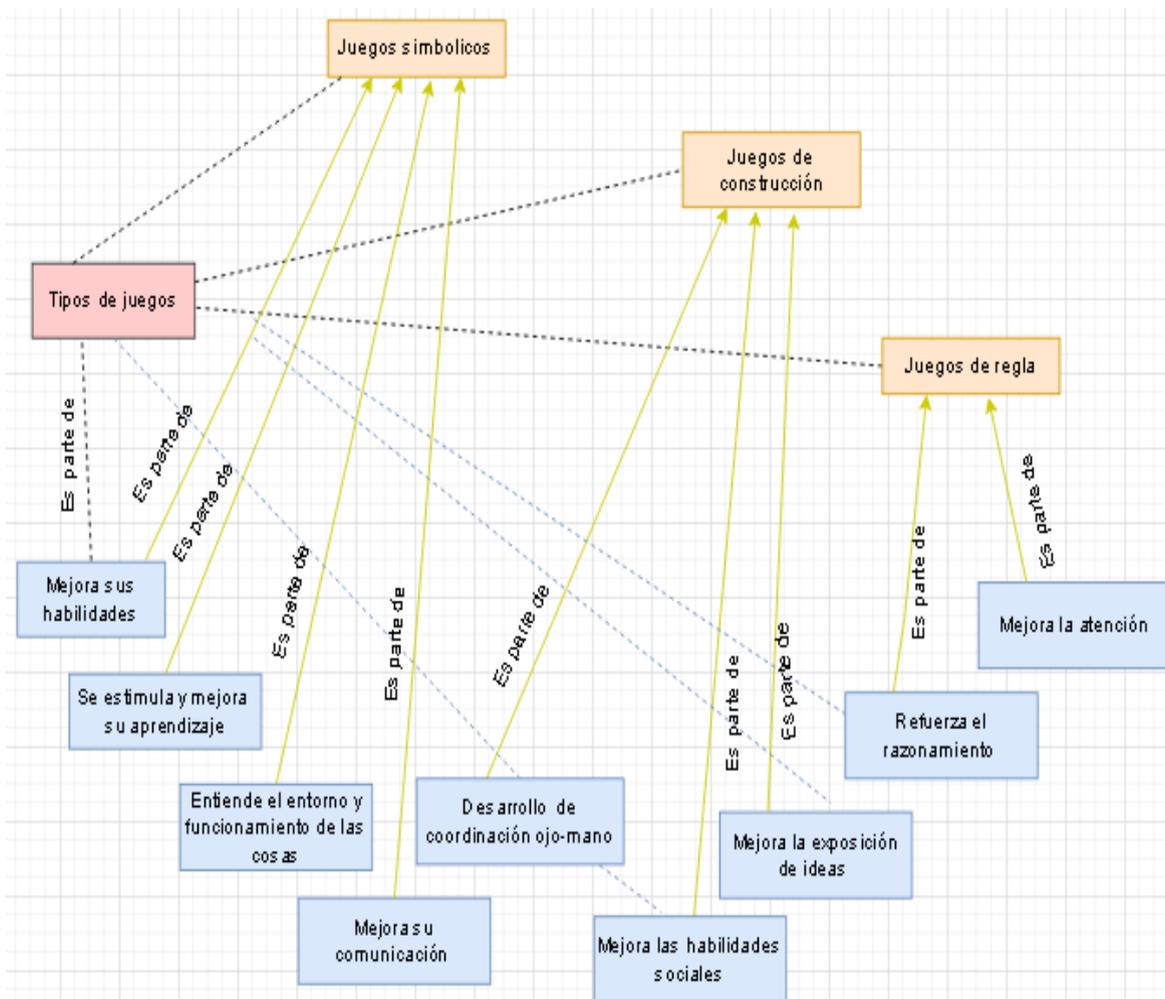
4.1 Resultados

En la figura 4, se detalla los resultados a través de redes semánticas, recogidas de entrevistas a madres teniendo en cuenta cada tipo de estudio. Se entrevistó a los padres de familia docentes y expertos, respecto a las áreas de desarrollo de las categorías, se encontró que, en orden secuencial de nivel de raíz y densidad: (1) Mejora sus habilidades creativas, (2) Se estimula y mejora su aprendizaje, (3) Entiende el entorno y funcionamiento de las cosas, (4) Mejora su comunicación, (5) Desarrollo de coordinación ojo -mano, (6) Mejoras las habilidades sociales, (7) Mejora la exposición de ideas, (8) Refuerzo el razonamiento, (9) Mejora la atención.

Se explica que los niños son expertos en diversos tipos de juegos, es una práctica muy natural y que se desprende con bastante voluntad, se ha notado que se incorporan fácilmente a la rutina diaria en grupo, con la familia. Son oportunidades para mejorar el crecimiento a través de actividades sencillas y divertidas que se pueden realizar en la institución educativa, en casa, con elementos comunes y fácil de obtener en todos los hogares. Podemos decir que permite buscar actividades de juego adecuadas en función de la edad, la duración y el material de juego. Con esto logramos que mejoren sus habilidades, mejorar la comunicación, entiende el entorno y funcionamiento de las cosas, mejora la exposición de sus ideas, desarrolla la coordinación de ojo-mano, mejora la atención, entre otros logros, según se muestra en la imagen anterior.

Figura 4.

