

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN”**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL (2015-2021)**

PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN.

Autoras:

Mejía Dávila, Ilcia (0009-0002-7443-7099)

Pérez Rivasplata, Keyli Lisbeth (0009-0003-8268-7511)

Asesor:

Luis Hernán Ramírez Tipa (0000-0002-1798-2122)

GUIA DE INVESTIGACION

DIDÁCTICA – EVALUACIÓN Y CURRÍCULO

Moyobamba, Perú

2024

ESTADO DEL ARTE SOBRE ACTIVIDADES LUDICAS EN
EDUCACION INICIAL, ILCIA MEJIA DAVILA, KEYLI LISBETH
PEREZ RIVASPLATA..docx

INFORME DE ORIGINALIDAD



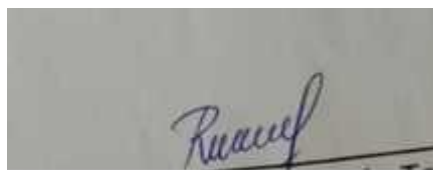
FUENTES PRIMARIAS

1	www.slideshare.net Fuente de Internet	2%
2	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	1%
5	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unicartagena.edu.co:8080 Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	1%
9	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%

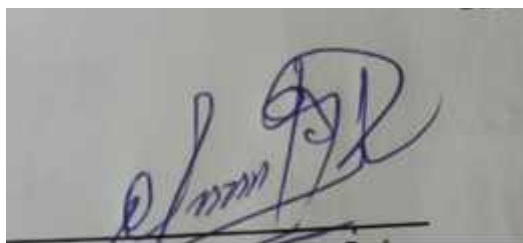
PÁGINA DEL JURADO

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Maritza Aracelis Zavaleta Díaz'.

Maritza Aracelis Zavaleta Díaz
(Presidenta)

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Rene Pinedo Tangoa'.

Rene Pinedo Tangoa
(Secretario)

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Wagner Piña Ruíz'.

Wagner Piña Ruíz
(Vocal)

DEDICATORIA

A Dios por permitirme estar gozando de buena salud para poder cumplir con este reto, a mis padres por su apoyo incondicional y compromiso con mis estudios para lograr llegar a ser una gran profesional, a mi hija por ser el motivo más importante para no rendirme ante cualquier obstáculo y superarme día a día en mi formación profesional.

Keyli Lisbeth

A Dios por regalarme la vida para seguir con mi formación personal y profesional, a mis padres por ayudarme a cumplir esta nueva meta y por ser perseverantes en mis logros, a mi hija por llegar a mi vida y ser el motivo más importante de mi superación.

Ilcia

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por regalarnos vida y salud para poder cumplir nuestras metas, a nuestros padres por ayudarnos emocional y económicamente para lograr la carrera profesional, a los profesores que gracias a ellos estamos construidas de conocimientos para educar y dejar conocimientos significativos en la mente de cada niño.

Keyli Lisbeth Y

Ilcia

RESUMEN

La investigación documental tuvo como finalidad estudiar las actividades lúdicas en el nivel Inicial, tanto internacional como nacional, se revisaron distintos antecedentes referentes al tema investigado, para esta se tomó en cuenta estudios entre los años 2015 al 2021. Se ejecutó esta investigación bajo un método descriptivo y se planteó los siguientes ejes temáticos para orientar la búsqueda de la información que son los siguientes: los juegos , tipos, estrategias para implementar las actividades lúdicas. Así mismo se obtuvo como resultado que la gran mayoría de las tesis tanto descriptivas, correlacionales y aplicadas, consideran al juego como una herramienta didáctica en el trabajo escolar de Educación Inicial, es por ello que proponen distintas actividades para un desarrollo integral en la formación del educando. Los autores plantearon que la lúdica es un medio que ayuda a los niños a fomentar distintos aprendizajes tanto en el nivel cognitivo, motor y social, cabe recalcar que no solo son propuestas por los mismos, por ende, es un factor tanto socializador como facilitador en la enseñanza aprendizaje en las escuelas y en el entorno que les rodea.

Palabras claves: juego, enseñanza, *aprendizaje*.

ABSTRAC

The purpose of the documentary research was to study recreational activities at the Initial level, both international and national, different antecedents regarding the topic investigated were reviewed, for this studies between the years 2015 to 2021 were taken into account, the documentary research was carried out under a descriptive method and the following thematic axes were proposed to guide the search for information, which are the following recreational games, types, strategies to implement recreational activities. Likewise, the result was that the vast majority of the theses, both correlational and applied, consider the game as a didactic tool in the school work of Initial Education. That is why they propose different activities for a complete development in the training of the student The authors proposed that play is a means that helps children promote different learning at both the cognitive, motor and social levels. It should be emphasized that they are not only proposed by them, therefore, it is both a socializing and facilitating factor in teaching learning in schools and in the environment that surrounds them.

Key words: game, teaching-learning.

INDICE

PÁGINA DEL JURADO	iii
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRAC	viii
INDICE	ix
INDICE DE TABLAS	x
PRESENTACIÓN	xi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Contexto del Tema.....	11
1.2 Formulación del Problema.....	12
1.2.1 Problema General	12
1.2.2 Problemas Específicos	12
1.3 Formulación de Objetivos.....	13
1.3.1 Objetivo General.....	13
1.3.2 Objetivos Específicos	13

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes	14
2.2. Marco Teórico Conceptual	14
2.2.1.1 Estrategia Lúdica	14
2.2.1.2 Enfoque Teórico del Juego	15
2.2.2 Importancia de la actividad lúdica en la educación inicial	16
2.2.2.1 Clasificación de las actividades lúdicas Tipos de la actividad Lúdica	17
2.2.2.2 Beneficios de la Actividad lúdica	18
2.2.2.3 Evaluación de las actividades lúdicas: Evaluación Formativa	19
2.2.2.4 Técnicas e instrumentos de evaluación en el nivel de Educación Inicial	19

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación.....	21
3.2. Muestra y Unidades de Análisis Documentales.....	21
3.3. Técnicas e Instrumentos.....	22
3.3.1. Matriz Bibliográfica o Ficha Bibliográfica.....	22
3.3.2. Matriz Hermenéutica o Analítica.....	22
3.4. Ejes Temáticos o Ejes de Análisis	22
3.5. Matriz de consistencia	22
3.6. Metodológico o Plan de Análisis	22
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS	
4.1. Descripción de las Fuentes Documentales.....	23
4.2. Identificación y Descripción de las Fuentes Documentales	24
CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	32
ANEXOS.....	44

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>fuentes documentales según el buscador</i>	23
Tabla 2: <i>Fuentes documentales según el país</i>	24
Tabla 3: <i>Fuentes documentales según el eje de análisis</i>	24

PRESENTACIÓN

El presente documento de investigación documental aborda sobre la actividad lúdica en educación inicial, se recalca la relevancia de la actividad lúdica y cómo esta puede influir positivamente en la formación de los conocimientos, saberes, potencialidades cognitivas, y agilidades físicas.

En ese sentido el trabajo está dirigido a los maestros de preescolar, padres o apoderados, y aquellas personas que tengan el interés de mejorar el desempeño de los infantes que por diferentes razones buscan estrategias para mejorar el interés de ellos y por aprender de la actividad escolar. Así mismo se manifiesta que dicha estrategia lúdica es un aliado para perfeccionar nuestra práctica pedagógica y obtener como resultados niños involucrados en el aprendizaje, con conductas positivas y divertidos.

El propósito de este trabajo es dar a conocer esta investigación y esperamos que sea un aporte positivo para distintos profesionales, investigadores y público en general.

