



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PROBLEMAS
DE APRENDIZAJE**

**Estrategia lúdica en niños de la Institución educativa inicial
376-UGEL-04-Comas. 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Problemas de Aprendizaje

AUTORA:

Monteagudo Montenegro, Patricia (ORCID: 0000-0002-6898-5008)

ASESOR:

Dr. Gallarday Morales, Santiago Aquiles (ORCID: 0000-0002-0452-5862)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación y Calidad educativa

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios a la Virgen María, a mi madre, a mis adorados y valientes hijos y a mi amado esposo.

Agradecimiento
agradezco a Dios por la fortaleza, a
la Virgen María por su protección y a
mis hijos por ejemplo de valentía y
perseverancia.

Índice de contenidos

	Página
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
índice de tablas	vi
índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	59
III. METODOLOGÍA	14
3.1 Enfoque, tipo y diseño de investigación.	14
3.2 Variables y operacionalización	15
3.3 Población, muestra y muestreo.	16
3.4 Técnicas, e instrumentos de recolección de datos.	17
3.5 Procedimientos.	19
3.6 Método y análisis de datos.	20
3.7 Aspectos éticos.	20
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	21
4.1 Resultados Descriptivos.	21
4.2. Resultados inferenciales.	29
V. DISCUSIÓN	33
VI. CONCLUSIONES	38
VII. RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	40
ANEXOS	

Índice de tablas

		Página
Tabla 1	Población y muestra de estudiantes de una institución educativa inicial del distrito de comas de la ciudad de Lima-Perú.	16
Tabla 2	Escala y Rango.	18
Tabla 3	Estadístico de fiabilidad de los instrumentos	19
Tabla 4	Distribución de frecuencias de las estrategias lúdicas en niños de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04.	21
Tabla 5	Distribución de frecuencias de la Dimensión Estrategia Funcional en niños de 3,4 y 5 años de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04	22
Tabla 6	Distribución de frecuencias de la Dimensión Juego de construcción en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04	24
Tabla 7	Distribución de frecuencias de la Dimensión Juego de simbólico en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04	25
Tabla 8	Distribución de frecuencias de la Dimensión Juego de reglas en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04	27
Tabla 9	Rango promedio en la comparación de grupo de 3,4 y 5 años de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04 según Kruskal Wallis sobre la variable ‘Estrategias lúdicas’	29
Tabla 10	Estadístico de prueba según la H de Kruskal - Wallis sobre las Estrategias lúdicas’ en los niños de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04	29

Tabla 11	Rango promedio en la comparación de grupos de 3,4 y 5 años de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04 según Kruskal Wallis sobre las dimensiones de ‘Estrategias lúdicas’	31
Tabla 12	Estadístico de prueba según la H de Kruskal - Wallis sobre las dimensiones de las ‘Estrategias lúdicas’ en los niños de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04	32

Índice de figuras

		Página
Figura 1	Niveles porcentuales de las estrategias lúdicas en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04	21
Figura 2	Niveles porcentuales de la Dimensión Juego funcional en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04	23
Figura 3	Niveles porcentuales de la Dimensión Juego de construcción en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04	24
Figura 4	Niveles porcentuales de la Dimensión Juego simbólico en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04	26
Figura 5	Niveles porcentuales de la Dimensión Juego de reglas en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04	27

Resumen

La investigación tiene como objetivo comparar cuál es el nivel de logro de estrategias lúdicas en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa Inicial 376.

El tipo de investigación es básico de nivel descriptivo comparativo. de enfoque cuantitativo y de diseño de estudio de caso. La población estuvo formada por 75 niños de 3 aulas de educación inicial. Se utilizó como técnica de recolección de información a la observación y como instrumento de aplicación a la lista de cotejo, que fue validada a través de juicio de expertos cuya opinión fue que es aplicable y sometida a confiabilidad por medio del estadístico Alfa Cronbach.

Los resultados descriptivos indicaron que, si hay diferencias en el nivel de logro de las estrategias lúdicas, tanto en el juego funcional, en el juego de construcción como en el juego simbólico y el juego de reglas.

Así mismo en cuanto a los resultados inferenciales, afirmamos que existen diferencias en las estrategias lúdicas en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas, porque al emplear la prueba prueba H de Kruskal – Wallis, se observa que el sig. asintótica bilateral es menor al grado de significancia estadística siendo sig = ,000 < 0.05, lo cual confirmó que existieron diferencias en las estrategias lúdicas en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.

Palabras claves: Estrategia lúdica, juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.

Abstract

The research aims to compare what is the level of achievement of playful strategies in children of 3, 4 and 5 years of the Initial Educational Institution 376.

The type of research is basic descriptive comparative level. quantitative approach and case study design. The population consisted of 75 children from 3 initial education classrooms. It was used as a technique for collecting information on observation and as an instrument for applying the checklist, which was validated through the judgment of experts whose opinion was that it is applicable and subjected to reliability by means of the Alpha Cronbach statistic.

The descriptive results indicated that there were differences in the level of achievement of the playful strategies, both in the functional game, in the construction game, as well as in the symbolic game and the game of rules.

Likewise, in terms of the inferential results, we affirm that there are differences in the playful strategies in children of 3, 4 and 5 years of the initial educational Institution 376-UGEL-04-Comas, because when using the Kruskal-Wallis H test , it is observed that the sig. Bilateral asymptotic is less than the degree of statistical significance being sig = .000 <0.05, which confirmed that there were differences in the playful strategies in children of 3, 4 and 5 years of the initial educational institution 376-UGEL-04-Comas.

Keywords: Playful strategy, functional game, construction game, symbolic game and rules game.

I. Introducción

A nivel mundial, el problema del aislamiento social tiene repercusiones negativas en los niños que se encuentran en la población vulnerable, que pueden causar daños permanentes en el futuro, estos problemas son , entre otros, el contraer la enfermedad, el deterioro psicológico , la disminución de posibilidades de aprendizaje por el cierre de las escuelas, en lo que se refiere a las estrategias lúdicas que utilizan los niños, éstas se ven disminuidas por la falta de entornos adecuados que provean al niño de oportunidades de juego con diversidad de materiales, ya que el aislamiento solo les permite interactuar dentro de su casa y con los adultos que lo acompañan , que en ocasiones no contribuyen al desarrollo de las habilidades lúdicas de los niños.

A nivel nacional el panorama no es distinto, incluso es más crítico, ya que, además de haber colapsado nuestro sistema de salud, en lo que se refiere a la educación, aún en tiempos normales siempre ha sido deficiente, motivo por el que los niños no alcanzan niveles altos en las competencias de aprendizaje y la actual situación de aislamiento social agrava este hecho. En lo referente a las estrategias lúdicas practicadas por los niños, tampoco pueden ser desarrolladas eficientemente, más aún por la diversidad de entornos familiares en que se encuentran, además que dichos entornos, en su mayoría, no ofrecen posibilidades lúdicas saludables, impidiendo que los niños alcancen niveles de logro en el manejo de estrategias lúdicas.

A nivel local, esta investigación es una respuesta a la problemática detectada en la Institución educativa de estudio, frente a la actual forma de enseñar a los niños, que por la pandemia no asisten al colegio y reciben clases virtuales. Así pues, se observó que el espacio de la casa no es adecuado para que el niño juegue desplazándose y moviendo su cuerpo con libertad, así mismo, los materiales de la casa no le ofrecen la posibilidad de utilizarlos como herramientas que no ofrezcan peligro, todo ello no favorece el desarrollo del juego funcional. Por otro lado, se observó que en los hogares los niños no tienen materiales estructurados ni tampoco suficientes materiales no estructurados para hacer construcciones sencillas como puentes, torres, edificaciones, hecho que no permite el desarrollo del juego de construcción a cabalidad. Otra observación realizada fue la que permitió ver que los niños, en sus hogares no se sienten estimulados a ejercitar el juego simbólico,

ya que el contexto del hogar no les ofrece materiales ni espacios donde puedan desarrollar su imaginación y utilizar, a voluntad, ropas, máscaras, utilería y los adultos de la casa no les permiten agarrar las cosas de la casa para jugar. Y la última observación realizada fue, que la falta de socialización presencial con sus pares impide que desarrollen su autonomía, inteligencia emocional y aprendan a convivir respetando reglas y normas de convivencia. Todas estas habilidades emocionales también son reforzadas por los juegos de reglas que se desarrollan colectivamente y por el aislamiento social no se llevan a cabo. Es así que este diagnóstico nos llevó a plantear el problema general de la siguiente manera.

: ¿Cuál es el nivel de logro de estrategias lúdicas en los niños de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas?, para ello debemos tener en cuenta varios factores que intervienen en el desarrollo del niño y por lo tanto en sus habilidades para actuar sobre su entorno, dichas habilidades están en relación directa con los procesos mentales, tal como lo afirma el neurocientífico Gazzaniga (1984) cuando dice que los procesos mentales son la forma que tiene nuestro cerebro para procesar y almacenar toda la información que aportan nuestros sentidos, permitiéndonos conocer nuestro entorno y adaptarnos a él. Así pues, la necesidad de investigar el problema es valedera para nuestra área profesional, porque, nos permitirá conocer la realidad problemática de manera detallada, para ello se hace imperativo desagregar el problema general en problemas específicos planteados a continuación: ¿Cuál es el nivel de logro en el juego funcional en los niños 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas?, ¿Cuál es el nivel de logro en el juego de construcción en los niños 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas?, ¿Cuál es el nivel de logro en el juego simbólico en los niños 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas?, ¿Cuál es el nivel de logro en el juego de reglas en los niños 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas?. Si nosotros logramos despejar los problemas planteados, podremos iniciar el camino para que la institución educativa tome acción pedagógica para orientar el desarrollo de las estrategias lúdicas en los niños en la educación virtual, ya que el juego es un poderoso instrumento de aprendizaje que debe ser tomado en cuenta, al respecto Chateau (1973) nos dice que la función pedagógica del juego no sólo es proporcionar información al maestro, sino que su principal función es estimular

naturalmente en el niño desempeños y capacidades que, paulatinamente le permitirán llegar al dominio de actividades superiores como las artes, ciencias, trabajo entre otras.

La justificación teórica de nuestra investigación se basa en la necesidad de sustentar el trabajo con fuentes académicas que respalden la postura tomada y que amplíen el panorama, brindando conocimientos valiosos que permitan profundizar y mejorar la teoría sobre las estrategias lúdicas. **La justificación práctica** está referida al producto de los resultados los cuales, después de un riguroso análisis servirán para orientar a la Institución educativa en cuanto al uso de estrategias lúdicas por parte de los niños en la actual situación de aislamiento social por la pandemia. En cuanto a la **justificación metodológica**, se afirma que los procedimientos y técnicas utilizadas han contribuido en su totalidad a la obtención de los resultados, los que han servido para validar la hipótesis planteada y también servirán como antecedentes para futuras investigaciones

Así pues, para poder llevar a cabo nuestro propósito nos hemos planteado un **objetivo general** que es: “Determinar el nivel de logro de estrategias lúdicas en los niños de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.”, de igual manera este objetivo general ha sido desagregado en objetivos específicos que orienten de mejor manera la investigación. Dichos objetivos son: Determinar el nivel de logro del juego funcional en los niños 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. Determinar el nivel de logro del juego de construcción en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. Determinar el nivel de logro del juego simbólico en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. Determinar el nivel de logro del juego de 3, 4 y 5 años reglas en los niños de 3, 4 y 5 años la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. Esta determinación nos dará la oportunidad de saber en qué situación se encuentran los niños de la institución educativa 376, con respecto al manejo de estrategias lúdicas en el aislamiento social en que se encuentran y así dar a dicha institución las herramientas necesarias para hacer un abordaje pedagógico asertivo, pertinente y con conocimiento de causa ya que el juego es una actividad esencial en los niños y a través de él toman conciencia de lo real, toman acción y elaboran razonamientos y juicios, para ellos el juego es la actividad más importante y placentera en su vida y es lo mismo trabajar que jugar.

Mediante el juego los niños afirman su personalidad y desarrollan sus habilidades sociales. En su libro, Rodríguez y Arévalo (1988) citan a Ferenczi para decir que el juego es disfrutado por todo ser humano y es la forma más placentera de adquirir conocimiento y de desarrollar aptitudes. Así pues, podemos afirmar que cuando un niño presenta dificultades para desarrollar sus habilidades cognitivas, por diversos motivos, el juego es un valioso instrumento pedagógico que activa sus capacidades para el aprendizaje y estimula sus procesos mentales, Es así que la actividad lúdica, al ser en sí misma un medio natural en el que el niño se desenvuelve con total placer, se convierte en una poderosa estrategia para desarrollar sus aprendizajes y, sobre todo para prepararlo para aprendizajes futuros de mayor demanda cognitiva y que cada niño hace uso de ésta estrategia de acuerdo a sus posibilidades motrices, cognitivas y emocionales .

Toda esta línea de pensamiento nos ha llevado a desarrollar la siguiente **hipótesis general**: “Existen diferencias en las estrategias lúdicas en niños de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.” Al respecto debemos decir que la investigación nos dará las directrices necesarias para llegar a la comprobación de la hipótesis general planteada y de las hipótesis específicas que de ella se desprenden y que a continuación se presentan: “Existen diferencias en el juego funcional en los niños 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas”, “Existen diferencias en el juego de construcción en los niños 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas”. “Existen diferencias en el juego simbólico en los niños 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas”. “Existen diferencias en el juego de reglas en los niños 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas”.