Red de resultados subcategorías Tipos de juegos



Nota. Elaboración propia

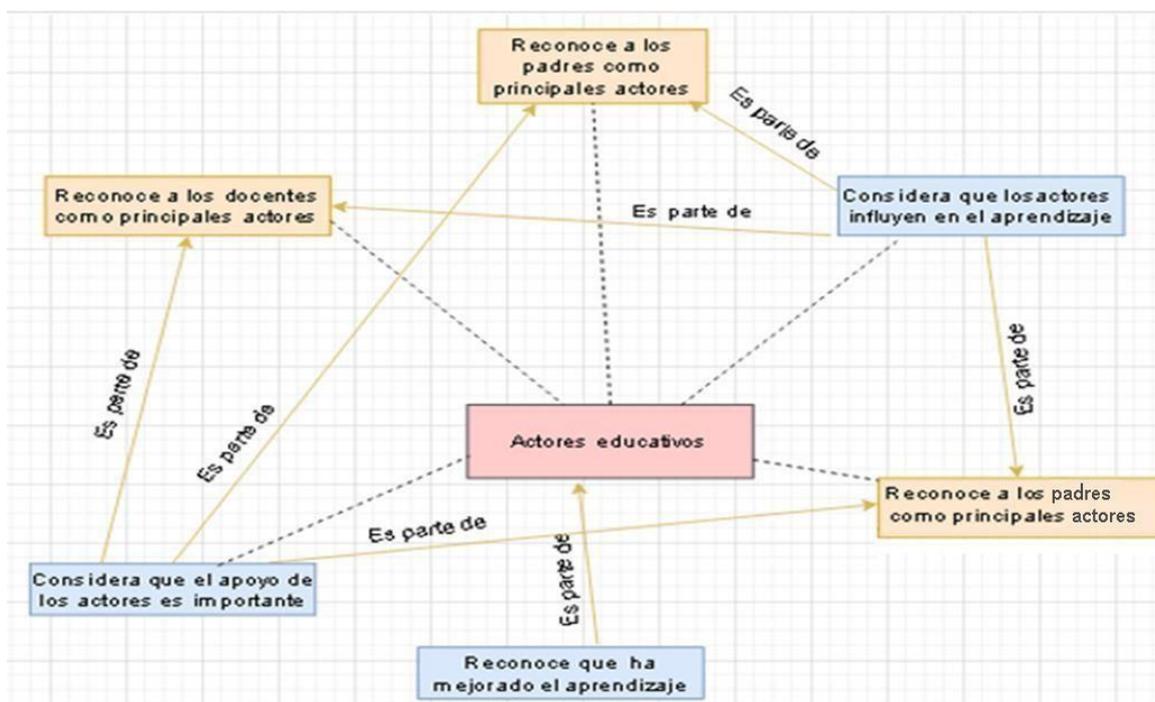
En la figura 5, se muestra las entrevistas realizadas a los docentes, asistentes y padres de familia respecto a las áreas de desarrollo de las categorías, se encontró que, en orden secuencial de nivel de raíz y densidad: (1) Aumenta la creatividad imaginación e inteligencia, (2) Mejora su comunicación, (3) Evita la ansiedad y el estrés, (4) Aprende sobre su mundo y desarrolla su motricidad, (5) Explora la realidad y la estimula, (6) Refuerza el razonamiento, (7) Mejora la atención.

Se explica que mediante el desarrollo de aprendizaje de los niños ha logrado muchos beneficios en la parte cognitiva, socioemocional, el desarrollo del lenguaje, desarrollo físico lo cual ha permitido mejorar sus emociones, explora la realidad y la estimula, evita la ansiedad y el estrés, mejora su comunicación, aprende sobre su mundo y desarrolla su motricidad, entre otros logros, según se muestra en la

cuenta el lado emocional del alumno. Asimismo, nos detendremos en las implicaciones pedagógicas de las estrategias didácticas y su diseño.

Figura 6.

Red de resultados de la subcategoría Actores educativos



Nota. Elaboración propia

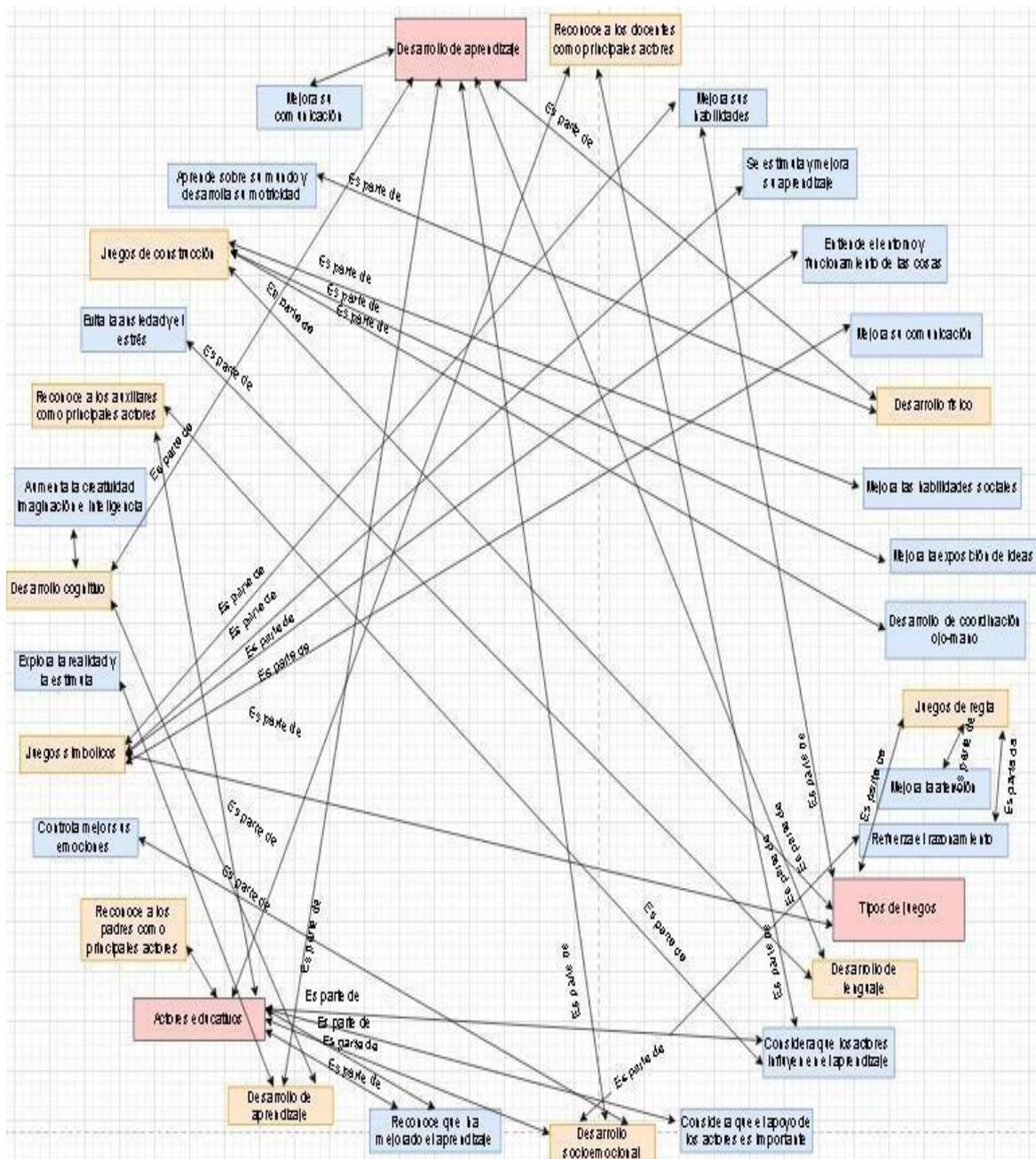
En la figura 7. Se presenta la relación y en ordenamiento de los siguientes: (1) Mejora sus habilidades creativas, (2) Se estimula y mejora su aprendizaje, (3) Entiende el entorno y funcionamiento de las cosas, (4) Mejora su comunicación, (5) Desarrollo de coordinación ojo -mano, (6) Mejoras las habilidades sociales, (7) Mejora la exposición de ideas, (8) Refuerzo el razonamiento, (9) Mejora la atención, (10) Aumenta la creatividad imaginación e inteligencia, (12) Mejora su comunicación, (13) Evita la ansiedad y el estrés, (14) Aprende sobre su mundo y desarrolla su motricidad, (15) Explora la realidad y la estimula, (16) Refuerza el razonamiento, (17) Reconocimiento de los docentes como actores principales., (18) Reconoce a los padres como los principales actores, (19) Reconoce a los auxiliares como principales actores, (20) Considera que los actores influyen en el aprendizaje (21) Reconoce que mejorado el aprendizaje, (23) Considera que el apoyo de los actores es importante.