Estructura del trabajo documental:

CAPÍTULO I: Contexto del tema, planteamiento del problema general y específicos, formulación de objetivo general y objetivos específicos.

CAPÍTULO II: Antecedentes del estudio, marco teórico conceptual.

CAPÍTULO III: Tipo de investigación, muestra y unidades de análisis documentales (breve descripción: ubicación, cobertura, horizonte temporal, idioma de los documentos, tipos de fuentes), técnicas e instrumentos (instrumentos para el recojo de información), matriz bibliográfica o ficha bibliográfica, matriz hermenéutica o analítica, ejes temáticos o ejes de análisis.

CAPÍTULO III: Descripción de las fuentes documentales, identificación y descripción de las fuentes documentales, análisis de información según los ejes conclusiones, recomendaciones, bibliografía.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Contexto del Tema

Relacionado al contexto, el siguiente documento se origina de las vivencias en las prácticas pre profesionales IX, realizadas en el año 2023 -I en las secciones de 4 y 5 años de una I.E.I del distrito de Moyobamba. La indagación producida en el salón y el monitoreo del cuaderno de campo, permitieron visualizar una deficiencia del uso de la actividad lúdica como estrategia didáctica para desarrollar distintas áreas académicas , Por ejemplo ,la docente para trabajar el área de matemática solo hacia la explicación del tema y que los estudiantes realicen la actividad o evidencia, pero no enseñaba la clase usando la actividad lúdica relacionando con el tema para que de esta forma el niño se familiarice con el tema jugando y de esa manera el aprendizaje sea divertido y duradero, se realizó una entrevista a las maestras que tenían las secciones de las edades de 4 y 5 años de Inicial sobre las estrategia didácticas que emplea como recurso para realizar su clase de las áreas. Se rescató que la docente no usa el juego como estrategia didáctica por diversos motivos, pero principalmente el tiempo, el desorden y la cantidad de estudiantes que tienen a su cargo; por ello usan otras estrategias como: materiales concretos, fichas de trabajo, canciones, lectura de imágenes, etc. Este escaso uso del juego como propuesta metodológica convierte a las experiencias de aprendizaje de las diversas áreas poco llamativa y de interés de los infantes.

La misma situación se presentó en las practicas pre profesionales X, en otra institución educativa de la misma ciudad, en esta oportunidad decidimos participar compartiendo algunas

ideas para el desarrollo de la sesión que sea más dinámica e interactiva según la aceptación de la maestra. Ya que, al observar el desarrollo de la clase, no tenía diseñada alguna actividad dinámica con relación al tema sino más bien comunicaba el tema, les solicitaba responder los saberes previos, realizaba el conflicto cognitivo, y les comentaba el propósito de la actividad. y la evidencia que tienen que presentar al finalizar la clase, entonces se evidenció que los niños estaban desinteresados en la actividad por lo tanto decidían hacer otras que no sea la recomendada por la maestra.

Teniendo en cuenta estas situaciones observadas, se rescata lo imprescindible del juego lúdico para que el aprendizaje sea más divertido y de acuerdo a la necesidad de los niños en el logro de las competencias académicas, al mismo tiempo se considera a García (2019) la cual afirma que existen múltiples beneficios del juego en el aprendizaje, este facilita que los niños sean creativos, curiosos, y desarrollen su imaginación y habilidades de destrezas físicas, cognitivas y emocionales comprendiendo así que mejoraría el nivel del interés por el aprendizaje de las distintas actividades escolares.

Frente a esta situación se consideró importante realizar la búsqueda de algunas investigaciones nacionales sobre las estrategias lúdicas en educación inicial y para orientar la investigación documental se formuló dichas interrogantes ¿Que estrategias lúdicas existen en el nivel inicial? ¿Qué estrategias lúdicas proponen distintos autores en los años 2015- 2021?

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Qué aportes ofrecen las investigaciones sobre las actividades lúdicas en educación inicial 2015- 2021?

1.2.2 Problemas Específicos

¿cuáles son los tipos de aportes que ofrecen las investigaciones sobre estrategias lúdicas en educación inicial 2015-2021?

¿Cómo se muestra la información sobre las estrategias lúdicas en educación inicial 2015-2021?

1.3 Formulación de Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Analizar qué aportes ofrecen las investigaciones sobre las actividades lúdicas en educación inicial (2015- 2021)

1.3.2 Objetivos Específicos

-) Identificar los tipos de aportes que ofrecen las investigaciones sobre las estrategias lúdicas en educación inicial (2015-2021).
-) Describir los tipos de aportes que ofrecen las investigaciones sobre estrategias lúdicas en educación inicial (2015-2021).

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Choque (2021) , realizó un estudio sobre sobre la actividad lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje en niños de 5 años en Latinoamérica, el horizonte temporal fue basado en el periodo 2011-2021 , su finalidad de esta investigación es informar a las maestras del nivel inicial ciclo II acerca de la ejecución de actividades lúdicas como herramienta pedagógica y aportar con la enseñanza aprendizaje en los infantes, de esta manera tener mejores resultados en la educación de manera significativa.

La metodología para esta investigación de enfoque cualitativo y el nivel de estudio descriptivo, del 100 % de documentos, 55 % fueron los que tenían literatura relaciona a la edad del niño y 36% involucra al interés de dicho trabajo.

2.2. Marco Teórico Conceptual

2.2.1. Estrategia Lúdica

J. Huizinga citado por Ticona (2017) , define el juego como una actividad libre teniendo en cuenta el tiempo y el espacio, por lo tanto, es necesario asumir algunas normas para desarrollar correctamente dicho juego.

Patridge citado por Ticona (2017) , menciona que los juegos son acciones que genera diversión así mismo no se puede dejar de lado ya que es una ayuda para el desarrollo de la persona en ámbito cognitivo y motor.

Papalia citado por Ticona (2017) , comenta que el juego es una dinámica que se realiza en distintas fases del desarrollo de del niño en el transcurso de su vida.

Lange citado por Ticona (2017) , afirma que la lúdica es una actividad de fantasía que ayuda a desarrollar la imaginación del niño buscando formas de juego que en la realidad es imposible de encontrarlo. Carrión

Carrión (2020) , señala que el juego es una estrategia que permite las relaciones interpersonales que ayudan a moldear conductas, también ayuda a desarrollar distintas habilidades, y se define como una guía para el docente, al mismo tiempo se considera una acción que logra felicidad al realizarlo, formando así creaciones ayuda significativamente en el desarrollo de la actividad educativa y tiene componentes experimentales de forma lúdica.

Analizando las conceptualizaciones de varios autores podemos comentar que el juego es una actividad espontánea y placentera y se desarrolla en un espacio adecuado de acuerdo a la actividad, también los participantes del juego imaginan distintos escenarios, personajes ficticios esto repercute en su creatividad, por otro lado, el juego no solamente pueden practicarlos los niños sino también los adultos de acuerdo a la complejidad de cada uno de estos. También durante el juego se presentan distintas situaciones problemáticas permitiendo a los participantes plantear estrategias para resolver estos y con la práctica y ejecución ayudará a moldear conductas de las personas.

2.2.1.2 Enfoque Teórico del Juego

- **Sigmund Freud** citado por Ticona (2017) , para Freud es una manifestación placentera que genera satisfacción y ayuda a sentirse mejor olvidando las situaciones negativas, la actividad lúdica permite también al niño a recordar experiencias vividas que no han sido puestas en práctica recientemente hasta lograr mejorar en la práctica con un logro satisfactorio, Freud también menciona que el sueño genera placer, entonces lo relaciona directamente con la actividad lúdica por la misma satisfacción que siente un niño al jugar.

