



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
TÍTULO**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL SOBRE LAS ACTIVIDADES
LÚDICAS EN EDUCACIÓN INICIAL EN LATINOAMÉRICA (2014-2023)**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORAS

CENTTI SALAS, Susan Tatiana

CÓD. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0975-0529>

RUIZ LOZANO, Judith Tamar

CÓD. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-4059-1333>

ASESORA:

Mag. Gloria Milagros Ocampo Guerra

CÓD. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0757-5598>

Línea de investigación:

Pedagogía y didáctica en educación inicial

MOYOBAMBA-SAN MARTÍN- PERÚ

2024

Trabajo de investigación documental sobre las actividades lúdicas en Educación Inicial en Latinoamérica Centti Susan y Ruiz Judith.docx

por TONY VENANCIO PEREYRA GONZALES_PreviewUser

Fecha de entrega: 19-dic-2024 08:56a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2555989031

Nombre del archivo:

Trabajo_de_investigación_documental_sobre_las_actividades_lúdicas_en_Educación_Inicial_en_Latinoamérica_Centti_Susan_y_Ruiz_Judith.docx (168.21K)

Total de palabras: 5999

Total de caracteres: 34175

Trabajo de investigación documental sobre las actividades lúdicas en Educación Inicial en Latinoamérica Centti Susan y Ruiz Judith.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	alumnosonline.com Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%

PÁGINA DEL JURADO YASESOR

Mag. ODILARDO ROJAS GONZALEZ
Presidente

Lic. VICTORIANO IZQUIERDO SANCHEZ
Secretario

Mag. MARÍA ISABEL GUAMURO PERÉZ
Vocal

Mag. GLORIA MILAGROS OCAMPO GUERRA
Asesora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mí familia, por ser el pilar fundamental en mi vida, por su amor, sacrificio y apoyo incondicional han sido la fuente de inspiración y motivación durante este proceso académico, a mis profesores por su dedicación, conocimiento y orientación que fueron fundamentales para mí formación docente.

Susan Tatiana

Dedico con profundo amor y gratitud a Dios, por ser mi guía y fortaleza durante todo este proceso, a mis padres quienes, con su amor, esfuerzo y enseñanzas, han sido mi mayor inspiración para alcanzar este logro. Gracias por creer en mí y apoyarme incondicionalmente en cada paso de este camino, a mi asesora y docentes, cuya guía y conocimientos han sido fundamentales para el desarrollo de este trabajo y a todas aquellas personas que de alguna manera contribuyeron a la realización de esta meta, les dedico este logro con todo mi aprecio y gratitud.

Judith Tamar

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento, primero a Dios por siempre guiar mis pasos y bendecirme diariamente. También sincero agradecimiento a los distinguidos docentes de la Escuela de Educación superior pedagógica Pública "Generalísimo José de San Martín, cuya dedicación y compromiso con la excelencia académica han sido una fuente constante de inspiración para mí durante mi tiempo aquí. A mi familia, les agradezco por su amor incondicional y por ser mi red de apoyo en todo momento.

Sus sacrificios y muestras de cariño han sido el pilar sobre el cual he construido mi camino hacia el éxito académico, y no puedo expresar con palabras cuánto significan para mí.

Susan Tatiana

Mi agradecimiento a Dios por brindarme salud y fuerzas para lograr mis metas trazadas, a mi familia por el amor y apoyo que me brindan día a día, a mi maestra por su esfuerzo y dedicación para orientarme y guiarme en la responsabilidad que implica presentar y realizar este trabajo.

Judith Tamar

RESUMEN

El trabajo documental sobre las “Las actividades lúdicas de educación inicial (2014-2023)” es un documento académico que se elaboró a fin de analizar los aportes que ofrecen las investigaciones sobre la temática, cuyos ejes son: Tipos de actividades lúdicas y en qué áreas curriculares se utiliza las actividades lúdicas en los años de (2014 – 2023). La metodología empleada se basó en el enfoque cualitativo de manera descriptiva y se dio a partir de la información recopilada y rescatada de 20 documentos académicos confiables y actualizados de universidades licenciadas a nivel nacional e internacional. En conclusión, se analizó, identificó y describió los aportes que ofrecen las investigaciones sobre las actividades lúdicas de educación inicial, según las investigaciones publicadas durante los años 2014 al 2023. Los 20 autores utilizan variedad de actividades lúdicas, motivadoras y adaptas al contexto, empleando en diferentes áreas curriculares.

Palabras clave: actividades lúdicas, áreas curriculares, educación inicial.

ABSTRAC

The documentary work on “Leisure activities in early education (2014-2023)” is an academic document that was prepared in order to analyze the contributions offered by research on the topic, whose axes are: Types of recreational activities and in which curricular areas, Recreational activities are used in the years (2014 – 2023). The methodology used was based on the qualitative approach in a descriptive manner and was based on information collected and rescued from 20 reliable and updated academic documents from licensed universities at a national and international level. In conclusion, it was possible to analyze the contributions offered by research on recreational activities in early education, according to research published during the years 2014 to 2023 on recreational activities. The 20 authors use a variety of playful, motivating activities adapted to the context that early childhood requires, to achieve significant learning.

Keywords: recreational activities, curricular areas, initial education.

ÍNDICE

PÁGINA DEL JURADO Y ASESOR	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRAC.....	vii
ÍNDICE.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS.....	x
INTRODUCCIÓN.....	xi

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1 Contexto del Tema	12
1.2 Formulación del Problema	13
1.2.1 Problema General	13
1.2.2 Problemas Específicos.....	13
1.2.3 Objetivo General	13
1.2.4 Objetivos Específicos	13

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes del Estudio	14
2.2 Marco Teórico Conceptual.....	15
2.2.1 Actividades lúdicas	15
2.2.1.1 Definición de actividades lúdicas.....	15
2.2.1.2 Las actividades lúdicas en educación inicial.....	15
2.2.1.3 Tipos de actividades lúdicas.....	15
2.2.2 Áreas curriculares.....	16
2.2.2.1 Definición de áreas curriculares.....	16
2.2.2.2 Las áreas curriculares y el uso de actividades lúdicas	17

Capítulo III

Metodología de la Investigación

3.1	Tipo de Investigación	18
3.2	Muestra y unidades de análisis documentales.....	18
3.3	Técnicas e Instrumentos	19
3.4	Ejes Temáticos o Ejes de Análisis.....	20
3.5	Metodológico o Plan de Análisis.....	20

Capítulo IV

Resultados

4.1	Descripción de las Fuentes Documentales	22
4.2	Identificación y Descripción de las Fuentes Documentales	26
4.2.1	Eje 1: Tipos de actividades lúdicas	26
4.2.2	Eje 2: En qué áreas curriculares se utiliza las actividades lúdicas	29
4.3	Análisis de información.....	32
4.3.1	Eje 1: Tipos de actividades lúdicas	32
4.3.2	Eje 2: En qué áreas curriculares se utiliza las actividades lúdicas	34
	Conclusiones	35
	Recomendaciones	36
	Referencias Bibliográficas.....	37
	Anexos	40

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1 Número de documentos de acuerdo a las bases de datos	23
Tabla 2 Ciudad de origen de las investigaciones.....	24
Tabla 3 Cantidad de documentos por año de publicación	25
Tabla 4 Numero de investigaciones según tipo de documento.....	25
Tabla 5 En que áreas curriculares se utilizan las actividades lúdicas	34
Figura 1 Repositorios de Universidades públicas y privadas	19
Figura 2 Ejes temáticos	20
Figura 3 Bases de datos	22
Figura 4 Tipos de actividades lúdicas	32

INTRODUCCIÓN

La educación inicial es una etapa crucial en el desarrollo de los niños, ya que sienta las bases para su aprendizaje futuro y su desarrollo integral. En este sentido, las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el proceso educativo de los más pequeños. A través del juego, los niños exploran, experimentan y aprenden de manera activa y significativa, lo que contribuye a un desarrollo equilibrado y completo en todas las áreas de su vida.

El propósito de esta investigación es examinar los diferentes tipos de actividades lúdicas utilizadas en el ámbito educativo y analizar en qué áreas curriculares se sitúan estas actividades. Se buscará comprender cómo se integran las actividades lúdicas en el currículo educativo, identificando las áreas específicas donde estas prácticas pedagógicas tienen un mayor impacto y beneficio para el aprendizaje de los estudiantes.

Para lograr este propósito, se llevará a cabo un análisis exhaustivo de la literatura académica y las fuentes pertinentes relacionadas con la educación inicial. Se examinarán estudios previos, investigaciones, y documentos oficiales que aborden el tema de las actividades lúdicas en el contexto educativo, con el fin de identificar los diferentes tipos de juegos utilizados y su conexión con las diversas áreas curriculares.

Este trabajo documental está organizado de la siguiente manera:

Capítulo I: Planteamiento del problema. Contiene el contexto del problema, formulación del problema general y específicos y la formulación de objetivos.

Capítulo II: Marco teórico. Está conformado por los antecedentes y el marco teórico conceptual.

Capítulo III: Metodología de la investigación. Comprende el tipo de investigación, la muestra y unidades de análisis documental, técnicas e instrumentos, ejes temáticos y la metodología o el plan de análisis.

Capítulo IV: Resultados. Trata de la descripción de las fuentes documentales, identificación y descripción de las fuentes documentales y el análisis de información según ejes.

Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1 Contexto del Tema

El presente trabajo es parte de las experiencias adquiridas en las prácticas profesionales IX, ejercidas en el 2023 con los niños de 5 años de la I.E. N° 00491 “M.M.F.L” del distrito de Moyobamba. La ejecución y observación de las practicas llevadas a cabo en las aulas de 5 años A Y B, utilizando como registro el cuaderno de campo, anecdotario, ficha de observación que nos permitió evidenciar la falta de las actividades lúdicas durante la jornada pedagógica, en la que la docente suele brindar hojas de aplicación o recurrir a un cuaderno de caligrafía ya sea cuando los niños tienen tiempo libre o deben obtener una evidencia del refuerzo del tema. Para hacer verídica dicha observación, en dialogo con las docentes a cargo de las aulas sobre la ejecución de actividades lúdicas que realizan. Nos cercioramos y rescatamos que no ejecuta actividades lúdicas por distintas limitaciones, entre ellas la institución educativa exige que la gran mayoría de infantes 5 años deben egresar sabiendo escritura y lectura, por ello ocupan la gran parte del tiempo en: hojas de aplicación, uso de libros o cuaderno de caligrafía. La falta de uso de las actividades lúdicas, trae como consecuencia factores que convierten a un aprendizaje memorístico, repetitivo y lleva a la falta de interacciones sociales y afectivas.