Las actividades lúdicas en el aprendizaje, es una fuente de enriquecimiento

basado en actividades muy importantes para la educación en los niños pequeños. Se trata de una actividad fundamentalmente creativa en la que confluyen la diversión, la enseñanza, el aprendizaje, el trabajo y el quehacer. Considerar el desarrollo de juegos en los campos y permite el trabajo en equipo, facilitar la interacción entre pares y la generación de aprendizaje

Figura 7.

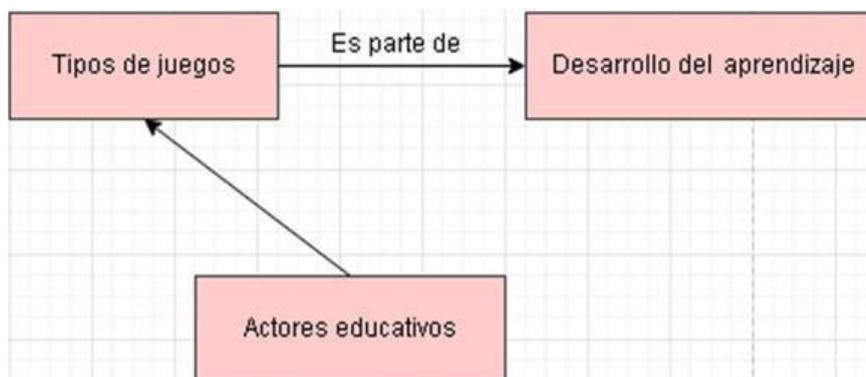
Red de resultados de las tres subcategorías.



Nota. Elaboración propia

Figura 8.

Relación de categorías.



Nota. Elaboración propia

En la figura anterior se visualiza la relación de las tres categorías que forman parte de desarrollo de aprendizaje ejercidos por los actores educativos. Así mismo la categoría actores educativos, con la categoría de tipos de juegos, donde esta última es parte de la categoría desarrollo de aprendizaje. Es importante entender esta figura, muchas veces existe el desconocimiento de la responsabilidad de ciertos actores educativos para asumir el reto y llegar a la calidad de la educación, por ellos es importante, la conexión entre las categorías, los actores educativos dependerá del tipo de rol que desempeñen en las instituciones educativas; es el director quien tiene la mejor comprensión en términos del proceso para lograr la calidad de la educación; los auxiliares, como apoyo para lograr los resultados; y docentes, como actores principales que mediante los estilos de aprendizaje puedan lograr el progreso, avance integral de los niños de la institución.

Figura 9.

Categoría: Tipos de juegos



Nota. Elaboración propia

En el gráfico anterior, se muestra un grupo de palabras obtenidas mediante un análisis relacionado a la categoría tipos de juegos, para este caso se utilizó la herramienta wordart, para elaborar la nube de palabras o lluvia de palabras, donde se han recopilado una lista de palabras, donde se muestra las palabras de mayor interés inflexivo, además ayuda a elaborar conceptos que son relacionados con la presente investigación.

Figura 11.

Subcategoría Actores educativos



Fuente: Elaboración propia

En la Figura N° 11, se muestra un grupo de palabras encontradas mediante un análisis relacionado a la categoría Actores educativos, se utilizó la herramienta wordart para elaborar la nube de palabras, se resaltan las palabras de mayor interés inflexivo, además ayuda a elaborar conceptos.

Tabla 5.*Análisis de distribución de entrevistas.*

Categoría	Subcategorías	Totales		
		Absoluto	Porcentaje	Porcentaje relativo
Actividades lúdicas	Tipos de juegos	3	100 %	30 %
	Desarrollo de aprendizaje	6	100 %	60 %
	Actores educativos	1	100%	10 %

Nota. Elaboración propia

En tabla anterior se muestra el análisis de distribución de la entrevista, donde se indica que el mayor porcentaje corresponde a la categoría Desarrollo de aprendizaje con un 50 %, donde expresa la importante que es para los niños ya que logran mejorar y favorecieron el desarrollo integral

4.2. Análisis de entrevistas

4.2.1. Discusión

Se identifico que en el desarrollo del aprendizaje en los niños de la I.E.I Corazón de Dios, Ate, Lima. Corresponde a sus capacidades y formación educativa tienen un aprendizaje donde aprovechan las diferentes oportunidades dentro de las alternativas actividades lúdicas que abarcan muchos componentes para afianzar el desarrollo en cada etapa de su aprendizaje. Asimismo, relacionar con las categorías y métodos que son de apoyo y guía para los niños en el avance de varias actividades que involucran las manualidades, juegos, estrategias de desarrollo, bailes, actuación etc., y sean el complemento en la etapa de enseñanza, ya que la actividad lúdica corresponde a un mecanismo que está vinculado con la mejora del niño y que permiten recrear de sí mismo, además aprovechar el complemento social como un entorno educativo. Desde temprana edad, el niño comienza a desarrollar sus aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales, los cuales surgen de manera natural, física y mentalmente, para que los niños puedan estar sanos e integrarse con otros niños.