- **Interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget** citado por Gallardo y Gallardo (2018) , para Piaget, las múltiples manifestaciones de la actividad lúdica son resultado de los cambios que hay en las estructuras intelectuales la actividad que se desarrolla es un reflejo de las mismas . Se entiende que el juego tiene gran importancia en la construcción de nuestras neuronas mentales, es decir, mientras más se practica la actividad lúdica más capacidad cognitiva se desarrolla en él.
- **Lev. Vygotsky**, la relevancia del juego radica que este es un ente que permite la socialización cuando se toma en cuenta diversos roles que toma el niño permitiendo el desarrollo intelectual del niño. Ticona (2017).
- Linares (2011) , citado por Ticona (2017) , menciona que el juego es una herramienta importante porque ayuda a transmitir cultura, este permite el desarrollo de conocimientos y conocer el entorno en el que se encuentra, mejorando así la socialización y al mismo tiempo permite trasladar diversos saberes de su sociedad además el juego ayuda a convertir comportamientos en la personas.
- **El juego como instrumento de afirmación del yo de Chateau (1958)** , citado por Gallardo y Gallardo (2018) , Sostienen que el desarrollo de cada niño es gracias a la actividad lúdica que ejerce en el día a día , ya que este le genera felicidad y va formando en él diferentes capacidades para desarrollar en cuanto sea adulto , también nos indica que la actividad lúdica tiene un fin determinado que es lograr aprendizajes, mediante el juego un niño demuestra una actitudes positivas, valores, usa su inteligencia, las ganas de jugar y hace que reafirme su personalidad

2.2.2 Importancia de la actividad lúdica en la educación inicial

Ticona (2017) , señala que no se debe dejar de lado las actividades lúdicas dentro de la planificación estas deben tener como objetivo un buen desarrollo infantil así mismo debe tener en cuenta que es una estrategia para ayudar en su motricidad fina y gruesa fomentando la autonomía en los estudiantes y logrando aprendizajes que se utilizará a lo largo experiencia de vida.

Tomando en cuenta las ideas del autor se puede decir que la actividad lúdica es importante porque ayuda en la formación de todas las dimensiones del desarrollo de los niños

tales como corporal, social, emocional e intelectual en tal sentido esta actividad es indicada para mantener al alumnado en constante motivación y con ganas de seguir aprendiendo usando diferentes técnicas lúdicas de aprendizaje.

Carrión (2020) , comenta que el saber jugar ayuda a olvidar las problemáticas que nos pasa día a día es por ello que muchas personas ponen en práctica esta actividad con sus hijos recordando así su infancia, por tal motivo esto nos ayuda a desesterarse ocupando diferentes roles en el proceso de la actividad del juego y estar más aliviados con las cargas mentales.

Teniendo en cuenta las ideas de los diferentes autores el juego cumple un rol muy importante tanto en un niño como también en un adulto, es por ello que un maestro debe considerar diferentes estrategias para lograr el propósito de cada actividad en este caso proponemos como estrategia de aprendizaje la actividad lúdica, así mismo se recomienda a los padres de familia practicar esta actividad con sus hijos recordando así su niñez y generando espacios armónicos y significativos con sus hijos, de esta forma estará fortaleciendo los vínculos afectivos con su familia y tendrán como resultado niños felices.

2.2.2.1 Clasificación de las actividades lúdicas Tipos de la actividad Lúdica

Según Megías y Lozano (2019) , citados por Vallejos (2021) , afirma que existen dos juegos más importantes en la educación inicial.

- **Juegos motores y de interacción social:** Fomenta la estimulación de los sentidos y la acción del desplazamiento del niño al jugar, también se desarrolla hasta los primeros años y son característicos del estadio sensorio motor.
- **Juego de ficción o simbólicos:** Empieza en el estadio pre operacional aproximadamente a los tres años hasta los cinco, aquí los niños imaginan ser diversos personajes y suelen realizar imitaciones, pasando así de acciones reales a ficticias. Como docente este juego es una técnica que ayuda a identificar distintas situaciones que los niños pueden estar pasando en casa y mediante esta actividad refleja la acción es por ello que los docentes tienen que estar atento para ayudar en esta situación al niño.

Sandoval (2010) , citado por León (2020) , comenta que existen otros juegos por ejemplo:

- **Juegos visuales:** Son aquellos que promueven el desarrollo visual usando diferentes elementos estos deben ser brillantes, coloridos, y fácil de manipular tales como conos, cubos, tablititas, etc.
- **Juegos de puntería:** Ayudan a desarrollar la coordinación óculo manual y se puede realizar con diferentes materiales, tales como pelotas, peluches, regalos, etc.
- **Juegos de Equilibrio:** Son aquellos que tienen como principal actor al cuerpo ya que este se va adquiriendo la habilidad de controlar la gravedad con diferentes estrategias.
- **Juegos táctiles:** Ayudan al desarrollo del tacto especialmente se desarrolla con texturas donde se pueda observar y sentir diferentes superficies.
- **Juegos colectivos:** Estos se ejecutan en grupos con y mediante este se logra la socialización y la integración el cual mejora las interacciones es aquí donde también se maneja la competencia entre equipos.
- **Juegos libres:** Se desarrolla en plena libertad sin interrupciones de otra persona, pero sin embargo puede que el niño salga afectado porque aún no se dará cuenta de los peligros que existe si realiza la actividad por sí solo, Es por eso que hoy en día el juego libre se manifiesta en los sectores para ser monitoreados por el maestro y tener un mejor aprendizaje.
- **Juegos musicales:** Es un recurso que permite desenvolverse y perder temores ante cualquier situación de relacionarse con los demás niños, es dinámico, al incluir la música a una actividad lúdica lo convierte y lo hace más atractiva y dinámica la influencia de la música en los niños se da desde la etapa de gestación ellos reaccionan al sentir vibración de los sonidos musicales, así mismo la música crea una conexión favorable en el desarrollo de los niños.

2.2.2.2 Beneficios de la Actividad lúdica

Díaz, M (2018) citado por León (2020) , afirma los siguientes beneficios del juego:

- Fomenta el aprendizaje en los estudiantes al desarrollar la actividad sirve como medio para la construcción de contenidos.
- Permite una socialización con las demás personas, busca estrategias para relacionarse con los demás afectivamente.

- Favorece la integración social al jugar en grupos se fortalece los vínculos amicales, así mismo interactúan con diferentes culturas y razas, costumbres y aprenden a valorarlas.
- Desarrolla conductas positivas mediante el juego los estudiantes trabajan a base de la empatía, el compañerismo, de esta manera el manejo de sus actitudes.
- Desarrolla la psicomotricidad al jugar los niños usan su cuerpo como recurso primordial y hacen movimientos motrices que fortalecen su capacidad de desarrollo físico.
- Ayuda en el desarrollo del lenguaje mediante el juego comparten experiencias usan expresiones tales como gestos, miradas, palabras, etc. para desarrollar dicha actividad y tenga como objetivo un lenguaje más claro y conciso.
- Facilita la curiosidad al momento de manipular los materiales los niños tienen muchas inquietudes sobre que podrían hacer con dicho material, como se llama, como se usa, etc.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad este beneficio se da en el momento del juego ya que el niño cumple distintos roles y va imaginando una creación que comparte con sus compañeros recibiendo ideas y apreciaciones para mejorar su creatividad.

