



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Método lúdico durante la enseñanza remota desde la percepción docente en las instituciones educativas 004 y 049 de Chiclayo

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología educativa

**AUTORA:**

Torres Diaz, Cynthia Dolores (ORCID: 0000-0003-1237-8804)

**ASESOR:**

Dr. Mírez Toro, Jamer Nórvil (ORCID: 0000-0001-7746-6560)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

CHICLAYO – PERÚ

2022

### **Dedicatoria**

Dedico mi investigación con mucho amor a mis hijos: Mia y Héctor, siendo ellos mi motivación más grande. A mis padres: José y Josefa, por haberme formado como la persona que soy, mis logros se los debo a ellos.

A mis pequeños de inicial que sin conocerme me dan su confianza y cariño sin condiciones.

**Agradecimiento:**

A Dios por permitirme llegar a este momento tan anhelado de mi vida.

A mi asesor, Dr. Mirez Toro, Jamer Nórvil por el asesoramiento y total apoyo en este proceso educativo.

A la Universidad Cesar Vallejo por contar con maestros prestigiosos, los cuales me han dado las herramientas necesarias para lograr este gran paso en mi profesión.

## Índice de contenido

Carátula .....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento: .....	iii
Índice de contenido.....	iv
Índice de tablas .....	v
Resumen.....	vi
Abstract .....	vii
I.- INTRODUCCIÓN .....	1
II.- MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	14
3.1. Tipo de estudio y diseño de investigación .....	14
3.2. Variable .....	14
3.3 Población, muestra y muestreo .....	15
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos .....	16
3.5 Procedimientos .....	16
3.6. Método y análisis de investigación.....	17
3.7. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS .....	18
V. DISCUSIÓN .....	23
VI. CONCLUSIONES .....	29
VII. RECOMENDACIONES.....	30
REFERENCIAS .....	21
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1. Tabla de operacionalización de variables	15
Tabla 2. Tabla de población	15
Tabla 3. Análisis de la variable método lúdico	18
Tabla 4. Análisis de la variable método lúdico por dimensiones	19
Tabla 5. Análisis de la dimensión método lúdico.	20
Tabla 6. Análisis de la dimensión estrategias lúdicas.	21
Tabla 7. Análisis de la dimensión estrategias virtuales.	22

## Resumen

En la presente investigación me propuse determinar cuál es la percepción sobre el método lúdico que tienen las docentes del nivel inicial de las instituciones educativas públicas 004 y 049 de Chiclayo, durante el año 2021, el cual se llevó a cabo el presente estudio.

Presenta un enfoque cuantitativo, como su nombre lo dice a través de una información numérica, busca calcular las medidas de la variable; así mismo es descriptivo comparativo y de tipo no experimental. Se trabajó con toda la población de docentes de las dos instituciones públicas antes mencionadas, siendo un total de 33 docentes, al cual se les aplicó un instrumento en este caso un cuestionario de 24 ítems en formulario Google, para poder recolectar la información necesaria que den respuesta al propósito de esta investigación.

Teniendo como resultado que la mayoría de docentes utilizan el juego en sus actividades de aprendizaje desde el inicio como motivación y también como parte del desarrollo, pero que en esta virtualidad se les ha hecho difícil desarrollar de manera óptima ciertas estrategias pero que han sabido reinventarse para lograr el aprendizaje de sus estudiantes. Asumiendo que la parte social es importante en el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

**Palabras clave:** juego educativo, aprendizaje activo, socialización

## **Abstract**

In this research, I set out to determine what is the perception about the playful method that the teachers of the initial level of the public educational institutions 004 and 049 of Chiclayo have, during the year 2021, which the present study was carried out.

It presents a quantitative approach, as its name implies through numerical information, it seeks to calculate the measures of the variable; Likewise, it is descriptive, comparative, and non-experimental. We worked with the entire population of teachers from the two aforementioned public institutions, being a total of 33 teachers, to which an instrument was applied in this case a questionnaire of 24 items in Google form, to be able to collect the necessary information that they give response to the purpose of this research.

As a result, the majority of teachers use the game in their learning activities from the beginning as motivation and also as part of the development, but that in this virtuality it has been difficult for them to optimally develop certain strategies but that they have known how to reinvent themselves to achieve the learning of your students. Assuming that the social part is important in the development of skills in students.

**Keywords:** educational game, active learning, socialization

## I.- INTRODUCCIÓN

La educación juega un rol importante a nivel mundial y debido a la situación actual que estamos pasando por el Covid-19, los docentes han tenido que implementar y reinventar nuevas formas de enseñanza virtual, usando la tecnología en la estructuración de herramientas didácticas para sus estudiantes. Enfocando dichas estrategias virtuales como algo necesario en la actualidad, por ello han visto oportuno diseñar métodos lúdicos que llamen la atención de los niños y del docente. Así como lo afirma Arifin (2018).“La mayoría del material multimedia existente se fundamenta en una concepción tradicional del aprendizaje donde se aprende por ensayo-error”, es decir todos nosotros desde pequeños estamos inmersos en el aprendizaje, el cual se va desarrollando por etapas y dependiendo de las necesidades de los niños, iniciando por la observación y la experimentación, por ello el concepto de ensayo y error.

Sanabria (2020) comenta a través de su documento, que “los sistemas económicos, sociales y educativos tuvieron que enfrentar un cambio radical de sus escenarios habituales” (pg. 1). Por ello se tuvo que reestructurar educación y tecnología, debido a que la enseñanza en el mundo no podía parar. Siendo un reto para los docentes lograr el aprendizaje de los niños en esta nueva modalidad, la cual se debe seguir hasta que las autoridades aseguren que no se corre con el riesgo de una nueva ola o contagios masivos de los niños, padres de familias y docentes al asistir a las instituciones educativas.

Ccahuana y Curez (2020) en su trabajo de investigación nos dicen que “el juego es uno de los elementos más importantes para el aprendizaje de los niños y niñas” (pg. x). cabe señalar que los niños en sus primeros años de vida, a través del juego se socializan, crean, saltan, aprenden, corren, etc. Realizan diversas actividades teniendo en cuenta sus necesidades e intereses, influyendo en su comportamiento el grupo en el que se está desarrollando. También se debe tener en cuenta los espacios en que los niños se desarrollan en el proceso de enseñanza aprendizaje y de esa manera reorganizar las actividades de manera lúdica para lograr el aprendizaje.

Teniendo en cuenta la importancia de la educación como eje fundamental, debemos

también mencionar que los principios éticos y morales del ser humano permiten mejorar significativamente a un país, por ello se logra la convivencia social anhelada, enfocándonos en los pilares de la educación que son: aprender a conocer, aprender a vivir juntos, aprender a hacer y aprender a ser. Así como los plantea Beltrán (2016). Los docentes se hacen responsables cada año escolar de un grupo de niños, siendo ejemplo y guía, tarea importante en la vida de los niños además se crea un vínculo afectivo, el cual permite mejorar y direccionar correctamente los principios mencionados.

Es en los primeros años de vida cuando se desarrollan habilidades y destrezas, formándose los conocimientos en un ambiente de afecto, sincero y libre. El juego es importante en el primer ciclo de la educación pues de manera indirecta y divertida se da el desarrollo psicosocial de los niños insertándolos al mundo que los rodea Gutiérrez (2017). También cabe mencionar que para Wang (2020) nos dice que el aprendizaje basado en juegos posee una serie de ventajas; considerando una de ellas el desarrollo de la creatividad e imaginación, se da en los niños al momento de crear sus juegos y reglas, dándole un sentido extraordinario a las cosas y situaciones. Así mismo se desarrollan habilidades cognitivas y motrices, la primera al pensar y crear nuevas maneras de juego, dando como resultado el aprendizaje significativo, las habilidades motrices se van desarrollando en el actuar diario, cuando corren, saltan o ruedan. Del mismo modo se desarrollan las habilidades sensoriales, las cuales surgen a través de los sentidos dando respuesta a estímulos que vienen del exterior, logrando una interpretación del mundo que lo rodea.

Tuni y Ccayahuallpa (2017) mencionan que el niño lleva consigo en su desarrollo una variedad de sentimientos y emociones, descifra dudas a través de su interacción con la sociedad, utilizando objetos que tiene a su alcance y transformándoles según su necesidad, lo cual le va a permitir explorar y manejar el nuevo mundo que lo rodea. Así mismo en este trabajo de investigación se considera una serie de teorías que le darán soporte teórico y conceptual al trabajo, por ello mencionaremos a Vigotsky, siendo uno de los autores que considera al juego como una actividad social, en la cual, a través de la relación e interacción en un grupo social de niños, crean juegos, normas y dándole diversas utilidades a objetos cotidianos, según sus intereses y necesidades.

Baena y Ruiz, (2016), acerca de aprendizajes basados en metodologías que apoya el aprendizaje Lúdico y el Juego, mencionando que el metodo lúdico es un instrumento educativo que influye positivamente en el proceso de aprendizaje, involucrándose toda la comunidad educativa, origina beneficiosamente competencias en todos los aspectos del niño logrando su desarrollo integral.

Este proyecto se realiza sabiendo que los niños del nivel inicial usan gran parte de su día en jugar, creando nuevas formas, roles y sobre todo usando su creatividad e interés en lo que hacen, así como lo indica Bernabéu, N., & Goldstein, A. (2016). En la actualidad dentro de la época de pandemia por COVID-19 esa naturalidad de juego en diferentes espacios ha tenido que modificarse y así adaptarse más horas a nuevas formas de jugar Solís (2018), por ello la clave dentro de esta virtualidad es de crear espacios adecuados, rutinas saludables y que los niños tengan a su lado a personas que los oriente y guie en esta nueva forma de aprender.

Cabe mencionar que el aprendizaje en todas las etapas de la vida es esencial, por ello los docentes a lo largo del tiempo buscan innovar en las estrategias utilizadas en el proceso de aprendizaje, enfatizando en el juego como parte indispensable que favorece el aprendizaje, de esta manera promueven lograr en los niños que los temas que ellos aprendan sean de forma virtual o presencial trasciendan en su vida y sea un conocimiento útil, así como lo indica Andreopoulou y Moustakas (2019)

Así mismo para tener un panorama aún más específico de como las docentes están percibiendo actualmente esos cambios se plantea el siguiente problema: ¿Cuál es la percepción del docente sobre el metodo lúdico en las instituciones educativas públicas inicial 004 y 049 de Chiclayo?

El objetivo general de esta investigación es Conocer la percepción sobre el metodo lúdico que utilizan las docentes del nivel inicial de las instituciones educativas publicas 004 y 049 de Chiclayo. Y como objetivos específicos: identificar el metodo lúdico que utilizan los docentes del nivel inicial en época de pandemia y describir como aplican los docentes de ambas instituciones públicas el método lúdico en época de pandemia.