V. CONCLUSIONES

Primero

Se concluye que los juegos son muy importantes, en la etapa de aprendizaje de los niños y niñas, se realiza de manera, natural, divertido y espontáneo, brindando una amplia gama de actividades divertidas, generando entusiasmo y ganas de aprender, es muy elemental incluirlo como factor motivador en el aprendizaje.

Segunda

Mediante los tipos de juegos ayudan a estimular en el desarrollo del aprendizaje de los niños en la etapa pre escolar, están continuamente activos debido a la diversidad de juegos donde se practica de una manera espontánea y divertida, también ayudan a explorar y socializar en grupo.

Tercero

Se evidenció que el Desarrollo de aprendizaje es causado por los juegos, donde los docentes son guías y aportando de gran ayuda en el proceso de enseñanza, así mismo experimentan y perciben situaciones que les brindan estímulos para mejorar el conocimiento, a través de los sentidos, mejorando sus habilidades cognitivas que les ayuden a lidiar con futuros conflictos, así como a comprender situaciones futuras. Es importante desarrollar estas habilidades desde el conocimiento, pero también desde la creatividad y la imaginación.

Cuarto

Los actores educativos, son clave para fomentar el desarrollo de los niños, logrando una serie de tareas lúdicas para llegar al objetivo, lo cual resulta beneficioso y enriquecedor, notando un avance en su aprendizaje y demostrando diferentes habilidades, donde expresan mejor sus sentimientos, emociones y diferentes puntos de vista.

VI. RECOMENDACIONES

Primero

La enseñanza de las actividades lúdicas debe darse de acuerdo con el interés del niño para ser estimulado, con el fin de facilitar el correcto desarrollo de cada aspecto que trata cada área en particular.

Segundo

Incluir estrategias de educación continua, relacionadas en el progreso de los sentidos en los niños, desde temprana edad, además de la manera más natural fijar y evaluar el progreso de las mismas.

Tercero

Establecer valoraciones que incluyan actividades divertidas relacionadas con los niños que están aprendiendo, así como incluir en sus planes diarios un momento específico en el que entre en juego su creatividad y gran imaginación

Cuarto

Evaluar cómo se comporta los niños cuando se encuentra en grupo y cuando están solos, para explicar y analizar las fortalezas en cada una de estas áreas y las debilidades que deben abordarse.

Quinto

Se recomienda en casa, que los padres deben estar presente como un apoyo constante para evaluar desarrollo de los niños en, la parte emocional es un factor importante para que el niño se sientan seguro de sí mismo, también en las relaciones con los demás donde pueda compartir y desarrollarse sin ningún problema.

REFERENCIAS

- Andreu, M. D., & García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In I Conferencia Internacional de Español para fines específicos (pp. 121-125).
- Acevedo Pérez, I. (2002). *Aspectos éticos en la investigación científica. Ciencia y enfermería*, 8(1), 15-18.
- Agudelo, L., Pulgarín, L. A., & Tabares, C. (2017). *La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia*. *Revista Fuentes*, 73-83. Recuperado el 16 de Diciembre de 2020
- Benavides Saca, J. N. (2018). Material didáctico para el desarrollo sensoperceptivo en los niños y niñas del nivel inicial ii en la unidad educativa "Luis cordero" (Master's thesis).
- Bravo-Cedeño, G. D. R., Loo-Rivadeneira, M. R., & Saldarriaga-Zambrano, P. J. (2017). Las bases psicológicas para el desarrollo del aprendizaje autónomo. *Dominio de las Ciencias*, 3(1), 32-45.
- CABANILLA ARÁMBULO, Y. D., & ZALDUMBIDE BAYAS, A. N. (2019). *Estilos de aprendizaje en niños, niñas en la Fundación Nurtac en el sector sur de Guayaquil* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil Facultad de Ciencias Psicológicas).
- Caiza, A. P. A., Romero, G. D. L. Á. U., Vasconez, L. A. C., & Barragán, M. F. C. (2018). *Estilos de aprendizaje y las habilidades metacognitivas infantiles*. *Revista Boletín Redipe*, 7(7), 166-174.
- Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.
- Chóliz, M. (2005). *El proceso emocional*. Universidad de Valencia (España). Obtenido de <https://www.uv.es/choliz/Proceso%20emocional.pdf>
- Esteves Fajardo, Z. I., Avilés Pazmiño, M. I., & Matamoros Dávalos, Á. A. (2018). *La estimulación temprana como factor fundamental en el desarrollo infantil*. [33] *Espirales*, 2(14), 25-37. <http://revistaespirales.com/index.php/es/article/view/229/178>

- Flores Jaime, R. (2020). *Influencia de los estilos de aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes de inglés en el centro de idiomas de la Universidad de San Martín de Porres-2019*. Universidad de San Martín de Porres-2019.
- Gutiérrez Tapias, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y " aprender a aprender". *Tendencias pedagógicas*.
- García, J. A. y Delval, J. (Coords.) (2010). *Psicología del Desarrollo I*. Madrid: Abad, J. y Ruiz de Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó.
- Huanca-Arohuanca, J. W., Cruz, J. Y., Casa, M. D., & Vargas, K. R. (2020). *Estrés habitual infantil y estilos de aprendizaje en niños de Educación Primaria de Puno-Perú*. *Revista Helios*, 4(2), 371-387.
- Linaza, J. L. (1991). *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra Longman.
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Moreno-Hernández, M. E., Vital, J. P. J., & Robles, A. L. M. Artículo original Recibido: 28/10/2018. Aceptado en forma revisada: 19/11/2018 *La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del CDI de la Fundación Granitos de Paz*.
- M. (2018), *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de segundo grado de secundaria, Área de Lengua Extranjera – Inglés. Institución Educativa San Pedro, Distrito de Chimbote – Ancash*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima-Perú)
- (Muria,1994).*La enseñanza de las estrategias de aprendizaje y las habilidades metacognitivas*.*Perfiles Educativos*, Julio-septiembre, numero 65, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.C
- Montañés, J. (Coord.) (2003). *Aprender y jugar: actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Montañés, J. et al. (2000). *El juego en el medio escolar. Ensayos: Revista dela Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235-260. PUYUELO, M. Manual del desarrollo y alteraciones del lenguaje, Ediciones Masson,