2.2.2.3 Evaluación de las actividades lúdicas: Evaluación Formativa

Es en la que se realiza para el proceso de medición de acuerdo al nivel en el que se encuentra el educando y se adecua a la enseñanza de este, la evaluación formativa se desarrolla de manera simultánea al proceso de enseñanza del aprendizaje, porque es necesario identificar si el estudiante está logrando aprender los contenidos y capacidades que se establecido en el propósito, para luego tomar medidas para ayudar al educando a mejorar satisfactoriamente, así como también el educando reflexiona de los logros que va adquiriendo según Cruz y Quiñones (2011) citado por Centano y García (2018).

2.2.2.4 Técnicas e instrumentos de evaluación en el nivel de Educación Inicial

Para el MINEDU (2005) citado por Centano y García (2018), las herramientas que nos permite recoger la información para identificar los avances y deficiencias que adquieren los estudiantes, son las técnicas para recabar información.

Podemos decir que estas son eficientes ayudan a verificar la certeza de los procesos de la evaluación y de los medios se usa para evaluar. Hay una gran cantidad de técnicas y de designa

la que se quiere utilizar según cómo y qué se quiere evaluar. Para evaluar el docente determina técnica que usará y en base a ello elabora su instrumento. Algunas de estas técnicas son:

A. La observación: En un proceso que se da de manera espontánea, donde se usa esencialmente la vista, es una técnica más practicada para evaluar los aprendizajes de manera diaria, ya sea engrupo o individual.

Al momento de observar se debe tener en cuenta:

- ✓ Se tomar en cuenta todos los hechos observados de manera objetiva
- ✓ Ver de forma amplia distintas acciones.
- ✓ Observar la conducta de manera cercana.
- ✓ Tomar nota todas las actitudes y de las personas con las que se relaciona el niño.
- ✓ Describir sin poner juicios de valor.

Tomado del Proyecto “Calidad de la Educación y Desarrollo Regional”, 1998, citado por Centano y García (2018).

B. La entrevista: Permite recabar información con el fin de evaluar, en Educación Inicial se emplea a los papas al inicio del año lectivo, para rescatar información referente al entorno familiar del educando, de relaciona con la ficha de ingreso es acá donde se anotan a las condiciones de vida del educando tanto familiar, de vivienda, económica.

Para desarrollar la entrevista es conveniente que el docente manifieste un trato de amabilidad y calidez, dando oportunidad al padre para que se exprese, al momento de hacer entrevista se debe asegurar que la información recabada sea verídica, esta entrevista también se puede hacer a los niños de Educación Inicial para recabar información sobre su vida o durante la enseñanza aprendizaje asegurando que este cómodo y libre y procurando que no se sienta interrogado según Centano y García (2018).

C. Evaluación del portafolio o carpeta: Técnica semiformal, permite observar y dar valor al proceso de aprendizaje de los estudiantes, puesto que los niños les gustan guardar y mostrar a sus amigos y familiares. Por tal razón es relevante que el profesor, guarde todos los trabajos de los niños y de manera conjunta ellos se evalúen su avance y proceso

Se debe tener en cuenta que la elección de la técnica de evaluación será de acuerdo a lo que se quiere medir y evaluar en los niños.

Entre los diferentes y variados instrumentos mencionaremos los siguientes:

- ✓ Lista de cotejo, anecdotario, guía de observación, diario, escalas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

El trabajo documental o estado del arte sigue la ruta del enfoque cualitativo descriptivo, donde se resalta la interpretación y en el que se realiza una recopilación de datos, y donde se va ir relacionando y analizando los contenidos hallados, para posteriormente formular conclusiones del fenómeno, Quecedo y Cataño (2002)

3.2. Muestra y Unidades de Análisis Documentales

Considerando el ámbito internacional y La temporalidad abarca desde el año 2015 al 2021, se hizo una búsqueda detallada de (20) investigaciones, fueron considerados (9) a nivel internacionales (11) a nivel nacional nacionales, de tal forma, del total, el 86% son tesis de pregrado-postgrado y el 14% a artículos de revista. La totalidad de documentos han sido redactados en idioma español y son documentos en línea. Usando como recurso las fichas bibliográficas se recaudó y ordenó la información relacionada con las estrategias lúdicas en educación inicial.

- a) Ubicación:** Se extrajeron de repositorios institucionales, de universidades públicas y privadas licenciadas a nivel nacional que tienen acceso al sistema virtual tales como:

Públicos: Universidad Nacional De Tumbes, Pedro Ruiz Gallo, Universidad Nacional De Huancavelica, Universidad Nacional De Tolima, Universidad Estatal De Milagro, Universidad Nacional De Trujillo, Universidad Nacional Autónoma De Nicaragua, Universidad Nacional De La Amazonia Peruana, Universidad Pública De Cartagena, Universidad Andina Simón Bolívar, Universidad Nacional De Valladolid.

Privados: Universidad Cesar Vallejo, Cayetano Heredia.

- b) **Cobertura:** Nacional e internacional.
- c) **Cantidad:** 20 documentos
- d) **Horizonte temporal:** Las investigaciones seleccionadas tiene un espacio temporal de 6 años, desde el 2015 hasta el 2021.
- e) **Idiomas de los documentos:** Todas las fuentes bibliográficas están publicadas en el idioma español.
- f) **Tipo de fuentes:** Todas las fuentes documentales son tesis de pregrado, posgrado y revistas.

3.3. Técnicas e Instrumentos

3.3.1. Matriz Bibliográfica o Ficha Bibliográfica (autor, título, año, URL, tipo de documento, volumen y número, ámbito, página, lugar de publicación, país) (anexo 1)

3.3.2. Matriz Hermenéutica o Analítica (anexo 2)

3.4. Ejes Temáticos o Ejes de Análisis: Los juegos lúdicos, Tipos de juegos lúdicos, estrategias para ejecutar las actividades lúdicas según sus tipos.

3.5. Matriz de consistencia: (anexo 3)

3.6. Metodológico o Plan de Análisis

En este análisis para desarrollar la investigación ha sido complejo, permanente y seguido y para estructurar mejor la información se ha planteado dichos ejes este proceso consistió en dos fases: una heurística y la otra hermenéutica.

- a) **Fase heurística:** Acá se investigó en distintos repositorios de diversidades tanto públicas y privadas que se manejan también con el sistema en línea, los hallazgos recogidos se plasmaron en un documento de Word. donde la información fue organizada a través de categorías, tales como: redactor, nombre del trabajo, universidad, lugar, propósito, síntesis y a continuación se ordenó las ideas principales para realizar la siguiente fase.

b) **Fase hermenéutica:** se realizó la interpretación del argumento, para esto se analizó detalladamente los resultados y conclusiones de dichas investigaciones dichos datos fueron registrados a en un documento Word con el propósito de encontrar contenido sobre los ejes de análisis que contribuyen a guiar y favorecer la construcción del trabajo documental.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción de las Fuentes Documentales

Para buscar las diferentes investigaciones se utilizó tres buscadores: Google académico, Alicia y repositorio de la universidad de Tumbes, Pedro Ruiz Gallo, Tolima, Simón Bolívar, Cayetano Heredia, todos los buscadores usados y repositorios son de libre acceso.

Tabla 1 *fuentes documentales según el buscador*

Buscador	Cantidad de fuentes documentales	%
Repositorio Uva	1	5%
Repositorio UPCH	1	5%
Repositorio UNPRG	2	10%
Google académico	10	50%
Repositorio USB	1	5%
Repositorio UNT	3	15%
Alicia	1	5%
Repositorio Universidad Tolima	1	5%
Total	20	100%

Tabla 2 *Fuentes documentales según el país*

País	Cantidad de fuentes documentales	%
Ecuador	3	15%
España	2	10%
Perú	11	55%
Colombia	2	10%
Bolivia	1	5%
Nicaragua	1	5%
Total	20	100%

4.2. Identificación y Descripción de las Fuentes Documentales

En esta parte del trabajo, se identificó y se realizó la descripción de las tesis en base los ejes planteados “los juegos lúdicos”, “tipos de juegos lúdicos” y “Estrategias para ejecutar las actividades lúdicas según sus tipas” según el nivel de educación inicial a continuación se presenta la información.