## II.- MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, tenemos los siguientes trabajos previos como es el caso de Balut et al. (2018), investigó cómo los docentes perciben el juego como estrategia y la utilidad de este, el cual coincide con una de las variables de mi investigación, este trabajo se realizó en una universidad de Chile; planteándose como propósito, saber qué concepto tienen los docentes sobre el juego y su relación con el aprendizaje, investigación de tipo cualitativo, aplicaron una entrevista cuyos resultados arrojaron que el juego se debe valorar y reconocer en el proceso educativo. Concluyó precisando que es importante conocer cómo los docentes perciben el juego como método de enseñanza y de qué manera lo están poniendo en práctica.

Gutiérrez, Hernández y Orjuela (2016), en su documento diseñado con la finalidad de identificar cómo los juegos participativos a través de métodos lúdicos influyen en el aprendizaje de niños de nivel inicial, en una institución educativa de Colombia; teniendo como objetivos determinar la importancia de los juegos interactivos y utilizarlos dentro de la pedagogía como estrategia asegurando el aprendizaje es una investigación cualitativa cuyo instrumento utilizado fue la observación directa teniendo como resultado que en la escuela existe una escasa motivación por parte de los autores educativos creando un ambiente monótono y aburrido. Concluyó que se debe realizar la inserción de actividades lúdicas en la planificación

Rivas (2016), en su documento diseñado con la finalidad de crear métodos lúdicos que sirvan para mejorar el proceso educativo en niños de inicial dicho estudio se realizó en una institución educativa de Guatemala a través de la observación a los docentes en su práctica pedagógica, dando como resultado la falta de métodos que permitan motivar y acercar a los niños al proceso de aprendizaje. Por ello concluyó, en que los docentes deben tener dentro de su planificación sesiones que incluyan la lúdica, pues como ya sabemos su naturaleza de los niños se basa en el juego.

Para Unicef (2018) en un informe tiene como finalidad orientar a la comunidad educativa con ideas prácticas mejorando el proceso de aprendizaje basado en el juego garantizando la Calidad Educativa, basado en un enfoque de sistemas a nivel mundial en el cual pretende impulsar programas de calidad que desarrollen la lúdica

en los niños. Por ello se concluye que los niños aprenden de forma lúdica a través del uso de espacios y materiales que tengan a su alcance, desarrollarán estrategias propuestas las cuales tendrán que adaptar a su realidad.

Carrillo et.al. (2020), realizaron una investigación de como el juego a través de la motivación se logra en los niños desarrollar el proceso de aprendizaje, dicho estudio se llevó a cabo en una institución educativa de Ecuador, teniendo como objetivo determinar el nivel de motivación e interés dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños mediante la creación de juegos didácticos, el cual se relaciona con mi variable, Uso un enfoque no experimental en su modalidad de investigación de tipo descriptivo, obteniendo como resultado que los niños muestran atención cuando se realiza la sesión basada en la motivación mediante métodos lúdicos. Se concluye que los docentes en su planificación deben insertar herramientas y métodos lúdicos para lograr que los niños estén atentos, pues está en su naturaleza el aprender mediante el juego.

En el ámbito nacional encontramos las siguientes investigaciones como es el caso de Calle (2018) en su documento tuvo como objetivo, establecer la relación que existe entre el lenguaje oral y el juego imaginario, cuyo trabajo se realizó en una institución educativa de Perú con un enfoque no experimental de carácter cuantitativo utilizando el método hipotético deductivo, dando como resultado que en el juego imaginario de los niños existe escaso desarrollo del lenguaje oral. Llego a la conclusión que los niños en el momento del juego imaginario utilizan varios factores, pero no desarrollan como se debe el lenguaje oral, logrando que la hipótesis del autor sea nula.

En un documento de Tuni y Ccayahuallpa (2017) tiene como propósito lograr que el aprendizaje mejore a través del uso de juegos libres y su aplicación dentro de los sectores educativos, cuyo trabajo se realizó en una institución educativa del Perú, utilizando lista de cotejo para los niños y una entrevista a los docentes; cuyos resultados darán luces y enriquecerán la elaboración de un programa de intervención con metodología lúdica en los sectores educativos. Llego a la conclusión de resaltar la importancia del juego simbólico para desarrollo la creatividad e imaginación al momento de crear sus propias historias.

Apaza y Paredes (2016) en el presente documento investigo el papel que desempeña la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje, en cual se relaciona con mi tema de investigación, dicho estudio se realizó en una institución educativa de Pucallpa-Perú, tuvo como finalidad establecer la relación entre el proceso de enseñanza aprendizaje y la motivación de los niños, se observa una investigación de tipo cualitativo con un enfoque descriptivo correlacional, se aplicaron las pruebas “r” de Pearson y “t” de Student, cuyos resultados fueron que de manera muy significativa guarda relación el proceso de enseñanza aprendizaje con la motivación en los niños. Por ello concluyo que se debe tomar énfasis a las necesidades de los niños y a su manera de percibir el aprendizaje para de esa manera lograr en ellos las competencias esperadas.

Montes (2020) investigo como las actividades lúdicas guardan relación en el desarrollo de coordinación, este trabajo se relaciona con la investigación en curso ya que propone establecer que por medio de la lúdica se desarrollan las capacidades de coordinación dicho estudio se realizó en una institución educativa de Lima. Perú, se observa una investigación de tipo preexperimental, obteniendo como resultado a través del uso de pretest y postest que de manera significativa los niños se desarrollan a través de la metodología lúdica. Se precisa la importancia del método lúdico no solo en el aspecto cognitivo sino también las actividades motoras, pues tienen una relación directa porque todo el cuerpo se conecta conjuntamente para lograr el aprendizaje.

Cuya (2018) investigo como el aprendizaje se relaciona con las actividades lúdicas en niños del nivel inicial, el cual coincide con mi trabajo de investigación, dicho estudio se realizó en una institución educativa de Ayacucho, tuvo como finalidad determinar cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas y el proceso de aprendizaje, uso un enfoque cuantitativo en su modalidad de investigación descriptivo correlacional obteniendo como resultado de la prueba no paramétrica del Chi cuadrado que si existe una estrecha relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los niños. Concluyó precisando que en el proceso de enseñanza aprendizaje se debe tener en cuenta actividades basadas en la lúdica para que los niños tengan mayor motivación y logren desarrollar las competencias.

Teniendo en cuenta la variable de la investigación planteada, se encontraron las siguientes investigaciones locales y regionales como es el caso de Ibáñez (2020) en su documento sobre actividades lúdicas teniendo en cuenta su desarrollo en la expresión oral, dicho estudio se realizó en una institución educativa de Chiclayo, tuvo como finalidad crear una serie de actividades lúdicas que desarrollen en los niños la expresión oral, se observa una investigación de tipo descriptiva propositiva en la cual se utilizó como instrumento la Prueba de lenguaje oral de Navarra. Como resultado se logró determinar que es necesario formular una serie de actividades lúdicas para dar respuesta a la necesidad de los niños del nivel inicial en el desarrollo oral. Concluyó igualmente en que el uso del método lúdico en la educación permite el desarrollo en todas las áreas relacionadas con el aprendizaje de los niños.

Nauca (2016) investigó sobre cuáles son las estrategias didácticas que utilizan los docentes del nivel inicial de la región, esta investigación se realizó con docentes de instituciones educativas particulares del distrito de Lambayeque, tuvo como finalidad conocer qué actividades didácticas en su práctica pedagógica utilizan los docentes, se observa una investigación no experimental de diseño descriptivo simple, en la cual se aplicó encuestas como instrumentos para establecer el objetivo mencionado, obteniendo como resultado que los docentes al momento de dar la enseñanza a los niños priorizan el juego como primera opción. Concluyó igualmente que la lúdica es imprescindible en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial y por lo mismo los docentes incluyen en sus sesiones métodos lúdicos como motivación y desarrollo en su quehacer diario educativo.

Julca y Barrantes (2019) en su documento plantearon actividades lúdicas para desarrollar nociones matemáticas, esta investigación se realizó en una institución educativa de Tumbes, tuvo como finalidad el desarrollo de una serie de actividades basadas en la lúdica para acrecentar dificultades en los niños sobre la noción matemática de agrupación, se observa una investigación descriptiva cuyos resultados de la entrevista a la docente de aula indican la escasa metodología lúdica en el área mencionada anteriormente, no logrando el aprendizaje esperado. Se precisa que el aprendizaje de las diversas áreas del nivel inicial requiere de compromiso y capacitación constante de los docentes de aula y así impartir una educación de calidad y significativa.

Variable: Método lúdico

Empezaremos a continuación dando una definición de investigación, como sigue:

Tamayo (2010) citado por Briceño et al., (2021) precisa que. “Una investigación se define como un conjunto de operaciones planificadas dadas para resolver total o parcialmente un problema científico” (p.11). Por ello a través de este autor confirmamos que, para obtener una información de forma científica debemos seguir una secuencia de pasos planificados que nos den las luces suficientes para resolver el problema que es motivo de investigación.

Existen diversas conceptualizaciones sobre el método científico. Como es la definición etimológica, proviene del vocablo *methodus* que significa “camino a seguir”. Tomando en cuenta a la RAE y otros autores coinciden que el método científico es una serie de procedimientos, que a través de la relación entre el problema y el objetivo del estudio; nos permite de una forma clara y precisa llegar a la ruta para esclarecer la hipótesis y obtener el conocimiento científico.

Tomando en cuenta a Sampieri, entre otros; coinciden al definir enfoque como todo proceso sistemático y organizado que maneja técnicas e instrumentos para poder comprender, analizar y dar solución al problema que se investiga utilizando la recolección de datos o la observación para llegar a un concepto científico.

Esta investigación es cuantitativa, cuyo instrumento es la estadística, resultando del análisis de los datos que se recolectan mediante los cuestionarios o encuesta siendo esta la principal técnica utilizada, también se tiene en consideración los resultados y conclusiones que se obtiene mediante la operacionalización de las variables.

Tomando en cuenta el enfoque cuantitativo para dar soporte a este trabajo de investigación, tendremos en cuenta a Blasco y Pérez (2007:25), citado por Merlo et al., (2018) señalan que la investigación cuantitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede. Utiliza varios instrumentos para recoger información como la entrevista y observación, en los que se describen las situaciones problemáticas, así como su significado.

Teniendo en cuenta que los primeros conceptos, información y aprendizaje de todo ser humano empieza en el juego, así como en los niños su naturaleza es aprender y descubrir a través de la exploración y adquisición del mundo que lo rodea, por ello no

debemos reprimir al niño que llevamos dentro (Romero y López, 2021).

