

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS
INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NIVEL INICIAL DEL
DISTRITO DE COMBAPATA CANCHIS CUSCO - 2022**

PRESENTADO POR:

- Br. KAREN INDIRA TOMAYCONZA CURSI
- Br. CENDY BIANNY MAMANI HUARCA

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN:
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL**

ASESOR:

Dr. MOISES RODRIGUEZ ALVAREZ

Cusco - Perú

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE COMBAPATA TANCHIS CUSCO-2022

presentado por: KAREN INDIRA TOMAYCONZA CURSI con DNI Nro.: 72887063 presentado por: CENOX BIANNY MAMANI HUARCA con DNI Nro.: 74059070 para optar el título profesional/grado académico de LICENCIADA EN EDUCACION: ESPECIALIDAD EDUCACION INICIAL.

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 6 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 20 de SEPTIEMBRE de 2024

Firma

Post firma Dr. Moisés Rodríguez Álvarez

Nro. de DNI 73983270

ORCID del Asesor 0000-0002-4826-7500

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: **oid:** 27259:379630262

NOMBRE DEL TRABAJO

DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE C

AUTOR

Karen Indira Tomayconza Cursi

RECUENTO DE PALABRAS

17756 Words

RECUENTO DE CARACTERES

97969 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

97 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

12.7MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 9, 2024 11:29 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 9, 2024 11:31 AM GMT-5**● 6% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente

DEDICATORIA

A mi amada madre Francisca, quien con sus sabias enseñanzas hizo de mí una mujer fuerte, con valores, respeto y admiración que le tengo cada día que pasa.

A mi querido padre Abel, que con su esfuerzo hizo lo necesario para que pueda alcanzar cada uno de mis objetivos.

A mis hermanos Rony Abel y Fidel Rodrigo que con su presencia fueron los pilares más importantes de mi vida.

Cendy Bianny

A Dios por ser mi guía espiritual en este largo camino y ayudarme a cumplir esta gran meta de mi vida.

A mis maravillosos padres Salomón y Guillermina, porque ellos han dado razón a mi vida, por sus consejos, su apoyo incondicional y su paciencia, todo lo que hoy soy es gracias a ellos.

A mi hermana Judith, por estar siempre para mí y sugerirme ideas

A mi hijo Gael Axel por ser mi más grande inspiración para perseguir mis objetivos.

Karen Indira

AGRADECIMIENTOS

A nuestra Tricentaria casa de estudios, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

A la Escuela Profesional de Educación Inicial filial Canas, por habernos formado como profesionales y superarnos profesionalmente, a los docentes que nos impartieron sus conocimientos y apoyo con la finalidad de salir adelante.

Agrademos de manera especial al Dr. Moises Rodriguez, por su apoyo, tiempo, dedicación e ímpetu motivarnos para la culminación de este estudio.

Agradecer a todas las personas que coadyuvaron e incentivaron nuestras ganas de salir adelante y lograr este objetivo.

Las tesisas.

ÍNDICE GENERAL

PRESENTACIÓN

ÍNDICE GENERAL

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1.- Situación Problemática.....	10
1.2.- Formulación del Problema	12
1.2.1.- Problema general.....	12
1.2.2.- Problemas específicos:	12
1.3.- Justificación de la Investigación	12
1.3.1 Conveniencia.	12
1.3.2 Relevancia social.	12
1.3.3 Implicancias prácticas.	12
1.3.4 Valor teórico.....	12
1.3.5 Utilidad metodológica	12
1.4.- Objetivos de la Investigación	13
1.4.1.- Objetivo general	13
1.4.2.- Objetivos específicos:	13

Capítulo II

Marco Teórico Conceptual

2.1.- Antecedentes de Investigación.....	15
2.1.1 Antecedente internacional	15
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	17
2.2.- Bases Teóricas.....	20
2.2.1.Actividades ludicas.....	19
2.2.2 Tipos de actividades lúdicas	21

2.2.3	Importancia de las actividades lúdicas en la educación inicial	23
2.2.4	Principios básicos en la aplicación de las actividades lúdicas educativas.....	25
2.2.5.	Actividades lúdicas y aprendizaje	27
2.2.6	La actividad lúdica como instrumento para la enseñanza-aprendizaje.....	27
2.2.7	Rol del educador respecto a las actividades lúdicas	28
2.2.8	Educación Ambiental	34
2.3.	Marco Conceptual	42

Capítulo III

Hipótesis y variables

3.1.-	Hipótesis General	34
3.2.-	Hipótesis Específicas.....	44
3.3.-	Identificación de variables	44