La falta de aplicación de las actividades del juego en nuestras aulas, nos evidencia la realidad que los niños y niñas están siendo privados de alcanzar niveles en aprendizaje más significativo, pues se notó que algunos no responden a las diversas participaciones que se van realizando como una actividad lúdica para dar a conocer o resolver el tema del día, como también hay algunos niños y niñas que si desean participar pero por timidez o falta de aceptación durante las actividades lúdicas no quieren realizarlo en grupos o parejas y tampoco recurren por ayuda; por lo que es relevante resaltar la relevancia de las actividades lúdicas en los aprendizajes

significativos, sociales y afectivos, de la misma forma Gómez, Patricia y Rodríguez (2015), manifiesta que la actividad lúdica es sustancial para el incremento y desarrollo de las personas, ya que promueve la autonomía y personalidad. Es por eso que debería ser una parte integral de las experiencias recreativas y educativas de las personas en diferentes trayectos de su vida.

Para sustentar el hecho observado, se recurrió a la necesidad de analizar e investigar aportes realizados en Latinoamérica, sobre las actividades lúdicas en educación inicial. Para investigar se plantearon preguntas claves ¿Qué aportes ofrecen las investigaciones sobre las actividades lúdicas en educación inicial en Latinoamérica (2014-2023)?

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Qué aportes ofrecen las investigaciones sobre las actividades lúdicas de educación inicial (2014-2023)?

1.2.2 Problemas Específicos

¿Cuáles son los tipos de actividades lúdicas que ofrecen las investigaciones de educación inicial (2014-2023)?

¿Cuáles son las áreas curriculares que se utilizan en la aplicación de las actividades lúdicas de educación inicial (2014-2023)?

1.2.3 Objetivo General

Analizar los aportes que brindan las investigaciones sobre las actividades lúdicas de educación inicial, según las investigaciones publicadas entre los años (2014-2023)

1.2.4 Objetivos Específicos

Identificar los tipos de actividades lúdicas que ofrecen las investigaciones de educación inicial (2014-2023).

Identificar las áreas curriculares que se utilizan en la aplicación de las actividades lúdicas de educación inicial (2014-2023)

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes del Estudio

Cataño (2021), en su estado del arte. El objetivo general del estudio fue analizar la intervención de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en el aprendizaje de niños de 5 años en Latinoamérica, con un enfoque en las investigaciones de los últimos diez años. Para lograr este objetivo, se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura académica relacionada con el tema. Se utilizaron matrices bibliográficas, fichas hermenéuticas y una matriz de análisis como instrumentos de investigación. Se identificaron varias tendencias y hallazgos comunes en la literatura. Se concluyó que la actividad lúdica es una estrategia pedagógica altamente efectiva para el aprendizaje en niños de 5 años. Al involucrar la creatividad, el entretenimiento y la imaginación, proporciona un entorno de aprendizaje estimulante y significativo. Así mismo, se observó que la actividad lúdica permite que los estudiantes se desarrollen de manera óptima. Al participar en actividades lúdicas, los niños pueden explorar, experimentar y aprender de manera activa, lo que contribuye a su desarrollo integral.

Gamarra (2020), cuyo objetivo general del estudio fue analizar los aportes de las investigaciones de los últimos 5 años sobre el juego como factor de aprendizaje en niños y niñas de 0 a 5 años en Lima. Se utilizó un enfoque cualitativo y un nivel de estudio descriptivo, centrándose en el rol del juego en el aprendizaje y su uso para dicho fin. Para llevar a cabo la investigación, se realizó un exhaustivo estudio de diversas fuentes de investigación, que incluyeron tesis de pre y postgrado, artículos de revistas, bases de datos científicas y repositorios, publicados entre los años 2015 y 2020. Se identificaron diversos resultados respecto al juego y su relevancia en el aprendizaje en las diversas áreas curriculares. Se destacaron los beneficios del juego en cada una de estas áreas, así como su papel en el desarrollo integral de los niños y niñas.

2.2 Marco Teórico Conceptual

2.2.1 *Actividades lúdicas*

2.2.1.1 *Definición de actividades lúdicas*

Según Vargas (2009) las actividades lúdicas son aquellas actividades que se realizan principalmente con el propósito de divertirse, entretenerse o recrearse. Estas actividades suelen estar caracterizadas por la participación activa y voluntaria de los individuos, quienes las realizan de manera espontánea o dirigida, con el fin de disfrutar y experimentar sensaciones placenteras.

2.2.1.2 *Las actividades lúdicas en educación inicial*

Según UNICEF (2018) los maestros y educadores de la primera infancia desempeñan un papel fundamental en la provisión de servicios preescolares de alta calidad. Es esencial que comprendan la importancia del juego y de una pedagogía centrada en el niño durante los primeros años de aprendizaje, así como que estén equipados con las habilidades y la disposición necesarias para implementar un enfoque educativo basado en el juego. Además, es crucial que todo el personal educativo, incluyendo inspectores de educación, formadores de docentes, personal especializado y directores de centros, estén conscientes y respalden el uso del juego como una herramienta efectiva para promover el aprendizaje y el desarrollo infantil.

Según MINEDU (2015) el juego es fundamental en el desarrollo de los niños y niñas. No solo es una actividad divertida, sino que también es esencial para su crecimiento y aprendizaje. A través del juego, los niños y niñas exploran el mundo que los rodea, experimentan nuevas situaciones, desarrollan habilidades sociales, emocionales y cognitivas, y ejercitan su creatividad. Es importante que como padres y educadores entendamos la importancia del juego en el desarrollo infantil y lo fomentemos en lugar de desalentarlo. Al permitir que los niños y niñas jueguen, les estamos dando la oportunidad de aprender de una manera natural y significativa, a la vez que cultivamos su imaginación y creatividad, habilidades que serán fundamentales en su vida adulta.

2.2.1.3 *Tipos de actividades lúdicas*

Según MINEDU (2009) define los tipos de actividades lúdicas y son las siguientes:

Juego motor: Este tipo de juego implica actividades físicas y de movimiento. Los niños y niñas participan en juegos que requieren habilidades motoras como correr, saltar, lanzar, atrapar, equilibrarse, entre otros. Estos juegos no solo promueven el desarrollo físico y la coordinación motora, sino que también fomentan el trabajo en equipo, la competencia amistosa y el desarrollo de habilidades sociales.

Juego social: En este tipo de juego, los niños interactúan entre sí y con adultos en un contexto social. Pueden participar en juegos de grupo, como juegos de mesa, actividades cooperativas o juegos de roles, donde aprenden a compartir, a comunicarse, a resolver conflictos y a colaborar con otros.

Juego cognitivo: Estos juegos están diseñados para estimular el pensamiento y el razonamiento de los niños y niñas. Pueden incluir rompecabezas, juegos de memoria, acertijos, juegos de palabras o actividades que requieren planificación y estrategia. A través de estos juegos, los niños y niñas desarrollan habilidades cognitivas como la atención, la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Juego simbólico: Implica la creación de situaciones y escenarios imaginarios. Los niños y niñas asumen roles ficticios, como ser un superhéroe, un chef, un doctor o un personaje de cuento de hadas, y actúan de acuerdo con esos roles. Este tipo de juego fomenta la creatividad, la imaginación, el desarrollo del lenguaje, la empatía y la comprensión del mundo que los rodea. Es una forma de juego muy importante ya que permite a los niños y niñas explorar diferentes identidades y situaciones, así como también practicar habilidades sociales y emocionales al interactuar con otros en un contexto imaginario.

2.2.2 Áreas curriculares

2.2.2.1 Definición de áreas curriculares

Según MINEDU (2017) define las áreas curriculares como las divisiones o campos de conocimiento en los cuales se organizan los contenidos de enseñanza y aprendizaje dentro del currículo nacional. Estas áreas representan los diferentes aspectos del conocimiento y las habilidades que los estudiantes deben adquirir durante su educación básica. El MINEDU (2016), en el Programa Curricular de Educación inicial para el ciclo II, se considera las siguientes áreas curriculares: Área de comunicación, matemática, personal social y ciencia y ambiente (pág. 8).

2.2.2.2 Las áreas curriculares y el uso de actividades lúdicas

Estos fragmentos destacan la importancia del juego como una herramienta pedagógica en diversos campos del aprendizaje, incluyendo las matemáticas, la lengua oral y literatura, y la psicomotricidad. El empleo en las actividades lúdicas se relaciona con las siguientes áreas:

Juego y Matemáticas: Para Tirapegui (2008), citado por Gallego, Vargas, Peláez, Arroyave & Rodríguez (2020), los juegos didácticos que incluyen contenido matemático pueden ser muy efectivos para enseñar conceptos matemáticos de manera constructiva y divertida. Al incorporar elementos lúdicos en la enseñanza de las matemáticas, se rompen los esquemas tradicionales y se fomenta una mejor comprensión de los conceptos. Los niños disfrutan más de las clases de matemáticas cuando se presentan de manera armoniosa y productiva a través del juego, lo que contribuye a cambiar la percepción negativa que algunos pueden tener sobre esta materia (pág. 139).

Juego, Lengua Oral y Literatura: Mequè, Sílvia & Montserrat (2016) sostienen que, en el ámbito de la lengua oral y la literatura, el juego también desempeña un papel fundamental. Los niños aprenden mejor la lengua oral y se involucran más en la literatura cuando están inmersos en actividades lúdicas y cotidianas que despiertan su interés y emoción. El juego facilita la interacción personal y el desarrollo cognitivo, permitiendo que los niños experimenten el lenguaje de manera significativa y placentera.

Juego como Modalidad de Intervención en Psicomotricidad: Según Araya (2017), en el campo de la psicomotricidad, el juego es esencial para el desarrollo integral de los niños. La psicomotricidad recurre al juego como una forma de acompañar el desarrollo físico, emocional y cognitivo de los niños, ya que el juego proporciona alegría, placer y contacto con el entorno. A través del juego, los niños exploran sus habilidades motoras, desarrollan su coordinación y equilibrio, y fortalecen su autoestima y confianza en sí mismos.

Capítulo III

Metodología de la Investigación

3.1 Tipo de Investigación

Se optó por un enfoque cualitativo porque se buscaba comprender y describir los aportes relacionados con el tema planteado desde una perspectiva más profunda y detallada. Este enfoque permitió recopilar datos de diversas fuentes, como documentos, para analizar y comunicar información relevante sobre el tema en cuestión.

