



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E
INCLUSIÓN EDUCATIVA**

Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje en
niños de inicial, Cajamarca 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN
EDUCATIVA**

AUTORA:

Martos Quispe, Bety (orcid.org/0009-0006-2643-3500)

ASESOR:

Dr. Cieza Paquiyauri, Franklin Pedro (orcid.org/0000-0003-4928-4852)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

**TRUJILLO – PERÚ
2024**

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a todos aquellos que creen en un mundo donde cada niño, independientemente de sus habilidades, tiene derecho a una educación de calidad. A los educadores que se esfuerzan por crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y equitativo. A mis padres, por enseñarme el valor de la diversidad y la importancia de la inclusión. Y a mis hijos Matheo y Maythé por ser el motor y motivo para poder alcanzar mis metas trazadas. Y en conclusión a todos los antes mencionados por su apoyo y por compartir esta pasión por la educación.

Bety.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mis hijos, esposo y a todos los que han hecho posible este trabajo de investigación. A mi asesor, por su orientación invaluable y su constante apoyo. A mis compañeros de estudio, por su colaboración y por compartir este camino de aprendizaje conmigo. A todas las personas que participaron en mi investigación, por su tiempo y su disposición para compartir sus experiencias.

Un agradecimiento especial a mis padres, por su amor incondicional y por enseñarme que todos merecemos ser incluidos y valorados. Y finalmente, a todos aquellos que trabajan incansablemente para promover la inclusión en nuestra sociedad, este trabajo es un tributo a su esfuerzo y dedicación.

Bety.



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CIEZA PAQUIYAURI FRANKLIN PEDRO, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024", cuyo autor es MARTOS QUISPE BETY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12%, verificable en el reporte de originalidad del programa 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 Académico II 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 corresponda 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.

TRUJILLO, 04 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CIEZA PAQUIYAURI FRANKLIN PEDRO DNI: 70768117 ORCID: 0000-0003-4928-4852	Firmado electrónicamente por: FCIEZAPA el 06-07- 2024 10:41:06

Código documento Trilce: TRI - 0794762



FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MARTOS QUISPE BETY estudiante de la del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado 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 publicado, ni presentado 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
BETY MARTOS QUISPE DNI: 40755753 ORCID: 0009-0006-2643-3500	Firmado electrónicamente por: BMARTOS el 04-07- 2024 22:51:52

Código documento Trilce: TRI - 0794761

ÍNDICE

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. MÉTODO	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Variables y operacionalización	11
3.3. Población, muestra y muestreo.	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	13
3.5. Procedimiento de recolección de datos.....	14
3.6. Método de análisis de datos	14
3.7. Aspectos éticos.....	15
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES.....	27
VII. RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS	30
ANEXOS	33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultados del alfa de Cronbach aplicado para la variable aprendizaje.	14
Tabla 2. Prueba de normalidad de los datos de la variable aprendizaje.....	15
Tabla 3. Mejora del aprendizaje después de la intervención de juegos lúdicos ...	16
Tabla 4. Mejora del aprendizaje sensorial en niños de inicial	17
Tabla 5. Mejora del aprendizaje visual en niños de inicial.....	18
Tabla 6. Mejora del aprendizaje analítico en niños de inicial	20
Tabla 7. Mejora del aprendizaje cooperativo en niños de inicial	21

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje antes y después de aplicar los juegos lúdicos en niños de inicial	16
Figura 2. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje sensorial antes y después de aplicar los juegos lúdicos en niños de inicial	17
Figura 3. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje visual antes y después aplicado los juegos lúdicos en niños de inicial	19
Figura 4. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje analítico antes y después de aplicado los juegos lúdicos en niños de inicial	20
Figura 5. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje cooperativo antes y después de aplicado los juegos lúdicos en niños de inicial	21

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo Determinar en qué medida los Juegos lúdicos como estrategia influye en la mejora del aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024. Dicho trabajo fue de enfoque aplicado y un diseño preexperimental. se implementó un programa de juegos lúdicos en una población de 15 niños de educación inicial. Los datos se recolectaron en una ficha de observación de 20 ítems, los cuales fueron distribuidos en 4 dimensiones (sensorial, visual, Analítico y cooperativo), antes de su aplicación, la ficha fue validada por el juicio de expertos y medido la consistencia interna de los ítems mediante el alfa de Cronbach (0.776), cuyo resultado indicó que el instrumento tuvo buena fiabilidad antes de su aplicación. Los resultados obtenidos indicaron que después de la implementación de la estrategia basada en juegos lúdicos, el 100 % de los niños alcanzó un nivel alto de aprendizaje. Según la prueba T-Student (p -valor = 0.000), indicó que el incremento en los niveles de aprendizaje antes y después de la intervención no se debió al azar, sino que es atribuible a la aplicación de los juegos como estrategia de aprendizaje, por lo tanto, se acepta la hipótesis general concluyendo que los juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024.

Palabras clave: Juegos lúdicos, aprendizaje, educación inicial.

ABSTRACT

The present research aimed to determine the extent to which playful games as a strategy influence the improvement of learning in preschool children, Cajamarca 2024. This work had an applied approach and a pre-experimental design. A playful games program was implemented in a population of 15 preschool children. Data were collected using a 20-item observation sheet, which was distributed across 4 dimensions (sensory, visual, analytical, and cooperative). Before its application, the sheet was validated by expert judgment and the internal consistency of the items was measured using Cronbach's alpha (0.776), indicating that the instrument had good reliability before its application. The results showed that after the implementation of the strategy based on playful games, 100% of the children reached a high level of learning. According to the T-Student test (p -value = 0.000), the increase in learning levels before and after the intervention was not due to chance, but attributable to the application of games as a learning strategy. Therefore, the general hypothesis is accepted, concluding that playful games as a strategy positively influence the improvement of learning in preschool children, Cajamarca 2024.

Keywords: Playful games, Learning, Initial education.

I. INTRODUCCIÓN

La educación inicial a nivel mundial ha enfrentado diversos desafíos que afectan el desarrollo de los niños en los primeros años. Entre los problemas esta el acceso a una educación de calidad, especialmente en países en desarrollo y zonas rurales, la escasez de recursos y financiamiento adecuados para implementar programas educativos efectivos. Además, la COVID-19 ha afectado esta problemática, creando brechas aún mayores en el acceso a la educación temprana y afectando el desarrollo socioemocional de los niños debido al aislamiento social (UNESCO, 2021).

A nivel internacional, el problema de la educación inicial radica en la insuficiente implementación de estrategias pedagógicas lo que lleva a perder oportunidades en aprendizaje en la etapa más temprana. Esto impacta negativamente en lo cognitivo y emocional de los infantes, y el resultado es una desigualdad en la educación de calidad y limitación del su potencial individual de los niños en un medio cada vez más diversificado y complicado (Mayol et al., 2020).

Se estima que alrededor de 175 millones de infantes no cuentan con educación inicial de calidad. Esta falta de acceso y las carencias en la implementación de estrategias pedagógicas efectivas, limitan el desarrollo de los niños, lo que resulta en desigualdades educativas y la pérdida de oportunidades fundamentales para su crecimiento integral (UNICEF, 2019).

A nivel nacional, la educación inicial enfrenta un desafío debido a la falta de implementación de estrategias pedagógicas lo que resulta en una baja calidad educativa en la etapa preescolar. Esta carencia contribuye a disparidades regionales en la educación inicial de calidad.

El Ministerio de Educación de Perú (MINEDU, 2022), se ha registrado un progreso alentador, con un 86 % de los niños de 5 años que alcanzaron los estándares de comunicación, 74 % en matemática y un 85 % en personal social. No obstante, persisten brechas notables entre los niños de diferentes contextos socioeconómicos, donde los de hogares con bajos ingresos tienen menos probabilidades de cumplir con los estándares, por ejemplo, el 75 % de los niños de bajos ingresos logró los objetivos en comunicación, en comparación con el

86 % de los niños de altos ingresos.

En la Región Cajamarca, para el 2022 se reflejó cifras preocupantes que indican que un considerable porcentaje de niños de educación inicial no alcanzan un nivel deseado de aprendizaje con tasas que superan el 45 %. En zonas rurales, las tasas de aprendizaje insuficiente superaron el 50 %, lo que refleja una brecha significativa en el camino a educación de calidad el país. Estas cifras reflejan una brecha crítica, lo que indica una premura de optimizar en términos de calidad a la educación inicial y garantizar la implementación de estrategias pedagógicas efectivas, para incidir sobre el desarrollo de los niños (MINEDU, 2022).

Respecto a las estrategias efectivas, Gómez (2018) consideró que los juegos lúdicos son estrategias efectivas en el aprendizaje infantil, ya que proporcionan una vía natural y divertida para que los niños exploren, descubran y adquieran habilidades. Estas actividades no solo impulsan el desarrollo cognitivo al fomentar el pensamiento crítico, sino que también promueven el desarrollo emocional y social, mejorando las habilidades de comunicación y cooperación. Además, debido a su carácter lúdico, los juegos generan alta motivación y compromiso en los niños, lo que resulta en un aprendizaje efectivo y enriquecedor, no solo en la educación inicial, sino también en niveles educativos posteriores.

Los juegos lúdicos no solo son herramientas efectivas para fomentar el perfeccionamiento de habilidades cognitivas, tales como el pensamiento lógico y la solución de complicaciones, sino que asimismo desempeña un papel en el desenvolvimiento emocional y social de los infantes (Alonzo, 2021).

La interacción con otros niños en un entorno de juego promueve la comunicación, la colaboración y el aprendizaje de habilidades tales como la empatía y la gestión emocional, que son cruciales para en la vida y en la sociedad moderna (Rivera, 2021).

La falta de materiales para la implementación de los juegos es un desafío crítico que enfrenta la educación inicial en nuestro contexto. Muchas instituciones educativas carecen de materiales didácticos, bibliotecas, espacios de juego apropiados y docentes capacitados en estrategias pedagógicas efectivas. Esta carencia de recursos limita la capacidad de las instituciones

educativas para brindar experiencias de aprendizaje enriquecedoras a los niños en edad preescolar y la Institución Educativa N° 794, no es ajeno a estas carencias, por lo que se pretendió implementar juegos lúdicos como una estrategia para mejorar el aprendizaje en los niños, por lo que permitió la formulación la siguiente interrogante general ¿En qué medida los Juegos lúdicos como estrategia influye en la mejora del aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024?