2005

- Mateo, C. M., & Sáez, S. C. (2010). *Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil*. Tolosa, San Sebastián.
- Moreno, M., Vital, J., & Robles, A. (2019). *La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del CDI de la Fundación Granitos de Paz*.
- Miyasaki, I. E. C., & Figueroa, C. M. S. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 000521-000521.
- Morgan David L. (1998) "*Planning focus groups*" SAGE, Thousand Oaks
- Erazo Jiménez, M. (2011). Rigor científico en las prácticas de investigación cualitativa. *Ciencia, docencia y tecnología*, 42, 107-136.
- Núñez, J. C., Hernández, A. P., & Núñez, P. R. (2002). *El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz*
- Obando, A. M. C., Erazo, D. T. B., & Carrillo, Á. S. V. (2019). Estilos de aprendizaje en escolares indígenas del Gran Mallama. *Revista Unimar*, 37(2), 63-71.
- Paredes, C. A., Verney, C. T., & Tolosa, L. G. (2018). Inteligencias múltiples y estilos de aprendizaje en estudiantes de psicología de un curso en modalidad de educación virtual. *Hamut' ay*, 5(2), 49-63. y cognitivo lingüístico. *Revista educación*, 26(1), 169-182.
- Peña, M. D. V. P. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163.
- Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). *Desarrollo cognitivo*. España: Fomtaine.
- Guzmán, D., y Zambrano, N. (2017). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo lectivo 2016-2017*. (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Rengifo, R. (2018) *Estilos de Aprendizaje y Rendimiento Académico en el área de Matemática del nivel secundario de la Institución Educativa n° 8181, Comas, 2018*. (Tesis para optar el Grado Académico de Magister en Psicología Educativa). Universidad César Vallejo, Lima Perú. Consultado

en: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/21265>

- Solís Bocanegra, M. A. (2019). *Estilos de Aprendizaje y Rendimiento Escolar en el idioma Inglés en Estudiantes de Sexto Grado de un Colegio Particular de Lima Metropolitana*.
- Vera, S. E. P. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578, 3(2), 93-108*
- Vicente Valverde, G. S. (2021). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en el área de Matemática, en la modalidad virtual en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Lince, 2021*.
- Vera, S. E. P. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578, 3(2), 93-108*.
- Velásquez Rodríguez, Y. C. (2021). *Relación entre los estilos de aprendizaje, el desarrollo de la capacidad metacognitiva y el aprendizaje significativo, en los estudiantes de sexto grado de la IE de Lejanías, Meta* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).

ANEXOS

Anexo 1. Guía de entrevista docente

Estimado docente, mediante el presente recurro a Ud. a fin de solicitarle se sirva en responder a las siguientes preguntas

El objetivo de la investigación principal Analizar y explicar la percepción familiar sobre las actividades lúdicas en los niños de la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios Ate - Lima, 2022.

Nombre: Norca Janampa Patilla

✓ **Categoría: Actividades lúdicas, Subcategoría: Tipos de juegos**

1. ¿Cómo sus alumnos han desarrollado sus habilidades creativas mediante los juegos simbólicos? Explique
2. ¿Cómo sus alumnos han desarrollado nuevas conductas mediante los juegos construcción? Explique
3. ¿Cómo sus alumnos entienden los roles de las personas mediante los juegos de regla? Explique
4. ¿Cómo sus alumnos interactúan en los juegos de regla? Explique

✓ **Categoría: Actividades lúdicas, Subcategoría: Desarrollo de aprendizaje**

5. ¿Cómo sus alumnos han desarrollado experiencias de aprendizajes mediante el desarrollo cognitivo? Explique.
6. ¿Cómo sus alumnos expresan y controlan sus emociones mediante el desarrollo socioemocional? Explique.
7. ¿Cómo sus alumnos han mejorado su comunicación mediante el desarrollo del lenguaje? Explique
8. ¿Cómo sus alumnos han mejorado su psicomotricidad mediante actividades que logran el desarrollo físico? Explique
9. ¿Cómo sus alumnos han incrementado su vocabulario mediante el desarrollo del lenguaje? Explique

✓ **Categoría: Actividades lúdicas, Subcategoría: Actores educativos**

10. ¿Cómo los padres de familia perciben el desarrollo del aprendizaje mediante las actividades lúdicas? Explique.

Anexo 2. Guía de entrevista para padres de familia

Estimado docente, mediante el presente recurro a Ud. a fin de solicitarle se sirva en responder a las siguientes preguntas

Definición Juegos simbólicos:

✓ **Categoría: Actividades lúdicas, Subcategoría: Tipos de juego**

1. ¿Ud. observa que su niño representa roles de su entorno? Ejemplo. Jugar a la mamá, papá. Etc. Explique.

2. ¿Ud. observa que su niño juega con materiales de su entorno (bloques lógicos, maderitas, vasos armando torres?). Explique

3. ¿Su niño juega a la gallinita ciega o carrera de costales? Explique

✓ **Categoría: Actividades lúdicas, Subcategoría: Desarrollo del aprendizaje**

4. ¿Su niño sabe distinguir los colores? Explique.

5. ¿Su niño sabe pintar? Explique

6. ¿Ud. ha notado que su niño es sensible a la tristeza de las personas de su entorno? Explique.

7. ¿Ud. ha notado que su niño ha mejorado su lenguaje? Explique

8. ¿Ud. ha notado que su niño manifiesta sus emociones, como llorar, reír, en su entorno social? Explique

9. ¿Ud. ha notado que su niño realiza actividades físicas como correr, saltar, trepar. Explique.

✓ **Categoría: Actividades lúdicas, Subcategoría: Actores educativos**

10. ¿Su niño comenta los juegos realizados por su maestra en clase? Explique.