Tabla 3 *Fuentes documentales según el eje de análisis*

Eje de análisis	Cantidad de fuentes documentales	%
Los juegos lúdicos	15	75%
Tipos de juegos lúdicos	4	20%
Estrategias para ejecutar las actividades lúdicas según sus tipo	1	5%
Total	20	100%

En la tabla 4, se da a conocer la cantidad de fuentes documentales según su eje de análisis se evidencia que la mayor cantidad de fuentes se encuentra en el eje los juegos lúdicos, con una cantidad de 75 %, el eje 2 tipos de juegos lúdicos con una cantidad del 20% y en el eje 3 que se refiere a las actividades lúdicas con un 5% del total. Aquí presentamos la descripción de cada estudio.

Ramírez (2021) , elaboraron un trabajo de obtener al grado de licenciadas en Pedagogía con mención en educación Infantil para conocer la relevancia que tienen las actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños de preescolar en la comunidad Mosul municipio de Palacaguina en el segundo semestre de 2020.

Gómez (2015), investigación para licenciado en pedagogía, titulada la actividad lúdica como estrategia pedagógica para ayudar en el aprendizaje de los niños. Identificó la importancia de la actividad lúdica para facilitar y lograr que los niños puedan adquirir aprendizajes.

Gonzales y Rodríguez (2018) , para obtención del título de licenciada en ciencias de la educación con mención en educación inicial, rescatan la importancia que poseen las estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial.

León (2020) , trabajo académico presentado para optar el título de segunda especialidad profesional de educación inicial con mención en actividades lúdicas en educación inicial, la investigación tuvo como finalidad indagar la utilización de actividades relacionadas con el juego en el aprendizaje de los infantes de 3 a 5 años del nivel inicial. Para esta investigación, se usó el método cuantitativo y se recopiló los datos de 30 estudiantes de Huanchaco, de la edad de 3 a 5 años.

Juárez (2021) , tesis sobre actividades lúdicas para desarrollar la noción de clasificación en niños de 5 años, se usó las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños en la competencia resuelve problemas de cantidad, y las capacidades como traduce cantidades a expresiones numéricas comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.

Ruiz (2021) , el propósito es evaluar el efecto de la aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla.

Becerra y Hernández (2019) , la investigación académica presentado para obtener el título de segunda especialidad profesional con mención en didáctica de la educación inicial. Se fomentó el componente formativo y didáctico en los estudiantes del nivel inicial, por lo que se desarrolló de 14 sesiones de aprendizaje.

Almora y Quispe (2019) , con esta tesis se logró obtener el título de segunda especialidad profesional en educación inicial, su objetivo proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para mejorar los aprendizajes en los estudiantes de educación inicial de Huancayo.

Vásquez y Sánchez (2018), se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N° 474, Provincia Santa Cruz, del aula de 4 años de edades para obtener el título profesional de segunda especialidad con mención en didáctica de la educación, cuyo propósito es utilizar a los juegos didácticos como recurso para ayudar a los niños en la resolución de problemas donde se involucra cantidades donde puedan contar y medir.

Vallejos (2021) , ejecutó un trabajo académico su propósito es rescatar la relevancia que tiene los juegos lúdicos en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años del nivel inicial, su objetivo es demostrar que el juego es esencial y útil para la vida de un niño.

Dejanon (2017) , realizó una tesis de pre grado y se basó en las estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza de lectoescritura en niños de preescolar del colegio instituto moderno los ángeles esta investigación tiene como objetivo fue reconocer la existencia de aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza– aprendizaje en niños del nivel inicial.

Monserrat (2016) , realizó una revista hecha a base de un programa de juegos para la educación infantil y se centra en la experimentación como objetivo tiene, aumentar el desarrollo integral en el niño, ayudar con su creatividad, al mismo tiempo es como algo terapéutico para que los niños aprendan emocionados y tengan más ganas de aprender, también ayuda a relacionarse con el entorno ya que es el espacio que ayuda a crecer tanto física como emocionalmente.

Reátegui (2019) , tesis para el grado académico de maestra en psicología educativa con mención “Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila con el objetivo

de determinar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades de comunicación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada y lograr grandes cambios con respecto a su aprendizaje.

Santillana (2020) , trabajo para optar el título segunda especialidad para la enseñanza de comunicación y matemática a estudiantes de segundo y tercer ciclo de la EBR situado en estrategias lúdicas para lograr entender la clasificación en niños de 5 años I.E n° 643 Divino Niño Jesús de Praga.

Marchan (2020) , sustentó un trabajo académico Para optar el Título de segunda especialidad profesional de Psicopedagogía basado en el juego como estrategia metodológica en educación inicial El propósito es reconocer la valides del juego durante la educación inicial ya que hay diferentes autores que lo sustentan y deja verificar que el juego es la actividad más placentera para que un niño aprenda sin dificultades y tenga más interés por lo que desea aprender.

Paredes (2020) , planteó una tesis de Maestría en Innovación en Educación basado en Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje y el objetivo es determinar la influencia del factor lúdico y sus estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando el valor y relevancia que hoy en día tienen este tipo de estrategias ya sea en casa o en cualquier entorno educativo que se encuentren los niños , ya que se ha podido evidenciar en investigaciones la influencia que tiene el factor lúdico en el aprendizaje de los estudiantes en sus diferentes niveles de crecimiento también ayuda a involucrarse más con el aprendizaje significativo y divertido en el ámbito escolar.

Choque (2021) , Para optar el grado de bachiller en educación basado en estado del arte sobre la actividad lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje en niños de 5 años y se dio a conocer a las docentes de educación inicial del ciclo II acerca del modo de empleo y efectividad positiva de la actividad lúdica como una herramienta principal para recoger buenos aprendizajes de los niños.

Arija (2021) , dicha revista dirigido para el público docente basado en el juego como recurso educativo teniendo en cuenta teorías y autores de renovación pedagógica se implementó el juego en las instituciones educativas. Aplicar esto a estudiadas relacionadas a este tema, interpretar la importancia del juego en los niños según diferentes autores y reconocer al juego y

sus clases, importancia y reflexionar sobre este para ser aplicado durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en los niños de la etapa pre escolar.

García (2019) , presentó un informe basado en la importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil, nos enseña que el juego es la clave para que un niño pueda lograr aprendizajes, además presenta a diferentes autores especificando la valides del juego lúdico durante la enseñanza y todo lo que puede facilitar en el trascurso de su crecimiento y desarrollo como ser humano.

En este sentido se considera importante tomar este informe ya que tiene mucha información de suma importancia que ese puede compartir con los maestros y maestras que desean inculcar grandes aprendizajes en los niños que tienen a su cargo durante el desarrollo de las actividades escolares.

Carrión (2020) , planteó una tesis de grado titulado el juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial incluye también el aprendizaje con los padres de familia que sea totalmente compartido.