Con la finalidad de conocer algunos puntos determinantes sobre la incidencia de los juegos lúdicos en el aprendizaje, la presente investigación se justificó desde lo práctico, por la urgencia apremiante de mejorar la calidad de la educación inicial en Cajamarca. Además, que la introducción de juegos lúdicos como estrategia pedagógica ofrece una solución práctica y accesible para abordar problemas de bajo rendimiento, brindando a los niños una experiencia de aprendizaje más atractiva y significativa. Teóricamente se justificó ya que se fundamenta en teorías como de Vygotsky y la teoría de Piaget que sustentan la importancia de los juegos en el aprendizaje y el desarrollo infantil; además se contribuye con información para trabajos futuros. Metodológicamente la investigación se justifica ya que se sustenta en la necesidad de evaluar de manera objetiva y rigurosa el impacto de los juegos lúdicos en el aprender de los niños de inicial, por lo que se empleó métodos cuantitativos para recopilar datos como pruebas de rendimiento y se elaboró un cuestionario para la variable juegos lúdicos, con el objetivo de obtener una comprensión completa de los efectos de la implementación de juegos lúdicos en el aula. Esta metodología permitió obtener resultados confiables que respalden la toma de decisiones a nivel institucional, además de apoyar al conocimiento en la educación inicial y su relación con estrategias pedagógicas innovadoras.

Por lo descrito anteriormente y con la finalidad de estudiar a los juegos lúdicos y al aprendizaje, se formuló el siguiente objetivo general: Determinar en qué medida los Juegos lúdicos como estrategia influye en la mejora del aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024, y como objetivos específicos se formulan los siguientes:

Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje sensorial en niños de inicial, Cajamarca 2024, Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje visual en niños de inicial, Cajamarca 2024, Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje analítico en niños de inicial, Cajamarca 2024, Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje cooperativo en niños de inicial, Cajamarca 2024, Finalmente se formuló la siguiente hipótesis general: Los Juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024; Adjuntamente se formularon las hipótesis específicas: Los Juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje sensorial de niños de inicial, Cajamarca 2024, Los Juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje visual de niños de inicial, Cajamarca 2024, Los Juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje analítico de niños de inicial, Cajamarca 2024, Los Juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje cooperativo de niños de inicial, Cajamarca 2024.

II. MARCO TEÓRICO

La educación inicial desempeña un rol importante en el niño respecto a su desarrollo, estableciendo las bases para su futura educación. En este escenario, la aplicación de estrategias pedagógicas efectivas emerge como un elemento crucial para mejorar este proceso de desarrollo. De acuerdo con Andrade (2022), los juegos son herramientas valiosas que operan como estrategias educativas, buscando primordialmente aumentar e incitar la el involucramiento de los estudiantes en un entorno educativo creativo. El juego representa una forma única de interacción del niño con su entorno, cualitativamente diferenciada de la interacción adulta.

Por otro lado, Alonzo (2021) destacó la importancia de incorporar juegos en el aula, subrayando su papel crucial en proporcionar una perspectiva única para la adquisición de aprendizaje, así como en ofrecer descanso y recreación a los estudiantes. Estos juegos no solo dirigen el interés hacia áreas específicas de actividad lúdica, sino que también cumplen una función vital como necesidad humana, contribuyendo al equilibrio físico, intelectual y social del niño. El juego se presenta como un proceso educativo completo, ofreciendo alegría, satisfacción simbólica y abordando diversas necesidades de los estudiantes, lo que enriquece la experiencia educativa integral.

La presente investigación se centra en explorar el papel de las actividades lúdicas como una estrategia de ayuda en la educación inicial, analizando su influencia en los procesos de aprendizaje. Esta elección se respalda en la creciente evidencia internacional y nacional que destaca la eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo socio-cognitivo y emocional en los infantes en edad preescolar. A nivel internacional, se han realizado trabajos que resaltan la importancia de la incursión de los juegos como parte de la educación en los niños de educación primaria.

A nivel internacional, Figueroa y García (2020) investigaron la aplicación de juegos como una estrategia para determinar su impacto en los procesos de enseñanza en inicial. El estudio, de naturaleza no experimental y diseño correlacional-transversal se llevó a cabo con 22 docentes de dicha institución a quienes se les administró una encuesta que aborda la relevancia de los juegos y actividades lúdicas. Los resultados presentados por los autores revelaron relación

significativa entre los juegos y los procesos de enseñanza en la educación inicial ($r = 0.780$, p -valor = $0,000$). Además, argumentaron que el juego surge como una necesidad para que los niños aprendan y socialicen destacando la fuerte conexión entre juego y aprendizaje. El uso de estrategias lúdicas, según los autores, puede hacer que el aprendizaje sea divertido y menos complicado, incluso para niños con dificultades de aprendizaje, lo que les permitiría desarrollar y mejorar sus habilidades.

En la misma línea, Arango (2023) hizo una investigación cuasiexperimental en Colombia cuya finalidad fue evaluar los juegos lúdicos en el desarrollo de aprendizaje de lectoescritura en educación inicial. La investigación se estructuró con un grupo experimental y otro control, cada uno compuesto por 30 niños de 5 años. Para recopilar datos, se implementaron una prueba de lectoescritura y una encuesta dirigida a los padres. Los hallazgos evidenciaron que los niños que participaron en el grupo experimental, donde se emplearon juegos lúdicos, mostraron un desempeño superior en las pruebas de lectoescritura en cotejo con los infantes que agrupó el grupo control, que no tuvo acceso a juegos lúdicos. Estos hallazgos indicaron que los juegos lúdicos son estrategia efectiva en la mejorar de habilidades de lectoescritura en niños de educación inicial, ya que fomentan la responsabilidad de los niños con el contenido respecto a la lectoescritura facilitando así la comprensión y retención de la información, lo que se refleja en un rendimiento mejorado en las pruebas de lectoescritura.

En una investigación llevada a cabo por Moreira (2019), exploró el impacto de la inclusión de juegos lúdicos como estrategia didáctica en la educación inicial. El estudio adoptó una orientación experimental con grupo control y experimental evaluando el rendimiento cognitivo y socioemocional de niños de preescolar. Los resultados indicaron de manera consistente que la integración de juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje contribuyó positivamente al desarrollo integral de los niños, mejorando sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

García et al. (2021) se centró en evaluar la efectividad de estrategias que incorporan juegos lúdicos para mejorar las habilidades de lectoescritura en niños de educación inicial. El estudio adoptó un diseño cuasiexperimental, comparando un grupo que participó en actividades de juegos lúdicos con un grupo de control que no lo hizo. El estudio mostró que los infantes que participaron en actividades

de juegos mejoran sus habilidades de lectoescritura en contraste con los niños del grupo de control ($t = 8.4$, $p\text{-valor} = 0.000$). Los autores del estudio concluyen que los juegos lúdicos son una herramienta segura en el mejoramiento de habilidades de aprendizaje en lectoescritura en niños de educación inicial.

A nivel nacional, Castillo y Quispe (2019) propusieron el uso del juego lúdico como estrategia para potenciar los procesos de aprendizaje en inicial en la IE INNOVA SCHOOL. El diseño de la investigación fue descriptivo correlacional transversal. La muestra agrupo a 21 infantes de 5 años a los cuales se les aplicó un cuestionario diseñado específicamente por los investigadores. De acuerdo con los resultados obtenidos se señaló que los juegos empleados como estrategia beneficia directamente los procesos de aprendizaje ($r=0.678$, $p\text{-valor} = 0000$). Además, señalan que aproximadamente el 76 % de la muestra en estudio percibieron que el enfoque didáctico es más productivo cuando se llevan a cabo a través de actividades lúdicas.

Acosta (2022) llevó a cabo una investigación cuyo fin es de evidenciar que la implementación de un programa de juegos lúdicos tiene un impacto positivo en el aprendizaje matemático en infantes de 4 años de una IE-inicial. La investigación fue experimental longitudinal, y utilizó una muestra de 20 niños, a los cuales el autor después de implantar las sesiones recolecto los datos en una lista de cotejo desarrollada por el propio. Los resultados presentados indicaron que la introducción del programa de juegos lúdicos generó un progreso positivo en matemáticas, evidenciada por la ausencia de estudiantes en el nivel de inicio después de la aplicación del postest, y el correspondiente análisis estadístico reveló un $p\text{-valor}$ de $= 0.001$.

Por su parte, Satalaya (2023) investigó la vinculación entre la participación en juegos lúdicos y el proceso de aprendizaje matemático en infantes de cinco años matriculados en la IE- Inicial N°249 Bolognesi – Ucayali durante el año 2022. Con el propósito de explorar esta relación el investigador estructuró un estudio de naturaleza correlacional transversal, contando con una muestra de 52 niños de dicha institución. La compilación de datos se hizo mediante una ficha de observación y la aplicación de un cuestionario con respuestas basadas en la escala Likert para evaluar la variable de juegos lúdicos. Los resultados exhibieron una correlación directa entre los juegos lúdicos y el aprendizaje matemático en los

infantes de la institución mencionada ($r = 0.956$ y $p\text{-valor} = 0.000$). Además, se resaltó que algunas madres perciben el juego como un simple pasatiempo para el niño, sin reconocer su potencial para estimular y fortalecer los vínculos comunicativos del niño con su entorno.

Visconde (2018) realizó una investigación en Ancash para ver la influencia de juegos lúdicos en el aprendizaje matemático en niños de 5 años. Fue un estudio cuantitativo explicativo experimental aplicado a una muestra de 18 estudiantes de Huarmey a quienes se les implementó la propuesta didáctica. Los datos se recolectaron mediante una ficha de observación. El resultado mostró diferencias significativas en los logros de aprendizaje del pretest y postest ($t = -5,6 < 1,771$). Así se concluyó que los juegos lúdicos mejoran sustancialmente el rendimiento en matemáticas de los infantes evaluados.