II. Marco Teórico

Refiriéndonos a los antecedentes internacionales, tenemos en Ecuador a Gonzáles y Rodríguez (2018) quienes manifiestan que la actividad lúdica es inherente al niño por lo que, al hacer uso de ella el niño aprende de manera natural, planteamiento que demuestra que cuando el juego es imprescindible para el aprendizaje del niño. Por otro lado, tenemos, en Colombia, otra conclusión que favorece nuestra hipótesis, es la de Gómez, Molano y Calderón (2015) cuando concluyeron que la lúdica se hace efectiva cuando transforma prácticas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante como protagonista, propiciando el desarrollo de habilidades que mejorarán su aprendizaje. Aquí podemos ver que, nuevamente, que cuando el niño es el protagonista, es decir el que se sirve de la estrategia, se asegura su aprendizaje. Con la misma línea de pensamiento, en Venezuela, tenemos a Reyes (2015) quien en sus conclusiones refirió que el juego simbólico contribuye a la acción, decisión, interpretación y socialización del niño y constituye una valiosa estrategia para su educación. Esta afirmación contribuye a la idea de que es el niño quien toma acción en su aprendizaje a través de estrategias, es este caso lúdicas por ser las que tienen especial aceptación en la niñez. Así pues, podemos apreciar que existen diversos antecedentes que dan validez a nuestra investigación.

Dentro de los antecedentes nacionales no se encontraron tesis que desarrollaran el estudio sobre la preferencia de estrategias lúdicas en niños de tres, cuatro y cinco años de edad ni los factores que intervienen para ésta decisión, lo que si se ha encontrado es la importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños, como es el caso del desarrollo de la motricidad gruesa, como lo mencionó Lupuche (2017) en las conclusiones de su tesis cuando dijo: la mayoría de los niños y niñas de 4 años no presentan dificultades respecto a la relación positiva de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa. Con esta conclusión podemos afirmar que se evidencia que ese determinado grupo de niños tiene preferencia y manejo de estrategias lúdicas motrices. Otra conclusión valedera es la de Nassr, (2017). Cuando dice que la aplicación juego de construcción durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que conlleva a determinar que el juego de construcción crea en los niños la oportunidad de reflejar su realidad y

compartirla con el resto de sus compañeros, cualidad que hace intercambiar distintas y similares ideas. Así mismo Culqui (2017) concluyó que: “cuantas más sesiones de aprendizaje se ejecuten con la aplicación de estrategias lúdicas, como es el caso de los juegos de funcionales mejor será el nivel de desarrollo de las competencias.” Con ello, nuevamente se demuestra que cuando un niño incorpora una estrategia lúdica en su aprendizaje, ésta queda incorporada y la usa para su beneficio.

Para definir al juego nos referiremos, primeramente, el diccionario de la Real Academia de la Lengua (2020) que lo define como “ un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”, luego presentamos a diversas concepciones de pedagogos y psicólogos. Así pues tenemos a Huizinga (1972) quien manifiesta que el juego es una actividad libre que se realiza en un tiempo y espacio determinados, sujeto a reglas libremente aceptadas y está envuelto por la tensión y la alegría y la idea de ser diferente a la realidad. Así también García (2007) nos dice que el juego es acción y autorepresentación del jugador cuando juega a algo, representándose a sí mismo, en suma es un ensayo de vida, con esto podemos afirmar que el juego prepara al niño para su vida, proveyéndole de mecanismos para desenvolverse satisfactoriamente. Por su parte Antón (2007) afirma : “Toda actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y el desarrollo del sistema nervioso, base fisiologica del desarrollo y del aprendizaje”.Así también Ruiz (2000) menciona que el el juego dentro de la educación infantil, es trascendental porque actúa directamente sobre el desarrollo integral del niño. Otro importante aporte respecto al juego es el de Piaget (1969) cuando manifiesta que el juego es el producto final para el niño, es decir cuando aprende el juego lo repite una y otra vez solasándose en el dominio que tiene sobre él, así, lo define como asimilación pura donde la repetición de un esquema es para sentir la sensación de dominio. También manifiesta, que el tipo de actividad lúdica está en directa relación con el desarrollo cognitivo, es por ello que relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica planteando que el juego y el desarrollo cognitivo son paralelos, y que las diversas formas de juego surgen como respuesta a las transformaciones de las estructuras mentales del niño ,a esto añade que el juego se desarrolla a través de

varios hitos pasando desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito. Por otro lado el desarrollo cognitivo es un proceso continuo donde los esquemas mentales se construyen sobre la base de los esquemas de la niñez, este proceso se da a través de estadios ordenados por la jerarquía de estructuras intelectuales que responden a un esquema evolutivo. A todo esto Piaget (1968) añade que el juego se convierte en una necesidad para el niño por que es la única forma que tiene para interactuar con la realidad, afirmando que “ el juego es un acto intelectual es sí mismo, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero con una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta”. También remarca la importancia del juego en los procesos de desarrollo y le asigna estadios que están en relación directa con la evolución de las estructuras mentales del niño, así mismo, nos dice que de los dos componentes necesarios para la adaptación inteligente a la realidad que son las estructuras cognitivas de asimilación y acomodación, el juego es el factor gravitante en la asimilación por ser la acción imprescindible del niño para interactuar con la realidad. Así mismo manifiesta que el juego influye en el desarrollo moral del niño ya que al relacionarse, aceptar y aplicar las normas del juego empieza a desarrollar el concepto de norma social o también de juicio moral, sumado a ello, Bruner y Garvey (1972) plantean que mediante el juego el niño tiene la posibilidad de practicar la forma de vida de su cultura en cuanto a sus actitudes, valores, costumbres y formas de relacionarse entre si. Otra importante opinión acerca de la importancia del juego en el aprendizaje es la planteada en la Teoría Histórico social de Vygotsky (1984) en la que manifiesta que el juego es el motor de desarrollo del niño, puesto que en todo momento crea la zona de desarrollo próximo en la que se da el aprendizaje. Así también, según Dewey citado en Rodríguez (2018) donde se mencionó que:

El jugar para el niño es tan serio como el trabajo para el adulto, no serio por supuesto en el sentido de destruir la espontaneidad o menoscabar la libertad, pero serio, en el sentido de que absorbe toda su atención, de ser para él en ese momento la única realidad que existe. (p.135)

Aquí Dewey afirma que el niño toma tan en serio la actividad lúdica que pone toda su atención en él, dotándolo de tanta seriedad como lo es el trabajo para un adulto. Así lo sostiene Lee (1977) al mencionar que la actividad más importante en

la vida del niño es el juego, por su intermedio desarrolla habilidades que lo ayudan a desenvolverse y lo ayudan a comprender el mundo en el que ha nacido. Así mismo Newman & Newman (1983), afirman el juego es la actividad más frecuente en los niños por el gran deseo que tiene de jugar, donde aprenden gran cantidad de nuevos conocimientos. Otro aporte importante es el de López (1989) cuando menciona a Eisen (1994) quien al examinar el papel de las hormonas y de la química cerebral en relación al juego, sostiene que es un instrumento de desarrollo madurativo y estructural del cerebro. Así mismo también menciona a Osborn y Milbank (1987) quienes manifiesta que la inversión económica en la educación infantil, por consiguiente, en la calidad de juego, serían de gran provecho en los logros educativos de los niños hasta los 5 años de edad y repercutirían positivamente en su futuro. También incluye a Kaufman (1994) quien afirma que toda actividad lúdica brinda la oportunidad para un sano desarrollo cognitivo y socioemocional. Al respecto Garaigordobil (2008) declara que el juego, además de servir como un medio de expresión, es una posibilidad de autodescubrimiento, exploración con los sentidos, la percepción espacial y las relaciones sociales, a través de todo ello el niño se conoce a sí mismo y va formando conceptos del mundo que lo rodea. Todas estas afirmaciones nos permiten comprender que el juego para el niño es algo importante en lo que pone, libre y placenteramente su atención, motivo por el cual se convierte en un poderoso agente de aprendizaje. En suma, bajo todas estas premisas se ha realizado el presente trabajo de investigación que servirá para mejorar las estrategias y asegurar que los procesos de aprendizaje en el niño se den de manera óptima.

Existen diversas corrientes de pensamiento que plantean diferentes alternativas para utilizar el juego como herramienta pedagógica, pero en muchas escuelas, aún en la actualidad, consideran al juego como instrumento de manipulación al usarlo como premio, en otros casos como un medio de distracción y relajo entre una y otra actividad de aprendizaje, por lo que se hace necesario recurrir a la revisión de las teorías que resaltan al juego como un poderoso instrumento para el aprendizaje, en este caso citaremos a los más representativos teóricos que fundamentan esta corriente de pensamiento:

Teoría de la derivación por ficción de Claparede, en ella afirma que para el niño lo más importante es el juego, ya que en él están las tendencias y necesidades

que estarán presentes en su vida adulta. Luego tenemos a la Teoría Sociocultural de Vigotsky (2008) en la que se pueden apreciar tres momentos, el primero es el en que plantea que la psicología tiene un origen social y su estructura está mediada por el entorno; en segundo lugar que los procesos psicológicos se presentan cuando hay actividad, y el tercer momento es la actividad en sí, porque es allí doinde aparece la operación de los procesos cognitivos, en el planteamiento de Vigotsky el juego produce una zona de desarrollo próximo, por lo que el niño está siempre por encima de su edad real ya que el juego estimula la evolución y por ello promueve el desarrollo. Otra importante teoría es la teoría cognitiva de Piaget (1968) nos presenta una visión estructuralista del juego desde una perspectiva activa en la que el juego es el Instrumento necesario para que el niño se desarrolle a nivel psicomotor, sensorial, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje, con éste planteamiento Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en las diferentes etapas de desarrollo del niño a través de los siguientes principios teóricos: Desde el segundo al quinto mes de edad, cuando el niño se chupa el pulgar o cuando agarra los objetos y los lanza, está utilizando dos mecanismos: La Asimilación reproductora que es la repetición que consolida determinadas acciones y la Asimilación mental o Acomodación mediante la percepción del objeto en base a una acción real o posible, así cada objeto es asimilado como “algo para...”, a esto se llama Esquema de acción, en éste punto se produce la acción cognitiva donde los esquemas se convierten en ideas o conceptos. Estos principios se repiten a lo largo del desarrollo del niño. Así mismo Piaget (1968) clasifica el juego de acuerdo al nivel evolutivo del niño de la siguiente manera:

Juegos Funcionales que se dan en el período sensorio motor de 0 a dos años donde el niño actúa sobre los objetos construyendo sus esquemas de conocimiento a través de la asimilación y la acomodación, aquí la inteligencia es práctica y está ligada a lo sensorial y motor. Luego aparece el juego de construcción que está unido al simbólico pero tiene sus propias características y se da desde los 2 años hasta los 6 años. En ésta etapa el niño juega a formar estructuras simples haciendo uso de maderas y todo tipo de materiales que pueden unirse para construir algo, al comienzo simple y luego se va haciendo más complejo. Unido al juego de construcción aparece el juego simbólico y en los estudios de investigación del juego simbólico hechos por Piaget en su obra “La

formación del símbolo en el niño” en 1946 son los que mejor describen éste período lúdico en el desarrollo infantil, donde explica que el juego simbólico se da en el período preoperacional de los 2 a 6 años, aquí el niño transita de la acción a la operación mental, esta etapa se caracteriza por el animismo (atribución de vida a objetos inanimados), el artificialismo (creencia de que todo lo que hay en el mundo físico ha sido creado por el hombre) y porque no diferencia entre la realidad, las ideas y sentimientos. El juego simbólico aparece cuando el niño tiene la capacidad de representación, es decir que puede evocar un objeto ausente. A los dos años el símbolo es muy egocéntrico ya que juega trasladando la acción de sus actividades habituales a otros objetos, luego juega imitando las acciones de los adultos y las traslada a objetos y muñecos, pero a los 3 años el juego simbólico alcanza su apogeo a través de la imaginación donde el niño llega a construir escenas complejas. Pasada esta edad, de los 4 a 7 años, el juego simbólico decae transformándose en la representación de lo real y desvaneciéndose el carácter de deformación y se convierte en juego simbólico colectivo. Respecto al juego simbólico Leslie (1987) plantea que es una representación de la vida diaria del niño pero fuera de contexto, a partir de ésta acción asimila la realidad, representando situaciones o características propias positivas, como también experiencias desagradables, todo ello aporta la construcción de su propia autonomía. Así también Mead (1972) señala que en el juego de fantasía las acciones y diálogos se producen de manera libre, a diferencia del juego de reglas en el que cada miembro del grupo debe realizar su rol de acuerdo a las expectativas de la interacción social, además dice que la comunicación se realiza a través del intercambio de símbolos verbales y no verbales (Interaccionismo Simbólico), a esto podemos agregar que es característica del juego el uso de la palabra y de los gestos para concretar la acción lúdica, así el niño se sirve de los recursos paraverbales para enfatizar alguna acción o idea durante el juego, además del uso del lenguaje verbal. De igual manera, para Montagner (1978) el niño, en su afán por interrelacionarse con sus pares, presenta las manifestaciones más elementales de toda aproximación humana, haciendo uso de un mínimo de palabras, pero desplegando un gran repertorio de gestos comunicativos, ésta afirmación es cierta, en gran medida, sobre todo cuando se trata de tener un acercamiento con un propósito lúdico, el niño, en su necesidad intrínseca por jugar, utilizará toda estrategia posible para

hacer contacto con sus pares y realizar su propósito, jugar. Por último presentamos al juego de Reglas que aparece en el período de operaciones concretas de los 7 a 12 años, al inicio las reglas son individuales e improvisadas, pero luego, la norma grupal se convierte en lo más importante originada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.

A continuación, hablaremos acerca de los Beneficios del juego en el desarrollo infantil, así pues, el juego contribuye, en gran medida, al desarrollo integral del niño porque estimula diversas áreas de su evolución. Así tenemos que favorece el desarrollo psicomotor porque todos los juegos de movimiento estimulan la maduración nerviosa y la coordinación de las distintas partes del cuerpo y, como consecuencia de los primeros juegos de movimiento, llamados sensorio motores por Piaget (1968), el niño construye sus esquemas motores, repitiéndolos e integrándolos hasta lograr el óptimo desenvolvimiento de las funciones motrices. Al respecto Head (1985) planteó el “Modelo Postural” conocido como esquema corporal que permite el conocimiento paulatino de cada una de las partes anatómicas del cuerpo, El niño, al jugar, va tomando conciencia y relacionando las partes de su cuerpo, Así mismo Le Boulch (1983) manifiesta: “la riqueza del esquema corporal depende en gran medida de la diversidad de la experiencia motriz vivida globalmente y a menudo en forma lúdica”.