Capítulo IV

Metodología

4.1	Ámbito de Estudio: Localización Política y Geográfica	46
4.2	Tipo y Nivel y Diseño de Investigación	46
4.2.1	Tipo de investigación	46
4.2.2	Nivel de investigación	46
4.2.3	Diseño de investigación.....	46
4.3.-	Unidad de Análisis	47
4.4.-	Población de Estudio.....	47
4.5.-	Tamaño de Muestra.....	48
4.6.-	Técnicas de selección de muestra.....	49
4.7.-	Instrumentos de investigación.....	49
4.8.-	Técnicas de Análisis e Interpretación de la información	49
4.9	Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis.....	49

Capítulo V

Resultados

5.1	Resultados descriptivos	54
5.1.1.	Resultados para la variable Actividades lúdicas.....	54
5.1.2	Resultados para la dimensión desempeño docente.....	55
5.1.3	Resultados para la dimensión importancia de las actividades lúdicas.....	61
5.1.4	Resultados para la dimensión Actividades lúdicas empleadas en el aula.....	67

Capítulo VI

Discusión

Discusión	75
CONCLUSION.....	79
SUGERENCIAS.....	80

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Anexo 1: Matriz de Consistencia

Anexo 2: Instrumento de la investigación

Anexo 3: ficha de validación del instrumento

Anexo 3: Constancia de aplicación del instrumento

Anexo 4. Galeria fotografica.

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de Variable	46
Tabla 2	Población de estudio.....	49
Tabla 3	Muestra de estudio.	49
Tabla 5	Confiabilidad Alfa de Cronbach para la variable Actividades lúdicas	51
Tabla 6	Escala de valoración	51
Tabla 7	Resultados para la variable Actividades lúdicas	53
Tabla 8	Resultados para la dimensión Desempeño docente	54
Tabla 9	Es importante la selección del material cuando el niño va a jugar	54

Tabla 10	Los niños al realizar sus actividades lúdicas lo hacen de acuerdo a su interés..	55
Tabla 11	Motiva a sus niños a crear nuevos personajes para que el juego sea más motivador	56
Tabla 12	Crea Ud. un ambiente adecuado a la hora de realizar las actividades lúdicas	57
Tabla 13	La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planificada con anticipación.	58
Tabla 14	Cuando realiza actividad lúdica con los niños es consciente del tipo de habilidades, destrezas y conocimientos que ellos están desarrollando o adquiriendo en ese momento	60
Tabla 15	Resultados para la dimensión Importancia de las actividades lúdicas.....	60
Tabla 16	En el área de personal social, mediante los juegos los niños aprenden a relacionarse con otros, gestionar sus emociones y compartir sentimientos	61
Tabla 17	En el área de matemática, mediante los juegos los niños aprenden el conteo, reconocimiento de números y nociones de adición y sustracción.....	62
Tabla 18	En el área de comunicación, mediante los juegos los niños aprenden fluidez al describir, expresión oral clara y fluida y aumento del vocabulario.....	63
Tabla 19	En el área de Psicomotricidad, mediante los juegos los niños aprenden nociones espaciales, coordinación motriz, representación del pensamiento en movimiento, etc.....	64
Tabla 20	En el área de Ciencia y tecnología, mediante los juegos los niños aprenden a plantear hipótesis y experimentar y buscar la razón o por qué a través de la investigación, etc	65
Tabla 21	Resultados para la dimensión Actividades lúdicas empleadas en el aula.....	66
Tabla 22	Utiliza juegos de dramatización que le permitan al niño la construcción de la identidad y autoconfianza.....	67
Tabla 23	Utiliza el juego motor o motriz que le permita al niño el desarrollo de lateralidad.....	68
Tabla 24	Utiliza el juego cooperativo que le permita al niño la construcción de vínculos afectivos	69
Tabla 25	Utiliza el juego colaborativo que le permita al niño la resolución de conflictos.....	70

Tabla 26	Utiliza el juego de construcción que le permita al niño potencia su creatividad	71
Tabla 27	Utiliza el juego de roles que le permita al niño desarrollar el pensamiento simbólico	72