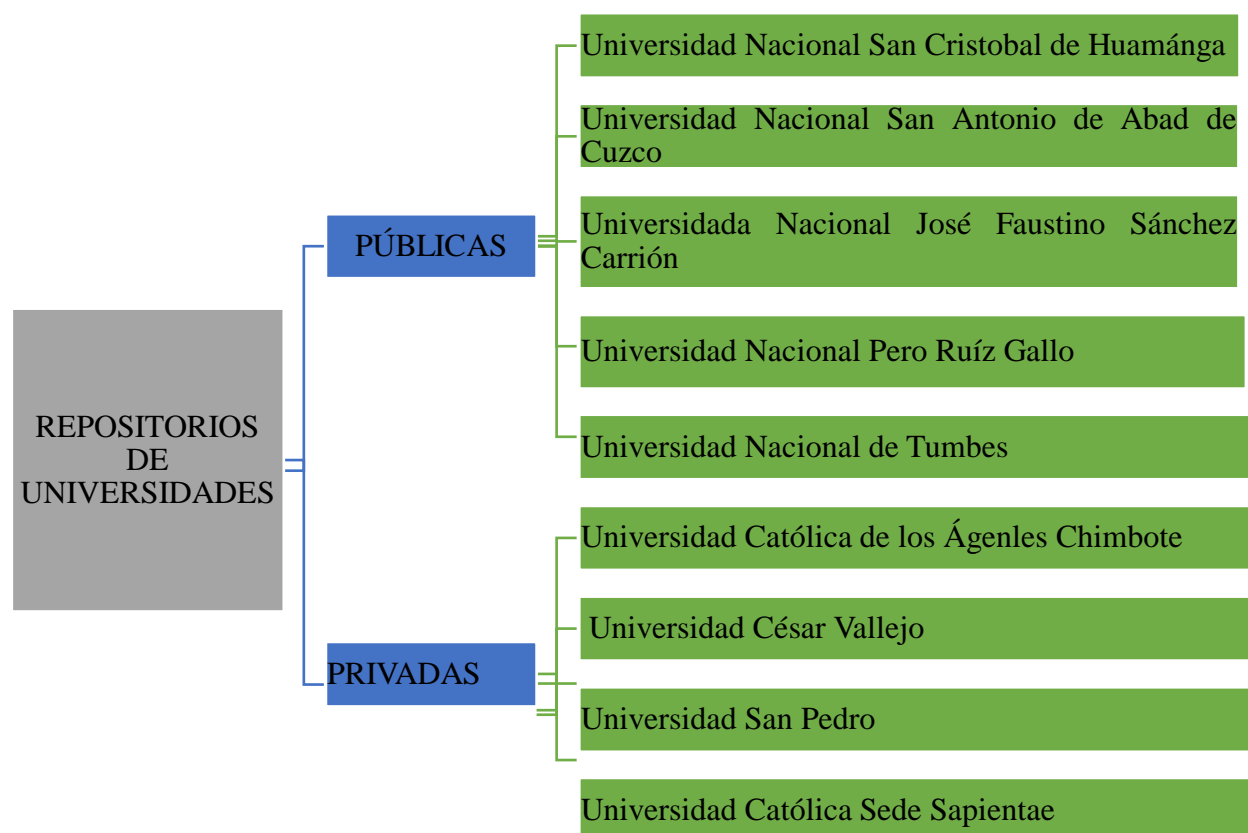
Hernández, Fernández y Baptista (2014) destacan que los estudios cualitativos están sustentados en investigaciones anteriores, lo que significa que se basan en el conocimiento acumulado sobre el tema para contextualizar y enriquecer el análisis de los datos recopilados. Además, la recopilación y el análisis de datos en este tipo de estudio se utilizan para generar descripciones detalladas y comprensivas de los fenómenos estudiados, lo que proporciona una visión más completa y rica de los mismos.

3.2 Muestra y unidades de análisis documentales

Se realizó una revisión exhaustiva de veinte documentos, con los siguientes aspectos:

- a) **Ubicación:** Los documentos extraídos corresponden a las Universidades Nacionales licenciadas a nivel nacional. Todos los documentos obtenidos poseen fácil acceso virtual a sus repositorios y son los siguientes:

Figura 1 Repositorios de Universidades públicas y privadas



- b) **Alcance geográfico:** Los documentos aplicados fueron desarrollados a nivel nacional.
- c) **Horizonte temporal:** Abarca un periodo comprendido de 10 años con la balla temporal de los años 2014-2023.
- d) **Idiomas de los documentos:** Todas las bases documentales son difundidas en el idioma español.
- e) **Tipo de fuentes:** Todas las fuentes documentales son tesis de licenciatura, maestría y segunda especialidad.

3.3 Técnicas e Instrumentos

La técnica de investigación es la observación, en la que se aplicará mediante el análisis documental. Para Díaz (2010) la observación científica requiere tener un objetivo claro y definido. Esto significa que el investigador debe establecer claramente qué aspectos o fenómenos desea

observar y qué información busca obtener a través de la observación. Esta claridad en los objetivos permite orientar el proceso de observación y facilita el registro, análisis e interpretación de los datos recopilados.

3.1.1. Matriz Bibliográfica o Ficha Bibliográfica

Se empleó para examinar la información y clasificar los datos referentes a las investigaciones obtenidas. Se incorporó detalles como el nombre del documento, el año, el autor, el tipo de documento, la ubicación, lugar de publicación, número de página y Url (ver Anexo 1).

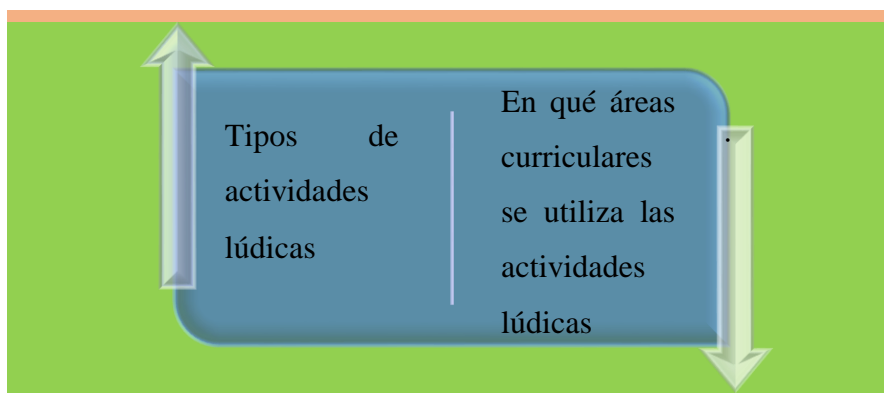
3.1.2. Matriz Hermenéutica o Analítica

Frente al análisis de los datos obtenidos se organizó las investigaciones sobre los ejes temáticos, optando por sus aportaciones a las estrategias didácticas más efectivas para fomentar la expresión oral y las dimensiones, indicadores e instrumentos de la misma habilidad. (ver Anexo 2).

3.4 Ejes Temáticos o Ejes de Análisis

Las bases de evaluación en las que se apoyó la investigación fueron:

Figura 2 Ejes temáticos



Los datos se realizaron en la matriz de consistencia (ver Anexo 3)

3.5 Metodológico o Plan de Análisis

El proceso de investigación demuestra un enfoque metódico y sistemático para abordar el tema de estudio. Se empleó las siguientes fases y actividades realizadas:

Fase Heurística

Se empleó para la definición del tema de investigación, las preguntas y los objetivos. Se realizó una búsqueda exhaustiva de información relevante en repositorios de universidades licenciadas con aspectos de una base sólida de datos para el estudio. Así mismo, se distinguió las fuentes secundarias fundamentales para determinar la calidad y relevancia de la información recopilada. Como también se Organizó y utilizó herramientas como archivos y bases de datos en Microsoft Word para recopilar y registrar la información de manera sistemática facilita el manejo y análisis de los datos.

Fase Hermenéutica:

Se empleó para determinar las ideas base, identificando y seleccionando los aspectos fundamentales a partir de los datos recopilados. Centrada en el análisis e interpretación de los datos para describir y registrando características según los ejes de análisis.

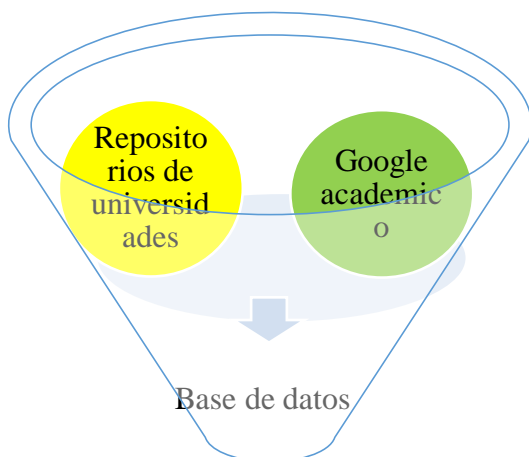
Capítulo IV

Resultados

4.1 Descripción de las Fuentes Documentales

Para la investigación se realizó búsquedas de las diversas fuentes documentales en diferentes bases de datos como Google académico y repositorios. Utilizando como palabras claves: actividades lúdicas en el nivel inicial y actividades lúdicas en las áreas curriculares del nivel inicial, como resultado encontramos los documentos necesarios para sustentar este trabajo documental. Aquí se consideraron documentales de acceso libre, tesis de maestría, grado, licenciadas y de segunda especialidad. En relación a la temporalidad, que abarquen solo las investigaciones realizadas del 2014 al 2023. Respecto a la cobertura, que sean investigaciones nacionales e internacionales.

Figura 3 *Bases de datos*



En cuanto a la búsqueda de las bases documentales, se consideró repositorios de universidades tales como: Universidad de los Ángeles Chimbote (ULADECH), Universidad Cesar Vallejo (UCV), Universidad José Carlos Mariátegui (UJCAM), Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga (UNSH), Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco (UNSAAC), Universidad San Pedro (USP), Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrió (UNJFSC), Universidad Pedro Ruiz Gallo (UPRG), Universidad Nacional de Tumbes (UNTUMBES), Universidad Católica Sedes Sapientie (UCSS).