Anexo 3. Guía de grupo focal para expertos

Estimado docente, mediante el presente recurro a Ud. a fin de solicitarle se sirva en responder a las siguientes preguntas

✓ **Categoría : Actividades lúdicas, Subcategoría: Juegos simbólicos**

1. ¿De qué manera Ud. desarrolla sus habilidades creativas en el proceso del juego simbólico?. Explique
2. ¿De qué manera Ud. motiva nuevas conductas en los juegos de construcción?. Explique
3. ¿De qué manera Ud. orienta los juegos de regla? Explique

✓ **Categoría: Actividades lúdicas, Subcategoría: Juegos de construcción**

4. ¿De qué manera Ud. integra los aprendizajes de los niños en el desarrollo cognitivo? Explique.
5. ¿De qué manera Ud. logra el desarrollo socioemocional en los niños y niñas para expresar y controlar sus emociones? Explique
6. ¿De qué manera Ud. estimula el desarrollo del lenguaje? Explique
7. ¿De qué manera Ud., integra los aprendizajes de los estudiantes en el desarrollo cognitivo? Explique
8. ¿De qué manera Ud., estimula la motricidad en los niños para mejorar su desarrollo físico? Explique
9. ¿De qué manera Ud., interviene en el aprendizaje de los niños? Explique

✓ **Categoría: Actividades lúdicas, Subcategoría: Actores educativos**

10. ¿Cómo percibe Ud. en los padres el desarrollo de aprendizaje de los niños mediante las actividades lúdicas? Explique.

Anexo 4. Autorización de la aplicación del instrumento por la autoridad del CDI

Lima, 17 de Agosto del 2022

Sra. Luz Marita Rivera Ruiz
Directora
Institución Educativa Inicial Corazón de Dios, Ate, Lima.

De mis consideraciones

Quien suscribe, Mag. Norca Janampa Patilla, con Dni. 40814444, estudiante de la Escuela de **Posgrado del Programa Académico de Maestría en Gestión y Calidad Educativa de la Universidad Cesar Vallejo** sede Lima norte, ante lo expuesto solicito a usted la autorización para aplicar el instrumento de mi proyecto de tesis titulado:

Percepción familiar sobre las actividades lúdicas en los niños de la Institución Educativa Inicial Corazón de Dios Ate - Lima, 2022.

Sin otro particular quedo de usted muy agradecida por su atención a mi petición

Atentamente.


Mag. Norca Janampa Patilla
Maestrante


Directora de la I.E.I
Corazón De Dios

Anexo 5. Certificados de validez de la Guía de Entrevista Certificado de validez de la Guía

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: colocar (X) donde corresponda

Claridad	x
Pertinencia	x
Relevancia	x

Apellidos y nombres del juez validador:

Mag. Zoila Mercedes Collantes Inga

DNI: 40335157

Especialidad del validador: Metodólogo / Temático

Pertinencia:

Las preguntas de la guía de entrevista corresponden a los conceptos teóricos, formulados apriorísticamente.

Relevancia:

Las preguntas de la guía de entrevista corresponden específicamente a los conceptos teóricos, formulados apriorísticamente.

Claridad:

Se entiende sin dificultad, todas las preguntas formuladas en la guía de entrevista.

NOTA: Suficiencia; se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para recoger información sobre la categoría y subcategorías

Mg. Zoila Mercedes Collantes Inga
Lima, 21 de agosto 2022

Anexo 6. Certificados de validez de la guía de entrevista certificado de validez de la guía de entrevista semiestructurada

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: colocar (X) donde corresponda

Claridad	x
Pertinencia	x
Relevancia	x

Apellidos y nombres del juez validador:

Mag. Úrsula Rosana Buendía Soto
DNI: 21534224

Especialidad del validador: Metodólogo / Temático

Pertinencia:

Las preguntas de la guía de entrevista corresponden a los conceptos teóricos, formulados apriorísticamente.

Relevancia:

Las preguntas de la guía de entrevista corresponden específicamente a los conceptos teóricos, formulados apriorísticamente.

Claridad:

Se entiende sin dificultad, todas las preguntas formuladas en la guía de entrevista.

NOTA: Suficiencia; se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para recoger información sobre la categoría y subcategorías

Mg. Úrsula Rosana Buendía Soto
Lima, 21 de agosto 2022

Anexo 7. Certificados de validez de la Guía de Entrevista Certificado de validez de la Guía de entrevista semiestructurada

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: colocar (X) donde corresponda

Claridad	x
Pertinencia	x
Relevancia	x

Apellidos y nombres del juez validador:

Mag. Martínez Córdova Celia Edith

DNI: 41513339

Especialidad del validador: Metodólogo / Temático

Pertinencia:

Las preguntas de la guía de entrevista corresponden a los conceptos teóricos, formulados apriorísticamente.

Relevancia:

Las preguntas de la guía de entrevista corresponden específicamente a los conceptos teóricos, formulados apriorísticamente.

Claridad:

Se entiende sin dificultad, todas las preguntas formuladas en la guía de entrevista.

NOTA: Suficiencia; se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para recoger información sobre la categoría y subcategorías