Otro aspecto que favorece el juego infantil es el desarrollo socio emocional, al respecto citamos a Thompson (1987) quien afirma que la experiencia proporciona las nociones sobre la mente de los demás, esto nos demuestra que mediante el juego el niño puede tener noción de cómo piensan sus pares y relacionarse con ellos, también Hugues & Dunn (1998) y Parkinson (2007) concuerdan en que el contexto y las expectativas pueden generar estados emocionales en los otros, esta afirmación nos lleva a sostener que en el juego el niño se encuentra en determinado contexto y se plantea diversas expectativas que transmite a sus compañeros, generando en ellos un cambio en sus estados emocionales. Por ésta misma línea se encuentran Gergely, Nádasdy, Csibra & Biró (1995) quienes sostienen que las circunstancias en las que un niño crece influirán sobre su desarrollo cognitivo y sobre su desarrollo emocional y mental, siendo así, podemos inferir que parte de esas circunstancias son las situaciones de juego que experimente el niño, motivo por el que se puede afirmar que el juego, como tal, influirá en su desarrollo

cognitivo, emocional y mental. Así también Converse, Lin, Keysar & Epley (2008) refieren, al respecto que, para inferir la intención de la acción de otra persona es necesario poder diferenciar nuestra propia mente de la del otro, al respecto podemos deducir que en lo que se refiere al juego, éste promueve en el niño ese tipo de inferencia que incluso es la acción que más se da en el proceso lúdico ya que se hace imprescindible que el niño esté atento a la intención y la acción de su compañero de juego para poder intervenir acertadamente. Por otro lado, el psicólogo norteamericano Bronfenbrenner (1971) desde su punto de vista ecológico sostiene que la persona pasa a través de una serie de ámbitos que se relacionan, formando un sistema, así el niño pasa del ámbito de su casa al de la escuela, donde debe aprender cosas útiles en compañía de otros niños de su edad, con esta afirmación podemos deducir que a través del juego, el niño puede recrear los ámbitos que desee y desarrollar acciones que lo ayuden a su crecimiento emocional y a la socialización. El tercer aspecto que se beneficia del juego es el Intelectual, al respecto Bruner (1972) refiere que el juego, sobre todo el de simulación desarrolla muchos aspectos del desarrollo cognitivo como son la descentración, descontextualización e integración y sobre todo el pensamiento convergente y divergente. Así mismo Dansky (1980) lo considera como un soporte poderoso para la elaboración de operaciones cognitivas como correspondencia, clasificación, reversibilidad y toma de perspectiva, por otro lado, Garaigordobil (1990) declara que el juego desarrolla estructuras de pensamiento, estimula la creatividad infantil y es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno, también para Winnicott (1993) el juego es la primera actividad creadora, al respecto Vygotsky (1966) manifiesta que la imaginación nace del juego y Chateau (1958) agrega que el juego contribuye a desarrollar la imaginación y la sistematización.

En adelante explicaremos el papel del juego como estrategia utilizada por el niño de acuerdo a su nivel de desarrollo, así pues, Piaget (1968) manifiesta que las actividades lúdicas que un niño elija están en relación directa con su nivel de desarrollo cognitivo y agrega que el juego y el desarrollo cognitivo se desarrollan paralelamente. Con este postulado podemos afirmar, entonces, que el nivel de logro de una estrategia lúdica en el niño está en relación directa con el nivel de su desarrollo cognitivo. Al respecto la pedagoga alemana Hildegart (1978) afirma que

la ejecución de cualquier juego demanda del niño la puesta en práctica de muchas habilidades que se reflejarán en acciones que debe ir perfeccionando con la constante experimentación y ejercicio, así pues, jugar y aprender se encuentran en una simbiosis permanente. Siendo así, se puede decir que el niño, de acuerdo a su edad y grado de desarrollo tendrá preferencia por una y otra estrategia lúdica y a medida que va creciendo cambian sus preferencias lúdicas por otras de mayor demanda cognitiva, motriz y social.

Con respecto al juego Piaget (1969) hace la siguiente clasificación: En primer lugar, habla del juego funcional, aparece en el primer año de vida, las actividades que el niño realiza son para experimentar con su propio cuerpo, carecen de normas y tiene un fin placentero, explora sus movimientos motrices y paulatinamente va utilizando objetos en sus movimientos. Este tipo de juego acompaña al niño durante todo su desarrollo en acciones como montar bicicleta, patinar, jugar con canicas, etc. Luego, Piaget, presenta al juego de construcción, el que aparece alrededor de los dos años de edad y lo acompaña durante todo su desarrollo, estimula la creatividad, motricidad fina (coordinación óculo manual), la solución de problemas y la ubicación temporal y espacial. Entre las actividades que realiza el niño están formar torres, hacer caminos, armar puentes, rompecabezas, hacer una casa, con materiales como cartones, telas. En tercer lugar, nos muestra al juego simbólico, con este juego el niño estimula su imaginación, creatividad y fantasía, desarrolla su lenguaje y la convivencia con sus iguales. El niño para jugar simula situaciones y representa personajes de la vida diaria, lo que le permite comprender y asimilar lo que observa, escucha y siente. Por último, se encuentra el Juego de reglas: En este juego el niño, como estrategia debe establecer normas para jugar, las que pueden cambiar si todos los jugadores toman acuerdo común. Este tipo de juego estimula en el niño el respeto a las normas, esperar turnos, desarrollar tolerancia a la frustración como un indicador de su madurez. Como asevera Ortega (1992) los juegos de reglas tienen variaciones de acuerdo al nivel de desarrollo de los participantes, en el caso de niños de 2 a 5 años, las reglas están normadas por sus tutores, no hay ganadores ni perdedores, pero estos juegos son muy positivos en su desarrollo, estimulan el concepto de desarrollo y clasificación y ayudan a la integración y tener más conciencia de la realidad y lo obligan a comunicar sus ideas y sentimientos.

III. Metodología

Esta investigación ha utilizado la metodología empírica y teórica, ya que autores como Ramírez (2008) y Pérez (2009) citados por Rodríguez, Pérez y Alipio (2017) coinciden en la clasificación de dos métodos de investigación que son el método empírico y el método científico los que, a su vez se apoyan en los métodos matemático estadísticos. Así mismo, dichos autores manifiestan que el método empírico sirve para recoger diversos datos y hechos que servirán para comprobar una hipótesis. Por otro lado, el método racional es el que sistematiza y analiza los resultados obtenidos por el método empírico y llega a determinadas conclusiones. También se puede afirmar que se ha utilizado el método hipotético deductivo ya que, según Behar (2008) se construye la verdad o falsedad de la hipótesis a partir de la observación de la verdad o falsedad de los hechos observables.

3.1. Enfoque, Tipo y diseño de investigación

Enfoque: El enfoque de este estudio es cuantitativo porque va a descansar en el uso de la estadística, de los métodos y de los resultados cuantificables, al respecto (Gómez, 2006) sostiene que una investigación cuantitativa es la que analizará información procesable y se obtendrán conclusiones estadísticas.

Tipo: Según Hernández Fernández y Baptista, (2014), este tipo de investigación es exploratorio y básico ya que busca conocer una realidad para contribuir a su mejora, esto nos va a permitir conocer las estrategias lúdicas en los niños de tres, cuatro y cinco años del grupo de estudio, al respecto Ortiz (2010) manifiesta que la investigación básica se enfoca en lo hipotético porque su finalidad es generar una nueva teoría o transformar la existente para generar nuevos conocimientos, y por otro lado, de acuerdo con Nieto & Rodríguez (2009) por la dimensión temporal, es una investigación transversal o sincrónica, como tal, obtiene información en un momento dado y en un tiempo oportuno en relación a los resultados. Jaramillo & Ramírez (2006), dicen que es una fórmula que trasciende de lo conceptual a lo empírico y logra proporcionarse sin que exista una relación teórica a la realidad.

Diseño: Esta investigación es de diseño no experimental descriptivo y comparativo, porque lo que busca es observar el nivel de uso de estrategias lúdicas por parte de

los niños. Al respecto Gómez. (2006) manifiesta que en la investigación no experimental los fenómenos se observan contextualmente, sin manipularlos y luego se procede a su análisis. Por otro lado, decimos que es descriptiva porque se utiliza una sola variable que describirá la comparación de la muestra, de acuerdo a los resultados de las dimensiones.

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual de la variable Estrategia Lúdica

La variable Estrategia lúdica se define como aquella acción que ejecuta el niño para lograr un objetivo lúdico, en la que, por la constante práctica, va desarrollando y mejorando habilidades tanto motrices como cognoscitivas y emocionales. Al respecto la pedagoga alemana Hildegart (1978) afirma que la ejecución de cualquier juego demanda del niño la puesta en práctica de muchas habilidades que se reflejarán en acciones que debe ir perfeccionando con la constante experimentación y ejercicio.

Definición Operacionalización de la variable Estrategia Lúdica

Para definir este concepto citamos a Reguant (2014) quien sostiene que la operacionalización de variables es aquel proceso por el cual los conceptos abstractos se van convirtiendo a niveles más concretos, que pueden ser observados y medidos a través de indicadores. En el caso de nuestra investigación, ésta tiene una variable única denominada: estrategia lúdica, la que se ha desmembrado en cuatro dimensiones que son: Juego funcional que consta de 1 indicador y 4 ítems, luego tenemos a la segunda dimensión juego de construcción que contiene 2 indicadores y 7 ítems, a continuación sigue la tercera variable, denominada juego simbólico que está compuesta por 3 indicadores y 9 ítems y por último está la cuarta variable que es el juego de reglas que presenta 2 dimensiones y 4 ítems. Los ítems, en su conjunto, serán medidos por el rango: nunca, a veces y siempre de la escala de Likert. Para su mejor comprensión se puede ver la Matriz de Operacionalización de Variable (anexo 7)

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: Es el grupo en el que se desea estudiar una situación y puede ser de personas u objetos. Bisquerra (2009). También lo explica Icart y Fuentelsaz (2006) cuando dice que es el conjunto de individuos que tienen ciertas características de lo que se quiere estudiar. Esta investigación está compuesta por una población de 200 estudiantes de los cuales se ha extraído una muestra de 75 estudiantes entre niños y niñas de 3,4 y cinco años de una institución educativa inicial estatal del distrito de Comas de la ciudad de Lima-Perú.

Tabla 1

Población y muestra de estudiantes de una institución educativa inicial del distrito de Comas de la ciudad de Lima-Perú.

sección	Población	muestra
3 años	75	25
4 años	75	25
5 años	50	25

Fuente: Nómina de matrícula 2020-I.E.I. 376-UGEL-04-COMAS.

Muestra

El modelo estadístico es el de muestra no probabilística aleatoria básica porque se ha utilizado el sorteo como el método más equitativo para elegir ya que la cantidad de la población no nos permitió utilizar otros modelos estadísticos. En este sentido, Azzimonti (2016) sostiene que un sorteo es el único método seguro de hacer equiprobables a todos los integrantes de la población en el proceso de selección. Como resultado de este sorteo resultaron elegidas las aulas: Lealtad de 5 años con 25 niños, Solidarios de 4 años con 25 niños y Esperanza de 3 años con 25 niños, haciendo un total de 75 niños como muestra.

Criterio de Inclusión

Fue aplicado a toda la población al ser incluida en el sorteo por tener la misma característica de rango de edad y contexto de estudio. Al respecto Miranda, Palacín, Sánchez (2006) manifiestan que, para usar el muestreo aleatorio, toda la población debe tener la misma característica de interés para poder otorgarle la misma probabilidad de inclusión.

Criterio de exclusión

Fue aplicado también aleatoriamente, porque fue el resultado de los no elegidos en el sorteo.

Unidad de análisis

Para determinar la unidad de análisis citaremos a Rojas (2007) es aquella persona, objeto o institución de quien se recolecta información como insumo para poder realizar la investigación. En esta investigación, la unidad de análisis está compuesta por cada uno de los niños de 3,4 y 5 años de edad de tres aulas de la IEI 376, cuyo número total es de 75.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

En ésta investigación se ha utilizado la observación como la técnica para recoger la información necesaria para dar validez a nuestra hipótesis , así Díaz (2011) cita a Sierra y Bravo (1984) quienes definen a la observación como la inspección que realiza el investigador haciendo uso de sus sentidos de los objetos o acciones de interés social que se dan en un lugar y tiempo determinados, también cita a Van Dalen y Meyer (1981) quienes manifiestan que la observación es esencial en toda investigación porque aporta los hechos como pieza fundamental del trabajo de investigación.

Instrumento: Lista de Cotejo

En el caso de esta investigación citaremos a Sánchez (2015) quien afirma que un instrumento es una herramienta que sirve para la recolección de datos y se da a través de encuestas, entrevistas, cuestionarios. En nuestro caso hemos utilizado como instrumento a la lista de cotejo la que ha sido elaborada de la matriz

correspondiente, para averiguar el nivel en el uso de estrategias lúdicas en los niños. Al respecto de la lista de cotejo el Minedu nos dice que es un instrumento descriptivo que nos orienta para determinar si la conducta que se desea observar está presente o no en el niño.

Ficha Técnica de la Variable Estrategias lúdicas.

Nombre: Lista de Cotejo.

Autor: Patricia Monteagudo Montenegro.

Significación: Este instrumento consta de cuatro dimensiones. La primera denominada juego funcional que consta de un indicador el cual tiene 4 ítems. La segunda denominada juego de construcción que consta de dos indicadores y 7 ítems. La tercera denominada juego simbólico y tiene 9 indicadores, por último, la cuarta dimensión que tiene dos indicadores y 4 ítems. Estos ítems están medidos a través de la escala ordinal:

Tabla 2

Escala y Valor.