Durand y Principe (2019) realizaron un estudio en Huaura para conocer cómo las estrategias lúdicas fomentan el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de primaria. Fue una investigación descriptiva correlacional de diseño no experimental que tuvo como variable independiente las actividades recreativas didácticas y como dependiente la alfabetización. Los resultados permitieron precisar relación entre el uso de las estrategias lúdicas y el aprendizaje ($r = 0.567$, $p=0.000$). Además, estas herramientas pedagógicas promueven efectivamente la adquisición de habilidades comunicativas escritas en los escolares evaluados.

Los antecedentes resaltan la importancia de los juegos dentro de las entidades de educación, en contraste existen teorías que fortalecen la importantes que es el juego en el aprendizaje tanto de los infantes como también de los adolescentes; entre ellas destaca la Teoría del constructivismo popularizada por Jean Piaget y Lev Vygotsky quienes sostiene que el aprendizaje es un cuestión activa en el cual los niños elaboran su conocimiento a través de la interacción con su hábitat y la manipulación de la información (Alonzo, 2021).

En la misma línea, la teoría del aprendizaje significativo por Ausubel, destaca lo importante que es de relacionar nuevos sucesos como conocimientos con la estructura cognitiva ya existente del escolar. Los juegos lúdicos al ser experiencias significativas y contextualizadas facilitan la conexión de nuevos conceptos con el conocimiento previo de los niños, promoviendo así un aprendizaje más profundo y duradero (Guerra, 2023).

En el contexto de juegos lúdicos, los niños participan activamente, exploran, descubren y construyen significados, lo que se alinea con los principios del constructivismo.

Por otro lado, la teoría del juego como aprendizaje propuesto por Jean Piaget ha subrayado el papel central del juego en el perfeccionamiento infantil. El juego se considera una actividad natural que consiente a los niños explorar, experimentar y practicar las habilidades necesarias para su crecimiento. Así los juegos lúdicos se alinean con esta teoría al proporcionar oportunidades para el aprendizaje activo y experiencial. Vygotsky con la teoría del Aprendizaje Mediado resalta lo importante que es la interacción social y el apoyo que da el adulto en el aprendizaje del niño. En el contexto de juegos lúdicos, la presencia del educador como mediador puede potenciar las experiencias de aprendizaje, proporcionando orientación y apoyo cuando sea necesario (Alonzo, 2021).

Las teorías mencionadas proporcionan un marco conceptual sólido, subrayando lo importante que los juegos en el aprendizaje activo y significativo de los niños en la educación inicial. Por otro lado, el enfoque constructivista desarrolladas por Jean Piaget subraya el papel activo del niño en la construcción de su propio conocer. Según este enfoque, el aprendizaje es un proceso activo y significativo que ocurre a través de la interacción del niño con su entorno (Caballero, 2021).

La presente investigación se alinea al enfoque constructivista, ya que los juegos lúdicos proporcionan a los niños experiencias interactivas y participativas, donde pueden explorar, descubrir y construir significados de manera autónoma. Al implicar a los niños activamente en el proceso de aprendizaje a través de actividades lúdicas, se promueve la construcción activa de conocimiento facilitando una comprensión más profunda y duradera de los conceptos y fortaleciendo así los principios clave del constructivismo educativo (Andrade, 2022).

El enfoque sociocultural, propuesto por el psicólogo ruso Lev Vygotsky, destaca el dominio del entorno sociocultural en el desarrollo cognitivo del individuo. Según esta perspectiva el amaestramiento y el desarrollo se causan a través de la interacción social y la participación activa en actividades culturales significativas. En el contexto de la investigación sobre juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial, el enfoque sociocultural cobra relevancia al reconocer

que el juego no solo es una actividad individual sino también un fenómeno social (Caballero, 2021).

Los juegos lúdicos proporcionan un espacio donde los niños interactúan, comparten y negocian significados dentro de un contexto cultural y social específico (Andrade 2022).

Por todo lo descrito, se considera al juego como una actividad intrínseca del niño el cual desempeña un papel crucial en el desarrollo integral. Diversos expertos sostienen la necesidad de incorporar el juego en el ambiente educativo, considerándolo una como instrumento fundamental para estimular la ganancia de conocimientos y habilidades. De esta manera el juego se convierte en un principio metodológico, especialmente en la etapa de Educación Infantil donde se promueve que los estudiantes asuman un rol protagónico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, se busca que los niños construyan sus conocimientos a través de la observación directa, la exploración, el movimiento, el uso de los sentidos y la experiencia, estableciendo así el juego como una estrategia didáctica fundamental.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La investigación fue aplicada, porque, se caracteriza por su enfoque práctico y orientado a solucionar problemas concretos (Hernández y Mendoza 2018). En este estudio, el conocer se utiliza directamente para abordar situaciones específicas y proporcionar soluciones prácticas a cuestiones prácticas. Para el caso de la investigación, se empleó los juegos lúdicos (conocimiento previo) como una estrategia de intervención práctica en mejora del aprendizaje en los infantes de inicial de la IEI N°794 de Cajamarca (aplicación concreta en un contexto).

3.1.2. Diseño de investigación

El estudio fue preexperimental, la que se caracterizó por su estructura y su enfoque inicial en el manejo de una variable independiente para observar sus efectos en la dependiente (Hernández y Mendoza, 2018). De acuerdo con la consideración de diseño preexperimental, se llevó a cabo una intervención específica (implementación de juegos lúdicos) como estrategia didáctica en un entorno de educación inicial. A través de la observación y medición de los resultados, se buscó evaluar cómo esta intervención influye en los procesos de aprendizaje de los niños.

3.2. Variables y operacionalización

(Ver anexo 1 y 2).

Variable independiente: Juegos lúdicos.

Dimensiones: Recreativa, Social y Pedagógica.

Variable dependiente: Aprendizaje

Dimensiones: Sensorial, Visual, Analítico y Cooperativo.

3.3. Población, muestra y muestreo.

3.3.1. Población

Estuvo compuesta por un total de 15 niños de la institución Educativa Inicial N° 794 – Pueblo Nuevo – San Juan. Al respecto de la población Cabanilla (2019), la indica como el conjunto total individuos u objetos que tienen algunas particularidades comunes observables, las cuales son estudiadas por el investigador y sobre las cuales desea concluir algo. Es decir, es el grupo completo del cual se extrae la muestra y al que serán aplicables las conclusiones obtenidas a partir del estudio.

Criterios de inclusión

Se incluyó a los niños de nivel inicial, que contaron con el consentimiento informado de los padres para ser parte del estudio y que asistan regularmente a clases. Además, se consideró la disposición activa de los niños a participar en las actividades propuestas.

Criterios de exclusión

No se consideró a los niños que no contaron con el consentimiento informado y que no asistieron regularmente a clases. Asimismo, no se consideró aquellos que presentaron condiciones médicas o situaciones que afectaron su participación activa y segura en las actividades propuestas por la investigación.

3.3.2. Muestra

La muestra fueron los 15 niños de nivel inicial de IE Inicial N° 794 – Pueblo Nuevo – San Juan y fue no probabilística por conveniencia, dado que es pequeña. Según Cabanilla (2019), indica que la muestra por conveniencias es un tipo de muestreo donde las unidades de análisis se seleccionan dada la conveniente y accesibilidad de los mismos para el investigador.

3.3.3. Muestreo

El muestreo fue no probabilístico, específicamente por conveniencia, seleccionando a los participantes de acuerdo con los criterios de inclusión establecidos. Según Cabanilla (2019) en este muestreo, los sujetos son seleccionados dada la conveniente para el investigador. En este método, el

investigador selecciona aquellos casos o individuos que están disponibles más fácilmente de acuerdo a criterios de inclusión/exclusión, tiempos, costos, ubicación geográfica u otros que le resultan accesibles y costosos para estudiar.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Como técnica se empleó la observación directa; ya que, durante cada sesión de juego, se realizó observaciones directas para evaluar la participación, el interés, la interacción social y la comprensión de los conceptos abordados. El docente encargado registró las conductas de acuerdo a la colaboración en juegos sociales, la resolución de problemas, la expresión creativa y la participación activa.

Respecto al instrumentos para la colección de la información, se tuvo una lista de cotejo, la cual se elaboró según los objetivos de la investigación, y está constituida por 20 ítems distribuidas en 4 dimensiones (Aprendizaje sensorial, visual, analítico y cooperativo). Para cada dimensión, se establecieron indicadores que reflejan distintos aspectos para el aprendizaje de los niños en relación con las dimensiones.

El instrumento utilizado, está constituida por escala dicotómica, marcando "Sí" si el niño demuestra la habilidad indicada y "No" si no la demuestra. Este instrumento fue aplicado durante las sesiones de juegos lúdicos, permitiendo al docente registrar de manera sistemática las habilidades observadas en cada niño. Este instrumento permitió una recopilación de datos eficiente y objetiva durante la implementación del programa de juegos lúdicos.

Antes de ser aplicado la lista de cotejo, fue validado por el juicio de expertos cuyo proceso consistió en presentar la lista de cotejo a tres expertos para que mediante sus aportaciones ayuden a mejorar dicho instrumento. Por otro lado, se ejecutó el análisis de consistencia interna de los ítems mediante el alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0.776, el cual indicó que el instrumento tuvo buena fiabilidad antes de su aplicación (Tabla 1).

Tabla 1

Resultados del alfa de Cronbach aplicado para la variable aprendizaje

Variable	Alfa de Cronbach	N de elementos
Aprendizaje	0.776	20

3.5. Procedimiento de recolección de datos

En primer lugar, se aplicó el programa para mejorar el aprendizaje en niños de inicial, y se hizo de la siguiente manera:

El programa constó de 9 sesiones, las que se aplicaron en 3 sesiones por semana con una permanencia aproximada de 30 minutos cada una. La primera semana, se enfocó en la aplicación de juegos recreativos diseñados para estimular los sentidos y mejorar la coordinación. La segunda semana, se aplicó juegos sociales para fomentar la creatividad y la colaboración. La tercera semana, se aplicó juegos pedagógicos para fortalecer las habilidades cognitivas.