Considerando la información anterior, tendremos en cuenta el concepto de juego; según Hassinger et al., (2017) es una actividad corporal, espiritual y libre, el cual se entiende una serie de reglas, en un ambiente marcado de posibilidades para crear e interactuar, obteniendo un gozo y éxito al lograr lo que se propone en la actividad en desarrollo.

Considera Blaisdell et al., (2019) que el juego es importante en los niños porque es una actividad fundamental para su desarrollo y aprendizaje, empieza en los primeros años con movimientos simples y torpes, que de a pocos van tomando complejidad y sumando diversos elementos. Dearybury & Jones (2020) nos dicen que en el aula los niños deben tener arte, creatividad y alegría para desarrollar su imaginación y creatividad, además exploran el mundo que los rodea, desarrollando habilidades y destrezas a través de lo que van experimentando por sí mismos. Al igual que favorece en su maduración cognitiva, motriz y física; además se entrelaza el vínculo afectivo con sus padres apoyando a su socialización. En el juego los niños gran parte de su tiempo la pasan jugando, adaptando y modificando el juego de acuerdo a su edad, necesidad y preferencias.

Mencionaremos las funciones del juego, según menciona Ruiz (2017. 14), siendo:

**Función educativa:** Estimula su desarrollo, haciendo que logre realizar juicios al momento de dar solución a algunos problemas; le permite también estar atento y motivado en una determinada actividad, desarrollando su inteligencia, creatividad e imaginación.

**Función física:** Aquí se desarrollan destrezas motrices, controlando sus movimientos. A su vez se genera desahogo de energía al momento de realizar actividades y movimientos logrando resultados que el mismo niño espera.

**Función emocional:** A través del juego expresa emociones y sentimientos que no dice con palabras, fomentando su confianza y desarrollando su personalidad e independencia.

**Función social:** A través del juego el niño va creando vínculos sociales y de apego con gente de su entorno inmediato y luego con las personas que lo rodean, de esta manera va adquiriendo destrezas y aprende a cooperar a otras personas a su vez que participa de actividades de reglas.

Sabemos que el niño gran parte de su vida la utiliza para jugar. Así como lo refiere Mayorga (2017) según Decroly nos dice desde su punto de vista, integra al juego con el desarrollo del aprendizaje, por ello los niños desde que son bebés, exploran todo a su alrededor haciendo uso de sus piernas y brazos, de una manera básica irán ampliando su aprendizaje con juegos corporales de equilibrio y expresión. A lo largo de toda la Educación inicial el juego se conoce como un instrumento natural para la maduración de su motricidad, siempre en íntima relación con la actividad cognitiva e intelectual.

El niño al momento de jugar desarrolla ciertos aspectos, al igual que se influye en lo afectivo, social y cognitivo. Siendo lo siguiente:

El juego y el aspecto cognitivo: Cabe mencionar a Piaget (1977) citado por Kretchmar (2021), desde su perspectiva dice que “existe una relación entre la actividad lúdica y la estructura de la mente”. Por ello cuando el niño pasa de un tipo de juego al otro es donde se desarrolla cognitivamente y puede resolver problemas, encontrar soluciones, creando normas y conociéndose a el mismo.

El juego y el aspecto afectivo: El juego inicia desde muy pequeños, cuando todo ser humano necesita de un adulto, es aquí donde se establecen los primeros vínculos de afecto. También se considera que en el juego el niño demuestra sus sentimientos, deseos y emociones, estructurando su personalidad de forma segura.

El juego y el aspecto social: Considerando que el juego es social, pues al momento de formar grupos, se desarrolla el vocabulario. La mayoría de juegos son de épocas de nuestros antecesores familiares, al igual que en los juegos simbólicos o de roles se imitan las actividades que realizan los adultos (Castro y Morales, 2015).

Así como hemos mencionado la relación que existe entre el juego y los diferentes aspectos del individuo, también cabe mencionar como contribuye y de qué manera está relacionado con las diferentes áreas, así como lo cita Ruiz (2015):

El juego y su relación con la matemática: Aquí se inicia desde temprana edad, cuando el niño juega con los objetos que el adulto le pone a su alcance y son explorados, activando y descubriendo sus características y propiedades de cada uno de ellos, incorporando inconscientemente el mundo matemático, a través de la observación, manipulación, acercándose al conocimiento del número, cantidad y espacio (Leite et al., 2019).

El juego y su relación con la motricidad: Se considera que los niños en su primera etapa definen lateralidad y logran construir esquemáticamente su cuerpo, explorándose ellos mismo, siendo capaces de conocer que los limita y reforzando su equilibrio, fortaleciendo su respiración a través de juegos básicos, al igual que se orienta en los diferentes espacios. El niño empieza conociéndose para luego ir logrando con seguridad de una manera progresiva su coordinación motriz, guiados por sus cuidadores, teniendo un concepto de sus vivencias cercanas (Castro y Morales, 2015).

El juego y la expresión oral: Cuando el niño inicia su etapa escolar, lleva consigo una recopilación de palabras y formas de expresarse oralmente netamente familiares, pero cuando él se va socializando dentro de un grupo, para Heidari-Shahreza (2018) comentan que los niños al expresarse dar a conocer sus necesidades, intereses y deseos, al igual que para aprender un segundo idioma.

Los niños se dan cuenta que pueden comunicarse no solo en su entorno familiar con pequeños discursos, sino también con sus compañeros de juego, creando normas y dándole otro sentido a los objetos que tienen a su alcance.

Para obtener un soporte teórico tendremos en consideración algunas teorías que servirán de base en esta investigación.

Según como nos narra Baena y Ruiz, (2016) al referirse sobre el juego de Piaget forma parte de la inteligencia del niño, pues se representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Para el autor el origen y evolución del juego se basan en las capacidades que posee el niño, como aspectos esenciales de su desarrollo.

Piaget relaciona al juego en tres estructuras, según las fases evolutivas del pensamiento, siendo:

El juego como simple ejercicio: Es el estadio sensoriomotor que surgen en los 2 primeros años de vida, el niño se arrastra y su juego es limitado. Esta etapa se caracteriza porque el niño realiza conductas por placer y de esa manera explora el mundo que tiene a su alrededor, apenas empiezan a caminar, exploran cada rincón u objeto sin medir las consecuencias y juegan con todo lo que los rodea.

El juego simbólico o ficticio: Estadio preoperacional se da entre los 2 y 6 años consiste en crear situaciones con objetos y personajes que no son reales. Es decir, representan juegos con objetos o seres ausentes, imaginarios o ficticios, aquí el niño toma el pensamiento preconceptual con lo que sabe de cada objeto y su función con el pensamiento intuitivo, para crear el juego según sus necesidades.

El juego de reglas: Es el estadio de las operaciones concretas entre los 6 y 12 años, aquí el niño ya tiene nociones y conceptos del mundo que lo rodea, se socializa con sus pares formando grupos. Esta etapa las actividades de socialización hacen que los niños al momento de crear grupos, construyen algunos conceptos y reglas y las siguen creando un ambiente armonioso entre los participantes.

Teoría constructivista del juego de Vigotsky citado por Mayorga (2017), para este autor el juego es una actividad social, por ello a través de la socialización los niños obtienen y crean diversos roles, mediante el juego simbólico es cuando los niños a través de su imaginación transforman objetos para escenificar la situación de juego dándole un significado diferente a las cosas.

Flores et al., (2021) recalca que Vigotsky fomenta el desarrollo de la personalidad de manera social y al obtener conocimientos mediante la experiencia, destaca dos fases del juego en la edad infantil: en la primera fase “juego real y simbólico” los niños juegan con los objetos y conceptos que se les da, de una forma limitada y marcada.

Después esta la segunda fase “juego socio dramático” aquí los niños están entre los 3 y 6 años, despiertan interés por el mundo que los rodea, dándole sentido a los objetos y lugares según su propio interés. Estas diferentes fases del juego para el autor logran que el niño desarrolle habilidades de comunicación y afecto.

Alsina y Farrés, (2021) cita a Wallon (1995) acerca de la teoría del juego, quien realizó estudios psicológicos sobre la evolución del niño, mediante el movimiento y el juego: “...el juego se confunde bastante bien con la actividad base del niño, siendo espontánea y no recibe primordial en las disciplinas educativas”

El autor señala que limitamos al niño en el juego imponiéndole actividades para lograr aprendizajes en él. Correlaciona a los juegos con las etapas evolutivas, logrando la

siguiente clasificación: Juegos funcionales, juegos de ficción, juegos de adquisición y juegos de fabricación.

Una nueva corriente en educación a partir de las gammers se refiere a la Gamificación” como el aprendizaje divertido y nace a partir de la informática (Flores et al., 2021), actualmente surge la desmotivación por parte de los alumnos al usar las herramientas comunes para buscar información como son los libros o artículos, por ello los docentes han creado la Gamificación como herramienta motivacional, pues tiene una relación directa con la tecnología, ahora la nueva generación está ligada a las plataformas educativas para lograr el proceso de enseñanza aprendizaje, dándole el uso adecuado. En las aulas físicas y virtuales se utilizan los juegos como técnica de aprendizaje para promover mejores resultados en las habilidades de los niños, este tipo de aprendizaje tiene un carácter lúdico, puesto que motiva a los alumnos a través de experiencias o situaciones positivas.

En este trabajo de investigación se tendrá en cuenta las siguientes dimensiones: metodo lúdico, estrategias lúdicas y estrategias virtuales, a continuación, se detalla algunos conceptos que están ligados con mi variable.

Método lúdico, se sabe que es un conjunto de habilidades o estrategias creadas para darle armonía a los estudiantes en un ambiente en el cual se desarrolle el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de actividades cortas y significativas donde se incluya temas, contenidos según la necesidad y lo que establezca el currículo educativo.

Mencionaremos una de las tantas ventajas del metodo lúdico, según indica Barrantes (2017-40) en su trabajo de investigación y son algunas:

- ✓ Fomenta la creatividad y el trabajo colaborativo.

Estrategias lúdicas; Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, actividades de grupo, dramatización, juegos de roles y simbólicos, etc., son herramientas utilizadas para reforzar el aprendizaje y desarrollar diferentes competencias de los estudiantes en el ambiente educativo.

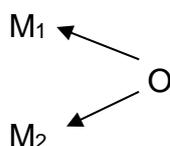
Estrategias virtuales; en los últimos años la tecnología ha ganado importancia, pero en la actualidad es la base de la educación, por lo mismo los maestros han tenido que reinventarse y adaptar sus estrategias utilizando videos y audios en las plataformas.