Escala	valor
Nunca	1
A veces	2
Siempre	3

Tipo de Administración : Colectiva.

Aplicación: La aplicación de la lista de cotejo está dirigida a los niños de 3, 4 y 5 años, pero las docentes serán las informantes y quienes se encargarán de su aplicación.

Duración: sin límite de tiempo.

Confiabilidad

La confiabilidad estuvo caracterizada por el nivel en el que la aplicación de forma seriada del instrumento en los mismos entrevistados, produzca resultados similares, consistentes y coherentes (Hernández et al., 2014). Para consolidar dicho procedimiento se procuró realizar un examen piloto a un grupo de participantes con características equivalentes a las de la muestra; luego los datos recolectados fueron analizados por coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach facultado por el software SPSS-25 y cuyos resultados se muestran en la tabla 3. De acuerdo a los valores obtenidos se infiere que el existe una confiabilidad aceptable de los instrumentos.

Tabla 3

Estadístico de fiabilidad de los instrumentos

Instrumento	Alfa de Cronbach	N de elementos	Nivel de confiabilidad
Estrategias lúdicas	,766	24	Muy alta

Fuente: SPSS 25.0

3.5. Procedimiento

Los aspectos referidos al procedimiento tienen que ver de qué manera se recolectó los datos y la forma como se llegó analizar para obtener resultados de la investigación. En ese sentido desde la aprobación del proyecto se tuvo por conocimiento tener que contactarse con la directora a cargo de la institución educativa para realizar la recolección de datos mediante el instrumento, sin embargo, en las circunstancias recientes sobre la crisis sanitaria se tomó la decisión de hacer una recolección de datos mediante el uso de entornos virtuales para poder tener acceso para aplicar el instrumento de 'Estrategias lúdicas' con apoyo de las docentes, con las autorización correspondiente de la institución educativa para trabajar con las niños y niñas del nivel inicial. Llegado el día de la administración de la ficha de encuesta se dio algunas indicaciones a las docentes vía videoconferencia para que pueda llenar sin ninguna dificultad, luego, al cabo de unos días fueron enviados por correo para hacer el vaciado de las puntuaciones a una base de datos desarrollada en el programa Excel.

3.6. Método de análisis de datos

En la investigación, el análisis estadístico se realizó mediado por el software para evaluación estadística: SPSS (versión 25), para lo cual se ejecutó el proceso analítico y de posterior interpretación de los resultados logrados. En función de los resultados generados en la evaluación del presente estudio, se elaboró el diseño de los instrumentos y sus respectivos ítems, así como codificaciones a fin de lograr la aplicación correcta del mismo. Para el cifrado de los instrumentos se requirió asignar valores numéricos para cada pregunta a fin de facilitar el respectivo análisis, así como la comparación. La información obtenida se procesó con el paquete estadístico mencionado, en base a la tabulación (politómica) previamente asignada con valores para el instrumento 'cuestionario sobre las Estrategias lúdicas', 1 = Nunca, 2= A veces, 3 = Siempre.

Respecto de la estadística inferencial, se realizó por medio de la prueba de contrastación de las hipótesis validadas por el coeficiente de H de Kruskal Wallis, a fin de poder establecer el rango/grado de diferencias de la variable estudiada en 3 muestras independientes y con ello la generalización completa de los posibles resultados generados. Además, se valió del empleo del método deductivo y reforzado por medio de las pruebas probabilística se ponderó la data generada.

3.7. Aspectos éticos

Éste trabajo de investigación se sustenta de la genuinidad, teniendo especial cuidado en la confidencialidad de los informantes y la veracidad de la información, usándose fuentes fiables, las mismas que se citaron y redactaron de acuerdo con los protocolos establecidos en el esquema de tesis emitido por la universidad, el que se ajusta a las normas APA

IV. Resultados y discusión

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 4.

Distribución de frecuencias de las estrategias lúdicas en niños de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04.

Edad	Rango	Frecuencia	Porcentaje
3 años	Inicio	9	36,0%
	Proceso	12	48,0%
	Logrado	4	16,0%
	Total	25	100.0%
4 años	Inicio	4	16,0%
	Proceso	14	56,0%
	Logrado	7	28,0%
	Total	25	100.0%
5 años	Inicio	3	12,0%
	Proceso	10	40,0%
	Logrado	12	48,0%
	Total	25	100.0%

Nota: Programa Spss

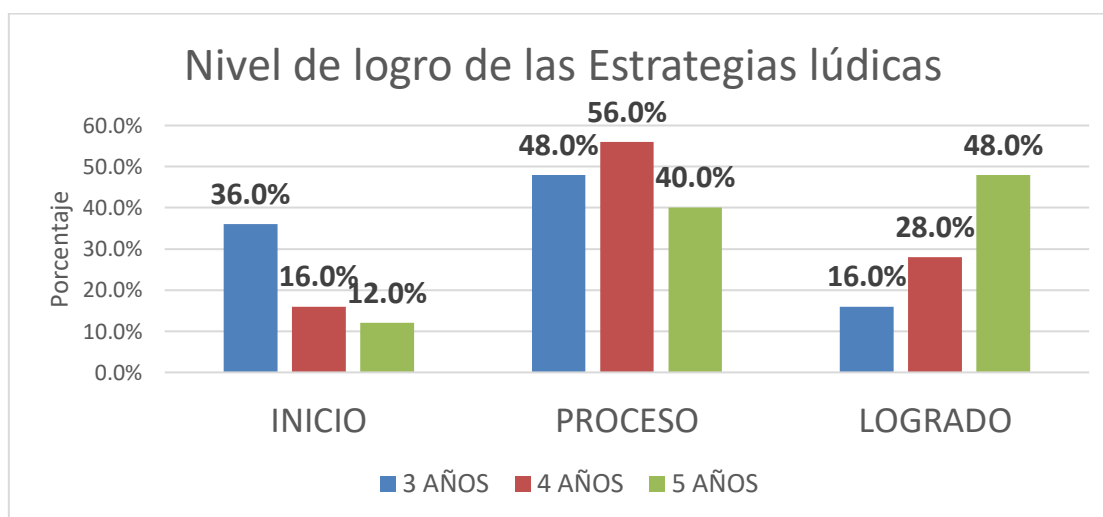


Figura 1. Niveles porcentuales de las estrategias lúdicas en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04.

Como se observa en la Tabla 4 y figura 1 respecto la variable 'Estrategias lúdicas', se evidenció en el 'nivel Inicio' los niños de 5 años se encuentra en 12,0% (3 niños)

a comparación de los niños de 4 años con 16,0% (4 niños), y por último en los niños de 3 años con un considerable 36,0% (9 niños), en cuanto al “nivel Proceso” los niños de 5 años se encuentra en 40,0% (10 niños) a comparación de los niños de 3 años con 48,0% (12 niños), y los niños de 4 años con un considerable 56,0% (14 niños), por último en el nivel de logro los niños de 5 años se encuentra en 48,0% (12 niños) a comparación de los niños de 4 años con 40,0% (7 niños), y por último en los niños de 3 años con un considerable 12,0% (4 niños). Estos resultados nos indican que si hay diferencias sobre las estrategias lúdicas en los niños de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04.

Tabla 5.

Distribución de frecuencias de la Dimensión Estrategia Funcional en niños de 3,4 y 5 años de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04

Edad	Rango	Frecuencia	Porcentaje
3 años	Inicio	4	16,0%
	Proceso	20	80,0%
	Logrado	1	4,0%
	Total	25	100.0%
4 años	Inicio	2	8,0%
	Proceso	18	72,0%
	Logrado	5	20,0%
	Total	25	100.0%
5 años	Inicio	3	12,0%
	Proceso	9	36,0%
	Logrado	13	52,0%
	Total	25	100.0%

Nota: Programa Spss

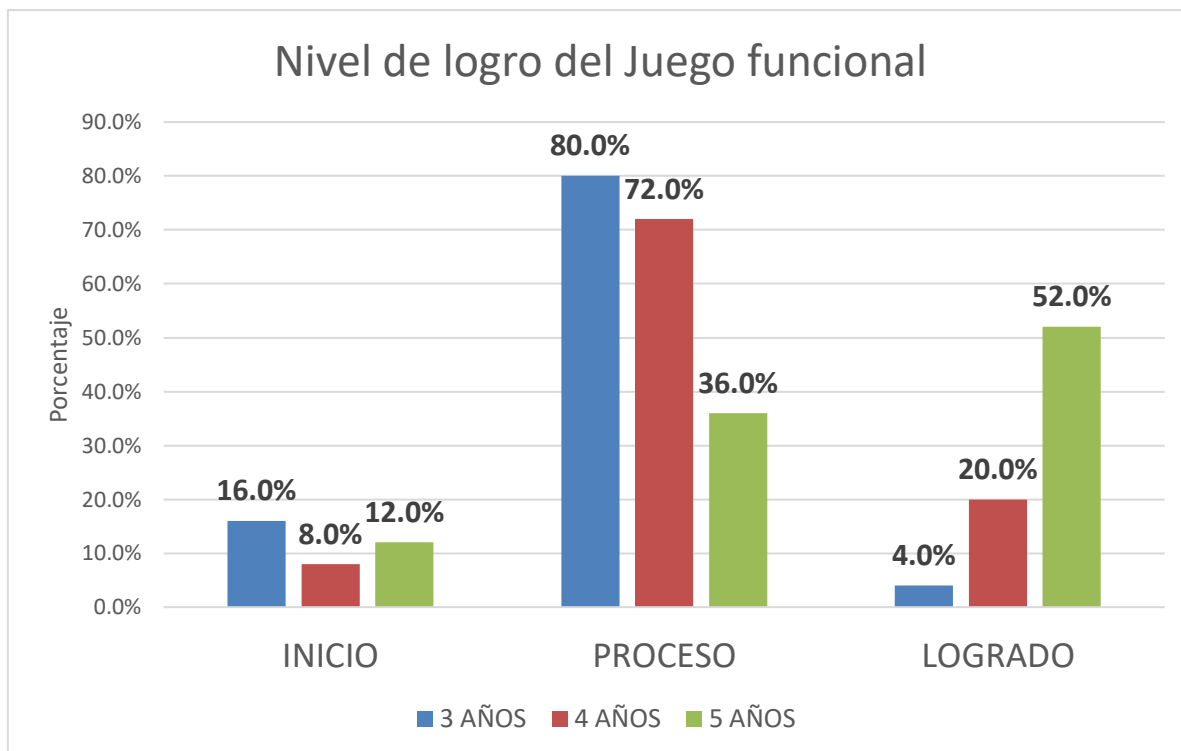


Figura 2. Niveles porcentuales de la Dimensión Juego funcional en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04

Como se observa en la Tabla 5 y figura 2 respecto a la dimensión 'Juego Funcional', se evidenció que en el "nivel Inicio" los niños de 4 años se encuentra en 8,0% (2 niños) a comparación de los niños de 5 años con 12,0% (3 niños), y por último en los niños de 3 años con un 16,0% (4 niños); en cuanto al "nivel Proceso" los niños de 5 años se encuentra en 36,0% (9 niños) a comparación de los niños de 4 años con un considerable 72,0% (18 niños), y por último en los niños de 3 años con un considerable 80,0% (20 niños); en el 'nivel Logrado' los niños de 3 años se encuentra en 4,0% (1 niño) a comparación de los niños de 4 años con 20,0% (5 niños), y por último en los niños de 5 años con un considerable 52,0% (13 niños). Estos resultados nos indican que hay diferencias sobre el Juego funcional en los niños de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04.

Tabla 6.

Distribución de frecuencias de la Dimensión Juego de construcción en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04

Edad	Rango	Frecuencia	Porcentaje
3 años	Inicio	11	44,0%
	Proceso	8	32,0%
	Logrado	6	24,0%
	Total	25	100.0%
4 años	Inicio	3	12,0%
	Proceso	17	68,0%
	Logrado	5	20,0%
	Total	25	100.0%
5 años	Inicio	10	40,0%
	Proceso	8	32,0%
	Logrado	7	25,0%
	Total	25	100.0%

Nota: Programa Spss

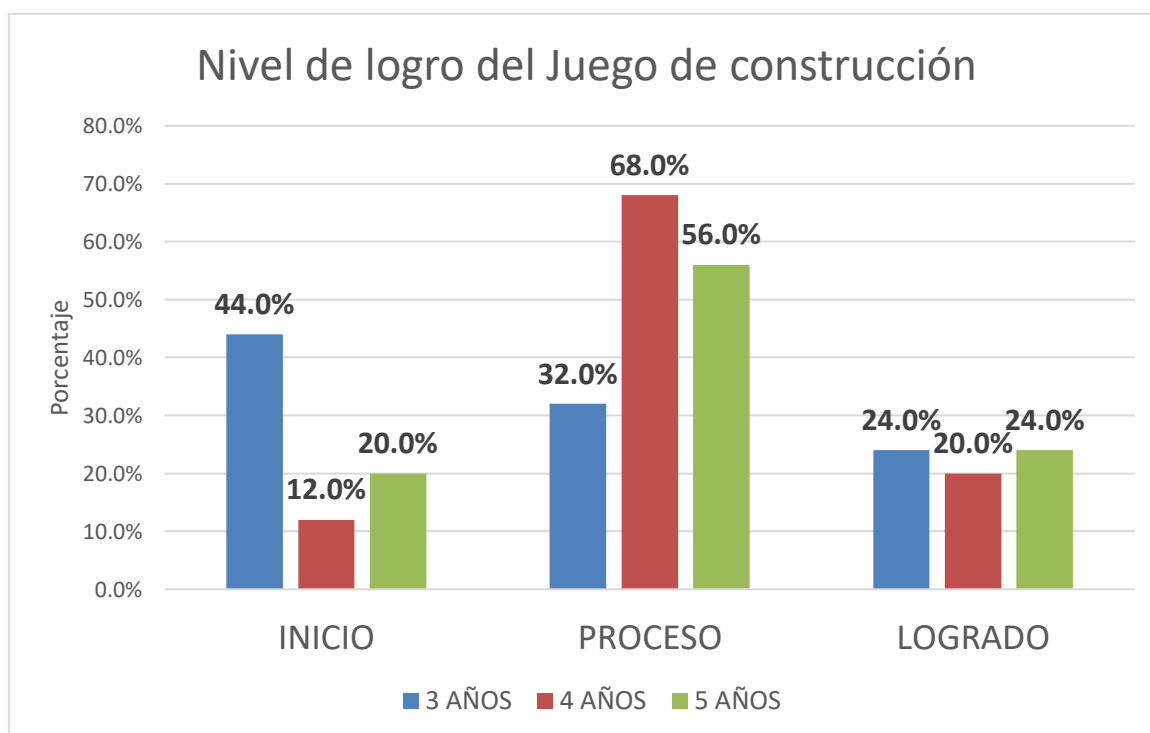


Figura 3. Niveles porcentuales de la Dimensión Juego de construcción en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04.