De los documentos seleccionados, se encontró que la ULADECH contiene más documentos encontrados con la totalidad de 6 documentos. Seguidamente la UNTUMBES con 4 documentos, así mismo la UCV con 3 documentos. Finalmente las universidades, UJCM, UNSCH, UNSAAC, USP, UNJSC, UPRG Y UCSS, con un documento.

Tabla 1 Número de documentos de acuerdo a las bases de datos

Repositorios	Nº	%
ULALDECH	6	30
UCV	3	15
UJCM	1	5
UNSCH	1	5
UNSAAC	1	5
USP	1	5
UNJSC	1	5
UPRG	1	5
UNTUMBES	4	20
UCSS	1	5
Total	20	100%

De los documentos seleccionados, se encontró investigaciones en 12 ciudades, de las cuales destaca la ciudad de Lima con 3 documentos, seguidamente de la ciudad de Piura con 2 documentos. Finalmente, las ciudades de Chiclayo, Moquegua, Ayacucho, Cuzco, Nuevo Chimbote, Huacho, Lambayeque, Chimbote, Huaraz, y Trujillo con 1 documento. Así como se muestra en la tabla 2.

Tabla 2 Ciudad de origen de las investigaciones

Ciudad de origen	N°	%
Piura	2	13
Lima	3	20
Chiclayo	1	6
Moquegua	1	6
Ayacucho	1	6
Cuzco	1	7
Nuevo Chimbote	1	7
Huacho	1	7
Lambayeque	1	7
Chimbote	1	7
Huaraz	1	7
Trujillo	1	7
Total	20	100%

En cuanto a la temporalidad, se encontraron una mayor cantidad de documentos en los años 2021, 2022 y 2023 con 3 investigaciones, seguido los años 2018, 2019, 2020 y 2024 con 2 documentos, después en los años 2014, 2016 y 2017 con un documento. Así como se muestra en la tabla 3.

Tabla 3 Cantidad de documentos por año de publicación

Año de publicación	Nº	%
2014	1	5
2015	0	0
2016	1	5
2017	1	5
2018	5	25
2019	5	25
2020	2	10
2021	2	10
2022	1	5
2023	2	10
Total	20	100%

Así también, según el tipo de fuente se encontró en su mayoría tesis de pre y post grado. Todos los documentos consultados fueron obtenidos de manera virtual. Así como se muestra en la siguiente tabla 4.

Tabla 4 Número de investigaciones según tipo de documento

Repositorios	Nº	%
Licenciatura	12	60
Maestría	4	20
Segunda especialidad	4	20
Total	20	100%

4.2 Identificación y Descripción de las Fuentes Documentales

En la presente etapa se describen las fuentes documentales que se entrelazan con la exposición de la información hallada en cada documento elegido para el actual trabajo documental. Es importante resaltar que estas descripciones se alinean con los ejes de análisis establecidos anteriormente.

4.2.1 Eje 1: Tipos de actividades lúdicas

Osorio (2023), la presente investigación, determino la influencia de las actividades lúdicas en el área de personal social con los infantes de 3 años de edad. Se identificó los aportes acerca los tipos de actividades lúdicas y el autor consideró los siguientes tipos: juego individual, juego paralelo, juego cooperativo, juego evolutivo, juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas, juego de construcción, juego físico, juego educativo, juego sensorio-motor:

Toro (2019), la siguiente investigación se enfoca en aplicar el programa lúdico para ejecutar habilidades sociales en los infantes. Los tipos de actividades se sustentan mediante los autores de antaño que son Piaget y Vygotsky empleando según u teoría los tipos de cuentos: Juegos funcionales, juegos simbólicos, juegos de construcción, juegos reglados y con valor socializador.

Fierro (2018), en esta investigación se aplicó los juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los estudiantes. El juego se empleó con los siguientes tipos: juegos sensoriomotores, juego simbólico, juego de reglas, juegos verbales, juegos lingüísticos.

Sulca (2016), en esta presente investigación, tuvo como objetivo desarrollar juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los infantes. Uno de los tipos de actividades lúdicas es los juegos verbales, estos consisten en el desarrollo de adivinanzas, trabalenguas, retahílas, jitanjáforas, poesías, canciones, etc.

Huanca (2023), la presente investigación tiene como objetivo desarrollar actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad. La autora en esta investigación emplea los siguientes tipos de actividades lúdicas: Juegos motrices, juegos cognitivos, juegos sociales, juegos emocionales y afectivos.

Espinoza (2018), esta investigación se caracteriza por emplear los siguientes tipos de estrategias: Juego libre, juegos en el patio y juego centralizadores.

Pariona (2018), la presente investigación se caracteriza por utilizar el juego libre, considerando uno de los tipos de actividades lúdicas. Durante el juego libre, los niños pueden experimentar con diferentes objetos y materiales, lo que les permite descubrir patrones y formas de manera intuitiva. Por ejemplo, al apilar bloques o colocar piezas de rompecabezas, los niños pueden reconocer y crear patrones simples. Así mismo, los niños enfrentan desafíos y problemas que requieren soluciones creativas. Esto les ayuda a desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico, habilidades que son esenciales en matemáticas y en la vida en general.

Rojas (2019), la presente investigación se caracteriza por desarrollar actividades lúdicas en las competencias matemáticas. El autor en sus sesiones de aprendizaje emplea diferentes tipos de actividades lúdicas y son las siguientes: Juegos sensoriales, motores, iniciación a la cantidad, iniciación a la lectura.

Pardo (2023), está presente investigación tuvo el objetivo en determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina. Los tipos de actividades lúdicas empleadas son las siguientes: Intelectuales, Sensorio motriz, Motora o movimiento, habilidades y destrezas, afectivas, sociales y creativas.

Cruz (2022), en la siguiente investigación la autora consideró los siguientes tipos de actividades lúdicas para desarrollar los textos narrativos: El ahorcado, Oraciones chifladas, mil palabras y una palabra, diálogo con mímica.

Morales y López (2014), en la siguiente investigación, la autora considera los siguientes tipos de actividades lúdicas empleadas en las sesiones de clase. Juegos de cooperación, Juegos de roles, Círculos de discusión, Juegos de resolución de conflictos, Actividades de reconocimiento emocional, Arte y expresión creativa.

Arista (2021), en esta presente investigación se utilizó los siguientes tipos de actividades lúdicas que son efectivas para el desarrollo de la psicomotricidad en niños: Juegos de equilibrio, Juegos de lanzamiento y recepción, circuitos motores, Actividades de manipulación, Juegos de imitación, juegos de construcción y Baile y movimiento libre.

Vilela (2020), en esta presente investigación se utilizaron los siguientes tipos de actividades lúdicas:

1. Enhebrar cuentas: Proporciona cuentas grandes y cordones gruesos para que los niños puedan enhebrarlas. Esto ayuda a desarrollar la destreza manual y la coordinación mano-ojo.
2. Clasificación de objetos: Proporciona una variedad de objetos pequeños y coloridos, como botones, cubos o pompones. Los niños pueden clasificar los objetos por color, forma o tamaño, lo que promueve la discriminación visual y la destreza manual.
3. Pegado de papelitos: Proporciona papel y pegamento, y anima a los niños a pegar papelitos pequeños en una hoja para formar figuras o patrones. Esto ayuda a desarrollar la precisión y el control del movimiento de los dedos.
4. Trabajos con plastilina: Ofrece plastilina o arcilla para que los niños puedan amasar, moldear y manipular. Esto fortalece los músculos de las manos y los dedos, así como la coordinación mano-ojo.
5. Pintura con pincel fino: Proporciona pinceles finos y pinturas para que los niños puedan practicar trazos y patrones detallados en papel. Esto mejora la precisión y el control del movimiento de los dedos.
6. Laberintos y puzzles: Proporciona laberintos simples y rompecabezas de piezas grandes para que los niños los resuelvan con las manos. Esto promueve la coordinación mano-ojo y la resolución de problemas.
7. Actividades de recorte: Proporciona tijeras de seguridad y papel para que los niños practiquen el recorte de líneas rectas y curvas. Esto desarrolla la destreza manual y la coordinación mano-ojo.
8. Juegos de ensartar: Proporciona cartulinas perforadas y cordones para que los niños puedan ensartarlas siguiendo los agujeros. Esto fortalece los músculos de los dedos y mejora la coordinación mano-ojo.

Asencios (2019), en la presente investigación, tuvo el objetivo de desarrollar actividades del lúdicas según el tipo que es juego libre. onde los niños tienen la libertad de explorar, crear y jugar según su propia iniciativa y creatividad. Estas actividades están diseñadas para fomentar el desarrollo integral de los niños, incluyendo habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas, mientras se divierten y disfrutan del proceso de juego. En lugar de tener reglas estrictas o metas específicas, el enfoque es permitir que los niños lideren su propia experiencia de juego y

aprendizaje, lo que les brinda oportunidades para expresarse, experimentar y desarrollarse de manera holística.

4.2.2 Eje 2: En qué áreas curriculares se utiliza las actividades lúdicas

Osorio (2023), la presente investigación, determino la influencia de las actividades lúdicas en el área de personal social con los infantes de 3 años de edad. En área en que se emplea es personal social, donde los infantes mediante el juego desarrollarán su autonomía, se relaciona de manera positivo con sus demás compañeros, estableciendo vínculos positivos.

Guerra (2018), esta investigación ofrece a los niños oportunidades para desarrollar una variedad de habilidades sociales importantes. A través del juego, los niños aprender a cooperar, compartir, comunicarse, resolver conflictos, tomar turnos y trabajar en equipo. Además, el juego les permite practicar habilidades de empatía al comprender y responder a las emociones y necesidades de otros. También aprender a seguir reglas y normas sociales mientras interactúan con sus compañeros de juego.

Toro (2019), en esta investigación la autora desarrolla habilidades sociales mediante el programa lúdico, considerando que se potencian capacidades del área de personal social. Las actividades se centran en la participación del juego, empleando reglas e interactuando con sus demás compañeros.

Fierro (2018), la aplicación de los juegos verbales en esta investigación desarrolló habilidades de expresión verbal en los infantes situadas en el área de comunicación.

Sulca (2016), Entonces la investigación se enfocó en desarrollar juegos verbales específicamente diseñados para fortalecer la expresión oral en los infantes, considerando que la expresión oral es una de las capacidades fundamentales dentro del área de comunicación. Este enfoque tiene como objetivo principal mejorar las habilidades lingüísticas de los niños en términos de expresión y comunicación verbal.