### III. METODOLOGÍA

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

El proyecto de investigación que aquí presentamos sobre el método lúdico tiene un enfoque cuantitativo, Gallardo (2017, p.22) nos menciona que para Hernández-Sampieri y colegas (2014, p. 4), “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. Por ello se realizará esta investigación con la información que los docentes nos brinden y luego a través de un análisis estadístico se tendrá en cuenta las teorías mencionadas en este trabajo.

Pertenece al diseño de investigación descriptivo, debido que “Describe tendencias de un grupo o población” (Hernández-Sampieri et al, 2014, p. 92). Para la presente investigación se busca detallar las características o la manera en cómo las dos poblaciones de las instituciones educativas 004 y 049 está realizando sobre un tema para luego someterlo a un análisis y así comentar la percepción de los docentes respecto al metodo lúdico.



Dónde:

O = Observación

M1 → Institución Educativa N° 004

M2 → Institución Educativa N° 0049

#### 3.2. Variable

Gallardo (2017) es su documento nos dice que se entiende por variable “una característica y cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, control en una investigación” según gallardo.... por ello hemos considerado en esta investigación una variable para que sea objeto de estudio a través del análisis del resultado que se obtenga.

Variable método lúdico: Según Loss, (2020) Da el siguiente criterio “Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y

amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente”, es por ello que se toma como objeto de estudio esta metodología sencilla y divertida a la vez para de esa manera adaptarlas a competencias que se puedan evaluar en el niño.

**Tabla 1**

*Tabla de operacionalización de variables*

<b>Técnicas</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Instrumento de registro</b>
Encuesta	Cuestionario	Papel y lápiz(formato)

### **3.3 Población, muestra y muestreo**

Mariela (2019), menciona como población a “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones y delimitada por el problema y objetivos de estudio”, también (Tamayo, 2010) nos define a la población como “la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio...” esto implica la importancia de tener determinada la población que será participe en una investigación para delimitar más adelante un grupo menor que será de mayor análisis.

La población de estudio está formada por los docentes de las instituciones públicas 004 y 049 del distrito de Chiclayo, provincia de Chiclayo y departamento de Lambayeque. La población de las docentes se representa en el siguiente cuadro:

**Tabla 2**

*Tabla de población de las dos instituciones educativas.*

<b>Población de docentes de las I.E. 004 y 049</b>		
<b>Número de la I.E.</b>	<b>Nombre de la I.E.</b>	<b>Total</b>
<b>004</b>	“Angelitos de María”	14
<b>049</b>	“Virgen de la Medalla Milagrosa”	19

Fuente: DRE Chiclayo- Lambayeque

Según el Hernández et al., (2014) define muestra como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” que será quien permita obtener datos precisos de la investigación en curso, para lograr el objeto de estudio.

Según el autor define muestreo como “un proceso en el que se conoce la probabilidad que tiene cada elemento de integrar la muestra”. La técnica de muestreo en la investigación es la no probabilística.

### **3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos**

Según el autor López y Labbé, (2018) define la técnica de análisis de datos como “la selección de ciertos criterios haciendo referencias en herramientas como, tipo de métrica de las variables utilizadas, cualitativas y cuantitativas” se indica que la técnica utilizada en esta investigación fue la encuesta, por ello cabe resaltar que la información obtenida a través de la aplicación de un cuestionario de 24 preguntas, el cual fue validado por un juicio de expertos conformado por dos doctores y una magister en educación, los cuales revisaron y validaron cada ítems como apto para ser usado de instrumento para recolectar datos e información confiable, primero a una muestra del 10% del total de docentes y luego a toda la población, teniendo en cuenta que este proyecto de investigación al ser descriptivo y trabajar con la totalidad de la población se considera simple; toda la información obtenida ; fue procesada mediante una tabla de doble entrada, realizada en el programa Microsoft Excel, en la cual en la columna se colocaron los docentes y en cada fila se colocaron los ítems, de esta manera se obtuvieron porcentajes confiables para así llegar a resultados inmediatos. Mediante los resultados que se obtuvieron de la aplicación del cuestionario, luego fueron analizados a través del uso de estadísticas descriptivas, representadas en tablas y gráficos.

### **3.5 Procedimientos**

Para la realización de esta investigación se realizaron las siguientes actividades:

- Debido a la coyuntura a la que se hacía frente era imposible tener contacto directo con las autoridades de las instituciones educativas por ello se solicitó el permiso para la aplicación del instrumento de forma virtual, por lo cual, se llevará a cabo a través de un formulario virtual a las docentes quienes participarán de manera voluntaria, que viene a ser la población total para esta investigación.

- Presentación del oficio virtual a las directoras de las instituciones educativas 004 y 049 para la autorización a realizar el trabajo de investigación en sus instituciones.
- Se revisó modelos de cuestionarios, que estén relacionados con el objeto y problema de la investigación, el cual consta de 24 ítems, el cual será sometido a evaluación de juicio de expertos.
- Recolección de información para analizar y vacear al cuadro de doble entrada.
- Posteriormente, se realizará la tabulación de información; finalmente se describirá los resultados mediante un informe analítico.

### **3.6. Método y análisis de investigación**

El presente estudio por sus características y condiciones metodológicas es una investigación de tipo cuantitativa, puesto a través del uso de un instrumento busca obtener y procesar la información de forma numérica que obtenga mediante un análisis estadístico para relacionar causa y efecto de varias teorías.

Se aplicó un instrumento de recojo de información a dos instituciones educativas con la finalidad de obtener información para realizar una comparación de dichos resultados, por lo que este estudio se centra en una investigación descriptivo comparativo del uso del método lúdico durante el tiempo de pandemia, en dos instituciones públicas (Kerlinger, 2002).

Conociendo que una investigación descriptiva pretende explicar un fenómeno de estudio de manera objetiva, mediante la observación, y el análisis de los datos recolectados. En este caso se usó un cuestionario con 24 preguntas que fueron entregados a docentes del nivel inicial para conocer qué percepción tienen del metodo lúdico en la educación de forma virtual.

### **3.7. Aspectos éticos**

Se considerará los siguientes aspectos:

- ✓ Reservar la identidad de los docentes
- ✓ Citar correctamente los textos y documentos consultados.
- ✓ Dar los resultados de forma confiable y transparente.
- ✓ Aplicación del instrumento teniendo en cuenta los objetivos de la presente investigación y estando en coordinación con las directoras y personal docente.

## IV. RESULTADOS

En el siguiente capítulo se plasman los resultados obtenidos del cuestionario realizado en este trabajo de investigación y se presentan a continuación, teniendo en cuenta los objetivos de estudio y la variable:

### 4.1. Objetivo general

Conocer la percepción sobre el método lúdico que utilizan las docentes del nivel inicial de las instituciones educativas públicas 004 y 049 de Chiclayo.

**Tabla 3**

*Análisis de la variable método lúdico*

	Método Lúdico			
	IE 004		IE 049	
	F	%	F	%
Bajo	0	0.00	0	0.00
Medio	0	0.00	1	5.26
Alto	14	100.00	18	94.74
Total	19	100.00	19	100.00

En la tabla anterior se presenta los resultados de la variable método lúdico, observamos que el mayor porcentaje se encuentra en el nivel alto, puesto que en la institución educativa N° 004, el 94,74% de docentes responden en la máxima categoría y en la institución educativa N° 049, el 100,0% se ubican en la categoría alto. Pero cabe resaltar que en la institución educativa N° 049 no existe ningún docente que haya respondido en los niveles medio y bajo, pero si en la institución educativa N° 004 que existe un 5.26% en el nivel medio.

Si bien es cierto las dos instituciones se ubican en la categoría alto, existe una leve diferencia entre ambas instituciones respecto del mismo nivel siendo el valor de la diferencia de 5.26%, esto implica que en la primera institución que presentamos en la tabla no todos los docentes encuestados manejan la misma opinión, se infiere que este resultado obedece a que en dicha institución respecto al objetivo, cierto número minoritario de docentes aun no conocen el método lúdico en su totalidad y por ello aun no tienen una percepción amplia sobre el uso o estrategias necesarias para lograr las competencias esperadas.

#### 4.2. Objetivo específico 1:

Identificar el método lúdico que utilizan los docentes del nivel inicial en época de pandemia.

**Tabla 4**

*Análisis de la variable método lúdico por dimensiones en las I.E 004 y 049.*

	Método Lúdico		Estrategias Lúdicas				Estrategias virtuales			
	IE 004		IE 049		IE 004		IE 049			
	F	%	F	%	F	%	F	%		
Bajo	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00
Medio	0	0.00	1	5.26	1	0.00	2	10.53	0	0.00
Alto	14	100.00	18	94.74	14	100.00	17	89.47	14	100.00
Total	14	100.00	19	100.00	14	100.00	19	100.00	14	100.00

**Nota:** elaboración propia y base de datos recolectados.

Como podemos observar del total de los docentes encuestados de las dos I.E, y al realizar la comparación, en ambas instituciones educativas el porcentaje es similar, así, respecto a la dimensión conocimiento del método lúdico en la I.E 004 el 100.0 %, evidencian un nivel alto, mientras que en la I.E. 049 es un 94.74%, respecto a la dimensión uso y conocimiento de estrategias lúdicas en la I.E. 004 el 100.0 % respondieron en el nivel alto, así mismo en la I.E 049 es del 89.47 % y acerca de la dimensión uso de estrategias virtuales adaptadas al juego en la I.E 004 es de 100.00% y en la I.E 049 es del 94.74%.

Estos resultados nos demuestran que si bien es cierto en ambas instituciones presentan un valor considerable para el nivel alto, existen leves diferencias en las dimensiones estudiadas, esto nos muestra que en ambas instituciones identifican, conocen y usan el método lúdico en época de pandemia.

Siendo favorable los resultados mencionados en la práctica pedagógica de cada docente encuestado dentro de la institución pública a la cual pertenecen, pues se demuestra que, durante esta época de pandemia a pesar de las dificultades presentadas por la nueva modalidad virtual, han sabido enfrentar retos y reinventar sus estrategias para el bienestar de sus estudiantes, de esa manera lograr en ellos el aprendizaje esperado en el proceso educativo.

## 4.2. Objetivo específico 2

Describir como aplican los docentes de ambas instituciones públicas el método lúdico en época de pandemia.