4.3. Análisis de Información según los Ejes

4.3.1. Los juegos lúdicos

Con relación a este eje se revisó distintas fuentes documentales con respecto a la actividad lúdica, en estas investigaciones se encontró a la actividad lúdica como recurso metodológico, García (2019) , el juego es un recurso que se utiliza para ayudar en su formación integral del niño, también sustenta que el juego permite que el estudiante pueda adquirir aprendizajes, Arija (2021) , en este documento menciona la importancia del juego en las instituciones educativas, para ello utiliza diversas teorías propuestas por los pedagogos y recalca la importancia de este en la etapa preescolar, Choque (2021) , menciona que la actividad lúdica contribuye de manera eficaz a mejorar la educación, Paredes (2020) , hace énfasis el uso del factor lúdico es relevante como herramienta educativa influenciando de manera positiva en los niños, Marchan (2020) , sustenta la relevancia del juego como estrategia didáctica para proponer actividades divertidas y de gran interés del educando.

4.3.2. Tipos de juegos lúdicos

En cuanto a este eje se buscó orientaciones en distintos documentales los cuales se describe a continuación Vásquez y Sánchez (2018) , propone distintos juegos lúdicos que ayudaran a desarrollar actividades matemáticas en el nivel inicial. Becerra y Hernández (2019) , propone un programa de distintos juegos el cual serán utilizados como estrategia metodológica en el proceso de su aprendizaje.

4.3.3. Estrategias para ejecutar las actividades lúdicas según sus tipos.

Para la explicación de dicho eje se realizó la búsqueda de diferentes fuentes documentales de las cuales se presenta las más importantes Dejanon (2017) , propone distintas maneras de desarrollar los tipos de juegos que presentan distintos autores, donde se debe tomar en cuenta el espacio, los materiales, el tiempo, calidez, y cuidados Reátegui (2019)en este programa de actividades lúdicas nos brinda orientaciones de cómo trabajar cada una de estas actividades para lograr desarrollar conocimientos.

CONCLUSIONES

Después del análisis realizado a distintos trabajos documentales consideramos importante los siguientes aportes

- ✓ El juego es una estrategia y espacio que permite moldear el comportamiento en los niños.
- ✓ Ayuda a fomentar el aprendizaje.
- ✓ Mejora la actividad educativa y hace que sea más atractiva y comprensible.

Se reconoce dos tipos de juegos más importantes y son

- ✓ El juego simbólico, Motor y de interacción social.
- ✓ Contribuyen a generar conocimiento en los infantes.
- ✓ estimulan su imaginación y su motricidad.
- ✓ Ayuda a fortalecer habilidades tanto en el estudiante y docente.
- ✓ Construye lazos afectivos en el entorno y prepara espacios de aprendizaje.

El programa de juegos lúdicos contribuye

- ✓ A la formación integral del niño.
- ✓ estimula su creatividad.
- ✓ permite olvidarse de las problemáticas considerado terapéutico
- ✓ facilita que los niños desarrollen la noción de clasificación y mejoren significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes investigar diversas actividades lúdicas que el aprendizaje para utilizarlo como herramienta educativa y de esa forma mejorar su práctica docente.
- Las actividades lúdicas se deben usar como estrategias que involucren el juego en el desarrollo de dicha actividad.
- Las docentes deben realizar su labor utilizando distintas actividades para el logro de las competencias.
- Practicar y vivenciar los juegos tradicionales con los niños, para que así no se pierda dicha cultura y siga de generación en generación dejando aprendizajes significativos en ellos.
- Realizar actividades dinámicas de aprendizaje que los niños logren compartirlo en su entorno para que así los padres de familia se involucren con el juego y compartan su importancia.
- La Ugel de Moyobamba debería realizar capacitaciones a las docentes del nivel inicial sobre las actividades lúdicas para fortalecer desempeños y contribuir con la mejora de los aprendizajes.
- Que los padres de familia deben tener un tiempo determinado para compartir actividades con sus niños ya que estas influyen mucho en el desarrollo y aprendizaje de ellos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- González Vázquez, M. E., & Rodríguez Cobos, M. J. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*. [Universidad Internacional de Rioja - Ecuador] <https://Hal.Science/Hal-02516612/>
- Almora, I. E., & Quispe, E. J. (2019). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial Innova Schools, Huancayo 2018* [Tesis en educación inicial Universidad Nacional de Huancavelica - Peru] <http://Repositorio.Unh.Edu.Pe/Handle/Unh/3925>
- Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo*, [Trabajo de grado para obtener el título en educación infantil, Universidad de Valladolid, Palencia] <https://Uvadoc.Uva.Es/Handle/10324/51451>
- Becerra, B., & Hernandez, H. L. (2019). *Programa de juegos didácticos para desarrollar la noción de agrupación en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “rambran”, caserio Rambran, distrito de Costan, provincia y región de Cajamarca*. [Trabajo académico de segunda especialidad con mención en didáctica en educación inicial, Universidad Pedro Ruiz Gallo., Lambayeque] <https://Unprg.Edu.Pe>
- Carrión, A. A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. <https://zenodo.org/records/3820949>
- Casasola Rivera, W. (2020). *El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. Costa Rica*.: <http://dx.doi.org/10.18845/Rc.V29i1-2020.5258>.
- Centano, E., & Garcia, Y. (2018). *Evaluación del aprendizaje en el nivel inicial en el mercado de Huancavelica*. [Tesis de grado en educación, Universidad Nacional de Huancavelica] <http://Repositorio.Unh.Edu.Pe/Handle/Unh/2192>

- Choque, K. A. (2021). *Estado del arte sobre la actividad ludica como estrategia pedagogica para el aprendizaje en niños de 5 años en latinoamerica*. [Trabajo Documental , Universidad Cayetano Heredia, Lima] <https://hdl.handle.net/20.500.12866/9584>
- Dejanon, S. (2017). *Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza de lectoescritura en niños de preescolar del colegio instituto moderno los Angeles*. [Tesis de grado en licenciado en educacion infantil, Universidad de Cartagena., Colombia] <https://hdl.handle.net/11227/6598>
- Gallardo, P., & Gallardo, J. A. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. [Revista educativa Hekademos] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- García, P. S. (2019). *Hal Open Science*. [Artículo de revista Universidad Internacional de Rioja] <https://hal.science/Hal-02516612/>
- Gomez, T. Y. (2015). *La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institucion educativa Niño Jesus de Praga Universidad de Tolima*. [Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de licenciado en pedagogía infantil, Tolima] <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>
- Juarez, R. (2021). *Actividades ludicas para desarrollar la nocion de clasificacion. Trujillo - Perú*. <https://unitru.edu.pe>
- León, M. T. (2020). *Actividades lúdicas en la educación inicial. Universidad nacional de Tumbes, Piura*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/unitumbes/2002>
- Marchan, E. V. (2020). *El juego como estrategia metodológica en educación inicial*. [Trabajo Académico para Título de segunda especialidad profesional de psicopedagogía, Universidad Nacional de Tumbes, Sullana - Perú] <https://repositorio.untumbes.edu.pe>