Como se observa en la Tabla 6 y figura 3 respecto a la dimensión ‘Juego de construcción’, se evidenció que en el “nivel Inicio” los niños de 4 años se encuentra en 12,0% (3 niños) a comparación de los niños de 5 años con 20,0% (5 niños), y por último en los niños de 3 años con un considerable 44,0% (11 niños); en cuanto al “nivel Proceso” los niños de 3 años se encuentra en 32,0% (8 niños) a comparación de los niños de 5 años con un considerable 56,0% (14 niños), y por último en los niños de 4 años con un considerable 68,0% (17 niños); en el ‘nivel Logrado’ los niños de 4 años se encuentra en 20,0% (niños) a comparación de los niños de 3 y 5 años con 24,0% (6 niños). Estos resultados nos indican que si hay diferencias sobre el Juego de construcción en los niños de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04.

Tabla 7.

Distribución de frecuencias de la Dimensión Juego de simbólico en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04

Edad	Rango	Frecuencia	Porcentaje
3 años	Inicio	7	28,0%
	Proceso	6	24,0%
	Logrado	12	48,0%
	Total	25	100.0%
4 años	Inicio	3	12,0%
	Proceso	12	48,0%
	Logrado	10	40,0%
	Total	25	100.0%
5 años	Inicio	10	40,0%
	Proceso	8	32,0%
	Logrado	7	28,0%
	Total	25	100.0%

Nota: Programa Spss

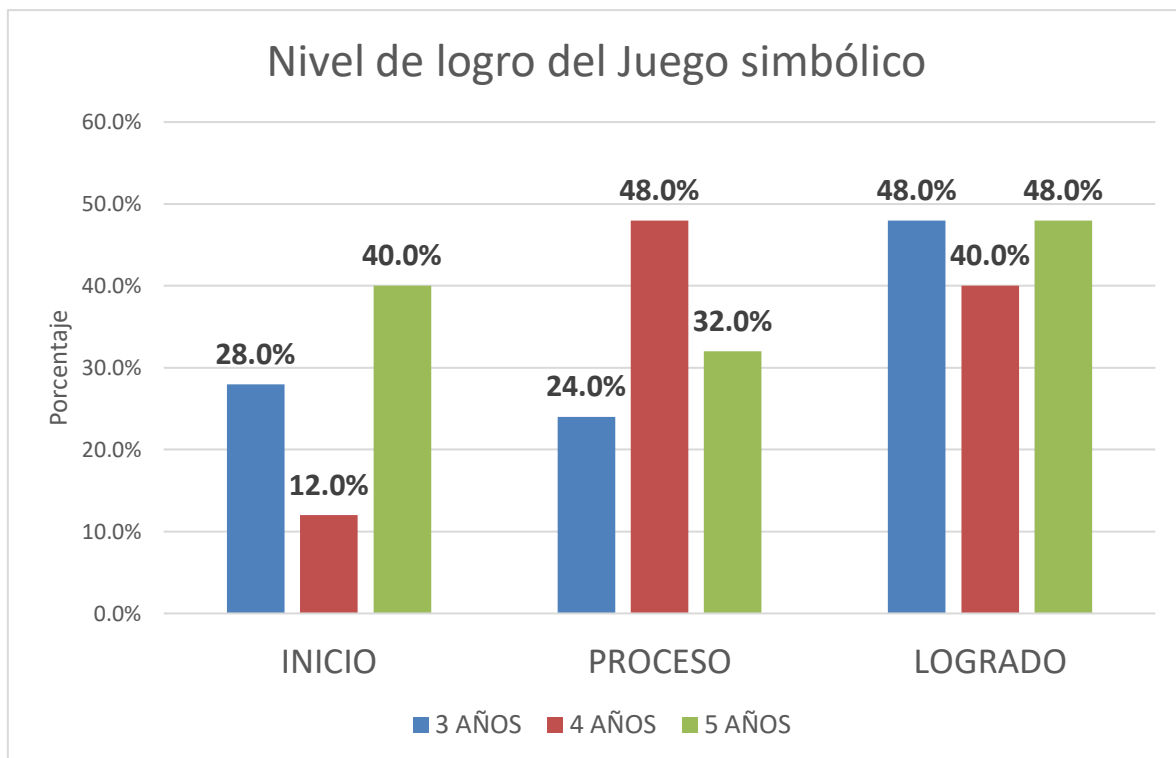


Figura 4. Niveles porcentuales de la Dimensión Juego simbólico en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04

Como se observa en la Tabla 7 y figura 4 respecto a la dimensión 'Juego simbólico', se evidenció que en el "nivel Inicio" los niños de 4 años se encuentra en 12,0% (3 niños) a comparación de los niños de 3 años con 28,0% (7 niños), y por último en los niños de 5 años con un 40,0% (10 niños); en cuanto al "nivel Proceso" los niños de 3 años se encuentra en 24,0% (6 niños) a comparación de los niños de 5 años con un 32,0% (8 niños), y por último en los niños de 4 años con un considerable 48,0% (12 niños); en el 'nivel Logrado' los niños de 4 años se encuentra en 40,0% (10 niños) a comparación de los niños de 3 y 5 años con un considerable 48,0% (12 niños). Estos resultados nos indican que si hay diferencias sobre el Juego simbólico en los niños de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04.

Tabla 8.

Distribución de frecuencias de la Dimensión Juego de reglas en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04

Edad	Rango	Frecuencia	Porcentaje
3 años	Inicio	9	36,0%
	Proceso	12	48,0%
	Logrado	4	16,0%
	Total	25	100.0%
4 años	Inicio	3	12,0%
	Proceso	14	56,0%
	Logrado	8	32,0%
	Total	25	100.0%
5 años	Inicio	3	12,0%
	Proceso	8	32,0%
	Logrado	14	56,0%
	Total	25	100.0%

Nota: Programa Spss

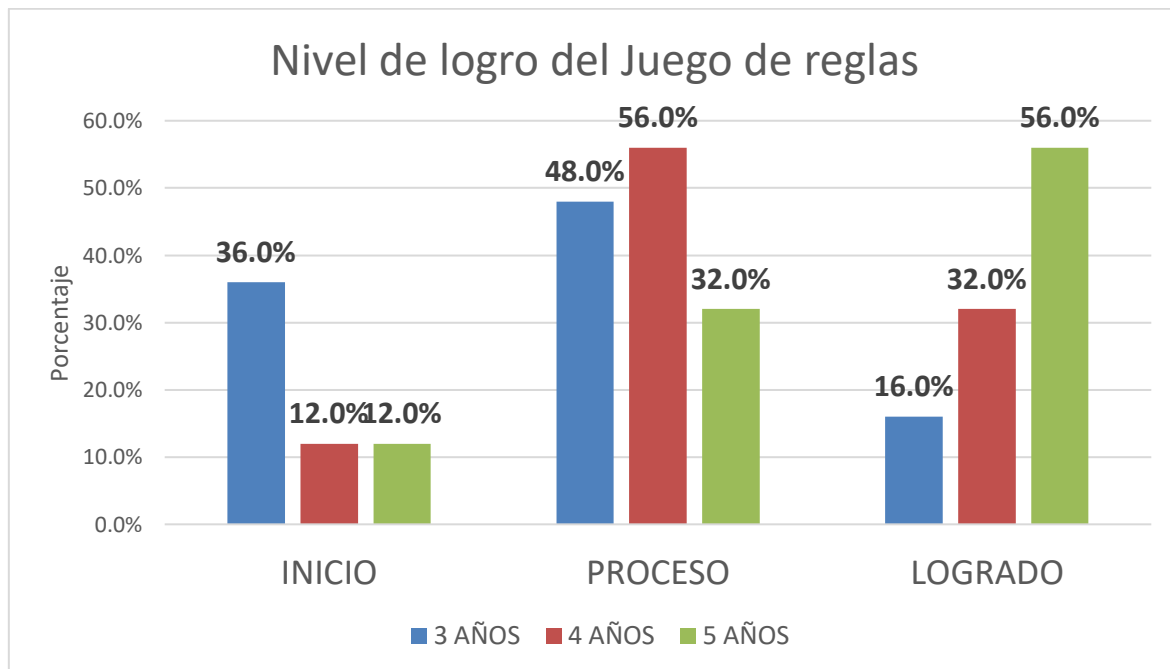


Figura 5. Niveles porcentuales de la Dimensión Juego de reglas en niños de la I.E. Inicial 376 - UGEL 04

Como se observa en la Tabla 8 y figura 5 respecto a la dimensión 'Juego de reglas', se evidenció que en el "nivel Inicio" los niños de 4 y 5 años se encuentra en 12,0% (3 niños) a comparación de los niños de 3 años con 36,0% (9 niños); en cuanto al "nivel Proceso" los niños de 5 años se encuentra en 32,0% (8 niños) a comparación de los niños de 3 años con un 48,0% (12 niños), y por último en los niños de 4 años con un considerable 56,0% (14 niños); en el 'nivel Logrado' los niños de 3 años se encuentra en 16,0% (4 niños) a comparación de los niños de 4 años con 32,0% (8 niños), y por último en los niños de 5 años con un considerable 56,0% (14 niños). Estos resultados nos indican que hay diferencias sobre el Juego de reglas en los niños de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04.

4.2. Resultados inferenciales

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

Hi: Existen diferencias en el nivel de logro de las estrategias lúdicas en niños de I.E. Inicial 376 – UGEL 04, Comas, 2021.

H0: No existen diferencias en el nivel de logro de las estrategias lúdicas en niños de I.E. Inicial 376 – UGEL 04, Comas, 2021

Nivel de significancia: 0,01

Si p valor < 0.05 entonces da pie al rechazo de la H_0 .

Tabla 9.

Rango promedio en la comparación de grupo de 3,4 y 5 años de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04 según Kruskal Wallis sobre la variable ‘Estrategias lúdicas’

Variable	Edades	N	Rango promedio
Estrategias lúdicas	3 Años	25	20,96
	4 Años	25	47,74
	5 Años	25	45,30
	Total	75	

Nota: Programa Spss

De acuerdo a la Tabla 9 del rango promedio sobre las Estrategias lúdicas en la I.E. Inicial 376, se evidenció que los niños de 4 años presentan el mayor rango siendo de 47,74; mientras que los niños de 5 años están en un rango intermedio con 45,30; y por último los niños de 3 años presentan el menor rango con 20,96; es decir existió diferencias en el nivel de estrategias lúdicas en la I.E.

Tabla 10

Estadístico de prueba según la H de Kruskal - Wallis sobre las Estrategias lúdicas’ en los niños de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04

	Estrategias lúdicas
H de Kruskal – Wallis	23,155
gl	2
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Edad Inicial

En lo que respecta a la Tabla 10 sobre el estadístico de prueba en la comparación de 3 grupos independientes sobre las estrategias lúdicas, se evidenció que el sig. asintótica bilateral es menor al grado de significancia estadística siendo $sig = ,000 < 0.05$, lo cual confirmó que existieron diferencias entre las edades de 3,4 y 5. Por ello, se rechazó la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna.

Hipótesis específicas 1

Hi: Existen diferencias en el nivel de juego funcional en niños de I.E. Inicial 376 – UGEL 04 Comas, 2021.

H0: No existen diferencias en el nivel de juego funcional en niños de I.E. Inicial 376 – UGEL 04, Comas, 2021.

Hi: Existen diferencias en el nivel de juego de construcción en niños de I.E. Inicial 376 – UGEL 04 Comas, 2021.

H0: No existen diferencias en el nivel de juego de construcción en niños de I.E. Inicial 376 – UGEL 04 Comas, 2021.

Hi: Existen diferencias en el nivel juego simbólico en niños de I.E. Inicial 376 – UGEL 04 Comas, 2021.

H0: No existen diferencias en el nivel de juego simbólico en niños de I.E. Inicial 376 – UGEL 04 Comas, 2021.

Hi: Existen diferencias en el nivel de juego de reglas en niños de I.E. Inicial 376 – UGEL 04 Comas, 2021.

H0: No existen diferencias en el nivel de juego de reglas en niños de I.E. Inicial 376 – UGEL 04 Comas, 2021.