Huanca (2023), la presente investigación tiene como objetivo desarrollar actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad. Estas actividades situadas área de Psicomotricidad potencian habilidades motrices tales como: coordinación viso manual, motricidad facial, fonética y gestual.

Espinoza (2018), la presente investigación se caracteriza, por enfatizar en desarrollo de la psicomotricidad gruesa con empleo de las actividades lúdicas. El autor considera las siguientes capacidades a evaluar: Actividades de equilibrio, movimientos de lateralidad, coordinación de correr y saltar.

Guevara (2017), esta investigación tiene el objetivo de desarrollar actividades lúdicas con material no estructurado para desarrollar capacidades de noción de número y están situadas en el área de matemática. La autora busca desarrollar acciones de conteo hasta el número 5 mediante juegos.

Pariona (2018), esta investigación se caracteriza por aplicar un programa “Juego y aprendo” para potenciar las capacidades pre numéricas situadas en el área de Matemática, tales como: cuantificación, clasificación y seriación.

Rojas (2019), la investigación que emplea actividades lúdicas en los procesos didácticos del área de matemáticas ofrece una perspectiva innovadora y efectiva para mejorar el aprendizaje de las matemáticas y el desarrollo de capacidades de noción de número y nociones espaciales.

García (2019), las actividades lúdicas estructuradas dentro del programa de actividades lúdicas se enfocan en fortalecer las habilidades sociales en los niños, con el objetivo de mejorar el nivel de interacción grupal entre pares y su adecuada interacción social. Estos aspectos están estrechamente relacionados con los fines generales que persigue el Área de Personal Social, ya que contribuyen al desarrollo integral del estudiante como persona y como miembro activo de la sociedad.

Pardo (2023), en esta investigación se consideró la aplicación de actividades lúdicas potencias habilidades motrices en el área de psicomotricidad, donde los infantes desarrollan capacidades de viso manual, motriz y facial.

Cruz (2022), está presente investigación desarrolló actividades lúdicas potenciando habilidades en el área de comunicación tales como la coherencia y la cohesión.

Obando (2022), en esta investigación se consideró aplicar el programa de actividades lúdicas en el área de matemática potenciando competencias de cantidad y movimiento.

Morales y López (2014), este programa de actividades lúdicas potencia principalmente el área curricular del Desarrollo Personal, Social y Emocional. Esta área curricular se centra en el

desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo aspectos relacionados con su bienestar emocional, habilidades sociales y desarrollo personal. Las actividades propuestas en el programa están diseñadas específicamente para promover el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años, lo que se alinea directamente con los objetivos de esta área curricular.

Arista (2021), en esta investigación se desarrolló las actividades lúdicas para potenciar habilidades en el área de psicomotricidad, tales como: coordinación y equilibrio.

Ramos (2019), este proyecto tiene como objetivo innovar en la enseñanza de los estándares de competencias matemáticas, especialmente en el nivel inicial, mediante la integración de actividades lógico-matemáticas con estrategias lúdicas y didácticas. Esta combinación busca facilitar la interpretación, argumentación y proposición de razonamientos cuantitativos, utilizando el juego como herramienta principal. Al integrar el aspecto lúdico con el aprendizaje matemático, se fomenta un ambiente más dinámico y participativo que puede mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes en las matemáticas. La utilización de juegos en la enseñanza de matemáticas puede promover el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, además de hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador para los alumnos.

Vilela (2020), Las actividades propuestas se desarrollan principalmente en el área de Psicomotricidad. La psicomotricidad se refiere a la relación entre la actividad motora y los procesos psicológicos, incluyendo aspectos cognitivos, emocionales y sociales. Las actividades diseñadas para fortalecer la motricidad fina, como enhebrar cuentas, pegar papelitos, trabajar con plastilina y pintar con pincel fino, están específicamente dirigidas a desarrollar y mejorar la coordinación, precisión y destreza de los movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos, que son aspectos fundamentales de la psicomotricidad fina.

Cholán (2019), las actividades lúdicas representan una poderosa herramienta para lograr este objetivo. Al incorporar juegos, manipulativos y experiencias prácticas en el aula, los niños pueden desarrollar habilidades matemáticas de manera natural y atractiva. Además, el juego proporciona un entorno seguro y motivador donde los niños pueden explorar conceptos matemáticos, experimentar con diferentes estrategias y construir su confianza en sus habilidades.

Asencios (2019), el juego libre proporciona un entorno rico y dinámico para el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Les brinda la oportunidad de practicar la interacción social,

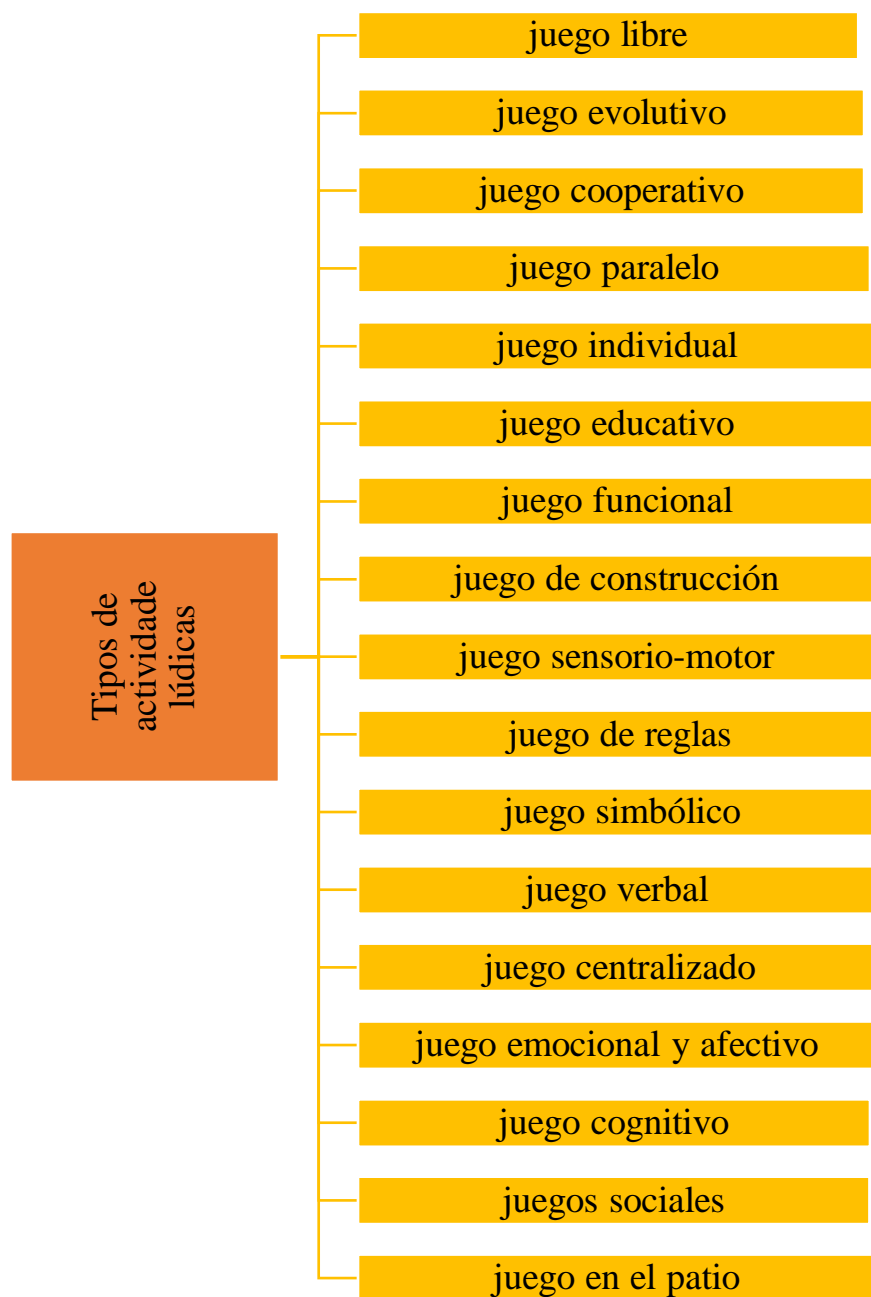
resolver conflictos, desarrollar empatía y aprender a trabajar en equipo, todo mientras se divierten y disfrutan de su tiempo de juego.

4.3 Análisis de información

4.3.1 Eje 1: Tipos de actividades lúdicas

En las investigaciones los autores presentan diferentes tipos de actividades lúdicas. Estos se mostrarán a continuación, en la figura 4.

Figura 4 *Tipos de actividades lúdicas*



En la figura 4, Hay una variedad de tipos de actividades lúdicas propuestos por diferentes autores, y la elección de qué tipos emplear en cada sesión puede variar según varios factores o áreas curriculares a desarrollar, como los objetivos de aprendizaje, las preferencias de los estudiantes y el contexto educativo. Considerando la heterogeneidad de diversos autores, se identificó los tipos de actividades lúdicas más frecuentes por los autores.

Por ello, los autores Fierro (2018), Osorio (2023), Rojas (2019) y Pardo (2023), aplican su estrategia considerando en relación a los juegos sensoriales. Por otro lado, Espinoza (2018) y Pariona (2018), consideran a los juegos al aire libre. Así mismo Fierro (2018), Sulca (2016), Toro (2019), emplean los juegos simbólicos y juegos verbales. En relación a los demás autores, existen grandes variedades de actividades lúdicas.

4.3.2 Eje 2: En qué áreas curriculares se utiliza las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se pueden emplear en una amplia variedad de áreas curriculares para enriquecer el proceso de aprendizaje y promover el desarrollo integral de los estudiantes. Por ello se describió en que áreas curriculares se utilizan las actividades lúdicas. Estos de mostraran en la tabla 5.

Tabla 5 *En que áreas curriculares se utilizan las actividades lúdicas*

Año de publicación	N°	%
Comunicación	3	15
Personal Social	6	30
Matemática	6	30
Psicomotriz	5	25
Total	20	100%

Considerando el análisis de los resultados obtenidos por eje 2, se puede observar que los autores Sulca (2016), Cruz (2022) y Fierro (2018) coinciden en desarrollar actividades lúdicas en el área de comunicación potenciando habilidades de expresión verbal. Por otro lado, Osorio (2023), Guerra (2018), Toro (2019), Guerra (2017), Morales (2014), Asensios y Malvas (2019), emplean las actividades lúdicas en el área de personal social, desarrollando habilidades sociales en los infantes. Así mismo, los autores Guevara (2017), Paniora (2018), Rojas (2019), Obando (2022), Ramos (2019) y Cholan (2019), desarrollan habilidades de cantidad y movimiento en el área de matemática. Por ultimo los autores, Huaca (2023), Espinoza (2018), Pardo (2023), Arista (2021) y Vilela (2020), desarrollan habilidades de equilibrio y coordinación en el área de Psicomotricidad.