Cada sesión de juegos lúdicos se inició con una línea base de observación de conductas y nivel de aprendizaje actual en los niños. Luego se aplicó las sesiones de juegos siguiendo la estructura: inicio (motivación), desarrollo (aplicación del juego en sí) y cierre (retroalimentación). Durante cada sesión se registró el comportamiento de los niños en una ficha de observación. Finalmente, después de 3 semanas de intervención con el programa se midió nuevamente el nivel de logros en dimensiones claves como social, motriz y cognitiva.

3.6. Método de análisis de datos

Se empleó la estadística descriptiva, haciendo uso de distribución de frecuencias, medidas de tendencia como la media para identificar los niveles de logro alcanzados en cada dimensión y sus respectivos indicadores al aplicar las sesiones de juego lúdicos. Además, se usó gráficos de barras para la representación visual y comparación de estos resultados descriptivos por dimensión de la variable aprendizaje.

Por otro lado, se realizó el test de Shapiro para determinar el estadístico adecuado. Los resultados indicaron que los datos de la variable aprendizaje tienen distribución normal (Tabla 2), dado que el valor de significación ($\text{sig.} = 0.538$) es

mayor al 0.05 %, por lo que se usó un el estadístico paramétrico T-Student. Esta prueba permitió identificar cambios significativos en el aprendizaje del grupo de estudiantes. Finalmente, los resultados se presentan en tablas y gráficos.

Tabla 2

Prueba de normalidad de los datos de la variable aprendizaje

Variables	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Diferencia	0.9502	15	0.538

3.7. Aspectos éticos

En el contexto del estudio, se garantiza la autenticidad de la información coleccionada, asegurando que los datos obtenidos no fueron manipulados ni alterados. El trabajo se realizó bajo la debida autorización de la institución educativa, y se siguió estrictamente las normativas y principios éticos que rigen tanto a la institución como a los participantes, quienes fueron plenamente informados sobre el propósito y la relevancia de la investigación.

Adicionalmente, se tuvo en consideración el cumplimiento al derecho de autor, asegurándose de citar y referenciar adecuadamente toda la información conforme al APA. El presente documento ha sido elaborado siguiendo las directrices de redacción y presentación del proyecto e informes de tesis de la Universidad Cesar Vallejos. Asimismo, como parte de una práctica consciente del medio ambiente, se ha evitado el uso de papel en la elaboración de este proyecto.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

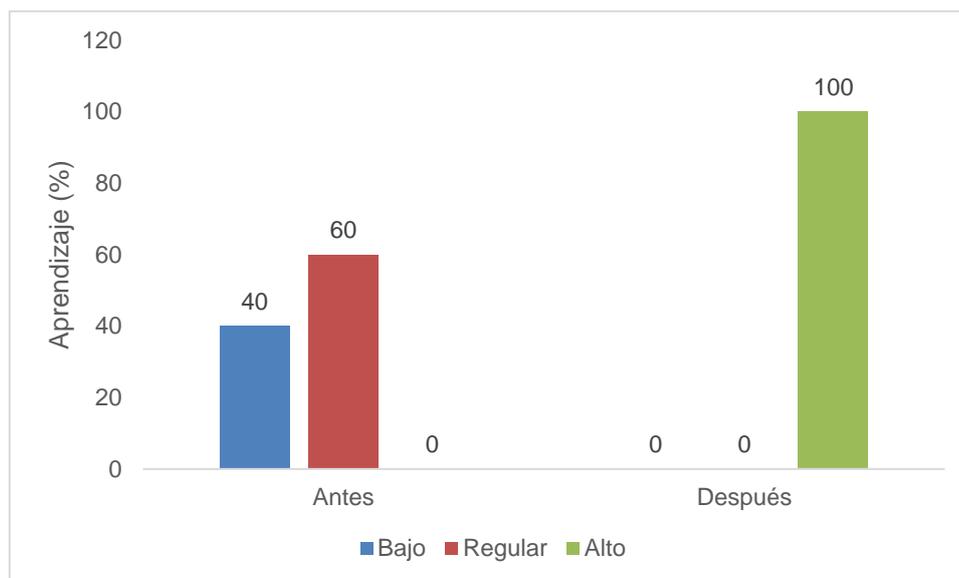
Mejora del aprendizaje después de la intervención de juegos lúdicos

Aprendizaje	Antes		Después	
	N	%	N	%
Bajo	6	40	0	0
Regular	9	60	0	0
Alto	0	0	15	100
Total	15	100	15	100

$t = 26.930$, $Gl = 14$, $p\text{-valor} = 0.000$

Figura 1

Distribución porcentual del nivel de aprendizaje antes y después de aplicar los juegos lúdicos en niños de inicial



La Tabla 3 y Figura 1, muestran el impacto de los juegos lúdicos en el aprendizaje de niños de inicial en Cajamarca, los cuales muestran que antes de la aplicación, se observó que el 40 % de los niños (6 de 15) presentaban un nivel de aprendizaje bajo, mientras que el 60 % restante (9 de 15) mostraba un nivel regular y ningún niño evaluado alcanzaba un nivel alto de aprendizaje en esta etapa inicial.

Después de la implementación de la estrategia basada en juegos lúdicos, los resultados mostraron resultados que distaron de la etapa inicial, es decir, que el

100 % de los niños (15 de 15) alcanzó un nivel alto de aprendizaje. Este cambio implica que todos los niños que previamente se encontraban en niveles bajos o regulares lograron mejorar sustancialmente su aprendizaje.

Para el contraste de estos resultados, la prueba T-Student arrojó un valor de significación (p-valor) de 0.000, el cual es menor al 0.05 e indica que la diferencia existente en los niveles de aprendizaje antes y después de la intervención no se debe al azar, sino que es atribuible a los juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje, por lo tanto, se acepta la hipótesis general concluyendo que los juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024.

Tabla 2

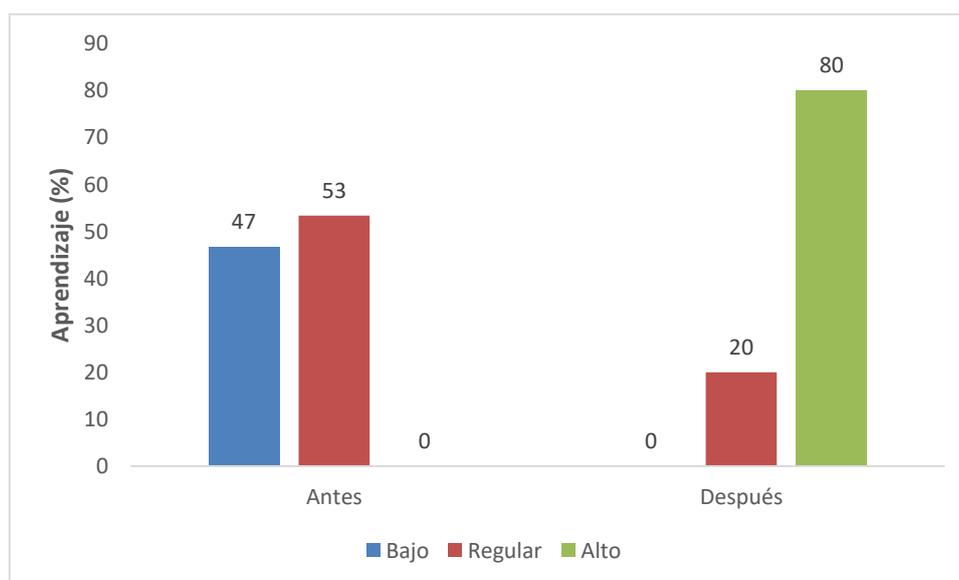
Mejora del aprendizaje sensorial en niños de inicial

Sensorial	Antes		Después	
	N	%	N	%
Bajo	7	47	0	0
Regular	8	53	3	20
Alto	0	0	12	80
Total	15	100	15	100

$$t = 12.616, Gl = 14, p\text{-valor} = 0.000$$

Figura 2

Distribución porcentual del nivel de aprendizaje sensorial antes y después de aplicar los juegos lúdicos en niños de inicial



Los hallazgos que se muestran en la Tabla 4 y Figura 2, muestran el impacto

de los juegos lúdicos en el aprendizaje sensorial de niños de inicial en Cajamarca, los cuales muestran que antes de la intervención, se observó que el 47 % de los niños (7 de 15) presentaba un nivel bajo de aprendizaje sensorial, mientras que el 53 % restante (8 de 15) mostraba un nivel regular y ningún niño evaluado alcanzó un nivel alto de aprendizaje sensorial en esta etapa inicial.

Después de la implementación de la estrategia basada en juegos lúdicos, los resultados mostraron una mejora significativa, es decir, que el 80 % de los niños (12 de 15) alcanzó un nivel alto de aprendizaje sensorial, mientras que el 20 % restante (3 de 15) se mantuvo en un nivel regular y ningún niño permaneció en el nivel bajo después de la intervención.

Para el contraste de los resultados mostrados, la prueba T-Student arrojó un valor de significación (p-valor) de 0.000, el cual es menor al 0.05 e indica que la diferencia observada en los niveles de aprendizaje sensorial antes y después de la intervención no se debe al azar, sino que es atribuible a la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje, por lo que, se admite la primera hipótesis específica concluyendo que los juegos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje sensorial de niños de inicial, Cajamarca 2024.