Nivel de significancia: 0,01

Si p valor < 0.05 entonces da pie al rechazo de la H_0

Tabla 11

Rango promedio en la comparación de grupos de 3,4 y 5 años de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04 según Kruskal Wallis sobre las dimensiones de ‘Estrategias lúdicas’

Dimensiones	Edades	N	Rango promedio
Juego funcional	3 años	25	29,34
	4 años	25	38,30
	5 años	25	46,36
	total	75	
Juego de construcción	3 años	25	27,66
	4 años	25	45,82
	5 años	25	40,52
	total	75	
Juego simbólico	3 años	25	45,44
	4 años	25	41,62
	5 años	25	26,94
	total	75	
Juego de reglas	3 años	25	29,26
	4 años	25	36,48
	5 años	25	48,26
	total	75	

Nota: Programa Spss

De acuerdo a la Tabla 11 del rango promedio sobre las dimensiones de la variable ‘Estrategias lúdicas’, se evidenció que los niños de 5 años presentan el mayor rango siendo de 46,36; mientras que los niños de 4 años están en un rango intermedio con 38,30; y por último los niños de 3 años presentan el menor rango con 29,34; en la dimensión ‘Juego de construcción’ los niños de 4 años presentan el mayor rango siendo de 45,82; mientras que los niños de 5 años están en un rango intermedio con 40,52; y por último los niños de 3 años presentan el menor rango con 27,66; en la dimensión ‘Juego simbólico’ los niños de 3 años presentan el mayor rango siendo de 45,44; mientras que los niños de 4 años están en un rango intermedio con 41,62; y por último los niños de 5 años presentan el menor rango con 26,94; por último en la dimensión ‘juego de reglas’ los niños de 5 años presentan el mayor rango siendo de 48,26; mientras que los niños de 4 años están en un rango intermedio con 36,48;

y por último los niños de 3 años presentan el menor rango con 29,26; es decir existió diferencias en las dimensiones de las 'Estrategias lúdicas' en la I.E.

Tabla 12

Estadístico de prueba según la H de Kruskal - Wallis sobre las dimensiones de las 'Estrategias lúdicas' en los niños de la I.E. Inicial 376 – UGEL 04

JUEGO FUNCIONAL	
H de Kruskal – Wallis	7,912
gl	2
Sig. asintótica(bilateral)	,019
juego de construcción	
H de Kruskal – Wallis	9,646
gl	2
Sig. asintótica(bilateral)	,008
juego simbólico	
H de Kruskal – Wallis	10,846
gl	2
Sig. asintótica(bilateral)	,004
juego de reglas	
H de Kruskal – Wallis	10,200
gl	2
Sig. asintótica(bilateral)	,006

a. Variable de agrupación: Edad inicial

En lo que respecta a la Tabla 12 sobre el estadístico de prueba en la comparación de 3 grupos independientes sobre las dimensiones de las Estrategias lúdicas, se evidenció en la dimensión 'Juego funcional' la sig. asintótica bilateral es menor al grado de significancia estadística siendo $sig = ,019 < 0.05$; en la dimensión 'Juego de construcción' la sig. asintótica bilateral es menor al grado de significancia estadística siendo $sig = ,008 < 0.05$; en la dimensión 'Juego simbólico' la sig. asintótica bilateral es menor al grado de significancia estadística siendo $sig = ,004 < 0.05$; y por último en la dimensión 'Juego de reglas' la sig. asintótica bilateral es menor al grado de significancia estadística siendo $sig = ,006 < 0.05$; lo cual confirmó que existieron diferencias entre las edades de 3,4 y 5. Por ello, se rechazaron las hipótesis nulas y se admitieron las hipótesis alternas.

IV. Discusión

La presente investigación tuvo como propósito determinar el nivel de logro de estrategias lúdicas en los niños de la IE. 376, Comas, 2021. Para ello se tomó como muestra a 75 niños de 3 a 5 años, de los que se obtuvo información a través de sus maestras que fungieron de informantes llenando listas de cotejo en línea, el medio pertinente en las circunstancias actuales de la pandemia. En el proceso de búsqueda de información, no se hallaron estudios que se refieran específicamente al logro de estrategias lúdicas por parte de los niños, pero ésta limitación de la falta de antecedentes concordantes con el diseño propuesto, fue solucionada tomando estudios anteriores que se relacionen con las dimensiones e indicadores, los que, por sus valiosos aportes, fueron considerados para favorecer la discusión de los resultados.

Desde la perspectiva de la importancia del logro de las estrategias lúdicas en los niños para favorecer su desarrollo integral, se efectuó una minuciosa elaboración de ítems en el instrumento denominado “lista de cotejo” que muestren lo más fidedignamente posible el uso de estrategias lúdicas por parte de los niños observados. Dicho instrumento fue elaborado en base a la matriz de operacionalización de variables y fue revisado por expertos en metodología de investigación quienes declararon su validez y aplicabilidad. Así mismo el resultado del valor de ,766 de alfa de Cronbach revela una alta confiabilidad. Es así que los resultados indican que el instrumento es consistente y bien construido en base a las teorías utilizadas en la investigación.

La actual situación de emergencia sanitaria que obligó al cierre de las escuelas y a optar por la educación virtual no ha llevado a la adecuación de estrategias que nos permitan desarrollar la presente investigación, el primer obstáculo fue la aplicación del instrumento de recolección de datos, pero éste fue superado con el apoyo y compromiso de las docentes quienes proporcionaron la información necesaria llenando las listas de cotejo individuales de cada uno de sus alumnos, puesto que los resultados y conclusiones que se obtengan de éste estudio, se proporcionarán a la institución educativa para que les sirva como un insumo importante en la toma de decisiones para la mejora de la práctica educativa en bien de los niños. Esta acción es la que da importancia a esta investigación.

A continuación se presenta los resultados más importantes de la investigación, dando a conocer que el nivel de logro de los niños en cuanto a las estrategias lúdicas es el siguiente: en el nivel de inicio los niños de tres años se encuentran en un 36%, mientras que los niños de 4 años están en un 16%, y los niños de 5 años presentan un 12%. En cuanto al nivel de proceso encontramos que los niños de 3 años están en un 48%, mientras que los niños de 4 años están en un 56% a diferencia de los niños de 5 años que están en un 40%. Refiriéndonos al nivel de logro, los niños de 3 años se ubican en un 12% y los niños de 4 años se encuentran en un 40% mientras que los niños de 5 años están en un 48%, así mismo el estadístico de prueba en la comparación de 3 grupos independientes sobre las estrategias lúdicas, se evidenció que el sig. asintótica bilateral es menor al grado de significancia estadística siendo $sig = ,000 < 0.05$, lo cual confirmó que existieron diferencias entre las edades de 3,4 y 5. Lo que nos demuestra las diferencias en el nivel de uso de las estrategias lúdicas por parte de los niños, no sólo por la diferencia de la edad, ya que es evidente que los niños de 5 años tienen más desarrolladas las habilidades motrices cognitivas y emocionales, sino que la diferencia radica en que cada grupo de edad tiene marcadas diferencias dentro de su circunscripción etaria, y lo importante es promover en los niños a que alcancen el nivel de logro de estrategias lúdicas de acuerdo a su edad.

Luego de comparar los resultados de estudios anteriores con los resultados de ésta investigación se observa que hay cierta similitud porque mencionan que las estrategias lúdicas al ser más practicadas por los niños, mejor será el nivel de logro de competencias, como también encontraron que los niños de 4 años de cierta institución educativa, no presenta dificultades al practicar la motricidad a través de las estrategias lúdicas, como en otro estudio concluyen que la constante práctica de la estrategia lúdica de juego de construcción contribuye a que los niños desarrollen su autonomía .

En relación al objetivo general que fue determinar la diferencia en las estrategias lúdicas en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas, los resultados evidenciaron: que de acuerdo a la Tabla 9 del rango promedio sobre las Estrategias lúdicas en la I.E. Inicial 376, se demuestra que existieron diferencias en el nivel de estrategias lúdicas en la I.E. Respecto a los resultados, estudios similares los encontramos en autores como Lupuche (2017)

en las conclusiones de su tesis cuando dijo: la mayoría de los niños y niñas de 4 años no presentan dificultades respecto a la relación positiva de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa. Dicha conclusión refuerza lo encontrado en nuestra investigación, pues la diferencia no se encuentra en las dificultades sino en el nivel de logro que cada niño desarrolle en la estrategia lúdica que esté usando de acuerdo a su edad, ésta afirmación es importante porque cada niño utiliza las estrategias lúdicas y las desarrolla de acuerdo a su nivel de maduración, como lo sostiene Piaget (1968) cuando manifiesta que la actividad lúdica se relaciona paralelamente con el desarrollo cognitivo del niño, así podemos decir que el nivel de logro de las estrategias lúdicas que utiliza el niño en sus juegos son un reflejo de las transformaciones de las estructuras mentales del niño.

Con respecto al primer objetivo específico que fue determinar el nivel de logro del juego funcional en los niños de 3,4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. Como se observa en la Tabla 5 y figura 2 respecto a la dimensión 'Juego Funcional', se evidenció que en el "nivel Inicio" se encuentra la mayoría de los niños de 3 años, luego en el nivel de proceso se ubica gran parte de los niños de 4 años y en el nivel de logro está agrupada la mayor parte de los niños de 5 años. Al respecto el estudio realizado por Culqui (2017) concluyó que: cuantas más actividades de aprendizaje se ejecuten con la aplicación de estrategias lúdicas, como es el caso de los juegos de funcionales mejor será el nivel de desarrollo de las competencias." Esta conclusión nos demuestra que la constante práctica de determinada estrategia lúdica lleva al niño a su dominio, porque desarrolla mayores destrezas mentales, tal como lo afirma Antón (2007) cuando dice que la actividad que realizan los niños en sus juegos produce el desarrollo del sistema nervioso que es la base del desarrollo y del aprendizaje.

Seguidamente en el segundo objetivo específico que es determinar el nivel de logro del juego de construcción en los niños de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. Como lo muestra la Tabla 6 y figura 3 respecto a la dimensión 'Juego de construcción', se evidenció que en el "nivel Inicio" se ubican los niños de 3 años, en el "nivel proceso" se ubican los niños de 4 años y en el nivel de logro están ubicados los niños de 5 años. Al respecto, comparamos este resultado con el de Nassr, (2017). Cuando dice que la aplicación juego de construcción durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de

la autonomía en niños de 5 años, medida en indicadores propuestos. Esta conclusión nos demuestra que los resultados hallados en el juego de construcción son similares a los de Nassr porque los niños de 5 años también obtuvieron el nivel de logro, pero aquí lo importante es resaltar que cada niño de cada edad debe ser estimulado para que, en la edad en que se encuentre, logre desarrollar su propio nivel de logro. Respecto a la estrategia lúdica de juego de construcción podemos citar a Garaigordobil (2008) que sostiene que el juego permite al niño la exploración con los sentidos y la percepción espacial, esta afirmación se comprueba en la estrategia lúdica de construcción pues el niño desarrolla, entre otras las destrezas mencionadas por la citada autora.

En el caso del tercer objetivo que fue determinar el nivel de logro del juego simbólico en los niños de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. Podemos constatar en la Tabla 7 y figura 4 respecto a la dimensión “Juego simbólico”, se evidenció que en el “nivel Inicio” un porcentaje considerable de niños de 5 años, mientras que, en el nivel de proceso, sobresalen los niños de 4 años y en el nivel de logro aparecen igualados los niños de 3 con los de 5 años, lo que nos demuestra que hay diferencias en el uso de la estrategia lúdica de juego simbólico.

Así pues, existen estudios que al compararlos con estos resultados evidencian concordancia en la importancia del desarrollo de esta estrategia, como es el caso de Reyes (2015) quien en sus conclusiones refirió que el juego simbólico contribuye a la acción, decisión, interpretación y socialización del niño y constituye una valiosa estrategia para su educación. Esta conclusión concuerda con nuestros estudios ya que el juego simbólico desarrolla en el niño diversas destrezas, siendo una de las más importantes la de la socialización. Al respecto podemos mencionar a García (2007) que da importancia al juego simbólico, manifestando que estas representaciones simbólicas en sus juegos, preparan al niño para su vida, ya que lo dotan de mecanismos que lo ayudaran a desenvolverse con éxito.

Refiriéndonos al cuarto objetivo que es determinar el nivel de logro del juego de reglas en los niños de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. Podemos observar Tabla 8 y figura 5 respecto a la dimensión ‘Juego de reglas’, donde se evidenció que si hay diferencias, porque que en el “nivel Inicio” se ubican los niños de 3 años, mientras que en el nivel de logro aparecen los niños de 4 años y, en el nivel de logro se ubican los niños de 5 años, estos resultados nos

demuestran que el nivel de desarrollo emocional en los niños se hace evidente en lo que respecta al cumplimiento de normas y reglas, ya que en los niños pequeños prima el egocentrismo intelectual. Frente a estos resultados hallamos convergencia en los estudios de Orozco (2017), quien concluyó que:” los resultados del uso de estrategias lúdicas que incorporan reglas de juego, han incidido en el mejoramiento académico y disciplinario de los estudiantes”. Al comparar los resultados podemos afirmar que la estrategia del juego de reglas va desarrollando en los niños el respeto a la norma y el respeto hacia los demás. Así también lo sostiene Piaget (1968) cuando dice que el desarrollo moral del niño está influenciado por el juego, sobre todo cuando utiliza normas y reglas de juego, empieza a desarrollar el concepto de norma y el juicio moral, este planteamiento se ve reforzado por Bruner y Garvey (1972) cuando sostienen que cuando juega el niño va ejercitando la forma de vida de su comunidad y asumiendo valores y costumbres y formas de relacionarse.

VI. Conclusiones

Primera:

Al emplear la prueba prueba H de Kruskal – Wallis, ésta confirmó que existieron diferencias en las estrategias lúdicas en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.

Segunda:

Existen diferencias en el juego funcional en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. Esto se corroboró con la prueba prueba H de Kruskal – Wallis.

Tercera:

Existen diferencias en el juego de construcción en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. Al emplear la prueba prueba H de Kruskal – Wallis, dio como resultado que, si existen diferencias significativas en el juego de construcción en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.

Cuarta:

La prueba prueba H de Kruskal – Wallis, demostró que existen diferencias significativas en el juego simbólico en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución de estudio.

Quinta

Existen diferencias en el juego de reglas en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. las que fueron comprobadas al emplear la prueba prueba H de Kruskal – Wallis.