- Monserrat, S. B. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona. [Https://Octaedro.Com/Libro/El-Juego-En-La-Primera-Infancia](https://Octaedro.Com/Libro/El-Juego-En-La-Primera-Infancia)
- Paredes, B. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de estudios sociales*. [Tesis de Maestría en innovación en educación de Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador] [Http://hdl.handle.net/10644/8119](http://hdl.handle.net/10644/8119)
- Quecedo, R., & Cataño, C. (2002). *Introducción a la metodología de investigación cualitativa*. [Revista de psicodidáctica, Universidad de Vasco, España] [Https://www.Redalyc.Org/Articulo.Oa?Id=17501402](https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402)
- Ramírez Moreno, K. D., Méndez Monzón, D. J., & Ramos Moreno, A. Y. (2021). *Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de I y II nivel de preescolar en el centro los cumiches en la comunidad de misulì, municipio de Palacaguina, segundo semestre 2020*. [Trabajo de licenciatura en pedagogía con mención en educación infantil, Managua] [Http://repositorio.Unan.Edu.Ni/16184/](http://repositorio.unan.edu.ni/16184/)
- Reátegui, G. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la institución pública Cleofé Arévalo del águila distrito de la banda de Shilcayo*. [Tesis de grado Universidad Cesar Vallejo, Tarapoto - Peru] [Http://repositorio/Ucv.Edu.Pe](http://repositorio/ucv.edu.pe)
- Ruiz, S. C. (2021). *Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la I.E. n° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla Loreto 2021*. [Tesis para título de licenciada en educación, Universidad Nacional de La Amazonia Peruana, Iquitos - Perú] [Https://hdl.handle.net/20.500.12737/7636](https://hdl.handle.net/20.500.12737/7636)
- Santillana, J. R. (2020). *Estrategias lúdicas para desarrollar la noción básica de clasificación en los niños de 5 años de la I.E. n° 643 Divino Niño Jesús de Praga*. Lima. [Https://Doi.Org/10.33996/Revistahorizontes.V6i22.330](https://doi.org/10.33996/Revistahorizontes.V6i22.330).

- Ticona, R. F. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educacion inicial*. [Tesis de grado en las ciencias de la educacion , Universidad Mayor de San Andres , Bolivia]
<Http://Repositorio.Umsa.Bo/Xmlui/Handle/123456789/10989>
- Vallejos, D. M. (2021). *Importancia del juego lúdico en el desarrollo y aprendizaje de los niños. Tumbes*. <Http://Repositorio.Untumbes.Edu.Pe/Handle/20.500.12874/63455>
- Vasquez, P. A., & Sanchez, F. V. (2018). *Aplicación de un programa de juegos didácticos para el desarrollo de la noción de agrupación en el área matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 474, del distrito de Uticyacu, provincia de Santa Cruz, región Cajamarca*”. [Tesis de segunda especialidad profesional con mención en didáctica de la educación inicial Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque]
<Https://Hdl.Handle.Net/20.500.12893/3969>

ANEXOS

Anexo 1. Ficha Bibliográfica

Nº	Autores	Tipo de Documento	Título	URL	Vol. Y N°	Ámbito	Pág.	Lugar de Publicación	País
1	Ana Andrade Carrión	Informe académico	El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial	https://zenodo.org/records/3820949	Vol.5.Nº2	Internacional	140	Universidad Nacional de Loja, Ecuador	Ecuador
2	Patricia Solís García	Revista	La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil	https://hal.science/hal-02516612/	Vol.4.Nº7	Internacional	45	Universidad Internacional de La Rioja	España
3	Natalia Alonso Arijá	Tesis	El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica.	https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451		Internacional	17	Facultad de educación de Palencia universidad de Valladolid	España
4	Edwin Eduardo Paredes Bermeo	Tesis	Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales	http://hdl.handle.net/10644/8119		Internacional	18	Universidad Andina Simón Bolívar – Área de educación	Ecuador

5	Elsa Valdivieso Marchan	Tesis	El juego como estrategia metodológica en educación inicial	https://repositorio.un-tumbes.edu.pe		Nacional	16	Universidad Nacional de Tumbes	Sullana - Perú
6	Juana Rosa, Pachas Santillana	Tesis	Estrategias lúdicas para desarrollar la noción básica de clasificación en los niños de 5 años de la I.E N° 643 Divino Niño Jesús De Praga	https://doi.org/10.33996/revistahorizonte.s.v6i22.330 .		Nacional	11	Universidad Cayetano Heredia	Lima
7	Br. Gladith Reategui Pérez	Tesis	“Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en 8 niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo”	repositorio.ucv.edu.pe		Nacional	5	Escuela de Posgrado Universidad Cesar Vallejo	Tarapoto
8	Silvia Blanch , Montserrat Anton, Mequè Edo	Revista	El juego en la primera infancia	https://octaedro.com/libro/el-juego-en-la-primera-infancia		Internacional	8	Barcelona	Barcelona

9	Stephanie Cuadro Dejanón	Tesis	Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza de lectoescritura en niños de preescolar del colegio instituto moderno los Ángeles	https://hdl.handle.net/11227/6598		Internacional	67	Universidad de Cartagena	Cartagena
10	Deysi Monteza Vallejos	Tesis	Importancia del juego lúdico en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años del nivel inicial	repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63455		Nacional	13	Universidad Nacional De Tumbes Facultad De Ciencias Sociales	Tumbes - Perú
11	Paca Angélica Vásquez Vargas Flor Violeta Sánchez Laboriano	Tesis	“Aplicación de un programa de juegos didácticos para el desarrollo de la noción de agrupación en el área matemática en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 474, del distrito de uticyacu, provincia de santa cruz, región Cajamarca”	hdl.handle.net/20.500.12893/3969		Nacional	24	Universidad nacional “Pedro Ruiz Gallo” facultad de ciencias histórico sociales y educación	Lambayeque

12	Almora Del Castillo Isabel Esthefann y Quispe Mayhuiri Emila Jenny	Tesis	los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial Innova Schools, Huancayo 2018	http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3925		Nacional	18	Universidad nacional de Huancavelica Facultad de ciencias de la educación	Huancavelica
13	Becerra Mendoza, Bereniza Hernandez Tapia, Heidy Liana	Tesis	“Programa de juegos didácticos para desarrollar la noción de agrupación en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “Rambran”, Caserio Rambran, Distrito Costan, Provincia Y Región Cajamarca.”	repositorio.unprg.edu.pe		Nacional	18	Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” facultad de ciencias histórico sociales y educación	Lambayeque
14	Sadith Carmín Ruiz Huaynacari	Tesis	Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 san José de berseba, distrito de Ramón Castilla Loreto 2021	https://hdl.handle.net/20.500.12737/7636		Nacional	9	Universidad Nacional De La Amazonia Peruana Facultad De Ciencias De La Educación Y Humanidades	Iquitos

15	Bach. Juárez Vilcherrez, Renee	Tesis	Actividades lúdicas para desarrollar la noción de clasificación	dspace.unitru.edu.pe		Nacional	17	Universidad nacional de Trujillo, facultad de educación y ciencias de la educación	Trujillo
16	Mariliza Tufinio León	Tesis	Actividades lúdicas en la educación inicial	http://repositorio.unitumbes.edu.pe/handle/unitumbes/2002		Nacional	17-18	Universidad nacional de Tumbes Facultad de Ciencias Sociales	Piura
17	Mariela Elizabeth González Vázquez. Mónica Jisella Rodríguez Cobos.	Tesis	Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial	https://hal.science/hal-02516612/		Internacional	12	Universidad estatal de milagro facultad ciencias de la educación	Ecuador
18	Tatiana Gómez Rodríguez Olga Patricia Molano Sandra	Tesis	La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga	http://repository.ut.edu.co/handle/001/1537		Internacional	58	Universidad del Tolima	Ibagué - Tolima

	Rodríguez Calderón								
19	Kelly Dyann Ramírez Moreno Diana Julia Méndez Monzón Ana Yaritza Ramos Moreno	Tesis	Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de ii y iii nivel del preescolar en el centro los cumiches en la comunidad de musulí, municipio de galapaguina, segundo semestre 2020	http://repositorio.una.n.edu.ni/16184/		Internacional	10	Universidad nacional autónoma de Nicaragua , Managua	Nicaragua
20	Ana Beatriz Cárdenas Restrepo Claudia Milena Gómez Díaz		El juego en la educación inicial .			Internacional	21	Bogotá - Colombia	Colombia