Mg. Martínez Córdova Celia Edith
Lima, 21 de agosto 2022

Anexo 8. Análisis de datos – participante 1

Categoría	Participante	Relatos	Subcategoría	Interpretación
Actividades lúdicas	1	<i>Pregunta 1. He notado que mi niño le gusta dramatizar los sonidos de sus animales preferidos.</i>	Tipos de juegos	<i>El niño relaciona las características de los animales de su preferencia, de esta manera se logra el desarrollo del pensamiento creativo.</i>
		<i>Pregunta 2. Si le llama la atención los juegos de bloque lógicos, mi niño le armar torres, carritos, animales, y lo hace con bastante facilidad</i>		<i>El niño tiene habilidad para construir juegos de su agrado usando los materiales asignados en la Institución educativa, de esta manera interactúa con los juegos de construcción.</i>
		<i>Pregunta 3. Si juega y disfruta con sus amigos, le gusta correr, saltar, dar vueltas y practica otros juegos similares</i>		<i>El niño demuestra interés en los juegos interactivos, respetando las reglas establecidas, de esta manera logra socializar con sus compañeros y familiares.</i>
		<i>Pregunta 4. Sabe distinguir los colores básicos, y sus combinaciones y los utiliza a menudo.</i>		<i>El niño empezó a distinguir colores por medio de la practica realizada en clase utilizando las hojas de aplicación, de esta manera se logra el desarrollo cognitivo, donde el niños distingue y combina de una manera creativa.</i>
		<i>Pregunta 5. Si sabe pintar. Cuando quiere algo mi niño y no sabe expresarlo él lo representa mediante un dibujo, también le dibujar a sus animales preferidos y a su familia</i>		<i>El niño aprendió a pintar diversos dibujos de su agrado y satisfacción, donde refuerza su autoestima y aumenta su capacidad de concentración y expresión, de esta manera se logra el desarrollo cognitivo</i>
		<i>Pregunta 6. Si he notado que se pone triste, cuando se cae un compañero o llora, y demuestra su sensibilidad hacia los demás</i>		<i>El niño genera empatía, compasión a los sentimientos de sus compañeros de esta manera logra el desarrollo socioemocional</i>
		<i>Pregunta 7. Si ha mejorado su lenguaje y tiene más amigos con quien conversar y jugar</i>		<i>El niño adquiere la capacidad de entender, experimentar, expresar sus emociones y forma vínculos de amistad con sus compañeros de su entorno, de esta manera el niño logra el desarrollo del lenguaje</i>
		<i>Pregunta 8 Si mi niño es una persona que demuestra sus emociones, cuando esta triste, alegre y amargo</i>		<i>El niño expresar sus emociones, mediante su estado de ánimo, de esta manera construye su identidad autoestima y se seguridad y confianza en sí mismo, el niño logra el desarrollo socioemocional</i>
		<i>Pregunta 9 Si cuando salimos a pasear o vamos al parque mi niño corre, salta y está más activo</i>		<i>El niño aprendió a realizar diversas actividades, correr, saltar, jugar con otros niños donde se divierten y se sienten motivados cuando realizan actividades físicas, de esta manera mejora el desarrollo físico</i>
		<i>Pregunta 10 Si, todo lo que aprende en el jardín lo cuenta en casa y mas aun cuando es algo novedoso para el</i>		<i>El niño comenta todo lo aprendido en la Institución educativa, logrando el desarrollo de habilidades sociales, interactivas, para pensar, aprender y divertirse en clase. De esta manera los padres perciben de manera positiva, sobre las actividades lúdicas realizadas en la Institución, donde se logra el desarrollo del aprendizaje.</i>

Anexo 9. Análisis de datos – participantes 2.

Categoría	Participante	Relatos	Subcategoría	Interpretación
Actividades lúdicas	1	<i>Pregunta 1. He notado que mi niño le gusta imitar a personajes que le agrada como por ejemplo al policía al bombero</i>	Tipos de juegos	<i>El niño relaciona las características de los personajes de su agrado</i>
		<i>Pregunta 2. Si le gusta armar trencitos y se imagina hacer una pista de carrera de carros</i>		<i>El niño tiene capacidad de interactuar y realizar nuevos juegos utilizando su creatividad</i>
		<i>Pregunta 3. Si es muy sociable con los niños de su entorno</i>		<i>El niño socializa con sus entorno y es parte de su desarrollo compartiendo nuevas vivencias</i>
		<i>Pregunta 4. Sabe identificar los colores básicos como el rojo amarillo y verde</i>		<i>El niño saber diferenciar los colores mediante los dibujos que se han realizado en clase</i>
		<i>Pregunta 5. Si. Le gusta pintar y es muy imaginativo y expresivo</i>		<i>El niño es muy observador mediante las herramientas prestadas en clase</i>
		<i>Pregunta 6. Si. Es muy sensible cuando cuando un compañero esta triste</i>		<i>El niño comparte sus sentimientos con sus compañeros frente a un situación delicada</i>
		<i>Pregunta 7. Si. Ha desarrollado su lenguaje, incrementando su vocabulario</i>		<i>El niño desarrolla sus habilidades comunicativas mediante rimas, canciones</i>
		<i>Pregunta 8 Si. Demuestra sus emociones cuando esta triste, cuando alegre y enojado</i>		<i>El niño experimenta sus emociones con sus compañeros de su entorno</i>
		<i>Pregunta 9 Si cuando vamos de compra y de pase, se anima y se siente alegre</i>		<i>El niño demuestra un desarrollo físico, libre y espontaneo</i>
		<i>Pregunta 10 Si, todo lo que realiza en la Institución educativa lo comenta en casa</i>		<i>El niño presta atención a las actividades realizadas en clase y lo repite en casa</i>

Anexo 10. Análisis de datos – participantes 3.

Categoría	Participante	Relatos	Subcategoría	Interpretación
Actividades lúdicas	1	<i>Pregunta 1. Si cuando tiene tiempo Libre le gusta imitar a su personaje animado preferido a las princesas</i>	Tipos de juegos	<i>La niña relaciona las características de los personajes de su agrado en este caso tiene mayor apreciación a las muñecas</i>
		<i>Pregunta 2. Si a mi pequeña le gusta participar en los juegos armando torres con latas y botellas</i>		<i>La niña tiene habilidad y observa cómo se arman las cosas mediante los juegos, así mismo interactúa con sus compañeros en los juegos proporcionados en clase</i>
		<i>Pregunta 3. Si le gusta dar vueltas y contar hasta el número 20 con sus compañeros</i>		<i>La niña arma grupos de amigos para socializar y despertando el interés en los juegos individuales y grupales donde comparte otras experiencias en su entorno</i>
		<i>Pregunta 4. Si sabe identificar muy bien los colores y su color preferido es el rojo</i>		<i>La niña tiene habilidad de diferenciar los colores y toma mucho interés por los colores de su agrado, de esta manera desarrollo sus gustos y preferencias</i>
		<i>Pregunta 5. Si practica todos los días, pinta lo que más le gustas de su personaje preferido como las princesas</i>		<i>La niña se motiva con los dibujos y muestra voluntad por utilizar los colores desarrollando su aprendizaje</i>
		<i>Pregunta 6. Si. Es muy sensible cuando cuando nota tristeza en otras personas, se expresa con un abrazo de consuelo</i>		<i>La niña muestra sus emociones ante cualquier evento de tristeza y desarrolla su sensibilidad</i>
		<i>Pregunta 7. Si gracias a las enseñanzas que le dan en el jardín</i>		<i>La niña practica con sus compañeros y desarrolla su vocabulario en clase y también le gusta participar mostrando habilidades comunicativas</i>
		<i>Pregunta 8 Si cuando quiere pedir algo siempre se manifiesta llorando</i>		<i>La niña expresa sus emociones y aprende a reconocerlo mediante los acontecimientos que dan</i>
		<i>Pregunta 9 Si mayormente en la casa con sus juegos preferidos</i>		<i>La niña despierta el interés, interactúa con sus compañeros en los juegos desarrollan su coordinación psicomotriz y motricidad gruesa y fina</i>
		<i>Pregunta 10 Si todos los días que va asiste a su jardín me comenta de todas las actividades que ha realizado</i>		<i>La niña retiene la información explicada en clase para luego transmitir a sus familiares</i>

Anexo 11. Análisis de datos -- participantes 4.