Tabla 3

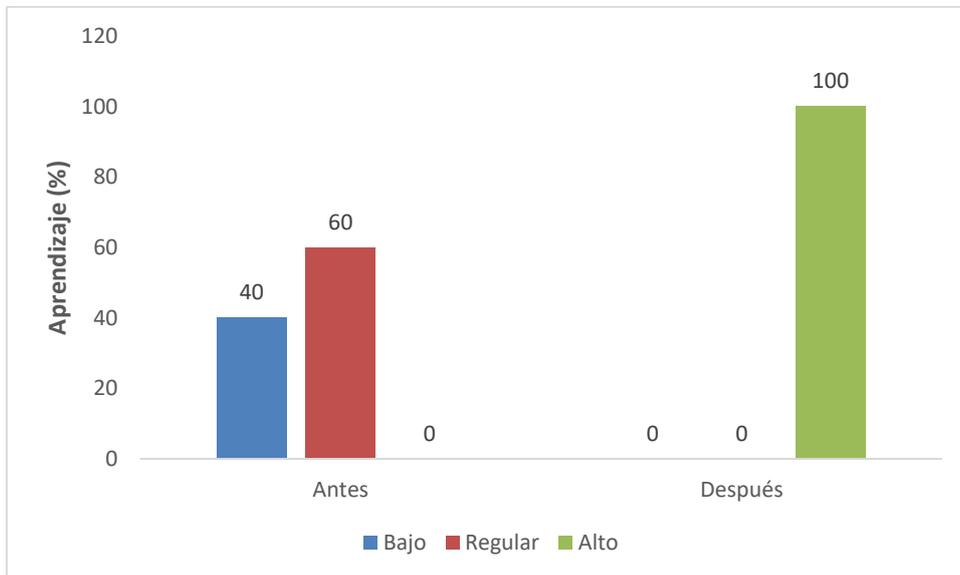
Mejora del aprendizaje visual en niños de inicial

Visual	Antes		Después	
	N	%	N	%
Bajo	6	40	0	0
Regular	9	60	0	0
Alto	0	0	15	100
Total	15	100	15	100

$t = 10.583$, $Gf = 14$, $p\text{-valor} = 0.000$

Figura 3

Distribución porcentual del nivel de aprendizaje visual antes y después aplicado los juegos lúdicos en niños de inicial



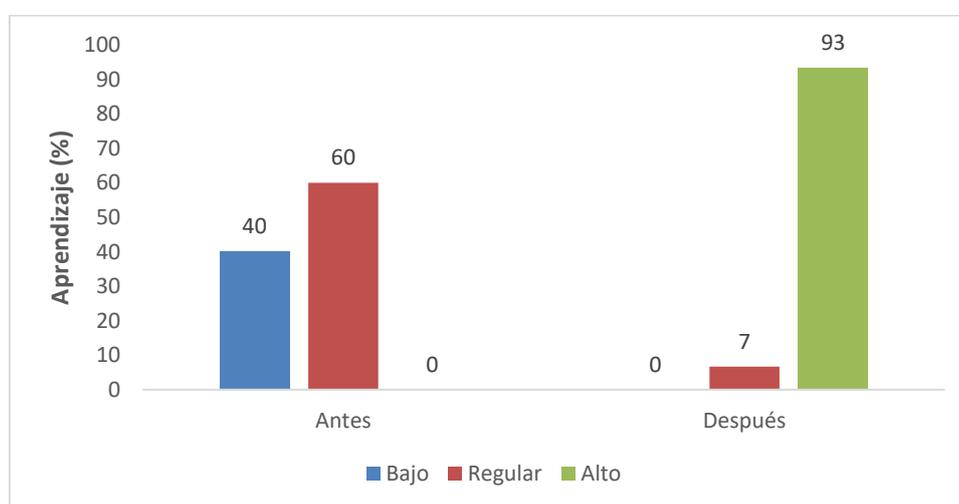
Los hallazgos que se presentan en la Tabla 5 y Figura 3, muestran la incidencia de los juegos en el aprendizaje visual de niños de inicial en Cajamarca, los cuales muestran que antes de la intervención, se observó que el 40 % de los niños (6 de 15) presentaba un nivel bajo de aprendizaje visual, mientras que el 60 % restante (9 de 15) mostraba un nivel regular y ningún niño evaluado alcanzó un nivel alto de aprendizaje visual en esta etapa inicial.

Después de la implementación de la estrategia basada en juegos lúdicos, los resultados mostraron una mejora significativa, es decir, es decir, que el 100 % de los niños (15 de 15) alcanzó un nivel alto de aprendizaje visual. Este cambio implica que todos los niños que previamente se encontraban en niveles bajos o regulares lograron mejorar sustancialmente su aprendizaje visual.

Para el contraste de los resultados mostrados, la prueba T-Student arrojó un valor de significación (p-valor) de 0.000, el cual es menor al 0.05 e indica que la diferencia observada en los niveles de aprendizaje visual antes y después de la intervención no se debe al azar, sino que es atribuible a los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje, por lo que, se acepta la segunda hipótesis específica concluyendo que los juegos influye positivamente en la mejora del aprendizaje visual de niños de inicial, Cajamarca 2024.

Tabla 4*Mejora del aprendizaje analítico en niños de inicial*

Analítico	Antes		Después	
	N	%	N	%
Bajo	6	40	0	0
Regular	9	60	1	7
Alto	0	0	14	93
Total	15	100	15	100

 $t = 9.260, Gl = 14, p\text{-valor} = 0.000$ **Figura 4***Distribución porcentual del nivel de aprendizaje analítico antes y después de aplicado los juegos lúdicos en niños de inicial*

La Tabla 6 y Figura 4, muestran la incidencia de los juegos lúdicos en el aprendizaje analítico de niños de inicial en Cajamarca, los cuales indican que antes de la intervención, se observó que el 40 % de los niños (6 de 15) presentaba un nivel bajo de aprendizaje analítico, mientras que el 60 % restante (9 de 15) mostraba un nivel regular y ningún niño evaluado alcanzó un nivel alto de aprendizaje analítico en esta etapa inicial.

Después de la implementación de la estrategia basada en juegos lúdicos, los hallazgos muestran una mejora en el aprendizaje analítico. El 93 % de los niños (14 de 15) alcanzó un nivel alto de aprendizaje, mientras que solo el 7 % (1 de 15) permaneció en un nivel regular y ningún niño se mantuvo en el nivel bajo después de la intervención.

La prueba T-Student mostró un valor de significación (p-valor) de 0.000, el

cual es menor al 0.05 e indica que la diferencia observada en los niveles de aprendizaje analítico antes y después de la intervención no se debe al azar, sino que es atribuible a la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de enseñanza. Estos resultados obtenidos permiten aceptar la segunda hipótesis de la investigación, la cual señala que los juegos influyen positivamente en la mejora del aprendizaje analítico de niños de inicial, Cajamarca 2024.

Estos hallazgos indican que la implementación de las actividades lúdicas en el contexto educativo de nivel inicial en Cajamarca influyó de manera positiva en el aprendizaje analítico de los niños. La transición de niveles bajos y regulares a predominantemente altos sugiere que esta estrategia podría ser altamente efectiva para desarrollar habilidades analíticas en este grupo etario.

Tabla 5

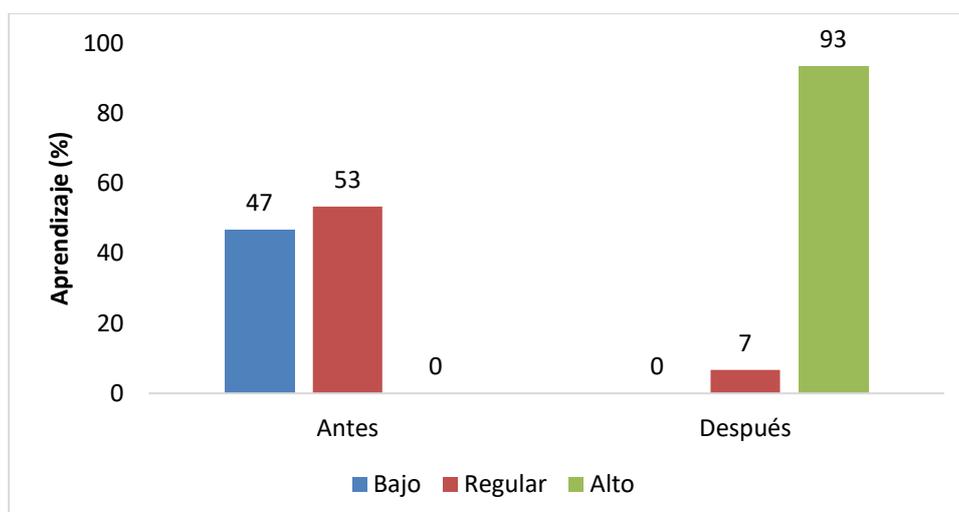
Mejora del aprendizaje cooperativo en niños de inicial

Cooperativo	Antes		Después	
	N	%	N	%
Bajo	7	47	0	0
Regular	8	53	1	7
Alto	0	0	14	93
Total	15	100	15	100

$t = 10.250, Gl = 14, p\text{-valor} = 0.000$

Figura 5

Distribución porcentual del nivel de aprendizaje cooperativo antes y después de aplicado los juegos lúdicos en niños de inicial



La Tabla 7 y Figura 5, reflejan una clara mejoría en los niveles de aprendizaje cooperativo después de la implementación de los juegos lúdicos. Antes de la aplicación, los niveles de aprendizaje cooperativo entre los niños de inicial se distribuyeron de tal manera que el 47 % de los niños (7 de 15) se encontraba en el nivel bajo, el 53 % (8 de 15) en el nivel regular y ninguno de los niños alcanzaba el nivel alto. Estos resultados iniciales indican que la mayoría de los niños presentaban un aprendizaje cooperativo limitado, sin lograr un nivel óptimo de cooperación.

Después de intervención de las actividades lúdicas, se notó una mejora en los resultados, los cuales mostraron que ninguno de los niños se encuentre en el nivel bajo, sólo el 7 % (1 de 15) de los niños permanece en el nivel regular y un notable 93 % (14 de 15) ha alcanzado el nivel alto. Esta mejorar indica que los juegos lúdicos inciden en el aprendizaje cooperativo de los niños.

La prueba de T-Student realizada para contratar los niveles de aprendizaje cooperativo antes y después de la intervención de los juegos lúdicos ha arrojado un valor de significación (p-valor) de 0.000, el cual es menor al 0.05 e indica que los cambios en los niveles de aprendizaje cooperativo son estadísticamente significativos, es decir, que la mejora observada no es producto del azar, sino que está directamente relacionada con la intervención realizada mediante los juegos lúdicos, razón por la cual se acepta la tercera hipótesis planteada, la cual indica que los Juegos lúdicos influye positivamente en la mejora del aprendizaje cooperativo de niños de inicial, Cajamarca 2024.