Conclusiones

1. En relación con el objetivo general, se analizó los aportes que ofrecen las investigaciones sobre las actividades lúdicas de educación inicial, según las investigaciones publicadas durante los años 2014 al 2023 las actividades lúdicas. Los 20 autores utilizan variedad de actividades lúdicas, motivadoras y adaptas al contexto que lo requiere la primera infancia, para lograr aprendizajes significativos.
2. En relación al primer objetivo específico, se identificaron 14 aportes sobre los tipos de actividades lúdicas, en la que los autores de esta investigación tienen variedad de tipos de actividades lúdicas, como juegos corporativos, juegos pasivos, juego de reglas, juegos de dramatización, juegos de roles entre otros considerando una gran variedad de tipos homogéneos.
3. En relación al segundo objetivo específico, la cual consiste en identificar las áreas curriculares que se utilizan en la aplicación de las actividades lúdicas de educación inicial, los autores consideran y lo emplean en las áreas curriculares como matemáticas, comunicación, personal social y psicomotricidad.

Recomendaciones

1. La Escuela Superior pedagógica Pública “Generalísimo José de San Martín”, seguir fomentando con responsabilidad y compromiso las investigaciones documentales, a su vez publicar y hacer uso del repositorio de la institución y sistematizar los trabajos de investigación para actualizar el estado del arte por cada tema de investigación.
2. Al UGEL Moyobamba, capacitar a los docentes para que incluyan y trabajen actividades lúdicas en diferentes áreas curriculares, de esta manera generar aprendizajes significativos en diferentes contextos que el niño requiere.
3. Que la UGEL Moyobamba realice seguimiento y monitoreo permanente a las instituciones educativas.

Referencias Bibliográficas

- Araya, E. (2017). *Orientaciones teóricas y técnicas para el manejo de sala de psicomotricidad*. Chile : Winnie Dobbs. <https://basica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/25/2018/02/Psicomotricidad-9-3.pdf>
- Arista Vargas, M. (2021). *Actividades lúdicas para fomentar la psicomotricidad en niños y niñas del nivel inicial*. [Tesis de segunda especialidad, UNTUMBES, Perú]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63873>
- Asencios Anaya, N., & Malvas Rojas, A. (2019). *Efecto del programa Juego Libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 - Huari, 2017*. [Tesis de licenciatura, UCSS, Peru]. <https://hdl.handle.net/20.500.14095/610>
- Cataño, K. (2021). *Estado del arte sobre la actividad lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje en niños de 5 años en latinoamerica[trabajo de investigación, facultad de educación Cayetano Heredia]*. Lima. https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9584/Estado_CatanoChoque_Karol.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cholán Padilla, R. (2019). *Programa De Actividades Lúdicas Para El Logro De Capacidades Lógico – Matemático Contenidas En La E.B.R. – 5 Años De Educación Inicial*. [Tesis de segunda especialidad, UNTUMBES, Perú]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1450>
- Cruz Valladares, K. (2022). *Actividades lúdicas para el desarrollo de producción de textos narrativos orales en niños de 5 años de la I. E. I. N°340 “Sagrado Corazón de Jesus” Uchusquillo, C.F. Fitzcarrald, 2020*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26425>
- Díaz Sanjuán, L. (2010). *La observación*. México: Departamento de publicaciones.
- Espinoza Coronado, J. (2018). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula Ilusión de la I.E.I. N° 604 Talara – 2015*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/7852>
- Fierro Roca , M. (2018). *Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 295 de Socñacancha – Andahuaylas 2017*. [Tesis de licenciatura, UJCM, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/415>
- Gallego, Vargas, Peláez, Arroyave & Rodríguez. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *infancias imagenes*, 139. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/14133/17631>
- Gamarra, R. (2020). *Estado del arte: juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de educación inicial[trabajo de investigación para optar el grado, universidad cayetano heredia, Lima]*. Lima. https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9267/Estado_GamarraQuipe_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- García Portocarrero, M. (2019). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial Leandro Campos – Matapalo - Tumbes*. [Tesis de maestría, UPRG, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/12950>
- Gómez, T., Patricia, O., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niños Jesús de Praga* [Tesis de licenciatura, universidad de Tolima]. IBAGUÉ. <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/fe454a2c-9258-41e6-bde9-51ccacc561be/content>
- Guerra Rojas, M. (2018). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016*. [Tesis de maestría, UCV, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/16095>
- Guevara Díaz, A. (2017). *Actividades Lúdicas con material no estructurado para desarrollar la noción de número y cantidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 683, Tandalpata-2017*. [Tesis de licenciatura, USP, Perú]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/7469>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana, Reg. Núm. 736. Recuperado de [chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcgclefindmkaj/https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)
- Huanca Cuito, R. (2023). *Las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 56106 Altiva Canas - Cusco 2021*. [Tesis de licenciatura, UNSAAC, Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12918/7810>
- Mequè, Sílvia & Montserrat. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Octaedro. Obtenido de <https://laesienjuego.com.ar/wp-content/uploads/2020/05/El-juego-en-la-primera-infancia.pdf>
- Minedu. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Perú. Recuperado de <file:///C:/Users/Hard-Soft/Downloads/La%20hora%20del%20juego%20libre%20en%20los%20sectores%20gu%C3%ADa%20para%20educadores%20de%20servicios%20educativos%20de%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20menores%20de%206%20a%C3%B1os.pdf>
- Minedu. (2015). *Guía Lúdica y de Apertura a la Educación Formal*. Lima: Recuperado de <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5057/Gu%C3%ada%20l%C3%adica%20y%20de%20apertura%20a%20la%20educaci%C3%B3n%20formal%20gu%C3%ada%20de%20actividades%20l%C3%adicas%20con%20uso%20de%20kits%20para%20atender%20emergencias.pdf?se>
- Minedu. (2017). *Programa curricular del nivel inicial*. Recuperado de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Morales Quillama, A., & López Peralta, C. (2014). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 5 años de los programas no*

- escolarizados, módulo 16 - Los Olivos, 2014.* [Tesis de maestría, UCV, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/138694>
- Obando Diaz, Y. (2022). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI - La Esperanza 2019.* [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26444>
- Osorio Amaya, Y. (2023). *Actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2021.* [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/33862>
- Paniora Marroquín, Y. (2018). *Efectos del programa juego y aprendo para desarrollar nociones básicas matemáticas en niños de la Institución Educativa Inicial N° 112 Callao, 2016.* [Tesis de maestría, UCV, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/14759>
- Pardo Cordova, L. (2023). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la institución educativa “Rodrigo Chávez González”, Huaquillas, Ecuador, 2022.* [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/35607>
- Ramos Cruz, R. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de educación inicial.* [Tesis de segunda especialidad, UNTUMBES, Perú]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1241>
- Rojas Hinostraza, K. (2019). *JUEGO LÚDICO MATEMÁTICO EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 676 SAN MARTIN DE PORRAS- AMAY.* [Tesis de licenciatura, UNJFSC, Perú]. Obtenido de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3592>
- Sulca Huamán, L. (2016). *Los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la IEI N° 432 - 7, Valle Sol. Ayacucho - 2014.* [Tesis de licenciatura, UNSCH, Perú]. Obtenido de <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/1804>
- Toro Mejía, G. (2019). *Programa lúdico para desarrollar el proceso de socialización en los niños de 5 años en el área de personal social, de la institución educativa inicial N° 983 “Palo Solo” de la ciudad Cutervo, año 2019.* [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/15990>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.* New York: UNICEF. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vilela Aranda, E. (2020). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.* [Tesis de licenciatura, UNTUMBES, Perú]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/2030>

Anexos

Anexo 1
Ficha bibliográfica

N°	Autor	Título	Año	URL	Tipo de documento	Volumen y número	Ámbito	Páginas	Lugar de publicación	País
1	Osorio Amaya, Yajahira Elibania	Actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2021	2021	https://hdl.handle.net/20.500.13032/33862	Licenciatura		Nacional	45	Repositorio ULADECH	Piura
2	Guerra Rojas, Marlene Sayuri	Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016	2018	https://hdl.handle.net/20.500.12692/16095	Maestría		Nacional	83	Repositorio UCV	Lima
3	Toro Mejía, Gicely	Programa lúdico para desarrollar el proceso de socialización en los niños de 5 años en el área de personal social, de la institución educativa inicial N° 983 “Palo Solo” de la ciudad Cutervo, año 2019.	2019	https://hdl.handle.net/20.500.13032/15990	Licenciatura		Nacional	45	Repositorio ULADECH	Chiclayo
4	Fierro Roca, Maritsa	Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 295 de Socñaacancha – Andahuaylas 2017	2018	https://hdl.handle.net/20.500.12819/415	Licenciatura		Nacional	19	Repositorio UJCM	Moquegua
5	Sulca Huamán,	Los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la IEI N°	2016	http://repositorio.unsch.edu.pe/hand	Licenciatura		Nacional	31	Repositorio UNSCH	Ayacucho

	Lizbeth del Pilar	432 - 7, Valle Sol. Ayacucho - 2014		le/UNSCH/1804						
6	Huanca Cuito, Rosa	Las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 56106 Altiva Canas - Cusco 2021.	2023	http://hdl.handle.net/20.500.12918/7810	Licenciatura		Nacional	55	Repositorio UNSAAC	Cuzco
7	Espinoza Coronado, Jesús María	Actividades lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula Ilusión de la I.E.I. N° 604 Talara – 2015.	2018	https://hdl.handle.net/20.500.13032/7852	Licenciatura		Nacional	19	Repositorio ULADECH	Piura
8	Guevara Diaz, Alis	Actividades Lúdicas con material no estructurado para desarrollar la noción de número y cantidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 683, Tandalpata-2017.	2017	http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/7469	Licenciatura		Nacional	s/n	Repositorio USP	Nuevo Chimbote
9	Paniora Marroquín, Yda Juana	Efectos del programa juego y aprendo para desarrollar nociones básicas matemáticas en niños de la Institución Educativa Inicial N° 112 Callao, 2016	2018	https://hdl.handle.net/20.500.12692/14759	Maestría		Nacional	25	Repositorio UCV	Lima
10	Rojas Hinojosa, Katia Fabiola	Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. n° 676 San Martín De Porras-Amay	2019	http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3592	Licenciatura		Nacional	40	Repositorio UNJSC	Huacho
11	García Portocarrero,	Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y	2019	https://hdl.handle.net/20	Maestría		Nacional	25	Repositorio UPRG	Lambayeque