VII. Recomendaciones

Primera

Al existir diferencias en las estrategias lúdicas en los niños de 3, 4 y 5 años, se recomienda a la Directora, asesorar a las docentes, para que brinden el soporte pedagógico necesario, dentro del contexto de las clases virtuales, para que cada grupo etario llegue al nivel de logro en la estrategia específica que esté usando.

Segunda

En base a la existencia de diferencias en la estrategia lúdica denominada juego funcional en los niños de 3, 4 y 5 años, se recomienda a la directora que organice con las docentes círculos de interaprendizaje para implementen plataformas virtuales que les permitan aplicar experiencias lúdicas de juego funcional que promuevan el desarrollo de esta estrategia en cada grupo de niños.

Tercera

Debido a la existencia de diferencias en el nivel de uso del juego de construcción, se recomienda a la directora que organice con las docentes un taller virtual de elaboración de material para juegos de construcción con la participación de los padres de familia y de esta manera se provea a los niños de suficientes materiales en sus hogares.

Cuarta

En relación a la existencia de diferencias en el nivel de uso por parte de los niños, de la estrategia lúdica denominada juego simbólico se recomienda a la Directora asesorar a las docentes para que organicen con los padres de familia un taller virtual para la implementación de materiales adecuados para el desarrollo del juego simbólico en sus hogares.

Quinta

De acuerdo con la diferencia en el nivel de uso por parte de los niños de 3,4 y 5 años, de la estrategia denominada juego de reglas se recomienda a la Directora que desarrolle con sus docentes un taller de orientación a los padres para que practiquen con sus hijos diversos juegos de reglas que les permitan desarrollar su aspecto socioemocional y contribuyan a la convivencia familiar.

Referencias

- Antón, M (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona: Graó.
- Azzimonti R. (2019) Bioestadística aplicada a Bioquímica y Farmacia. Recuperado de: <https://docer.com.ar/doc/snxxve>
- Bernal, C. (2010) *Metodología de la investigación. Tercera Edición* E BOOK 2010. Recuperado de: <https://bit.ly/2P7CTXy>
- Profenbrenner, (1979), *The ecology of human development*. Cambridge: Harvard University Press Recuperado de : <https://bit.ly/2NylAOW>
- Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Perspectivas,16 (1), pág. 79-85. Recuperado de: <https://bit.ly/3s6puNV>
- García Ferrando, M. (1993). Métodos y técnicas de investigación Madrid, España: Alianza Universidad.
- Gómez; Molano; Rodríguez, C. (2015) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga – Colombia*. Recuperado de <https://bit.ly/3c7Zblf>
- Chateau, J. (1973). *“Psicología de los juegos infantiles”*, Buenos Aires. Recuperado de: <https://bit.ly/3cW9YOC>.
- Calderón, R: Orozco, T. (2017) *Efecto de la estrategia lúdico – pedagógica, articulada a los procesos de resolución de problemas de tipo numérico*, recuperado de: <https://bit.ly/3r81Y1Q>
- Converse, B., Keytar, B.& Epley, N. (2008) *In the mood to Get Yourself: Mood affects. Theory of Mind Use*. Recuperado de <https://bit.ly/2NxxM2m>
- Culqui,G. (2017) Culqui,G. (2017) *Programa de estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de 4º grado del nivel primaria, institución educativa nº 15509, talara – Piura*. Recuperado de: <https://bit.ly/3f5KINE>.
- Dansky, J. (1980) *Make-believe: A mediation the relationship between play and associative fluency*. *Child Development*, 51, 576-579. Recuperado de: <https://bit.ly/3lvseSL>
- Denzin, N. *ccThe genesis of self in early childhoods*. *The Soc. Quat.* 1972, 1.3, 291 - 314. Recuperado de <https://bit.ly/3vIW3E1>

- Díaz, S. ((2011) *La Observación*. Textos de apoyo didáctico. Facultad de psicología del la UNAM. Recuperado de: <https://bit.ly/3cPcsyb>
- Eisen, G. (1994): Brain chemistry, the endocrine system and the question of play. *Communication and Cognition*. Vol. 27(3) págs. 251-259.
- Flinchun, B. (1988) “*Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for 124 EDUCACIÓN Tomorrow*”. *Journal physical Education, and Dance*. 59(7) 62-67Recreation. Recuperado de: <https://bit.ly/2PdJ017> 2
- Garaigordobil, M. (1990): *Juego y Desarrollo Infantil*. Madrid. Recuperado de: <https://bit.ly/3eSwLxg>
- García,M.(2007). *El juego Didactico actividades lúdicas en la Enseñanza*. Recuperado de: <https://bit.ly/2QfG6Vu>
- Gazzaniga, M. S. (Ed.) (1984). *Handbook of cognitive neuroscience*. Nueva York: Plenum Press.
- Gegerly, C., Nádasdy, Z., Csibra & Biró, S. (1995). *Taking the International stance at 12 months of age*. *Cognitivos*, 53,165-193. Recuperado de: <https://bit.ly/3eWTcBg>
- Gómez, M. M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Córdoba: Brujas.
- González, V. Rodríguez, C. (2018) *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en educación inicial*. Universidad estatal de Milagro-Ecuador. Recuperado de: <https://bit.ly/3rOQrEX>
- Groos,K.(1991) *The Play of man*. Nueva York Appleton. Recuperado de: <https://bit.ly/3f4eXPX>
- Head, H. (1985) *La Conciencia Corporal “El modelo Postural”*. Recuperado de: <https://bit.ly/3r6ZDEi>
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista M. (2017) *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. Recuperado de: <https://bit.ly/3s0AqwC>
- Hildegard, H. (1978) *El juego y sus juguetes*. Buenos Aires. Recuperado de: <https://bit.ly/2Pa2kHY>
- Hugues, C. & Dunn, J.(1998) *Understanding of Mind and Emotion and Executive Dysfunction in ‘Hard-to-Manage’ Preschoolers* Recuperado de: <https://bit.ly/3c367Qe>
- Huizinga, J. (1954) *Homo Ludens*, Alianza, Madrid.

- Jaramillo, I. & Ramírez, R. D. (2006). *Metodología de la Investigación*. Medellín.
- Krauss, R. (1990) *Recreation and Leisure in Modern Society*. HarperCollins Publisher (4ª edición).
- Lázaro L, A. (1995): *Radiografía del juego en el marco escolar. Psicomotricidad*. Revista de Estudios y Experiencias. N° 51, vol. 3, pp. 7-22.
- Le Bouch, J. (1983) *Desarrollo psicomotor. En desarrollo a los 6 años*. Recuperado de: <https://bit.ly/3cNUwE5>
- Leslie, A. M. (1987). Pretense and Representation: *The Origins of "Theory of Mind"*. *Psychological Review*, 94 (4), 412-426.
- Lupuche, P. (2017) *Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra*. Recuperado de: <https://bit.ly/3eXloUJ>
- Maganto, C. y Cruz, S. (2000). *Desarrollo físico y psicomotor en la primera Infancia*. España: San Sebastián. 2000. Recuperado de: <https://bit.ly/3eWTYOG>
- Mead, G.H. *Espíritu, persona y sociedad*. Buenos Aires. Paidós, 1972.
- Minedu (2017) *Guía de evaluación de Educación Inicial*. Recuperado de: <https://bit.ly/3cNV8cR>
- Miranda, Palacín, F., Sánchez, M., Márquez, M., Chía, A.R., Navas, y otros. (3ra. Edición 2006). *Estadística Descriptiva y Probabilidad*. Cádiz Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz. Recuperado de: <https://bit.ly/2Ozi3Kr>
- Montagner, H (1978). *L'enfant et la communication*. Pernoud-Stock.
- Moreno M, y Rodríguez, G. (2008). "El Aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil". Madrid, España. Ed. Alijbes
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura* (Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú
Recuperado. de: <https://bit.ly/3lweiaU>
- Nieto, S., & Rodríguez, M. J. (2009). *Investigación y evaluación educativa*. España: Salamanca.
- Newman y Newman. (1983): *Desarrollo del niño*. México. Limusa
- Ojeda, C. (2016) *Incidencia de la actividad lúdica como estrategia metodológica*

para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas del centro de educación inicial “María franco de Carrillo” y primer año de la escuela de educación básica “Galo Plaza Lasso” de la ciudad de Machala periodo 2012. Recuperado de: <https://bit.ly/38V9yGQ>

Ortiz Flores, B. Z. (2010). *Importancia de la investigación científica*. México

Osborn, A. F. Y Milbank, J. F. (1987): *The Effects of Early Education*. Oxford. Clarendon Press.

Parkinson. (2007): *Guetting from Situations to Emotions: Appraisal and other Routes*. *Emotion*, 7 (1), 21-25.

Piaget J. (1969) *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.

Piaget, J. (1968 a) *Psicología de la Inteligencia*. Buenos Aires: Proteo.

Piaget, J. (1968 b): *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria. La Habana.

Piaget. J. (1990). *La formación de símbolo en el niño*, Buenos Aires, F.C.E.

Puchaicela, C. (2018) *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja-Ecuador, periodo 2017-2018.* Recuperado de: <https://bit.ly/2OHiUPL>

Real Academia de la Lengua (2020). Recuperado de: <https://bit.ly/30ZHXQt>

Reguant, M., y Martínez-Olmo, F. (2014). Operacionalización de conceptos/variables, recuperado: <https://bit.ly/2Qp2tbh>

Reyes, L. (2015) *Tesis Doctoral aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria. Venezuela.* Recuperado de: <https://bit.ly/3tCvqib>

Rodríguez, B.y Arévalo, J. (1988) *Introducción a los juegos infantiles de Extremadura* de Hernández de Soto. S. Jerez de la Frontera.

Rodríguez J, Pérez J, Alipio O. Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento *Revista Escuela de Administración de Negocios*, núm. 82, 2017, pp. 1-26 Universidad EAN Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://bit.ly/38WMSG4>

Rodríguez. (2018) *Una salida al dualismo juego y trabajo* en John Dewey. Recuperado de <https://bit.ly/3c0PJjs>

- Saracho, O. (1998). *What is stylish about play? En O.N. Saracho (ed)Multiple perspective on play in early childhood*.N.Y. State University of NY Press.
- Thompson. (1987). *Development of children´s inferences of the Emotions of Others*. Develo mental Psychology.
- Ticlia, E. (2019) *Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017*. Recuperado de:
- Vargas, Z. (1995). Resumen del capítulo “*El principio de la educación del niño*”. Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica.
- Vigotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Madrid: Akal.
- Vigostsky, L. (2008) *El papel del juego en el desarrollo*. Barcelona. Recuperado de: <https://bit.ly/3c5whIH>
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*, Ed. Gedisa, Barcelona
- Zapata, O. (1990) *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Diseño Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Estrategia Lúdica	La preferencia que tiene el niño por una u otra estrategia dependerá de su dominio sobre ella y esto está en relación directa con su desarrollo . Su medición se establece a través de la técnica de la encuesta y la escala de medición ordinal. Siempre (3), A veces (2) y Nunca (1). Como instrumento se aplica el cuestionario y la escala de Likert	Juego Funcional	.Utiliza objetos como herramientas. .Explora movimientos nuevos con su cuerpo. Repite movimientos para lograr dominio motor..	Ordinal Escala de medición ordinal: Siempre, a veces y nunca. Como instrumento se aplica la lista de cotejo y la escala de Likert Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)
		Juego de Construcción	.Ubicación espacial .Coordinación Motora fina. .Nociones matemáticas.	
		Juego Simbólico	.imaginación. . lenguaje expresivo. .Autonomía.	
		Juego de Reglas	.Reglas de juego .Cooperación . Autorregulación	

Anexo 2: Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores		
			Dimensiones	Indicadores	Niveles
<p>Problema General</p> <p>¿Cuál es la diferencia en las estrategias lúdicas entre los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas??</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de logro en el juego funcional en los niños3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas?</p> <p>¿Cuál es el nivel de logro en el juego de construcción en los niños3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas?</p> <p>¿Cuál es el nivel de logro del juego simbólico en los niños3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas?</p> <p>¿Cuál es el nivel de logro de juego de reglas en los niños3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas?</p>	<p>Objetivo General Determinar la diferencia en las estrategias lúdicas en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.</p> <p>Objetivos Específicos Determinar el nivel de logro del juego funcional en los niños3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.</p> <p>Determinar el nivel de logro del juego de construcción en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.</p> <p>Determinar el nivel de logro del juego simbólico en los niños3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.</p> <p>Determinar el nivel de logro del juego de reglas en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Existen diferencias en las estrategias lúdicas en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>Existen diferencias en el juego funcional en los niños3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.</p> <p>Existen diferencias en el juego de construcción en los niños3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.</p> <p>Existen diferencias en el juego simbólico en los niños 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.</p> <p>Existen diferencias en el juego de reglas en los niños 3, 4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas.</p>	<p>Variable dependiente: Estrategias lúdicas en niños de la IEI 376-UGEL.04-Comas.</p>		
			Juego Funcional	<ul style="list-style-type: none"> . En sus juegos, utiliza objetos a manera de herramientas. . Explora movimientos nuevos con su cuerpo. . Repite movimientos para lograr dominio motor. 	<p>Inicio</p> <p>Proceso</p> <p>Logrado</p>
			Juego de Construcción	<ul style="list-style-type: none"> . Ubicación espacial. . Coordinación motora fina . Nociones matemáticas. 	
			Juego Simbólico	<ul style="list-style-type: none"> . imaginación. . lenguaje expresivo. . Autonomía. 	
Juego de Reglas	<ul style="list-style-type: none"> .Reglas de juego .Cooperación Autorregulación 				