Estos resultados indican que la implementación de actividades lúdicas en el contexto educativo de nivel inicial en Cajamarca ha incidido positivamente en el aprendizaje cooperativo de los niños. La transición de niveles bajos y regulares a predominantemente altos sugiere que esta estrategia podría ser altamente efectiva para desarrollar habilidades de cooperación y trabajo en equipo en este grupo etario.

V. DISCUSIÓN

Los hallazgos obtenidos en la presente investigación mostraron que, antes de la aplicación de los juegos lúdicos los niños presentaban niveles de aprendizaje de regular a bajo. Sin embargo, después de la intervención el 100 % de los niños alcanzaron nivel alto. Este hallazgo fue respaldado por la prueba t de Student (p -valor = 0.000), indicando una mejora significativa en el aprendizaje de los estudiantes atribuida a los juegos lúdicos.

Los resultados encontrados son semejantes con los hallazgos reportados en investigaciones previas, así como lo demuestra Figueroa y García (2020) quienes encontraron una relación y significativa entre los juegos y los procesos de enseñanza en la educación inicial y argumentaron que el juego es fundamental para que los niños aprendan y socialicen, haciendo que el aprendizaje sea divertido y accesible, incluso para aquellos con dificultades de aprendizaje. De manera similar, Arango (2023) demostró que los niños expuestos a juegos lúdicos mostraron un desempeño superior en las pruebas de lectoescritura en comparación con aquellos que no tuvieron acceso a estas estrategias.

Por otro lado, Castillo y Quispe (2019) en su estudio concluyen que el juego lúdico empleado como estrategia, beneficia directamente los procesos de aprendizaje. Asimismo, Acosta (2022) demostró que la implementación de un programa de juegos lúdicos generó un progreso positivo en el aprendizaje de niños de inicial. De igual manera, Moreira (2019) exploró el impacto de la inclusión de juegos lúdicos en la educación inicial, encontrando que estos contribuyen positivamente al desarrollo integral de los niños, mejorando sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Estos estudios previos sustentan los resultados obtenidos en la investigación. Los juegos lúdicos son herramientas educativas valiosas que aumentan el involucramiento de los estudiantes en un entorno creativo y proporcionan un espacio donde los niños interactúan, comparten y negocian significados dentro de un contexto cultural y social específico, diferenciada de la interacción adulta, lo que promueve un aprendizaje activo y significativo (Andrade, 2022).

Los buenos hallazgos de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje lo fundamentan Jean Piaget y Vygotsky, quienes dicen que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los niños edifican su conocimiento a través de la interacción con su entorno (Alonzo, 2021). Los juegos lúdicos proporcionan precisamente este tipo de entorno interactivo, permitiendo a los niños explorar, descubrir y construir significados de manera autónoma. Además, al ser experiencias significativas y contextualizadas, facilitan esta conexión, promoviendo un aprendizaje más profundo y duradero.

Respeto al objetivo específico 1, los resultados mostraron una influencia positiva de los juegos lúdicos en el aprendizaje sensorial de niños de educación inicial. Es así que antes de la aplicación de la estrategia, los estudiantes mostraban niveles de aprendizaje sensorial de regular a bajo. Sin embargo, tras la intervención el 80 % de los niños alcanzaron un nivel alto. Este hallazgo se ve respaldado por la prueba t de Student, que arrojó un valor de significación menor a 0.05 (p-valor = 0.000).

Estos resultados son semejantes con las afirmaciones de Alonso (2021), quien en su trabajo "El juego como recurso educativo" sostiene que los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje sensorial en niños. De manera similar, Caballero (2021), en su investigación "Las actividades lúdicas para el aprendizaje", afirma que estas actividades influyen en el aprendizaje sensorial. Para fortalecer estas posiciones, se sostiene que el aprendizaje sensorial es un proceso educativo que involucra el uso de los sentidos para adquirir conocimientos y habilidades. Este tipo de aprendizaje se centra en estimular los sentidos del niño (vista, oído, olfato, gusto y tacto) para mejorar la percepción, la memoria y la atención (Soto, 2018).

Respeto al objetivo específico 2, los resultados mostraron una influencia positiva de los juegos lúdicos en el aprendizaje visual de niños de educación inicial. Es así que antes de la aplicación de la estrategia, los estudiantes mostraban niveles de aprendizaje de regular a bajo. Sin embargo, tras la intervención el 100 % de los niños alcanzaron un nivel alto. Este hallazgo se ve respaldado por la prueba t de Student, que arrojó un valor de significación menor a 0.05 (p-valor = 0.000).

Este resultado es semejante al de Soto (2018), quien en su trabajo "Los juegos didácticos y el aprendizaje en niños de 5 años de inicial", sostiene que estos

juegos tienen una influencia directa y positiva en el aprendizaje visual de los niños. Además, el autor argumenta que estas actividades fomentan el desarrollo de habilidades visuales críticas al proporcionar un entorno rico en estímulos visuales que invitan a los niños a observar, interpretar y analizar información visual de manera activa y significativa.

De manera similar, González (2017) establece que la actividad lúdica favorece el aprendizaje visual, aligerando la noción espacio-temporal y motivando la observación, interpretación de imágenes y análisis de demostraciones. Los resultados del presente estudio proporcionan evidencia que respalda fuertemente esta afirmación, mostrando cómo la implementación de juegos lúdicos puede llevar a una mejora significativa y completa en el aprendizaje visual de los niños de inicial.

Los juegos lúdicos proporcionan un medio ideal para el desarrollo del aprendizaje visual, ya que involucran a los niños en actividades que requieren la atención y procesamiento de información visual. Estas actividades no solo hacen que el aprendizaje sea más encantador y motivador para los niños, sino que también mejoran sus habilidades de observación, interpretación y análisis visual, habilidades que son esenciales para su desarrollo cognitivo y académico.

Respeto al objetivo específico 3, los resultados mostraron una influencia positiva de los juegos lúdicos en el aprendizaje analítico de niños de educación inicial. Es así que antes de la aplicación de la estrategia, los estudiantes mostraban niveles de aprendizaje de regular a bajo. Sin embargo, tras la intervención el 93 % de los niños alcanzaron un nivel alto. Este hallazgo se ve respaldado por la prueba *t* de Student, que arrojó un valor de significación menor a 0.05 (p -valor = 0.000).

Es importante destacar que estos resultados son semejantes a los obtenidos en algunos antecedentes tal como lo indica Soto (2018), quien manifiesta una influencia positiva de los juegos en el aprendizaje analítico. De igual manera González (2017) sostiene que la actividad lúdica favorece el aprendizaje analítico al motivar la observación, la interpretación de situaciones y el análisis crítico. Los juegos lúdicos permiten que los niños participen activamente en su proceso de aprendizaje, lo que les permite desarrollar habilidades analíticas de manera natural y efectiva. Frente a esta postura, la investigación respalda la teoría de que los juegos lúdicos proporcionan un entorno propicio para el aprendizaje activo y significativo. Al involucrar a los niños en actividades que requieren pensar de

manera crítica y analítica, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales para el aprendizaje analítico (González, 2017).

Respeto al objetivo específico 4, los resultados mostraron una influencia positiva de los juegos lúdicos en el aprendizaje cooperativo de niños de educación inicial. Es así que antes de la aplicación de la estrategia, los estudiantes mostraban niveles de aprendizaje de regular a bajo. Sin embargo, tras la intervención el 93 % de los niños alcanzaron un nivel alto. Este hallazgo se ve respaldado por la prueba t de Student, que arrojó un valor de significación menor a 0.05 (p -valor = 0.000).

Este resultado se asemeja con el de Soto (2018), quien sostiene que los juegos lúdicos influyen positivamente en el aprendizaje cooperativo de los niños. Además, indica que la participación en actividades lúdicas permite a los niños desarrollar habilidades de cooperación, ya que estas actividades están diseñadas para requerir la colaboración y el trabajo en equipo. Castillo y Quispe (2019) también respaldan esta idea en su estudio, afirmando que el uso del juego lúdico como estrategia mejora el aprendizaje cooperativo en niños de inicial. Muestran que las actividades lúdicas fomentan un entorno donde los niños se sienten motivados para participar y colaborar con otros. Esta participación activa en juegos que requieren cooperación no solo fortalece los lazos sociales entre los niños, sino que también les enseña la importancia de la interdependencia y del apoyo mutuo.

Soto (2018) sostiene que los juegos lúdicos no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también promueven la cohesión y el trabajo en equipo entre los niños. Los juegos diseñados específicamente para ser cooperativos requieren que los participantes colaboren estrechamente, compartan recursos y tomen decisiones grupales, lo cual refuerza las habilidades de cooperación y mejora la dinámica grupal.

VI. CONCLUSIONES

Primero: Los juegos lúdicos como estrategia mejoraron significativamente el aprendizaje en niños de educación inicial mediante, dado que antes de la aplicación estudiantes presentaban niveles de regular (60 %) a bajo (40 %) y después de la intervención, el 80 % de los niños presentaron un nivel alto (100 %). La prueba t de Student confirmó la significación de este resultado (p -valor = 0.000). El aprendizaje promovido por los juegos lúdicos fomenta la descomposición de información, la identificación de patrones y el establecimiento de relaciones, habilidades fundamentales para el desarrollo cognitivo de los niños.

Segundo: Los resultados indicaron que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje sensorial, ya que antes de su aplicación, los estudiantes presentaban niveles de regular (53 %) a bajo (47 %), y después, el 80 % de los niños presentaron un nivel alto y tan solo el 20 % presento un nivel regular. La prueba t de Student confirmó la significación de estos resultados (p -valor = 0.000). Los juegos lúdicos proporcionan experiencias sensoriales ricas y variadas que estimulan los sentidos de los niños, mejorando su percepción, memoria y atención.