	Maria Veronica	niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial Leandro Campos – Matapalo - Tumbes.		.500.12893/12950						
12	Pardo Cordova, Lisseth Carolina	Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la institución educativa “Rodrigo Chávez González”, Huaquillas, Ecuador, 2022.	2023	https://hdl.handle.net/20.500.13032/35607	Licenciatura		Nacional	33	Repositorio ULADECH	Chimbote
13	Cruz Valladares, Katty Anacleta	Actividades lúdicas para el desarrollo de producción de textos narrativos orales en niños de 5 años de la I. E. I. N°340 “Sagrado Corazón de Jesus” Uchusquillo, C.F. Fitzcarrald, 2020	2022	https://hdl.handle.net/20.500.13032/26425	Licenciatura		Nacional	40	Repositorio ULADECH	Huaraz
14	Obando Diaz, Yesica Esmith	Programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI - La Esperanza 2019	2021	https://hdl.handle.net/20.500.13032/26444	Tesis de licenciatura		Nacional	42	Repositorio ULADECH	Trujillo
15	Morales Quillama, Aurora Lopez Peralta, Caridad Rosario	Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 5 años de los programas no escolarizados, módulo 16 - Los Olivos, 2014	2014	https://hdl.handle.net/20.500.12692/138694	Tesis de maestría		Nacional	30	Repositorio UCV	Lima
16	Arista Vargas, Margarita	Actividades lúdicas para fomentar la psicomotricidad en niños y niñas del nivel inicial	2020	https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.5	Tesis de segunda especialidad		Nacional	22	Repositorio UNTUMBES	Piura

				00.12874/63873						
17	Ramos Cruz, Raquel Amparo	Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de educación inicial.	2019	http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1241	Tesis de segunda especialidad		Nacional	25	Repositorio UNTUMBES	Tumbes
18	Vilela Aranda, Elsa Ruth	Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018	2020	http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/2030	Tesis de licenciatura		Nacional	22	Repositorio UNTUMBES	Tumbes
19	Cholán Padilla, Roxany Fiorela	Programa De Actividades Lúdicas Para El Logro De Capacidades Lógico – Matemático Contenidas En La E.B.R. – 5 Años De Educación Inicial.	2019	http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1450	Tesis de segunda especialidad		Nacional	35	Repositorio de UNTUMBES	Tumbes
20	Asencios Anaya, Nela Marizabet Malvas Rojas, Alejandrina Rosalvina	Efecto del programa Juego Libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 - Huari, 2017	2018	https://hdl.handle.net/20.500.14095/610	Tesis de segunda especialidad		Nacional	44	Repositorios UCSS	Ancash

Anexo 2
Matriz Hermenéutica

N°	Autor	Título	Eje 1: Tipos de actividades lúdicas	Eje 2: En que áreas curriculares se utiliza las actividades lúdicas
01	Osorio Amaya, Yajahira Elibania	Actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2021	<p>La presente investigación, determino la influencia de las actividades lúdicas en el área de personal social con los infantes de 3 años de edad. Se identificó los aportes acerca los tipos de actividades lúdicas y el autor consideró los siguientes tipos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Juego individual: Este tipo de juego implica que un niño juega solo, sin interactuar directamente con otros niños. Puede ser actividades como dibujar, leer, resolver rompecabezas o jugar con juguetes de forma independiente. 2. Juego paralelo: En el juego paralelo, los niños juegan de manera independiente pero cerca de otros niños. Aunque están conscientes de la presencia de los demás, no interactúan directamente entre sí. Por ejemplo, dos niños pueden estar jugando con bloques en la misma habitación, pero cada uno construye su propia estructura sin colaborar o competir entre ellos. 3. Juego cooperativo: En este tipo de juego, los niños trabajan juntos para lograr un objetivo común. Pueden ser juegos de equipo, actividades de grupo o proyectos colaborativos 	<p>La presente investigación, determino la influencia de las actividades lúdicas en el área de personal social con los infantes de 3 años de edad. En área en que se emplea es personal social, donde los infantes mediante el juego desarrollarán su autonomía, se relaciona de manera positivo con sus demás compañeros, estableciendo vínculos positivos.</p>

			<p>donde los niños deben comunicarse, planificar y coordinar sus acciones para alcanzar una meta compartida.</p> <p>4. Juego evolutivo: El juego evolutivo se refiere al desarrollo progresivo del juego a medida que los niños crecen y adquieren nuevas habilidades. Por ejemplo, un niño puede comenzar jugando de manera individual, luego pasar al juego paralelo y finalmente participar en juegos cooperativos más complejos a medida que desarrolla habilidades sociales y cognitivas.</p> <p>5. Juego de ejercicio: Este tipo de juego involucra actividades físicas que promueven el desarrollo de habilidades motoras y la salud física. Puede incluir correr, saltar, trepar, jugar a la pelota o participar en juegos al aire libre que requieran movimiento activo.</p> <p>6. Juego simbólico: En el juego simbólico, los niños utilizan la imaginación para representar roles y situaciones imaginarias. Pueden fingir ser personajes, como superhéroes o princesas, y recrear escenas de la vida real o fantasías en su juego.</p> <p>7. Juego de reglas: Este tipo de juego implica seguir un conjunto de reglas establecidas. Puede ser juegos de mesa, deportes organizados o cualquier actividad donde los niños deben obedecer ciertas normas y</p>	
--	--	--	--	--

			<p>seguir una estructura predefinida para participar.</p> <p>8. Juego de construcción: Los juegos de construcción implican utilizar materiales como bloques, Legos o piezas de construcción para crear estructuras, formas o diseños. Este tipo de juego fomenta la creatividad, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades espaciales y motrices.</p> <p>9. Juego físico: El juego físico implica actividades que requieren movimiento corporal y ejercicio. Puede incluir juegos al aire libre, deportes, baile o cualquier actividad que promueva la actividad física y el desarrollo de habilidades motoras.</p> <p>10. Juego educativo: Este tipo de juego tiene como objetivo principal enseñar conceptos, habilidades o conocimientos específicos de manera divertida y lúdica. Puede ser juegos de aprendizaje, aplicaciones educativas, actividades de enseñanza dirigidas o cualquier juego que tenga un componente educativo incorporado.</p> <p>11. Juego sensorio-motor: Este tipo de juego involucra la estimulación de los sentidos y el desarrollo de habilidades motoras a través de actividades sensoriales. Puede incluir jugar con materiales sensoriales como arena, agua, pinturas,</p>	
--	--	--	--	--

			plastilina, entre otros, para explorar texturas, colores y formas mientras se desarrollan habilidades motoras finas y gruesas.	
02	Guerra Rojas, Marlene Sayuri	Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016		Esta investigación ofrece a los niños oportunidades para desarrollar una variedad de habilidades sociales importantes. A través del juego, los niños aprender a cooperar, compartir, comunicarse, resolver conflictos, tomar turnos y trabajar en equipo. Además, el juego les permite practicar habilidades de empatía al comprender y responder a las emociones y necesidades de otros. También aprender a seguir reglas y normas sociales mientras interactúan con sus compañeros de juego.
03	Toro Mejía, Gicely	Programa lúdico para desarrollar el proceso de socialización en los niños de 5 años en el área de personal social, de la institución educativa inicial N° 983 “Palo Solo” de la ciudad Cutervo, año 2019.	La siguiente investigación se enfoca en aplicar el programa lúdico para ejecutar habilidades sociales en los infantes. Los tipos de actividades se sustentan mediante los autores de antaño que son Piaget y Vygotsky empleando según u teoría los tipos de cuentos: Juegos funcionales, juegos simbólicos, juegos de construcción, juegos reglados y con valor socializador	En esta investigación la autora desarrolla habilidades sociales mediante el programa lúdico, considerando que se potencian capacidades del área de personal social. Las actividades se centran en la participación del juego, empleando reglas e interactuando con sus demás compañeros.

04	Fierro Roca, Maritsa	Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 295 de Socñaacancha – Andahuaylas 2017	En esta investigación se aplicó los juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los estudiantes. El juego se empleó con los siguientes tipos: juegos sensoriomotores, juego simbólico, juego de reglas, juegos verbales, juegos lingüísticos.	La aplicación de los juegos verbales en esta investigación desarrolló habilidades de expresión verbal en los infantes situadas en el área de comunicación.
05	Sulca Huamán, Lizbeth del Pilar	Los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la IEI N° 432 - 7, Valle Sol. Ayacucho - 2014	En esta presente investigación, tuvo como objetivo desarrollar juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los infantes. Uno de los tipos de actividades lúdicas es los juegos verbales, estos consisten en el desarrollo de adivinanzas, trabalenguas, retahílas, jitanjáforas, poesías, canciones, etc.	Entonces la investigación se enfocó en desarrollar juegos verbales específicamente diseñados para fortalecer la expresión oral en los infantes, considerando que la expresión oral es una de las capacidades fundamentales dentro del área de comunicación. Este enfoque tiene como objetivo principal mejorar las habilidades lingüísticas de los niños en términos de expresión y comunicación verbal.
06	Huanca Cuito, Rosa	Las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 56106 Altiya Canas - Cusco 2021.	La presente investigación tiene como objetivo desarrollar actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad. La autora en esta investigación emplea los siguientes tipos de actividades lúdicas: Juegos motrices, juegos cognitivos, juegos sociales, juegos emocionales y afectivos.	La presente investigación tiene como objetivo desarrollar actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad. Estas actividades situadas área de Psicomotricidad potencian habilidades motrices tales como: coordinación viso manual, motricidad facial, fonética y gestual.
07	Espinoza Coronado, Jesús María	Actividades lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad	Esta investigación se caracteriza por emplear los siguientes tipos de estrategias: Juego libre, juegos en el patio y juego centralizadores.	La presente investigación se caracteriza, por enfatizar en desarrollo de la psicomotricidad gruesa con empleo de las actividades lúdicas. El autor considera las siguientes capacidades a

		gruesa en los estudiantes de 03 años del aula Ilusión de la I.E.I. N° 604 Talara – 2015.		evaluar: Actividades de equilibrio, movimientos de lateralidad, coordinación de correr y saltar.
08	Guevara Diaz, Alis	Actividades Lúdicas con material no estructurado para desarrollar la noción de número y cantidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 683, Tandalpata-2017.		Esta investigación tiene el objetivo de desarrollar actividades lúdicas con material no estructurado para desarrollar capacidades de noción de número y están situadas en el área de matemática. La autora busca desarrollar acciones de conteo hasta el número 5 mediante juegos.
09	Paniora Marroquín, Yda Juana	Efectos del programa juego y aprendo para desarrollar nociones básicas matemáticas en niños de la Institución Educativa Inicial N° 112 Callao, 2016	La presente investigación se caracteriza por utilizar el juego libre, considerando uno de los tipos de actividades lúdicas. Durante el juego libre, los niños pueden experimentar con diferentes objetos y materiales, lo que les permite descubrir patrones y formas de manera intuitiva. Por ejemplo, al apilar bloques o colocar piezas de rompecabezas, los niños pueden reconocer y crear patrones simples. Así mismo, los niños enfrentan desafíos y problemas que requieren soluciones creativas. Esto les ayuda a desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico,	Esta investigación se caracteriza por aplicar un programa “Juego y aprendo” para potenciar las capacidades pre numéricas situadas en el área de Matemática, tales como: cuantificación, clasificación y seriación.