**Tabla 5**

*Análisis de la dimensión método lúdico.*

	Institución Educativa N° 004								Institución Educativa N° 049							
	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
¿Incluye actividades lúdicas educativas en su planificación?	0	0.0	0	0.0	2	14.3	12	85.7	0	0.0	3	15.8	1	5.3	15	78.9
¿Es importante el uso del método lúdico en los procesos de aprendizaje?	0	0.0	0	0.0	1	7.1	13	92.9	0	0.0	0	0.0	5	26.3	14	73.7
¿En su práctica docente, al usar estrategias lúdicas, éstas despiertan la motivación y creatividad de los estudiantes?	0	0.0	0	0.0	0	0.0	14	100.0	0	0.0	0	0.0	3	15.8	16	84.2
¿La motivación como estrategia lúdica dentro de su trabajo docente le ha permitido lograr mejores aprendizajes?	0	0.0	0	0.0	0	0.0	14	100.0	0	0.0	0	0.0	4	21.1	15	78.9

**Nota:** Elaboración propia.

Observamos en la tabla anterior los siguientes resultados del total de docentes encuestados, teniendo en cuenta la primera dimensión: en la I.E 004 en la categoría siempre incluyen actividades lúdicas un 85.7% y casi siempre 14.3% observando que existe una diferencia en los valores obtenidos con la I.E 049; siempre 78.9%. Uso del método lúdico en el proceso de aprendizaje en la I.E. 004 siempre 92.9% y casi siempre 7.1%, mientras que en la I.E. 049 siempre 73.7% y casi siempre 26.3%. El uso de estrategias lúdicas, promueven la motivación en los niños; en la I.E. 004 siempre 100% mientras que en la I.E. 049 siempre 84.2%. Mejores resultados con el uso de estrategias lúdicas como motivación en la I.E. 004 siempre 100%, mientras que en la I.E. 049 siempre 78.9%. Cabe mencionar que en ambas I.E existe una mínima diferencia de los resultados, se observa un mejor dominio del método lúdico en la I.E.004, en comparación con la otra I.E. reforzando la planificación y logrando el desarrollo de competencias en los niños.

**Tabla 6**

*Análisis de la dimensión estrategias lúdicas.*

	Institución Educativa N° 004								Institución Educativa N° 049							
	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
¿Con qué frecuencia realiza actividades motrices con sus estudiantes?	0	0.0	2	14.3	2	14.3	10	71,4	0	0.0	3	15.8	10	52.6	6	31.6
¿Realiza actividades sensoriales como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?	0	0.0	2	14.3	4	28.6	8	57.1	0	0.0	6	31.6	10	52.6	3	15.8
¿Cree usted que la aplicación de los juegos en la enseñanza remota ayuda al aprendizaje cognitivo de sus estudiantes?	0	0.0	2	14.3	4	28.6	8	57.1	0	0.0	4	21.1	2	10.5	13	68.4
¿Usted cree que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo psicosocial de sus estudiantes?	0	0.0	1	5.3	2	14.3	12	85.7	0	0.0	1	5.3	5	26.3	13	68.4
¿Cree usted que las estrategias lúdicas fomentan el razonamiento en sus estudiantes?	0	0.0	1	5.3	2	14.3	12	85.7	0	0.0	1	5.3	4	21.1	14	73.7
¿Cree usted que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de la creatividad de sus estudiantes?	0	0.0	0	0.0	1	7.1	13	92.9	0	0.0	0	0.0	6	31.6	13	68.4

**Nota:** Elaboración propia.

En lo que se refiere a la siguiente dimensión observamos: la I.E 004 realiza actividades motrices siempre 71.4%, casi siempre 14.3% y a veces 14.3%; mientras que en la I.E. 049 siempre 31.6%, casi siempre 52.6% y a veces 15.8%. Realizan actividades sensoriales en la I.E.004 siempre 57.1%, casi siempre 28.6% y a veces 14.3%; en la I.E.049 siempre 15.8%; casi siempre 52.6%; a veces 31.6%. Juegos ayuda al aprendizaje cognitivo en la I.E. 004 siempre 57.1%; casi siempre 28.6%; a veces 14.3%; en la I.E. 049 siempre 68.4%; casi siempre 10.5%; a veces 21.1%. Estrategias lúdicas promueven el desarrollo psicosocial en la I.E. siempre 85.7%; casi siempre 14.3% y a veces 5.3%; en la I.E. 049 siempre 73.7%; casi siempre 21.1%. Estrategias lúdicas fomentan el razonamiento de los niños en la I.E.004 siempre 85.7%; casi siempre 14.3% y a veces 5,3%; en la I.E. 049 siempre 73.7% y casi siempre 21.1%. Estrategias lúdicas promueven la creatividad en los estudiantes en la I. E 004 siempre 92.9% y casi siempre 7.1%; en la I.E. 049 siempre 68.4% y casi siempre 31.6%. Estos resultados nos demuestran que ambas I.E. están dentro de la categoría siempre con mayor porcentaje, existiendo diferencia sobre el uso de estrategias lúdicas que emplean las docentes en las instituciones.

**Tabla 7**

*Análisis de la dimensión estrategias virtuales.*

	Institución Educativa N° 049								Institución Educativa N° 004							
	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
¿Es posible que en la sesión de aprendizaje desarrollada con sus estudiantes se dé el aprendizaje a través del juego?	0	0.0	1	5.3	2	10.5	16	84.2	0	0.0	0	0.0	1	7.1	13	92.9
¿Utiliza diferentes estrategias virtuales para lograr las competencias de sus estudiantes en su actividad de aprendizaje?	0	0.0	2	10.5	4	21.1	13	68.4	0	0.0	1	7.1	3	21.4	10	71.4
¿Realiza actividades lúdicas en el desarrollo de su actividad de aprendizaje con sus estudiantes a través de alguna plataforma virtual?	0	0.0	4	21.1	9	47.4	6	31.6	0	0.0	1	7.1	5	35.7	8	57.1
¿Cree usted que las plataformas virtuales son programas de apoyo?	0	0.0	3	15.8	12	63.2	4	21.1	0	0.0	1	7.1	6	42.9	7	50.0
¿Utiliza videos como estrategias virtuales en sus actividades programadas con sus estudiantes?	0	0.0	5	26.3	8	42.1	6	31.6	0	0.0	1	7.1	5	35.7	8	57.1
¿Los videos son herramientas tecnológicas capaces de crear el conflicto cognitivo en sus estudiantes?	0	0.0	9	47.4	8	42.1	2	10.5	0	0.0	6	42.9	2	14.3	6	42.9
¿El uso de los audios puede generar la participación e interacción con sus estudiantes, aún de los más tímidos que no se atreven a responder en su aula virtual?	0	0.0	8	42.1	7	36.8	4	21.1	0	0.0	2	14.3	7	50.0	5	35.7
¿En el entorno virtual actual, los audios y videos direccionados en un sentido pedagógico, logran aprendizajes en sus estudiantes?	0	0.0	5	26.3	4	21.1	10	52.6	0	0.0	1	7.1	4	28.6	9	64.3
¿Usted cree que sus estudiantes a través del uso del audio y video desarrollan su capacidad de expresión?	0	0.0	9	47.4	3	15.8	7	36.8	0	0.0	3	21.4	7	50.0	4	28.6
¿Usted realiza una planificación apoyada en recursos lúdicos?	0	0.0	1	5.3	7	36.8	11	57.9	0	0.0	0	0.0	6	42.9	8	57.1
¿Utiliza usted herramientas de gamificación en su aula virtual?	2	10.5	5	26.3	9	47.4	3	15.8	1	7.1	3	21.4	3	21.4	7	50.0
¿Cree usted que el método lúdico en el aprendizaje promueve la actividad verbal, física y mental, promoviendo la educación en un momento participativo?	0	0.0	2	10.5	4	21.1	13	68.4	0	0.0	1	7.1	1	7.1	12	85.7
¿Cree usted que el juego es un elemento que contribuye al aprendizaje de los niños?	0	0.0	0	0.0	3	15.8	16	84.2	0	0.0	0	0.0	1	7.1	13	92.9
¿Usted cree que la estrategia lúdica es una herramienta básica y necesaria para mejorar la práctica docente?	0	0.0	1	5.3	2	10.5	16	84.2	0	0.0	0	0.0	1	7.1	13	92.9

**Nota:** Elaboración propia.

En la siguiente dimensión sobre el uso de estrategias virtuales ambas I.E. tienen diferentes resultados, resaltando con mayor porcentaje en la I.E. 004 de que el aprendizaje se da a través del juego siempre 92.9% y en la I.E. 049 siempre 84.2%. El juego contribuye en el aprendizaje en la I.E.004 siempre 92.9% y en la I.E. 049 siempre 84.2%. Estrategia lúdica generalmente es una herramienta básica docente en la I.E. 004 siempre 92.9% y en la I.E. 049 siempre 84.9%. Por ello cabe mencionar que ambas instituciones muestran adecuado uso de las estrategias virtuales tomando en cuenta al metodo lúdico en su practica pedagógica.

## V. DISCUSIÓN

Actualmente se vive en un contexto diferente a años anteriores, debido a la existencia del COVID-19, por ello los sectores públicos y privados en todos los países han tenido que reinventarse, no siendo ajenos a esta realidad el sector educación, los maestros tuvieron que replantear la manera de cómo llegar a sus estudiantes y lograr en ellos el aprendizaje según las competencias esperadas por nivel educativo. Lo que para la mayoría se torno una dificultad, para otro grupo de personas fue un reto, por ello citaremos a Sanabria (2020), quien nos hace referencia a que en esta actualidad han tenido que ir de la mano el sector educación y la tecnología para asegurar el aprendizaje de los estudiantes a través de una serie de estrategias educativas impartidas de forma virtual debido a la coyuntura mundial que se a estado vivenciando, beneficiando a toda la comunidad educativa, respetando el derecho a la educación que tenemos todos.

A su vez en el siguiente capítulo de este trabajo se discutirá sobre los hallazgos encontrados, realizando una comparación entre las instituciones educativas publicas 004 y 049, sobre la percepción que tienen las docentes sobre el metodo lúdico, las estrategias y como de forma virtual han logrado el aprendizaje en sus estudiantes en la época actual que se está viviendo.

Como se puede observar en esta investigación cuyo objetivo general es conocer de qué manera las docentes de las instituciones educativas 004 y 049 de Chiclayo tienen la percepción sobre el metodo lúdico, observando a través de esta investigación en lo cual se utilizó un cuestionario con 24 ítems y de esa manera hacer la comparación de los datos recolectados de ambas instituciones.

Teniendo en cuenta la variable “método lúdico”, se observan los siguientes hallazgos; en la I.E 004 tiene un porcentaje de 94,74% y en la I.E 049 tiene un porcentaje de 100,0%, siendo porcentajes altos con una ligera diferencia entre ambas instituciones del 5,26%, lo que indica que en una de las instituciones no tiene el concepto en un 100% sobre método lúdico, por ello para reforzar estos resultados citaremos a Balut et al(2018), quien confirma en su investigación realizada que los docentes perciben el juego como herramienta indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje, tienen la iniciativa en su mayoría de buscar las estrategias

necesarias y plantear la utilidad de estos, para de esa manera relacionar y valorar el juego y el aprendizaje en el logro de competencias que ayuden a desarrollar las habilidades competentes a su edad de los niños del nivel inicial.