Tercero: Los resultados mostraron una influencia positiva de los juegos lúdicos en el aprendizaje visual de niños de educación inicial. Antes de la aplicación de la estrategia, los estudiantes mostraban niveles de aprendizaje de regular (60 %) a bajo (40 %). Sin embargo, tras la aplicación, el 100 % de los niños alcanzaron un nivel alto. Este hallazgo se ve respaldado por la prueba t de Student, que arrojó un valor de significación menor a 0.05 (p -valor = 0.000). Estos juegos promueven la observación, la interpretación de imágenes y el análisis de demostraciones visuales.

Cuarto: Se encontró que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje analítico de los niños. Antes de la intervención, los estudiantes presentaban niveles de aprendizaje de regular (60 %) a bajo (40 %), mientras que después de la implementación de la estrategia, el 93 % de los niños alcanzaron un nivel alto. Este resultado, validado por la prueba t de Student (p -valor = 0.000), indica que los juegos lúdicos fomentan el pensamiento crítico y la capacidad de análisis en los niños, facilitando la comprensión y resolución de problemas de manera

estructurada y lógica.

Quinto: Se encontró que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje cooperativo, ya que antes de su aplicación, los estudiantes presentaban niveles de regular (53 %) a bajo (47 %), y después, el 93 % de los niños presentaron un nivel alto y tan solo el 7 % se encontró en un nivel regular. Este hallazgo es respaldado por la prueba t de Student, que arrojó un valor de significación menor a 0.05 (p-valor = 0.000). La interacción y colaboración fomentadas por los juegos lúdicos permiten a los niños desarrollar habilidades de trabajo en equipo, comunicación y resolución conjunta de problemas, tal como lo sostienen Soto (2018), Castillo y Quispe (2019), y Alonzo (2021).

VII. RECOMENDACIONES

Se considera necesario brindar las siguientes recomendaciones

Primero: Para consolidar y ampliar los beneficios del uso de juegos en el aprendizaje de niños de educación inicial, se recomienda que los docentes integren sistemáticamente estas actividades en el currículo diario. Es importante diseñar juegos que estimulen la descomposición de información, la identificación de patrones y el establecimiento de relaciones, asegurando así el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales desde temprana edad.

Segundo: Dado que los juegos lúdicos han demostrado ser efectivos para mejorar el aprendizaje sensorial, se recomienda que las instituciones educativas inviertan en materiales y recursos que enriquezcan las experiencias sensoriales de los niños. Los educadores deben incorporar actividades que involucren todos los sentidos, como juegos táctiles, visuales y auditivos, para promover mejoras en la percepción, la memoria y la atención.

Tercero: Para mejorar el aprendizaje visual de los niños, se pide a los profesores utilizar periódicamente juegos que fomenten la observación, la interpretación de imágenes y el análisis de presentaciones visuales. Además, se debe considerar la capacitación continua de los docentes sobre técnicas y estrategias para maximizar el uso de los recursos visuales en el aula.

Cuarto: A fin de mejorar aún más el aprendizaje analítico, se recomienda que los educadores desarrollen y utilicen juegos lúdicos que desafíen el pensamiento crítico y la capacidad de análisis de los niños. Estos juegos deben estar diseñados para facilitar la comprensión y resolución de problemas de manera estructurada y lógica, promoviendo así un desarrollo cognitivo integral.

Quinto: Para fomentar el aprendizaje cooperativo, se recomienda que los docentes implementen regularmente juegos que requieran trabajo en equipo, comunicación y resolución conjunta de problemas. Es fundamental crear un entorno de aprendizaje que promueva la interacción y colaboración entre los niños, apoyando el desarrollo de habilidades sociales y de cooperación desde una edad temprana.

REFERENCIAS

- Acosta, L.Y. (2022). *Programa de juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial "Gotitas De Amor" Pucallpa 2022* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio institucional: http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5701/B9_2022_UNU_MAESTRIA_TM_2022_LIZ_SAAVEDRA_V2.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Alonzo, N. (2021). *El Juego Como Recurso Educativo: Teorías Y Autores De Renovación Pedagógica* [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid]. Repositorio: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence>
- Andrade, A.L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista de ciencias e investigación*, 5 (2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Arango, D.A. (2023). La efectividad de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en niños de educación inicial en Colombia [Tesis de Maestría en Educación, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia]. Repositorio institucional: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/225/2254099009/html/>
- Cabanillas, R. (2019). *Investigación educativa, Arquitectura del proyecto de investigación y del informe de tesis*. Martines compañón.
- Durand, A. A y Principe, F. (2019). *Las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del III ciclo de la institución educativa Generalísimo Don José De San Martín De Huaura* [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional: <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3604/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Figueroa, E.S. y García, R.M. (2020). *El uso de los juegos como estrategia didáctica y su influencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje en*

- educación inicial* [Tesis de maestría, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador]. Repositorio institucional: <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/6574/1/Figueroa%20Lozano%20Evelyn%20Steffania.pdf>
- García, M., González, M., & Pérez, J. (2021). Efectividad de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de lectoescritura en niños de educación inicial. *Educación y Desarrollo*, 23(45), 15-28.
- Gómez. J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Revista de educacion*, 10 (4), 5-13. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- González, R. (2017). Efectos que produce la aplicación de ‘juegos sociales’ como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social en niños y niñas de 3 años del colegio premium College - Cutervo – Cajamarca. *Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo*, 1–53.
- Guerri. (2023). *La Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel*. PsicoActiva. <https://www.psicoactiva.com/blog/aprendizaje-significativo-ausubel/>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.
- Mayol, M; Marzonetto, G y Quiroz, A. (2020). La educación inicial en los sistemas educativos los niños y niñas de 3, 4 y 5 años. <https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/An%C3%A1lisis%20comparativos%20-%20PI%20-%20Mercedes%20Mayol.pdf>
- MINEDU (2022). *Evaluación muestral de estudiantes*. <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-em-2022/>
- Moreira, Y. (2019). El juego y su concepción renovadora e inclusiva en la educación inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 74-80. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-74.pdf>
- Rivera, (2021). El juego como estrategia de aprendizaje para la educación significativa. <https://www.lucaedu.com/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-significativa/>

- Satalaya, C. (2023). *Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 249 Bolognesi - Ucayali, 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio institucional: http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/6659/B9_2023_UNU_EDUCACION_2023_T_DECILIA-SATALAYA_V1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura). (2021). *Educación inicial de calidad para todos: un imperativo global. Informe de la directora general*. París, Francia: UNESCO.
- UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia). (2019). *Un mundo listo para aprender: Dar prioridad a la educación de calidad en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/media/56571/file/Un-mundo-preparado-para-aprender-2019.pdf>
- UNICEF. (2019). *Para cada día, informe sobre 175 millones de niños no reciben educación preescolar*. <https://www.unicef.org/colombia/comunicados-prensa/175-millones-de-ninos-no-reciben-educacion-preescolar>
- Visconde, J. M. E. (2018). *Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E. Niño Jesús de Praga N° 1538, distrito de Huarmey, Ancash-2016* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4447/JUEGOS_LUDICOS_APRENDIZAJE_VISCONDE_ROMERO_JAHAYR_A_MARIELLY_ELENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
¿En qué medida los Juegos lúdicos como estrategia influye en la mejora del aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024?	Determinar en qué medida los Juegos lúdicos como estrategia influye en la mejora del aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024	Los Juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024	Juegos lúdicos	Tipo de investigación Aplicada
			Dimensiones	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Recreativa	Diseño de investigación Experimental
¿En qué medida los Juegos lúdicos como estrategia influye en la mejora del aprendizaje sensorial en niños de inicial, Cajamarca 2024?	Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje sensorial en niños de inicial, Cajamarca 2024	Los Juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje sensorial de niños de inicial, Cajamarca 2024	Social Pedagógica	
¿En qué medida los Juegos lúdicos influye en la mejora del aprendizaje visual en niños de inicial, Cajamarca 2024?	Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje visual en niños de inicial, Cajamarca 2024	Los Juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje visual de niños de inicial, Cajamarca 2024	Aprendizaje	Población y muestra 15 niños de 3 a 5 años de edad
¿En qué medida los Juegos lúdicos influye en la mejora del aprendizaje analítico en niños de inicial, Cajamarca 2024?	Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje analítico en niños de inicial, Cajamarca 2024	Los Juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje analítico de niños de inicial, Cajamarca 2024	Dimensiones	
¿En qué medida los Juegos lúdicos influye en la mejora del aprendizaje cooperativo en niños de inicial, Cajamarca 2024?	Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje cooperativo en niños de inicial, Cajamarca 2024	Los Juegos lúdicos como estrategia influye positivamente en la mejora del aprendizaje cooperativo de niños de inicial, Cajamarca 2024.	Sensorial Visual Analítico Cooperativo	Instrumento Lista de cotejo

Anexo 2: Tabla de operacionalización de variables.

Problemas específicos	Objetivos específicos	Variables	Dimensiones	Ítems
¿En qué medida los Juegos lúdicos como estrategia influye en la mejora del aprendizaje sensorial en niños de inicial, Cajamarca 2024?	Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje sensorial en niños de inicial, Cajamarca 2024	Juegos lúdicos	Recreativa	Juegos desarrollados según el programa
			Social	
			Pedagógica	
¿En qué medida los Juegos lúdicos influye en la mejora del aprendizaje visual en niños de inicial, Cajamarca 2024?	Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje visual en niños de inicial, Cajamarca 2024	Aprendizaje	sensorial	1, 2, 3, 4 y 5
¿En qué medida los Juegos lúdicos influye en la mejora del aprendizaje analítico en niños de inicial, Cajamarca 2024?	Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje analítico en niños de inicial, Cajamarca 2024		visual	6, 7, 8, 9 y 10
			Analítico	11, 12, 13, 14 y 15
¿En qué medida los Juegos lúdicos influye en la mejora del aprendizaje cooperativo en niños de inicial, Cajamarca 2024?	Establecer el impacto de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje cooperativo en niños de inicial, Cajamarca 2024		cooperativo	16, 17, 18, 19 y 20

Anexo 3: Instrumentos.

LISTA DE COTEJO SOLICITADA PARA LA VARIABLE APRENDIZAJE

DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres:.....

Sexo y Edad:.....