			habilidades que son esenciales en matemáticas y en la vida en general.	
10	Rojas Hinojosa, Katia Fabiola	Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. n ^a 676 San Martín De Porras-Amay	La presente investigación se caracteriza por desarrollar actividades lúdicas en las competencias matemáticas. El autor en sus sesiones de aprendizaje emplea diferentes tipos de actividades lúdicas y son las siguientes: Juegos sensoriales, motores, iniciación a la cantidad, iniciación a la lectura.	la investigación que emplea actividades lúdicas en los procesos didácticos del área de matemáticas ofrece una perspectiva innovadora y efectiva para mejorar el aprendizaje de las matemáticas y el desarrollo de capacidades de noción de número y nociones espaciales.
11	García Portocarrero, María Verónica	Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial Leandro Campos – Matapalo - Tumbes.		Las actividades lúdicas estructuradas dentro del programa de actividades lúdicas se enfocan en fortalecer las habilidades sociales en los niños, con el objetivo de mejorar el nivel de interacción grupal entre pares y su adecuada interacción social. Estos aspectos están estrechamente relacionados con los fines generales que persigue el Área de Personal Social, ya que contribuyen al desarrollo integral del estudiante como persona y como miembro activo de la sociedad.
12	Pardo Cordova, Lisseth Carolina	Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la	Esta presente investigación tuvo el objetivo en determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina. Los tipos de actividades lúdicas empleadas son las siguientes: Intelectuales, Sensorio	En esta investigación se consideró la aplicación de actividades lúdicas potencias habilidades motrices en el área de psicomotricidad, donde los infantes desarrollan capacidades de viso manual, motriz y facial.

		institución educativa “Rodrigo Chávez González”, Huaquillas, Ecuador, 2022.	motriz, Motora o movimiento, habilidades y destrezas, afectivas, sociales y creativas.	
13	Cruz Valladares, Katty Anacleta	Actividades lúdicas para el desarrollo de producción de textos narrativos orales en niños de 5 años de la I. E. I. N°340 “Sagrado Corazón de Jesús” Uchusquillo, C.F. Fitzcarrald, 2020	En la siguiente investigación la autora consideró los siguientes tipos de actividades lúdicas para desarrollar los textos narrativos: El ahorcado, Oraciones chifladas, mil palabras y una palabra, diálogo con mímica,	Esta presente investigación desarrolló actividades lúdicas potenciando habilidades en el área de comunicación tales como la coherencia y la cohesión.
14	Obando Diaz, Yesica Esmith	Programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI - La Esperanza 2019		En esta investigación se consideró aplicar el programa de actividades lúdicas en el área de matemática potenciando competencias de cantidad y movimiento.

15	Morales Quillama, Aurora		<p>En la siguiente investigación, la autora considera los siguientes tipos de actividades lúdicas empleadas en las sesiones de clase.</p> <p>Juegos de cooperación, Juegos de roles, Círculos de discusión, Juegos de resolución de conflictos, Actividades de reconocimiento emocional, Arte y expresión creativa.</p>	<p>Este programa de actividades lúdicas potencia principalmente el área curricular del Desarrollo Personal, Social y Emocional. Esta área curricular se centra en el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo aspectos relacionados con su bienestar emocional, habilidades sociales y desarrollo personal. Las actividades propuestas en el programa están diseñadas específicamente para promover el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años, lo que se alinea directamente con los objetivos de esta área curricular.</p>
16	Lopez Peralta, Caridad Rosario	Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 5 años de los programas no escolarizados, módulo 16 - Los Olivos, 2014	<p>En esta presentes investigación se utilizó los siguientes tipos de actividades lúdicas que son efectivas para el desarrollo de la psicomotricidad en niños: Juegos de equilibrio, Juegos de lanzamiento y recepción, circuitos motores, Actividades de manipulación, Juegos de imitación, juegos de construcción y Baile y movimiento libre.</p>	<p>En esta investigación se desarrolló las actividades lúdicas para potencias habilidades en el área de psicomotricidad, tales como: coordinación y equilibrio.</p>
17				<p>Este proyecto tiene como objetivo innovar en la enseñanza de los estándares de competencias matemáticas, especialmente en el nivel inicial, mediante la integración de actividades lógico-matemáticas con estrategias lúdicas y didácticas. Esta combinación busca facilitar la interpretación, argumentación y proposición de razonamientos cuantitativos, utilizando el juego como herramienta principal. Al integrar el aspecto lúdico con el aprendizaje matemático, se fomenta un ambiente más dinámico y</p>

				participativo que puede mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes en las matemáticas. La utilización de juegos en la enseñanza de matemáticas puede promover el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, además de hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador para los alumnos.
18	Arista Vargas, Margarita	Actividades lúdicas para fomentar la psicomotricidad en niños y niñas del nivel inicial	<p>En esta presente investigación se utilizaron los siguientes tipos de actividades lúdicas:</p> <p>Enhebrar cuentas: Proporciona cuentas grandes y cordones gruesos para que los niños puedan enhebrarlas. Esto ayuda a desarrollar la destreza manual y la coordinación mano-ojo.</p> <p>Clasificación de objetos: Proporciona una variedad de objetos pequeños y coloridos, como botones, cubos o pompones. Los niños pueden clasificar los objetos por color, forma o tamaño, lo que promueve la discriminación visual y la destreza manual.</p> <p>Pegado de papelitos: Proporciona papel y pegamento, y anima a los niños a pegar papelitos pequeños en una hoja para formar figuras o patrones. Esto ayuda a desarrollar la precisión y el control del movimiento de los dedos.</p> <p>Trabajos con plastilina: Ofrece plastilina o arcilla para que los niños puedan amasar, moldear y manipular. Esto fortalece los músculos de las manos y los dedos, así como la coordinación mano-ojo.</p>	<p>Las actividades propuestas se desarrollan principalmente en el área de Psicomotricidad. La psicomotricidad se refiere a la relación entre la actividad motora y los procesos psicológicos, incluyendo aspectos cognitivos, emocionales y sociales.</p> <p>Las actividades diseñadas para fortalecer la motricidad fina, como enhebrar cuentas, pegar papelitos, trabajar con plastilina y pintar con pincel fino, están específicamente dirigidas a desarrollar y mejorar la coordinación, precisión y destreza de los movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos, que son aspectos fundamentales de la psicomotricidad fina.</p>

			<p>Pintura con pincel fino: Proporciona pinceles finos y pinturas para que los niños puedan practicar trazos y patrones detallados en papel. Esto mejora la precisión y el control del movimiento de los dedos.</p> <p>Laberintos y puzzles: Proporciona laberintos simples y rompecabezas de piezas grandes para que los niños los resuelvan con las manos. Esto promueve la coordinación mano-ojo y la resolución de problemas.</p> <p>Actividades de recorte: Proporciona tijeras de seguridad y papel para que los niños practiquen el recorte de líneas rectas y curvas. Esto desarrolla la destreza manual y la coordinación mano-ojo.</p> <p>Juegos de ensartar: Proporciona cartulinas perforadas y cordones para que los niños puedan ensartarlas siguiendo los agujeros. Esto fortalece los músculos de los dedos y mejora la coordinación mano-ojo.</p>	
19	Ramos Cruz, Raquel Amparo	Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de educación inicial.		Las actividades lúdicas representan una poderosa herramienta para lograr este objetivo. Al incorporar juegos, manipulativos y experiencias prácticas en el aula, los niños pueden desarrollar habilidades matemáticas de manera natural y atractiva. Además, el juego proporciona un entorno seguro y motivador donde los niños pueden explorar conceptos matemáticos, experimentar con diferentes

				estrategias y construir su confianza en sus habilidades.
20	Vilela Aranda, Elsa Ruth	Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018	En la presente investigación, tuvo el objetivo de desarrollar actividades del lúdicas según el tipo que es juego libre. onde los niños tienen la libertad de explorar, crear y jugar según su propia iniciativa y creatividad. Estas actividades están diseñadas para fomentar el desarrollo integral de los niños, incluyendo habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas, mientras se divierten y disfrutan del proceso de juego. En lugar de tener reglas estrictas o metas específicas, el enfoque es permitir que los niños lideren su propia experiencia de juego y aprendizaje, lo que les brinda oportunidades para expresarse, experimentar y desarrollarse de manera holística.	El juego libre proporciona un entorno rico y dinámico para el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Les brinda la oportunidad de practicar la interacción social, resolver conflictos, desarrollar empatía y aprender a trabajar en equipo, todo mientras se divierten y disfrutan de su tiempo de juego.

Anexo 3
Matriz de Consistencia

TÍTULO		
PREGUNTA	¿Qué aportes ofrecen las investigaciones sobre las actividades lúdicas de educación inicial (2014-2023)?	EJES TEMÁTICOS
OBJETIVOS	Identificar los tipos de actividades lúdicas que ofrecen las investigaciones de educación inicial (2014-2023)	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de actividades lúdicas. • En qué áreas curriculares se utiliza las actividades lúdicas
	Identificar y describir las áreas curriculares que se utilizan en la aplicación de las actividades lúdicas de educación inicial (2014-2023)	