Anexo 2: Matriz de análisis

N°	Autor	EJE 1 - Los Juegos Lúdicos	EJE 2 - Tipos De Juegos Lúdicos	EJE 3 - Estrategias Para Ejecutar Las Actividades Lúdicas Según Sus Tipos.
1	Ana Andrade Carrión	Considerada como una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.	Juegos sensoriales, Juegos Motores, juegos Sociales.	
2	Patricia Solís García	Este es sin duda una actividad inherente al ser humano. Se trata de un modo de descubrir y aprender además de favorecer la interacción social y comunicativa		
3	Natalia Alonso Arija	La capacidad de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar y el juego se caracteriza por ser subjetivo y egocéntrico (excepto en el juego de reglas) y por la espontaneidad.	Juegos de ejercicios, Juegos simbólicos, Juegos de reglas, juegos de construcción.	
4	Edwin Eduardo	la actividad lúdica es una estrategia que en su proceso involucra la creatividad, entretenimiento e imaginación		

	Paredes Bermeo	permitiendo que los estudiantes se desarrollen de manera óptima y simultáneamente puedan generar experiencias significativas de las cuales puedan extraer conocimientos nuevos		
5	Elsa Valdivieso Marchan	Este favorecerá la aparición de cierta habilidad cognitiva, social y física, por otro lado, es conceptualizado como aquel espacio natural a través del cual el ser humano pone de manifiesto emociones y/o temores además de producir un estado de espontaneidad y de placer en el niño.	El juego tradicional	
6	Juana Rosa, Pachas Santillana	El juego es como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser, actividad que va acompañada del placer funcional, siendo un tipo fundamental de ocupación del niño normal y en efecto es la actividad más importante de la infancia.		Jugando con los cereales de colores, para determinar colores Jugando con las formas según las vestimentas, para ver la forma Juguemos a agrupar los tamaños según los bloques lógicos Juguemos con los juguetes preferidos según los tamaños.

				Juguemos a agrupar los zapatos ver el tamaño.
7	Br. Gladith Reategui Pérez	El juego permite la consolidación de ideas y preconceptos sobre el mundo, desarrolla sus diferentes formas de expresión y lenguaje, permite el desarrollo motor, permite la construcción de relaciones sociales al asumir roles y la práctica de reglas morales como un poder expresivo necesario de sentimientos y miedos que Irán le da al Ser la fuerza para consolidar su personalidad.		
8	Silvia Blanch , Montserrat Antón, Mequè Edo	El juego es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando aprende a comunicarse, ejercitar su imaginación explora y prueba nuevas habilidades e ideas entrena el uso de cada una y todas las partes.	Juegos motores y auditivo-motores, juegos visuales, juegos didácticos, juegos sensoriales, juegos motorices, juegos en la naturaleza , juegos de patio, juegos de cooperación y cooperación oposición.	

9	Stephanie Cuadro Dejanón	El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional, en la que el niño o la niña obtiene placer, entretenimiento y alegría de vivir. El juego es una fuente de placer de muy distintas naturalezas: placer de crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa.		
10	Deysi Monteza Vallejos	Acción libre, lúdica, voluntaria, recreativo que permite liberar energía; pues se requiere de esfuerzo físico mental, el cual debe desarrollarse en espacios, tiempos, reglamentos; tal es así que contiene ficción y que no requiere de algún motivo razonable para jugar; pues éste es tan prioritario para el desarrollo de la persona.	Juegos de construcción, los juegos de reglas, juego de ficción o simbólicos, juegos motores y de interacción social	
11	Paca Angélica Vásquez Vargas Flor Violeta Sánchez Laboriano	una actividad física o mental, gratuita, generalmente basada en convención o la ficción y que, en la conciencia de la persona que se entrega a ella, no tiene otro objetivo que sí misma y el placer que procura		Interpretación de papeles, entrenamiento, dinamismo, participación.

12	Almora Del Castillo Isabel Esthefanny Quispe Mayhuiri Emila Jenny	Mediante el juego, se inician aquellas actitudes que formaran parte de la vida del adulto, y los roles en el sociedad que este tendrá que comportar más tarde; estas pueden incluir competencias de naturaleza verbal, física, intelectual, la capacidad para comunicarse; la misma que representa uno de los pilares fundamentales de la sociedad entera.	Los juegos de actitudes, los juegos activos, los juegos pasivos, los juegos cooperativos.	
13	Becerra Mendoza, Bereniza Hernández Tapia, Heidy Liana	El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.		Participación, dinamismo entretenimiento, interpretación de papeles.
14	Sadith Carmín Ruiz Huaynacari	Son actividades en las que los niños de inicial y primaria conocen, practican y experimentan con materiales alternativos, como pueden ser raquetas de licra, juegos de cesta, juegos de red, croquet, pelotas (de espuma, de goma, grandes, pequeñas, canguro, etc).	Juegos sensoriales, juegos grupales, juegos imaginativos, juegos intelectuales, juegos	

			motores, juegos sensoriales.	
15	Bach. Juárez Vilcherrez, Renee	Es una actividad innata del ser humano que se practica a lo largo de todas las etapas de la vida.		
16	Mariliza Tufinio León	El juego y la diversión son características básicas en la educación de la primera infancia, pero es probable que los planes de estudio pueden tener serias dificultades.	Físicos, manipulativo, juego simbólico, juegos de reglas.	
17	Mariela Elizabeth González Vázquez. Mónica Jisella Rodríguez Cobos.	El juego forma parte de la inteligencia del niño; porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamientos, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego		Usar imágenes o dibujos Realizar campos semánticos usar palabras claves, relacionar con palabras fonéticamente parecidas, cambiar a la lengua materna, pedir ayuda, usar gestos o mímica.

18	Tatiana Gómez Rodríguez Olga Patricia Molano Sandra Rodríguez Calderón	la lúdica es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa		
19	Kelly Dyann Ramírez Moreno Diana Julia Méndez Monzón Ana Yaritzza Ramos Moreno	Las actividades lúdicas son un recurso metodológico de apoyo a la docente para dar una clase que motive a la niñez, para que ellos sientan ese entusiasmo de asistir todos los días al centro educativo, de igual manera beneficiará el proceso de aprendizaje de los más pequeños, estimulará la participación activa dentro del aula de clases promoviendo su desarrollo intelectual, moral, social, cognitivo, y el desarrollo de habilidades y destrezas para la vida.		Talleres y actividades plásticas, crear una historia, ambiente innovador.

20	Ana Beatriz Cárdenas Restrepo Claudia Milena Gómez Díaz	El juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida		Juegan imitando y simbolizando, Juegan construyendo, juegan desde la tradición, juegan con su cuerpo, juegan explorando.
----	--	--	--	--

Anexo 3. Matriz de consistencia

TÍTULO	TRABAJO DOCUMENTAL SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL (2015-2021)	
PREGUNTA	¿Qué aportes ofrecen las investigaciones sobre actividades lúdicas en la educación Inicial (2015-2021)?	EJES TEMÁTICOS
OBJETIVOS	-Identificar los tipos de aportes que ofrecen las investigaciones sobre actividades lúdicas en estudiantes de educación inicial (2015-2021)?) Los juegos lúdicos
	Describir los tipos de aportes que ofrecen investigaciones sobre actividades lúdicas en estudiantes de educación inicial (2015-2021)?) Tipos de juegos lúdicos
) Estrategias para ejecutar las actividades lúdicas según sus tipos.

Nota. Elaboración propia obtenido del perfil del trabajo documental