Concluyó que ambos grupos de docentes consideran que el juego es favorable en el aprendizaje, otorgando habilidades y conocimientos de forma inconsciente e indirecta en los niños. Favoreciendo en los estudiantes el desarrollo de la creatividad, autonomía y formación de su personalidad, siendo una actividad recreativa necesaria inclusive como herramienta educativa.

Gutiérrez et al (2020) en su investigación comenta que los docentes indican que el uso del juego es beneficioso en contextos educativos, especialmente en la enseñanza básica. Se concluye con la presente investigación y resultados mencionados que las docentes de manera presencial o virtual utilizan en su planificación el método lúdico como estrategia importante en la ejecución de sus actividades. Beneficiando a los niños en diferentes aspectos como: físico, motriz, emocional, psicológico, social y cognitivo. Adquiriendo y reforzando sus conocimientos a través del juego, explorando la realidad, creando reglas dejándose guiar de su imaginación y curiosidad, logrando desarrollar a su vez su lenguaje, interactuando con las personas que lo rodean, aprendiendo a organizar y tomar decisiones según sus necesidades e intereses.

Recordemos también en un informe dado por Unicef (2018), nos orienta a mejorar a toda la comunidad educativa en las buenas prácticas docentes para que el proceso de aprendizaje este basado en el juego direccionando a garantizar la calidad educativa en el sector educativo a nivel mundial, enfocándose en lograr las metas planificadas a inicio de cada año escolar, teniendo en consideración el espacio, materiales y estrategias adaptadas según el nivel y ciclo de los estudiantes.

En este informe establece Unicef, que el juego es una herramienta que sirve para que el niño se socialice y cree vínculos afectivos, relaciones familiares y de generación en generación, transmitiendo tradiciones y cultura de manera lúdica. Por ello los cuidadores o adultos que pertenecemos al círculo inmediato de los niños debemos ser ese nexo que de acuerdo a sus intereses y necesidades desarrollen una adecuada manera de aprender y logren el conocimiento a través del juego

Teniendo en cuenta que esta investigación fue realizada a docentes del nivel inicial, por ello se direcciona el método lúdico a la utilidad en los primeros años de los estudiantes, resaltando la importancia de los vínculos afectivos que se forman en las aulas de inicial, en las cuales se brinda un aprendizaje basado en juegos con enfoques educativos que pretenden relacionar los objetivos de la educación con la manera natural en como los niños aprenden a través de experiencias saludables y respetando los tiempos de cada niño así como lo señala (Romero y López, 2021).

Considerando el primer objetivo específico de esta investigación, en el cual se busca identificar de qué manera han venido utilizando el método lúdico los docentes del nivel inicial en época de pandemia. Hemos obtenido hallazgos analizando la variable método lúdico por dimensiones en las instituciones educativas públicas 004 y 049 a través del cuestionario antes mencionado. Al realizar la comparación de datos, ambas instituciones evidencian un alto nivel respecto a las dimensiones trabajadas que son: conocimiento lúdico, uso de estrategias lúdicas y uso de estrategias virtuales adaptadas al juego.

Como ya sabemos la variable de toda investigación posee términos abstractos que resultan de la necesidad o curiosidad del investigador y para poder ser estudiada se debe utilizar términos medibles, observables y que sean precisos, por ello se les llama dimensiones e indicadores, así como lo señala Briceño et al., (2021) que la investigación se basa en una serie de operaciones debidamente planificadas, para medir la variable en estudio.

En base a los resultados obtenidos sobre las dimensiones, podemos afirmar que la investigación que realizó Nauca (2016) sobre las estrategias que utilizan los docentes del nivel inicial en la región de Lambayeque, se llegó a la conclusión que dentro de la práctica pedagógica se debe priorizar el juego, siendo indispensable el uso de métodos lúdicos desde la motivación para lograr en los niños el aprendizaje, sea de forma presencial o virtual como se está dando en la actualidad. Habitualmente el desarrollo de las diversas áreas para lograr el aprendizaje en los niños de inicial se da entre los compañeros de aula y la familia a través del juego, permitiendo explorar según sus necesidades e intereses objetos o crear situaciones para así desarrollar habilidades que en la edad adulta serán claves para el éxito.

Teniendo en cuenta el segundo objetivo específico, el cual busca saber como aplican los docentes de ambas instituciones públicas el método lúdico en época de pandemia. Considerando que se hizo el análisis de la dimensión método lúdico se obtuvieron los siguientes resultados: entre ambas instituciones educativas existe un alto nivel en el uso de estrategias lúdicas por parte de los docentes, en la I.E 004 el resultado fue del 100% teniendo una leve diferencia con la I.E. 049 de 78.9%, cabe mencionar que a través del juego activan en sus estudiantes la creatividad y motivación a seguir aprendiendo.

Así como lo refiere Cuya (2018) en su documento, relacionando las actividades lúdicas en el nivel inicial y el proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes, logrando desarrollar a través del juego su motivación. Por lo tanto, en este estudio cabe señalar que la gran mayoría de docentes del nivel inicial aplican el método lúdico en sus aulas de forma presencial o virtual, logrando un resultado positivo al momento de desarrollar las habilidades de forma afectiva y cognitiva en sus estudiantes. La manera en cómo los docentes aplican el juego influye de manera significativa en los niños, por ello el docente debe estar capacitado para poder llegar a sus estudiantes y que ellos aprendan.

Teniendo en cuenta los resultados de la dimensión estrategias lúdicas, podemos decir con relación a la variable de esta investigación, que los docentes de la institución educativa 004 a comparación con la institución 049, obteniendo una diferencia en los resultados, le dan mayor prioridad al juego , afirmando que promueven en los niños su desarrollo psicosocial y según Mayorga (2017) nos dice que en la teoría constructivista de Vigotsky, el niño a través de la socialización y el juego de roles, desarrollan su imaginación transformando objetos o situaciones, para luego construir su aprendizaje. El ser humano es cien por ciento sociable, por lo mismo para obtener su conocimiento debe relacionarse y de esa manera crear reglas, juegos y resolver problemas desde muy temprana edad.

El enfoque que nos da Vigotsky no solamente es social, sino también cultural, siendo un elemento que va a condicionar el desarrollo mental de los infantes en sus diversas etapas del desarrollo. Considerando que el ser humano nace con una serie de “conceptos” mentales que entre si se desenvuelven a través de la influencia social

y cultural, logrando la percepción, atención, memoria y abstracción.

También podemos darnos cuenta que el método lúdico fomenta el razonamiento, así lo muestran los resultados, según Barrantes (2017) cuando el niño se desenvuelve en entornos adecuados y con las estrategias necesarias, es cuando desarrollan su razonamiento o habilidades cognitivas permitiendo desde pequeños que puedan resolver conflictos, procesando la información para discernir que decisión tomar.

Considerando que el objetivo es conocer como los docentes aplican el juego a través de estrategias en la coyuntura que se vive, se toma en cuenta la importancia de crear métodos lúdicos adecuados adaptándolos a la planificación y que sirvan en el proceso de enseñanza aprendizaje, que no solamente sean juegos dados al aire, para que el niño se entretenga, sino que se logre las competencias según las necesidades y de acuerdo a su nivel o ciclo.

Rivas (2016), menciona que aún existen instituciones educativas, cuyos docentes continúan con el método de enseñanza tradicional. Enfocándose a que sus estudiantes sean solo receptores pasivos, logrando que dichos estudiantes pierdan el interés por ir a la escuela o lo que es peor a aprender. Por ellos se debe replantear el currículo e incluir actividades lúdicas y de esa manera motivar y llamar la atención de los infantes a través del juego.

Continuando con la última dimensión estrategias virtuales, se observa que en ambas instituciones utilizan estrategias virtuales en su práctica pedagógica, pero en la I.E. 004 existe un mayor porcentaje con respecto a la variable. Es decir que debido a la pandemia por COVID-19 han tenido que utilizar diversas plataformas para conectarse con sus estudiantes como zoom, meet y WhatsApp, convirtiéndose en programas de apoyo, en el cual se envían las actividades e indicaciones al padre de familia, para que pueda guiar a su hijo en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, en esta nueva modalidad de estudio la familia tiene un rol muy importante dentro del aprendizaje de sus hijos.

Las actividades enviadas señalan que deben enviar evidencias como audios, videos o fotografías. Siendo los docentes los primeros en utilizar ciertas herramientas para motivar a sus estudiantes al uso de los mismos.

A partir de los resultados y el análisis de la dimensión, citaremos a Sanabria(2020), quien nos afirma a través de su documento que debido a la pandemia mundial, los sectores educativos, económicos y sociales, cambiaron radicalmente siendo un reto para la mayoría de países, en los cuales se dieron cuenta de las fortalezas y debilidades que tenían en sus gobiernos para afrontar y dar respuesta inmediata a las necesidades básicas como es el caso de la educación, sector que nunca se detuvo y por el contrario uno de los primeros que se reinventó para continuar el aprendizaje de los estudiantes, teniendo que recurrir al uso de la tecnología, conectando a varios hogares de forma simultánea con el único fin de aprender.

Lo único que se a mantenido en el tiempo y permanecerá innato en el ser humano desde que nace es a aprender mediante la exploración y el juego, por ello los niños de inicial de manera presencial o virtual siguen creando roles y utilizando su creatividad e imaginación en espacios adaptados y con la supervisión y guía de un adulto que tendrá la posibilidad de crear rutinas saludables para que los niños logren las competencias, como lo indica Solís (2018).

Por lo anterior planteado se tuvo que rediseñar un aprendizaje en entorno virtual, para mejorar en los estudiantes la parte socio afectiva y cognitiva, al utilizar las herramientas tecnológicas se busca establecer la relación directa con todos los integrantes de la comunidad educativa.

Siendo primordial la formación no solo cognitiva sino en valores, sumando otro reto para los docentes, pues al utilizar el juego han tenido que enfocarse en lo que quieren lograr en los estudiantes, a través de la interacción virtual y con las deficiencias de conexión que se han dado a lo largo del proceso de enseñanza.

Cabe resaltar que los docentes de ambas instituciones tienen claro lo que quieren lograr con el grupo de estudiantes que tienen a su cargo, no dándose por vencidos y asumiendo retos como metas siempre para beneficio de los niños.