Categoría	Participante	Relatos	Subcategoría	Interpretación
Actividades lúdicas	1	<i>Pregunta 1. Si mi hija convive con niños de su comunidad le gusta jugar con material didáctico juega mayormente con muñecas.</i>	Tipos de juegos	<i>La niña se relaciona con sus amigos de su entorno imitando a sus personajes favoritos de su entorno.</i>
		<i>Pregunta 2. Si mi niña le gusta armar con los bloques lógicos y con material reciclado utilizando variadas formas y maneras de encajar</i>		<i>La niña identifica el mundo que les rodea comienzan a identificar diferentes formas geométricas</i>
		<i>Pregunta 3. Si le gusta participar del personaje principal socializando con sus amiguitos de su entorno.</i>		<i>La niña representa un aprendizaje libre y espontaneo al realizar experiencias vivenciales con sus compañeros.</i>
		<i>Pregunta 4. Si sabe mencionar muy bien los colores de su agrado en especial los básicos.</i>		<i>La niña tiene habilidad de diferenciar los colores básicos estimulando su aprendizaje.</i>
		<i>Pregunta 5. Si practica todos los días, ilustra lo que más le gusta de su juguete favorito.</i>		<i>La niña desarrolla las capacidades cognitivas de atención , concentración con los dibujos y mostrando voluntad para utilizar los colores básicos.</i>
		<i>Pregunta 6. Si. Se pone triste cuando un compañero demuestra tristeza en el jardín</i>		<i>La niña muestra sus emociones ante cualquier acto de tristeza desarrollando La inteligencia.</i>
		<i>Pregunta 7. Si gracias a las experiencias significativas que le dan en el jardín</i>		<i>La niña practica con sus compañeros y desarrolla su vocabulario en clase y también le gusta participar mostrando habilidades comunicativas</i>
		<i>Pregunta 8 Si cuando quiere pedir algo siempre se manifiesta llorando</i>		<i>La niña manifiesta sus emociones y aprende a controlar mediante los acontecimientos que se dan</i>
		<i>Pregunta 9 Si mayormente en la casa con sus juegos preferidos</i>		<i>La niña despierta el interés, interactúa con sus compañeros en los juegos desarrollan su coordinación psicomotriz y motricidad gruesa y fina</i>
		<i>Pregunta 10 Si todos los días que va asiste a su jardín me comenta de todas las actividades que ha realizado</i>		<i>La niña capta la información explicada en clase para luego transmitir a sus familiares y su entorno que lo rodea.</i>

Anexo 12. Análisis de datos - participantes 5.

Categoría	Participante	Relatos	Subcategoría	Interpretación
Actividades lúdicas	1	<i>Pregunta 1. Si cuando tiene tiempo Libre le gusta representar a su personaje animado preferido a las princesas</i>	Tipos de juegos	<i>La niña relaciona las características de los personajes de su agrado en este caso tiene mayor apreciación a las muñecas</i>
		<i>Pregunta 2. Si a mi pequeña le gusta participar en los juegos armando torres con latas y botellas</i>		<i>La niña tiene habilidad y observa cómo se arman las cosas mediante los juegos, así mismo interactúa con sus compañeros en los juegos proporcionados en clase</i>
		<i>Pregunta 3. Si le gusta dar vueltas y contar hasta el número 20 con sus compañeros</i>		<i>La niña arma grupos de amigos para socializar y despertando el interés en los juegos individuales y grupales donde comparte otras experiencias en su entorno</i>
		<i>Pregunta 4. Si sabe identificar muy bien los colores y su color preferido es el rojo</i>		<i>La niña tiene habilidad de diferenciar los colores y toma mucho interés por los colores de su agrado, de esta manera desarrollo sus gustos y preferencias</i>
		<i>Pregunta 5. Si practica todos los días, pinta lo que más le gustas de su personaje preferido como las princesas</i>		<i>La niña se motiva con los dibujos y muestra voluntad por utilizar las los colores desarrollando su aprendizaje</i>
		<i>Pregunta 6. Si. Es muy sensible cuando cuando nota tristeza en otras personas, se expresa con un abrazo de consuelo</i>		<i>La niña muestra sus emociones ante cualquier evento de tristeza y desarrolla su sensibilidad</i>
		<i>Pregunta 7. Si gracias a las enseñanzas que le dan en el jardín</i>		<i>La niña practica con sus compañeros y desarrolla su vocabulario en clase y también le gusta participar mostrando habilidades comunicativas</i>
		<i>Pregunta 8 Si cuando quiere pedir algo siempre se manifiesta llorando</i>		<i>La niña expresa sus emociones y aprende a reconocerlo mediante los acontecimientos que dan</i>
		<i>Pregunta 9 Si mayormente en la casa con sus juegos preferidos</i>		<i>La niña despierta el interés, interactúa con sus compañeros en los juegos desarrollan su coordinación psicomotriz y motricidad gruesa y fina</i>
		<i>Pregunta 10 Si todos los días que va asiste a su jardín me comenta de todas las actividades que ha realizado</i>		<i>La niña retiene la información explicada en clase para luego transmitir a sus familiares</i>

Anexo 13. Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje



Anexo 14. Participación en la entrevista de docentes de la I.E.I Corazón de Dios,. Ate





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, Dr. Jaime Agustín Sánchez Ortega, docente de la Escuela de posgrado del programa académico de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor del trabajo de Investigación/Tesis titulada: **"PERCEPCIÓN FAMILIAR SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CORAZÓN DE DIOS ATE - LIMA, 2022."**, constando que la investigación tiene un índice de similitud de 20% verificable en el reporte de originalidad del Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación / tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

Lima, 13 de Agosto del 2023

Apellidos y nombres del Asesor: Dr. Sánchez Ortega, Jaime Agustín		Firma 
DNI:	08456628	
ORCID:	0000-0002-2916-7213	