Anexo 3

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Escala: ESTRATEGIAS LÚDICAS

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,766	24

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
ESTRALUDI1	47,35	44,067	,422	,751
ESTRALUDI2	47,16	43,974	,341	,756
ESTRALUDI3	47,24	44,239	,413	,752
ESTRALUDI4	47,24	44,158	,408	,752
ESTRALUDI5	47,15	43,262	,507	,746
ESTRALUDI6	47,12	43,648	,370	,754
ESTRALUDI7	47,25	44,327	,382	,753
ESTRALUDI8	46,92	43,426	,423	,750
ESTRALUDI9	47,36	44,369	,337	,756
ESTRALUDI10	46,89	42,394	,524	,743
ESTRALUDI11	47,56	43,385	,472	,748
ESTRALUDI12	47,12	43,648	,467	,749
ESTRALUDI13	47,01	44,986	,302	,758
ESTRALUDI14	47,32	45,788	,415	,756
ESTRALUDI15	47,24	44,374	,371	,754
ESTRALUDI16	47,11	46,043	,240	,762
ESTRALUDI17	46,91	45,410	,261	,761
ESTRALUDI18	47,13	44,928	,329	,757
ESTRALUDI19	47,44	50,250	-,206	,792
ESTRALUDI20	47,20	44,622	,427	,752
ESTRALUDI21	47,48	46,226	,199	,764
ESTRALUDI22	47,24	48,131	-,034	,782
ESTRALUDI23	47,35	46,878	,105	,770
ESTRALUDI24	47,04	47,120	,081	,772

Anexo 4

BASE DE DATOS MEDIANTE EL SPSS

ESTRATEGIAS LUDICAS PATRICIA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	EDADINICIAL	Númérico	8	0		[1, 3 Años]	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
2	ESTRALUDI1	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
3	ESTRALUDI2	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
4	ESTRALUDI3	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
5	ESTRALUDI4	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
6	ESTRALUDI5	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
7	ESTRALUDI6	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
8	ESTRALUDI7	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
9	ESTRALUDI8	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
10	ESTRALUDI9	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
11	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
12	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
13	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
14	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
15	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
16	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
17	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
18	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
19	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
20	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
21	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
22	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
23	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
24	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
25	ESTRALUDI	Númérico	8	0		[1, NUNCA]	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
26	JUEGOCO	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	19	Derecha	Ordinal	Entrada
27	SIMBOLICO	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	11	Derecha	Ordinal	Entrada
28	FUNCIONAL	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	11	Derecha	Ordinal	Entrada
29	REGLAS	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

ESTRATEGIAS LUDICAS PATRICIA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 30 de 30 variables

	EDADINICIAL	ESTRALUDI1	ESTRALUDI2	ESTRALUDI3	ESTRALUDI4	ESTRALUDI5	ESTRALUDI6	ESTRALUDI7	ESTRALUDI8	ESTRALUDI9	ESTRALUDI10	ESTRALUDI11	ESTRALUDI12	ESTRALUDI13	ESTRALUDI14	ESTRALUDI15	ESTRALUDI16	ESTRALUDI17
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	
2	1	2	3	2	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	
3	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2		
4	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	3	1	3	3	2	1	3	
5	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	
6	1	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	
7	1	1	3	3	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2		
8	1	2	3	1	2	2	1	2	3	2	3	1	3	3	2	1	3	
9	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3		
10	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1		
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2		
12	1	2	3	1	3	2	1	2	3	2	3	1	3	3	2	1	3	
13	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3		
14	1	1	1	1	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1		
15	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2		
16	1	1	3	1	2	2	1	2	3	2	3	1	3	3	2	1	3	
17	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3		
18	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	3	1	1	1	1	1		
19	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3		
20	1	1	3	1	2	2	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1		
21	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2		
22	1	1	3	3	2	2	1	2	3	2	3	1	2	2	2	3		
23	1	1	1	1	1	3	3	2	3	1	2	1	1	1	1	1		
24	1	2	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2		
25	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3		
26	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	2	1	2	2	2	2		
27	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3		

Vista de datos Vista de variables

Anexo 5: Lista de Cotejo



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO PARA AVERIGUAR EL NIVEL DE USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 376-UGEL 04-COMAS- LIMA

Estimada maestra, agradeciendo su colaboración, le damos las indicaciones para llenar el cuestionario:

1.- Coloque el nombre y edad del niño

2.- Lea las preguntas y marque el recuadro que refleje la frecuencia con que el niño realiza la actividad.

PROFESORA: AULA:EDAD: 5 AÑOS

ALUMNO:

Preguntas	Nunca	A veces	Siempre
Juego Funcional			
a) Utiliza objetos como herramientas.			
. Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en su casa.			
. Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes.			
. Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas.			
. Juega valiéndose de palitos, alambres y otros intentando reparar sus juguetes.			
Juego de Construcción			
a) Ubicación espacial			
. Se divierte construyendo casitas con las personas de su casa.			
. Juega con cubos, maderitas objetos de su casa formando puentes, torres, filas y otras creaciones			
. Reconoce diferentes posiciones espaciales cuando. juega a construir casitas y otros.			
. Juega a armar rompecabezas.			
b) Nociones matemáticas			
. Juega con las personas de su casa haciendo conteos libres.			
. Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con sus tutores.			
. Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos.			
Juego Simbólico			
a) Imaginación			

. Juega recreando actividades de su vida diaria.			
. Juega imitando las actividades de los adultos de su casa.			
. Juega imaginando situaciones y personajes ficticios.			
b) lenguaje expresivo			
. Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita.			
. Juega imitando sonidos de los animales			
. Juega repitiendo rimas y trabalenguas con su familia.			
c) Autonomía			
. Al jugar demuestra seguridad y alegría.			
. Participa libremente en los juegos colectivos con su familia.			
. Propone sus ideas para jugar.			
Juego de Reglas			
. Crea reglas para jugar entre varias personas.			
Cooperación			
. Cuando juega en grupo con su familia, coopera con su equipo para lograr un fin común.			
Autorregulación			
. Respeta las reglas de juego que han acordado en familia.			
. Acepta la frustración			

Anexo 6: Constancia de autorización



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

INICIAL N.º 376

URB. VENEZIA – COMAS



Constancia de Autorización

La directora de la Institución Educativa Inicial 376 Renee Calle Calderón, da constancia de haber autorizado a la profesora Patricia Monteagudo Montenegro identificada con DNI 06828375 para que aplique el instrumento de recojo de información de su Tesis denominada “Estrategias Lúdicas en niños de 3,4 y 5 años de la Institución educativa inicial 376 de la UGEL.04-Comas” en tres secciones de las tres edades respectivamente.

Se expide la presente constancia para los fines que estime la interesada.

Comas, 02 de marzo del 2021.




RENEE E. CALLE CALDERÓN
DIRECTORA

Anexo 7: Certificados de validez



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 376 DE LA UGEL 04
ALUMNA: PATRICIA MONTEAGUDO MONTENEGRO DNI: 06828375.

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: JUEGO FUNCIONAL								
a	UTILIZA OBJETOS COMO HERRAMIENTAS	X		X		X		
1	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases	X		X		X		
2	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes	X		X		X		
3	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas.	X		X		X		
4	Juega valiéndose de palitos, alambres y otros intentando reparar sus juguetes	X		X		X		
DIMENSIÓN 2 : JUEGO DE CONSTRUCCIÓN								
a	UBICACION ESPACIAL	X		X		X		
5	Se divierte construyendo casitas con sus amigos.	X		X		X		
6	Juega con cubos, madentitas, formando puentes, torres, filas y otras creaciones	X		X		X		
7	Reconoce diferentes posiciones espaciales cuando, juega a construir casitas y otros	X		X		X		
8	Juega a armar rompecabezas	X		X		X		
b	NOCIONES MATEMÁTICAS	X		X		X		
9	Juega con sus amigos haciendo conteos libres.	X		X		X		
10	Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con sus amigos.	X		X		X		
11	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3 : JUEGO SIMBÓLICO								
a	IMAGINACIÓN	X		X		X		
12	Juega recreando actividades de su vida diaria.	X		X		X		
13	Juega imitando las actividades de los adultos.	X		X		X		
14	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios	X		X		X		
b	LENGUAJE EXPRESIVO	X		X		X		
15	Juega imitando sonidos de los animales	X		X		X		
16	Juega repitiendo rimas y trabalenguas.	X		X		X		
17	Juega a crear adivinanzas	X		X		X		

Escaneado con CamScanner

C	AUTONOMÍA					
18	Al jugar demuestra seguridad y alegría.	✓		×		×
19	Participa libremente en los juegos colectivos.	✓		×		×
20	Propone sus ideas para jugar.	✓		×		×
	DIMENSIÓN 4 : JUEGO DE REGLAS					
21	Crea reglas para jugar entre varios niños.	✓		×		×
A	COOPERACIÓN					
22	Cuando juega en equipo, coopera con sus amigos para lograr un fin común.	✓		×		×
B	AUTORREGULACIÓN					
23	Respeto las reglas de juego.	×		×		×
24	Acepta la frustración.	×		×		×

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr./ Mg. Elizabeth M. Campos Carhuarina DNI: 45605575

Especialidad del validador: Mg. Problemas de Aprendizaje / Prof. Educ. Inicial

26 de Febrero del 2021

- *Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 Mg. Elizabeth M. Campos Carhuarina
 Firma del responsable ante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 376 DE LA UGEL 04
ALUMNA: PATRICIA MONTEAGUDO MONTENEGRO DNI: 06828375.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ^{a1}		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: JUEGO FUNCIONAL							
a	UTILIZA OBJETOS COMO HERRAMIENTAS							
1	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases.	X		X		X		
2	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes.	X		X		X		
3	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas.	X		X		X		
4	Juega valiéndose de palitos, alambres y otros intentando reparar sus juguetes.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 : JUEGO DE CONSTRUCCIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
a	UBICACIÓN ESPACIAL							
5	Se divierte construyendo casitas con sus amigos.	X		X		X		
6	Juega con cubos, maderitas, formando puentes, torres, filas y otras creaciones	X		X		X		
7	Reconoce diferentes posiciones espaciales cuando. juega a construir casitas y otros	X		X		X		
8	Juega a armar rompecabezas.	X		X		X		
b	NOCIONES MATEMÁTICAS							
9	Juega con sus amigos haciendo conteos libres.	X		X		X		
10	Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con sus amigos.	X		X		X		
11	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 : JUEGO SIMBÓLICO	Si	No	Si	No	Si	No	
a	IMAGINACIÓN							
12	Juega recreando actividades de su vida diaria.	X		X		X		
13	Juega imitando las actividades de los adultos.	X		X		X		
14	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios	X		X		X		
B	LENGUAJE EXPRESIVO							
15	Juega imitando sonidos de los animales	X		X		X		
16	Juega repitiendo rimas y trabalenguas.	X		X		X		
17	Juega a crear adivinanzas	X		X		X		

C	AUTONOMÍA						
18	Al jugar demuestra seguridad y alegría.	X		X		X	
19	Participa libremente en los juegos colectivos.	X		X		X	
20	Propone sus ideas para jugar.	X		X		X	
	DIMENSIÓN 4 : JUEGO DE REGLAS	Si	No	Si	No	Si	No
21	Crea reglas para jugar entre varios niños.						
A	COOPERACIÓN						
22	Cuando juega en equipo, coopera con sus amigos para lograr un fin común.	X		X		X	
B	AUTORREGULACIÓN						
23	Respeto las reglas de juego	X		X		X	
24	Acepta la frustración	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia) : Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. LUIS ALBERTO BARBOZA ZELADA. DNI: 07068984

Especialidad del validador: Psicólogo Educativo – Asesor Metodológico


Pueblo Libre, 27 de Febrero del 2021.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Luis Alberto Barboza Zelada
Doctor en Psicología
C.Ps.P. 3516

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 376 DE LA UGEL 04
ALUMNA: PATRICIA MONTEAGUDO MONTENEGRO DNI: 06828375.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ^{a1}		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: JUEGO FUNCIONAL	Si	No	Si	No	Si	No	
a	UTILIZA OBJETOS COMO HERRAMIENTAS							
1	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases.	X		X		X		
2	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes.	X		X		X		
3	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas.	X		X		X		
4	Juega valiéndose de palitos, alambres y otros intentando reparar sus juguetes.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 : JUEGO DE CONSTRUCCIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
a	UBICACIÓN ESPACIAL							
5	Se divierte construyendo casitas con sus amigos.	X		X		X		
6	Juega con cubos, maderitas, formando puentes, torres, filas y otras creaciones	X		X		X		
7	Reconoce diferentes posiciones espaciales cuando. juega a construir casitas y otros	X		X		X		
8	Juega a armar rompecabezas.	X		X		X		
b	NOCIONES MATEMÁTICAS							
9	Juega con sus amigos haciendo conteos libres.	X		X		X		
10	Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con sus amigos.	X		X		X		
11	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 : JUEGO SIMBÓLICO	Si	No	Si	No	Si	No	
a	IMAGINACIÓN							
12	Juega recreando actividades de su vida diaria.	X		X		X		
13	Juega imitando las actividades de los adultos.	X		X		X		
14	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios	X		X		X		
B	LENGUAJE EXPRESIVO							

15	Juega imitando sonidos de los animales	X		X		X	
16	Juega repitiendo rimas y trabalenguas.	X		X		X	
17	Juega a crear adivinanzas	X		X		X	
C	AUTONOMÍA						
18	Al jugar demuestra seguridad y alegría.	X		X		X	
19	Participa libremente en los juegos colectivos.	X		X		X	
20	Propone sus ideas para jugar.	X		X		X	
	DIMENSIÓN 4 : JUEGO DE REGLAS						
21	Crea reglas para jugar entre varios niños.	X		X		X	
A	COOPERACIÓN						
22	Cuando juega en equipo, coopera con sus amigos para lograr un fin común.	X		X		X	
B	AUTORREGULACIÓN						
23	Respeto las reglas de juego	X		X		X	
24	Acepta la frustración	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia) : Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Dr. Santiago A. Gallarday Morales** **DNI:25514954**

Especialidad del validador: Doctor en ciencias de la educación.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

02 de marzo del 2021

Dr. Santiago A. Gallarday Morales

Firma del Experto Informante.