Instrucciones: El instrumento que tiene en la mano es una lista de cotejo, que ha sido elaborada únicamente con fines de investigación y tiene como propósito recoger información sobre la psicomotricidad.

N°	Ítems	No	Sí
	Aprendizaje Sensorial		
1	¿El niño utiliza activamente sus sentidos durante las actividades de juego?		
2	¿El niño manipula objetos de manera efectiva durante las actividades de juego?		
3	¿El niño explora y responde a estímulos sensoriales durante las actividades de juego?		
4	¿El niño muestra curiosidad y disposición para experimentar con diferentes texturas, sonidos y olores?		
5	¿El niño demuestra una mejora en la coordinación motora fina y gruesa durante las actividades de juego?		
	Aprendizaje Visual		
6	¿El niño demuestra habilidades de observación al prestar atención a detalles durante las actividades de juego?		
7	¿El niño interpreta imágenes y comprende representaciones visuales durante las actividades de juego?		
8	¿El niño puede analizar demostraciones visuales y comprender la información presentada?		
9	¿El niño muestra habilidad para seguir secuencias visuales en actividades de juego?		
10	¿El niño utiliza diagramas y gráficos para resolver problemas visuales durante las actividades de juego?		
	Aprendizaje Analítico		
11	¿El niño utiliza la observación como estrategia para comprender situaciones durante las actividades de juego?		
12	¿El niño demuestra habilidades de comparación al identificar similitudes y diferencias?		
13	¿El niño puede clasificar objetos o conceptos durante las actividades de juego?		
14	¿El niño formula hipótesis y realiza predicciones basadas en sus observaciones durante las actividades de juego?		

15	¿El niño resuelve problemas aplicando el razonamiento lógico durante las actividades de juego?		
	Aprendizaje Cooperativo		
16	¿El niño participa activamente en actividades de grupo y demuestra habilidades de trabajo en equipo?		
17	¿El niño coordina sus acciones con otros compañeros durante las actividades de juego?		
18	¿El niño muestra responsabilidad compartida al contribuir al éxito del grupo durante las actividades de juego?		
19	¿El niño comunica efectivamente sus ideas y escucha a los demás durante las actividades de grupo?		
20	¿El niño colabora en la resolución de conflictos y toma decisiones consensuadas durante las actividades de grupo?		

PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE

JUEGOS RECREATIVOS:

1. Caza del Tesoro Sensorial

- Objetivo: Desarrollar la agudeza sensorial.
- Desarrollo: Los niños buscarán objetos escondidos que estimulen sus sentidos, como texturas, olores y sonidos. Se fomentará la colaboración y la comunicación para compartir sus descubrimientos.

2. Circuito de Obstáculos Visual

- Objetivo: Mejorar la coordinación y habilidades visuales.
- Desarrollo: Se creará un circuito de obstáculos coloridos y llamativos. Los niños deberán seguir el circuito, mejorando su concentración y capacidad de observación.

3. Baile de las Formas

- Objetivo: Reforzar el reconocimiento de formas y colores.
- Desarrollo: Cada forma geométrica tendrá un color asignado. Los niños bailarían cuando se mencione una forma específica, facilitando la asociación de formas y colores.

JUEGOS SOCIALES:

4. Círculo de Historias

- Objetivo: Estimular la creatividad y la interacción social.
- Desarrollo: Sentados en círculo, cada niño contribuirá a una historia, agregando una frase o acción. Se fomentará la colaboración y la creación colectiva.

5. Juego de Roles: La Tienda

- Objetivo: Desarrollar habilidades sociales y lingüísticas.
- Desarrollo: Los niños simularán una tienda, asumiendo roles de vendedor y comprador. Esto promoverá la interacción, el intercambio de roles y el desarrollo del lenguaje.

6. Rompecabezas Colaborativo

- Objetivo: Fomentar la cooperación y la resolución de problemas.
- Desarrollo: Se proporcionará un rompecabezas grande para que los niños lo armen juntos. Esto requerirá trabajo en equipo y comunicación.

JUEGOS PEDAGÓGICOS:

7. Caza de Números

- Objetivo: Reforzar el reconocimiento numérico.
- Desarrollo: Se esconderán números por la sala. Los niños buscarán y deberán decir cuántos objetos hay asociados a cada número.

8. Pintura con Formas

- Objetivo: Integrar el arte y el reconocimiento de formas.
- Desarrollo: Los niños utilizarán sellos con formas diversas para crear pinturas. Esto promoverá la identificación de formas mientras exploran la creatividad.

9. Memorama de Palabras

- Objetivo: Estimular la memoria y el reconocimiento de palabras.
- Desarrollo: Se crearán tarjetas con imágenes y sus nombres. Los niños jugarán a encontrar las parejas, asociando imágenes y palabras.

Anexo 5: Consentimiento informado o Asentimiento informado.

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Anexo 4

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: "Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024"

Investigador (a): Bety Martos Quispe.

Propósito del estudio
Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada: "Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024" cuyo objetivo es "Determinar en qué medida los Juegos lúdicos como estrategia influye en la mejora del aprendizaje en niños de inicial" Esta investigación es desarrollada por estudiantes posgrado, de la carrera profesional de educación de la Universidad César Vallejo del campus de la ciudad de Trujillo aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa Inicial N° 794 de Cajamarca.

 Describir el impacto del problema de la investigación.
El aprendizaje en los niños de inicial es una etapa de mucha importancia que se ve afectado por muchos factores entre ellos se encuentra los juegos educacionales para mejorar el aprendizaje en los niños.

Procedimiento
Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación "Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de la Institución Educativa Inicial N° 794 de Cajamarca. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

** Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

 INVESTIGA UCV 63

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Participación voluntaria (principio de autonomía):
Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):
La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):
Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

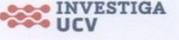
Confidencialidad (principio de justicia):
Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador: Martos Quispe Bety, email: bemaqui31@hotmail.com y Docente asesor Dr. Franklin Pedro Cieza Paquiyauri.

Consentimiento
Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Percy Suárez Malca.
Fecha y hora: 28-06-2024 11.51am


Percy Suárez Malca
DNI. 41138909

 INVESTIGA UCV 64

Anexo 6: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

Anexo 2 Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Lista de cotejo solicitada para la variable aprendizaje". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Amanda Rosalinn Ulloa Olano.		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCACIÓN		
Institución donde labora:			
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años	(X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. **Propósito de la evaluación:**
Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. **Datos de la escala** (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo
Autora:	Martos Quispe, Bety
Procedencia:	Elaboración propia basada en antecedentes de la investigación.
Administración:	Estudiantes de Educación Inicial.
Tiempo de aplicación:	30 min.
Ámbito de aplicación:	I.E.I Cajamarca
Significación:	La escala del instrumento está basada en una escala dicotómica tanta para la variable y sus dimensiones, cuyo objetivo de medición es el aprendizaje.

4. Soporte teórico

La educación inicial desempeña un rol importante en el desarrollo de los niños, estableciendo las bases para su futura educación. En este escenario, la aplicación de estrategias pedagógicas efectivas emerge como un elemento crucial para mejorar este proceso de desarrollo. De acuerdo con Andrade (2022), los juegos son herramientas valiosas que operan como estrategias educativas, buscando primordialmente aumentar e incitar la el involucramiento de los estudiantes en un entorno educativo creativo. El juego representa una forma única de interacción del niño con su entorno, cualitativamente diferenciada de la interacción adulta.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
"Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024"	Recreativa Social pedagógica	Es el proceso a través del cual se adquiere conocimientos, habilidades, valores, a través de las diversas experiencias educativas.
	Senatorial Visual Analítico Cooperativo	

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el El instrumento que es una lista de cotejo, que ha sido elaborada únicamente con fines de investigación y tiene como propósito recoger información sobre la psicomotricidad elaborado por Bety Martos Quispe en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Recreativo, Social y pedagógica.

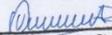
- Primera dimensión: Sensorial
- Objetivos de la Dimensión: Medir el aprendizaje sensorial



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Participación activa -Colaboración con pares -Seguimiento de instrucciones.	Juegos desarrollados según el programa	4	4	4	
-Turnos de participación. -Resolución de conflictos -Negociación con pares		4	4	4	
-Contenidos curriculares. -Desarrollo de competencias. -Refuerzo de aprendizajes.		4	4	4	

- Segunda dimensión: Sensorial, visual, analítico y cooperativo.
- Objetivos de la Dimensión: Visual.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Uso de sentidos -Manipulación de objetos -Exploración sensorial	1,2,3,4,5	4	4	4	
-Observación -Interpretación de imágenes. -Análisis de demostraciones.	6,7,8,9,10	4	4	4	
-Observación. -Comparación. -Clasificación.	11,12,13,14,15	4	4	4	
-Trabajo en Equipos -Coordinación grupal -Responsabilidad compartida	16,17,18,19,20	4	4	4	


Dra. Amanda R. Ulloa Olano
 DNI: 27930105

Firma del evaluador
 DNI:

Pl.: el presente formato debe tomar en cuenta:
 Williams y Webb (1994) así como Fonnell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experiencia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGilland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Laukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003). Ver : <https://www.revisiastapaisis.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía

Anexo 7: Anexo de resultado de similitud del programa Turnitin.

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?lang=es&o=2414300447&ro=103&u=1088032488

feedback studio BETY MARTOS QUISPE | Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024

100 /100 7 de 41

Resumen de coincidencias

12 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias	Porcentaje
1 repositorio.usanpedro... Fuente de Internet	3 %
2 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
3 repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
4 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
5 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
6 hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
7 repositorio.uladech.ed... Fuente de Internet	<1 %
8 Prado, José Alberto Ma... Publicación	<1 %
9 archive.org Fuente de Internet	<1 %
10 repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11 www.catalogo.ucateci... Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 34 Número de palabras: 8547 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 16°C Parc. soleado 17:30 9/07/2024

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E
INCLUSIÓN EDUCATIVA

Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024

TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA

AUTOR:
Martos Quispe, Bety (orcid.org/0000-0003-4928-4852)

ASESOR:
Dr. Cleza Paquiayauri, Franklin Pedro (orcid.org/0000-0003-4928-4852)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Educación y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO - PERÚ
2024