## **VI. CONCLUSIONES**

Mediante los resultados obtenidos podemos concluir que:

1. La percepción sobre el método lúdico que tienen los docentes de las I.E. 004 y 049 de Chiclayo en época de pandemia, realizando la comparación de los resultados obtenidos, poseen un nivel alto. Cabe mencionar que ambas instituciones conocen y utilizan métodos basados en el juego, para bienestar de sus estudiantes.
2. Se identificó el método lúdico que utilizan los docentes de las instituciones públicas del nivel inicial antes mencionado, replanificando sus actividades de forma virtual con estrategias que orienten al aprendizaje de sus estudiantes.
3. Los docentes aplican el método lúdico en las instituciones que laboran, tomando en cuenta diversas herramientas como: estrategias virtuales y lúdicas, para desarrollar las competencias en el proceso de aprendizaje según las necesidades de sus estudiantes de las instituciones públicas 004 y 049 de Chiclayo.

## VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes de las instituciones educativas publicas 004 y 049 de Chiclayo, continuar con la labor docente realizada hasta la actualidad. Pues según los resultados obtenidos se están logrando llegar a los estudiantes a través del juego y la motivación.
2. Seguir orientando a los docentes del nivel inicial al uso el juego dentro de su práctica pedagógica, a través de estrategias y métodos lúdicos que orienten a una adecuada enseñanza de forma virtual, teniendo como fin que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas y afectivas.
3. Se recomienda a mejorar en el uso de las TIC dentro del aula virtual, para motivar a los estudiantes y docentes a nuevas formas de aprender y enseñar, utilizando plataformas, estrategias y métodos basados en la lúdica.

## REFERENCIAS

- Alvarez (2012). Estrategias metodológicas para el uso de material educativo tipo software en el nivel de preescolar-Grado cero- para fortalecer el aprendizaje del proceso lectoescrito desde un enfoque funcional, en el colegio Carlos Vicente Rey. Bucaramanga.
- Apaza y Paredes (2016) tesis: “La motivación y el proceso aprendizaje-Enseñanza de niños de 4 años en la Institución Educativa inicial No 243 Virgen de las Mercedes en San Pablo de Tushmo, Distrito de Yarinacocha” Pucallpa-Perú.
- Arias (2007), Tesis: El juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo y emocional del niño en la etapa escolar- México
- Arias, F. (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la investigación científica (5ta ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme, C.A.
- Balut et.al. (2018) Tesis: “Indagación sobre las percepciones que tienen los profesores de Educación Básica de tres Escuelas de la región de Valparaíso, respecto a la relación entre juego como estrategia didáctica y su utilización al interior del aula.” Valparaíso- Chile.
- Barrantes (2017). Tesis: El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima-Perú
- Beltrán(2016) Los cuatro pilares de la educación para el siglo XXI recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/los-cuatro-pilares-de-la-educacion-para-el-siglo-xxi>
- Blaisdell et al., (2019) Look Who’s Talking: Using creative, playful arts-based methods in research with young children
- Bruner (1986) Juego, pensamiento y lenguaje, p 79-85.
- Bunge (1976) “La ciencia, su metodo y filosofía”
- Calle (2018) Tesis: El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”- Callao, 2014
- Carrillo (2020) Tesis: El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. Ecuador

- Cruz (2006). La enseñanza de la matemática a través de la resolución de problemas. Tomo1.La Habana. Educación Cubana.
- Cuya (2018) Tesis: Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa No 395 del distrito de belén región Ayacucho durante el año académico 2018
- Delgado (2011). Juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo.
- Echeverri (2009). La dimensión lúdica del maestro en formación. Lima.
- Gonzales et.al (2017) Revista EDUCATECONCIENCIA. Volumen 13, No. 14. Propuesta de gamificación en el aula: Uso de una plataforma para motivar a los estudiantes del Programa Académico de Informática de la Universidad Autónoma de Nayarit
- Groos, K. (1901). The play of man. Nueva York. Appleton.
- Gutiérrez (2017) El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil
- Gutiérrez et al., (2020) seminario académico. Percepción del cuerpo docente ante la utilización del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes de enseñanza básica de la provincia de Concepción”.
- Gutiérrez, Hernández y Orjuela (2016) tesis: los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el colegio Venecia.
- Heidari-Shahreza (2018) Focus on Form and Fun: EFL Learners' Playful Language-Related Episodes (PLREs)
- Hernández Requena. Educrea. El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje fuente [www.uoc.edu](http://www.uoc.edu)
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, M. del P. (2014). Metodología de la investigación (6ta ed.). México D.F.: McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Jiménez (2006). La importancia del juego. Revista digital I+E Investigación y Educación, 2-8, 11.
- Julca y Barrantes (2019) programa de segunda especialidad: aplicación de un programa de actividades lúdicas “jugando voy aprendiendo” para desarrollar

- la noción de agrupación en los niños de 4 años de la I.E.P. “divina misericordia” del distrito Tumán, provincia Chiclayo, región Lambayeque.
- Karen McInnes (2019) Playful Learning in the Early Years -- Through the Eyes of Children. Routledge. Available from: Taylor & Francis, Ltd. 530 Walnut Street Suite 850, Philadelphia
- López (1996). Estética y creatividad. Aula abierta.
- López, Gabriela (2012), “Pensamiento crítico en el aula”, en Docencia e Investigación, vol.1, núm. 22, México, pp. 41-60.
- Loss (2020) libro Jugando se aprende mucho
- Martínez (2018), Tesis: El juego como escuela de vida: Karl Groos
- Merlo (2018) tesis: “libro electrónico de investigación cualitativa, para los estudiantes de la maestría en actividad física, del instituto de postgrado de la universidad técnica del norte” – Ecuador.
- Montes (2020) tesis: El desarrollo de las capacidades de coordinación por medio de actividades lúdicas en estudiantes de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Bartolomé Herrera del distrito de Los Olivos en el año 2019. Perú
- Nauca (2016) tesis: “Estrategias didácticas utilizadas por las docentes de educación inicial de las instituciones educativas particulares comprendidas en el distrito de Lambayeque durante el año académico 2016” Chimbote. Perú.
- Otálora Jenny (2010) Aprendizaje como es espacio educativo
- Otálora Jenny (2010) Aprendizaje como es espacio educativo (universidad el valle Colombia) recuperado en [www.scielo.org.co/pdf/rees/ns/nsa04.pdf](http://www.scielo.org.co/pdf/rees/ns/nsa04.pdf).
- Pecci et al.(2010) El juego en el desarrollo infantil
- Pérez (2016) Tesis: Programa de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa Rosa María Checa –Chiclayo -2016
- Piaget (1932). El juicio moral en el niño. Barcelona, Fontanella, 1974.
- Piaget (1946). La formación del símbolo en el niño. Mexico, F.C.E (1961).
- Piaget (1959). La formación del símbolo en el niño. México: F.C.E (1979)
- Rivas Lisbeth (2016)"Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje"
- Sanabria, I. (2020). Educación virtual: Oportunidad para “aprender a aprender”1

- Segura (2020) tesis: Programa de actividades lúdicas, para el desarrollo de capacidades de expresión oral, en los niños de cuatro años de la institución educativa particular Yampallec de Chiclayo- Perú
- Solís, M. (2018). El juego y el concepto de género en los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa González Suárez (Tesis de maestría).
- Tamayo, M. (2012). El Proceso de la Investigación Científica. México: Limusa, p. 180.
- Tuni y Ccayahuallpa (2017) Tesis: El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 584- MARANGANI, Canchis-Cusco.
- UNICEF (2018) <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vygotsky (1933, 1966). El papel del juego en el desarrollo. Madrid. Aprendizaje Visor. (universidad el valle Colombia) recuperado en: [www.scielo.org.co/pdf/rees/ns/nsa04.pdf](http://www.scielo.org.co/pdf/rees/ns/nsa04.pdf).
- Wang, Yi-Hsuan (2020) Exploring the Effects of Designing a Role-Playing Game with Single and Peer Mode for Campus Learning

## ANEXOS

Cuadro de operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Método Lúdico	Para Piaget hablar de métodos lúdicos es hablar de juguetes y juegos como materiales útiles para que el niño pueda desarrollar diferentes aspectos y áreas en su vida. Acercándose al pensamiento de un niño, pues ellos juegan con los elementos que tienen a su alrededor, con objeto reales sin pensar en limitaciones y adaptándolo a lo que quieran conocer jugando	El método lúdico es un conjunto de estrategias que mediante el juego; se integran actividades con fin educativo, para lograr el aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta que estos juegos deben ser formativos y creativos. Se medirá mediante sus dimensiones e indicadores.	Método Lúdico	Proceso de enseñanza-aprendizaje.	Escala nominal
				Motivación para los estudiantes.	
			Estrategias lúdicas	Fomenta el razonamiento.	
				Promueve el desarrollo de la creatividad.	
				Promueve el desarrollo psicosocial	
			Estrategias virtuales	Uso de plataformas virtuales.	
				Uso de Videos	
				Uso de Audios	
				Dentro de la Planificación	

## Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	ENFOQUE / NIVEL (ALCANCE) / DISEÑO	TÉCNICA / INSTRUMENTO
<p><b>Problema Principal:</b></p> <p>¿Cuál es la percepción del docente sobre el metodo lúdico en las instituciones educativas publicas inicial 004 y 049 de Chiclayo?</p>	<p><b>Objetivo Principal:</b></p> <p>Conocer la percepción sobre el metodo lúdico que utilizan las docentes del nivel inicial de las instituciones educativas publicas 004 y 049 de Chiclayo.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnosticar el metodo lúdico que utilizan los docentes del nivel inicial</li> <li>• Describir como aplican los docentes el metodo lúdico en dos instituciones educativas públicas.</li> </ul>	<p><b>V.I.: Método lúdico</b></p>	<p><b>UNIDAD DE ANÁLISIS</b></p> <p>Docentes de inicial de las I.E 004 y 049.</p> <p><b>POBLACIÓN</b></p> <p>Docentes de la I.E.I 004 y 049.</p> <p><b>MUESTRA</b></p> <p>4 docentes de la I.E.I Angelitos de María</p>	<p><b>Enfoque:</b> cuantitativo.</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> Descriptivo comparativo.</p> <p>M<sub>1</sub> ← O M<sub>2</sub> ← O</p> <p>Donde: O = Observación M<sub>1</sub> → Institución Educativa N° 004 M<sub>2</sub> → Institución Educativa N° 0049</p> <p><b>Tipo:</b> Descriptivo comparativo</p>	<p><b>Instrumento:</b></p> <p>Entrevistas Cuestionario</p> <p><b>Métodos de Análisis de Investigación:</b></p> <p>Excel SPSS</p>

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Método lúdico durante la enseñanza remota desde la percepción docente en las instituciones educativas 004 y 049 de Chiclayo

### NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario sobre la percepción docente del método lúdico.

### TESISTA:

Br. Torres Díaz Cynthia Dolores

### DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

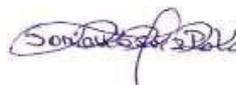


NO



Chiclayo, 18 de octubre de 2021

Mg. Sonia Gisela Vásquez Polo



---

DNI 16728297

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Metodo lúdico durante la enseñanza remota desde la percepción docente en las instituciones educativas 004 y 049 de Chiclayo

### NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario sobre la percepción docente del metodo lúdico.

### TESISTA:

Br. Torres Diaz Cynthia Dolores

### DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO:

SI

NO

Chiclayo, 18 de octubre de 2021



*Firma/DNI*

*Dr. Martha Susana Boggio Silva*

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Metodo lúdico durante la enseñanza remota desde la percepción docente en las instituciones educativas 004 y 049 de Chiclayo

### 2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario sobre la percepción docente del metodo lúdico.

### 3. TESISISTA:

Br. Torres Diaz Cynthia Dolores

### 4. DECISIÓN:

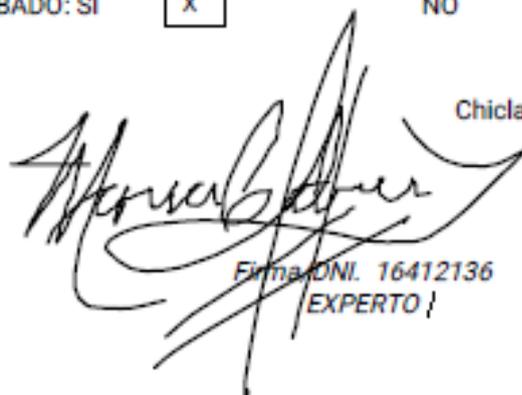
Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 18 de octubre de 2021

  
Firma DNI. 16412136  
EXPERTO I

## FICHA DE EVALUACIÓN INSTRUMENTO 1

**COEFICIENTE DE VALIDEZ DE CONTENIDO (CVC).  
FORMATO DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO. CRITERIOS GENERALES.  
(Hernández-Nieto, 2011)**

Apellidos y nombres: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Título de la investigación: Metodo lúdico durante la enseñanza remota desde la percepción docente en las instituciones educativas 004 y 049 de Chiclayo

### Escala Evaluativa

1= Inaceptable 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

Contenido		Evaluación					
Item	Criterios Generales	Observaciones	1	2	3	4	5
1	Pertinencia						
	Claridad Conceptual						
	Redacción y Terminología						
	Escalamiento y Codificación						
	Formato						
2	Pertinencia						
	Claridad Conceptual						
	Redacción y Terminología						
	Escalamiento y Codificación						
	Formato						
3	Pertinencia						
	Claridad Conceptual						
	Redacción y Terminología						
	Escalamiento y Codificación						
	Formato						
n	Pertinencia						
	Claridad Conceptual						
	Redacción y Terminología						
	Escalamiento y Codificación						
	Formato						

## **Proyecto de Investigación**

Método lúdico durante la enseñanza remota desde la percepción docente en las instituciones educativas 004 y 049 de Chiclayo.

### **Cuestionario sobre la percepción docente del método lúdico.**

**Instrucciones:** Estimada docente sabemos que el método lúdico son estrategias para lograr las competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje. En la actualidad es de suma importancia

puesto que los niños aprenden jugando, por ello el sector educación a través del tiempo está incluyendo la lúdica como inicio y desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

A continuación, te presento un conjunto de preguntas las que responderás basándose en tu criterio, donde tiene que responder con la máxima seriedad posible. Terminado el formulario, enviar al WhatsApp de mi número personal.

1. ¿Incluye actividades lúdicas educativas en su planificación de bloque?
  - 1) Nunca
  - 2) A veces
  - 3) Casi siempre
  - 4) Siempre
  
2. ¿Es importante el uso del método lúdico en los procesos de aprendizaje?
  - 1) Nunca
  - 2) A veces
  - 3) Casi siempre
  - 4) Siempre
  
3. ¿En su práctica docente, al usar estrategias lúdicas, éstas despiertan la motivación y creatividad de los estudiantes?
  - 1) Nunca
  - 2) A veces
  - 3) Casi siempre

4) Siempre

4. ¿La motivación como estrategia lúdica dentro de su trabajo docente le ha permitido lograr mejores aprendizajes?

1) Nunca

2) A veces

3) Casi siempre

4) Siempre

5. ¿Con qué frecuencia realiza actividades motrices con sus estudiantes?

1) Nunca

2) A veces

3) Casi siempre

4) Siempre

6. ¿Realiza actividades sensoriales como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?

1) Nunca

2) A veces

3) Casi siempre

4) Siempre

7. ¿Cree que la aplicación de los juegos en la enseñanza remota ayuda al aprendizaje cognitivo de sus estudiantes?

1) Nunca

2) A veces

3) Casi siempre

4) Siempre

8. ¿Usted cree que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo psicosocial de sus estudiantes?

1) Nunca

2) A veces

3) Casi siempre

4) Siempre

9. ¿Cree usted que las estrategias lúdicas fomentan el razonamiento en sus estudiantes?

- 1) Nunca
- 2) A veces
- 3) Casi siempre
- 4) Siempre

10. ¿Cree usted que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de la creatividad de sus estudiantes?

- 1) Nunca
- 2) A veces
- 3) Casi siempre
- 4) Siempre

11. ¿Es posible que en la sesión de aprendizaje desarrollado con sus estudiantes se dé el aprendizaje a través del juego?

- 1) Nunca
- 2) A veces
- 3) Casi siempre
- 4) Siempre

12. ¿Utiliza diferentes estrategias virtuales para lograr las competencias de sus estudiantes en su actividad de aprendizaje?

- 1) Nunca
- 2) A veces
- 3) Casi siempre
- 4) Siempre

13. ¿Realiza actividades lúdicas en el desarrollo de su actividad de aprendizaje con sus alumnos a través de alguna plataforma virtual?

- 1) Nunca
- 2) A veces

3) Casi siempre

4) Siempre

14. ¿Cree usted que las plataformas virtuales son programas de apoyo y mejora académica de sus estudiantes?

1) Nunca

2) A veces

3) Casi siempre

4) Siempre

15. ¿Utiliza videos como estrategias virtuales en sus actividades programadas con sus estudiantes?

1) Nunca

2) A veces

3) Casi siempre

4) Siempre

16. ¿Los videos son herramientas tecnológicas capaces de crear el conflicto cognitivo en sus estudiantes?

1) Nunca

2) A veces

3) Casi siempre

4) Siempre

17. ¿El uso de los audios puede generar la participación e interacción con sus estudiantes, aún de los más tímidos que no se atreven a responder en su aula virtual?

1) Nunca

2) A veces

3) Casi siempre

4) Siempre

18. ¿En el entorno virtual actual, los audios y videos direccionados en un sentido pedagógico, logran aprendizajes en sus estudiantes?

- 1) Nunca
- 2) A veces
- 3) Casi siempre
- 4) Siempre

19. ¿Usted cree que sus alumnos a través del uso del audio y video desarrollan su capacidad de expresión?

- 1) Nunca
- 2) A veces
- 3) Casi siempre
- 4) Siempre -

20. ¿Usted realiza una planificación apoyada en recursos lúdicos?

- 1) Nunca
- 2) A veces
- 3) Casi siempre
- 4) Siempre

21. ¿Utiliza usted herramientas de gamificación en su aula virtual?

- 1) Nunca
- 2) A veces
- 3) Casi siempre
- 4) Siempre

22. ¿Cree usted que el método lúdico en el aprendizaje promueve la actividad verbal, física y mental, convirtiendo la educación en un momento participativo?

- 1) Nunca
- 2) A veces
- 3) Casi siempre
- 4) Siempre

23. ¿Cree usted que el juego es un elemento que contribuye al aprendizaje de los niños?

- 1) Nunca
- 2) A veces
- 3) Casi siempre
- 4) Siempre

24. ¿Usted cree que la estrategia lúdica es una herramienta básica y necesaria para mejorar la práctica docente?

- 1) Nunca
- 2) A veces
- 3) Casi siempre
- 4) Siempre



# Institución Educativa Inicial N° 004

R.D. N° 11620 – 62 – 07 -22  
CODIGO MODULAR: 0344002



**“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERU: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”**

Chiclayo 18 de octubre del 2021

Oficio N° 91\_2021-GREL/UGEL CH-IEI 004 AM. P.J. M

Dra. Mercedes Alejandrina Collazos Alarcón  
DIRECTORA EPG-UCV-CH

**ASUNTO: ACEPTACIÓN PARA REALIZAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

De mi Consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarla y expresarle que la Dirección de la I.E 004 “Angelitos de María”, **ACEPTAMOS**, que el estudiante Torres Diaz Cynthia Dolores del III ciclo del programa de estudios Maestría en Psicología Educativa realice la Aplicación del Proyecto de tesis cuyo título es “Metodo lúdico durante la enseñanza remota desde la percepción docente en las instituciones educativas 004 y 049 de Chiclayo”.

Sin otro particular  
Atentamente.



*M. Susana Borjas*  
Dra. Martha Susana Borjas Rojas  
DIRECTORA



PERÚ

Ministerio  
de Educación

*Institución Educativa Inicial N° 049*

*“Virgen de la Medalla Milagrosa”*

*Urb. Federico Villarreal - Chiclayo*



**“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERU: 200 AÑOS DE  
INDEPENDENCIA”**

Lambayeque 18 de octubre del 2021

**Oficio No43/D/JMVL/2021**

Dra. Mercedes Alejandrina Collazos Alarcón

DIRECTORA EPG-UCV-CH

**ASUNTO: ACEPTACIÓN PARA REALIZAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

De mi Consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarla y expresarle que la Dirección de la I.E 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”, **ACEPTAMOS**, que el estudiante Torres Diaz Cynthia Dolores del III ciclo del programa de estudios Maestría en Psicología Educativa realice la Aplicación del Proyecto de tesis cuyo título es “Metodo lúdico durante la enseñanza remota desde la percepción docente en las instituciones educativas 004 y 049 de Chiclayo”.

Sin otro particular

Atentamente.

Stamp: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 049 VIRGEN DE LA MEDALLA MILAGROSA VILLARREAL CHICLAYO  
DIRECCIÓN  
Signature: Madeleine Prado Galvez  
DIRECTORA



**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, TORRES DIAZ CYNTHIA DOLORES estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "METODO LÚDICO DURANTE LA ENSEÑANZA REMOTA DESDE LA PERCEPCIÓN DOCENTE EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS 004 Y 049 DE CHICLAYO", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
CYNTHIA DOLORES TORRES DIAZ <b>DNI:</b> 42913494 <b>ORCID</b> 0000-0003-1237-8804	Firmado digitalmente por: CTORRESDI el 10-01-2022 23:16:51

Código documento Trilce: TRI - 0263500