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	Resultados para la variable Actividades lúdicas.....	54
Figura 2.	Resultados para la dimensión Desempeño docente	55
Figura 3.	Es importante la selección del material cuando el niño va a jugar.....	56
Figura 4.	Los niños al realizar sus actividades lúdicas lo hacen de acuerdo a su interés	57
Figura 5.	Motiva a sus niños a crear nuevos personajes para que el juego sea más motivador	58
Figura 6	Resultados para la variable Actividades lúdicas	59
Figura 7.	La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planificada con anticipación	60
Figura 8.	Cuando realiza actividad lúdica con los niños es consciente del tipo de habilidades	61
Figura 9.	Resultados para la dimensión Importancia de las actividades lúdicas.....	62
Figura 10.	En el área de personal social, mediante los juegos los niños aprenden a relacionarse con otros, gestionar sus emociones y compartir sentimientos.....	63
Figura 11.	En el área de matemática, mediante los juegos los niños aprenden el conteo, reconocimiento de números y nociones de adición y sustracción	64
Figura 12.	En el área de comunicación, mediante los juegos los niños aprenden fluidez al describir, expresión oral clara y fluida y aumento del vocabulario.....	65
Figura 13.	En el área de Psicomotricidad, mediante los juegos los niños aprenden nociones espaciales, coordinación motriz, representación del pensamiento en movimiento, etc	66

Figura 14.	En el área de Ciencia y tecnología, mediante los juegos los niños aprenden a plantear hipótesis y experimentar y buscar la razón o por qué a través de la investigación, etc.....	67
Figura 15.	Resultados para la dimensión Actividades lúdicas empleadas en el aula.....	67
Figura 16	Utiliza juegos de dramatización que le permitan al niño la construcción de la identidad y autoconfianza	68
Figura 17	En el área de matemática, mediante los juegos los niños aprenden el conteo, reconocimiento de números y nociones de adición y sustracción	69
Figura 18	Utiliza el juego cooperativo que le permita al niño la construcción de vínculos afectivos	70
Figura 19	Utiliza el juego colaborativo que le permita al niño la resolución de conflictos	71
Figura 20	Utiliza el juego de construcción que le permita al niño potencia su creatividad	72
Figura 21	Utiliza el juego de roles que le permita al niño desarrollar el pensamiento simbólico	73

RESUMEN

Las actividades lúdicas constituyen uno de los aspectos fundamentales en la que los niños y niñas obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

La investigación tuvo como objetivo determinar cómo es el desarrollo de las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial en distrito de Combapata Canchis Cusco 2022; para lograr este propósito, la investigación correspondió al enfoque cuantitativo, tipo básico-sustantivo, nivel descriptivo y diseño no experimental – transeccional. La población y muestra estuvo conformada por todos los docentes de las instituciones educativas del nivel inicial en distrito de Combapata

Los resultados de la investigación, revelan que el desempeño del docente en el desarrollo de las actividades lúdicas, es inadecuado, en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco, evidenciándose que un 70% de los docentes se ubican en la categoría de inadecuado. La investigación concluye que el desempeño del docente en el desarrollo de las actividades lúdicas, es inadecuado, en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco, evidenciándose que un 70% de los docentes se ubican en la categoría de inadecuado

Palabras clave: actividades lúdicas, educación inicial

ABSTRACT

Playful activities constitute one of the fundamental aspects in which boys and girls obtain essential knowledge and skills. For this reason, play opportunities and environments that support play, exploration, and hands-on learning are the foundation of effective preschool programs.

The objective of the research was to determine how the development of recreational activities is in the initial level educational institutions in the district of Combapata Canchis Cusco 2022; To achieve this purpose, the research corresponded to the quantitative approach, basic-substantive type, descriptive level and non-experimental – transectional design. The population and sample were made up of all teachers from the initial level educational institutions in the Combapata district.

The results of the research reveal that the performance of the teacher in the development of recreational activities is inadequate in the educational institutions of the initial level of the district of Combapata Canchis Cusco, showing that 70% of the teachers are located in the category of inappropriate. The investigation concludes that the performance of the teacher in the development of recreational activities is inadequate in the educational institutions of the initial level of the district of Combapata Canchis Cusco, showing that 70% of the teachers are located in the inadequate category.

Keywords: recreational activities, initial education

INTRODUCCION

La investigación planteó determinar cómo es el desarrollo de las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial en distrito de Combapata Canchis Cusco 2022

En este contexto, el informe final de esta investigación se presenta en seis capítulos:

En el primer capítulo se desarrolla el planteamiento del problema lo que comprende la descripción y formulación de problemas, los objetivos, la justificación y la descripción de sus limitaciones

En el segundo capítulo se presentan el marco teórico considera los antecedentes de este estudio. Se presentan además las bases teóricas y el marco conceptual.

El tercer capítulo corresponde a la metodología lo que comprende el tipo, nivel y diseño de investigación, la población y la muestra. En este capítulo se describe además la técnica de recolección de datos e interpretación de la información.

En el cuarto capítulo se presentan los resultados encontrados a partir de la aplicación del instrumento de investigación. Los resultados se presentan respecto al desarrollo de actividades lúdicas en las Instituciones Educativas de nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco – 2022.

Se presenta la discusión, en donde se precisan los hallazgos más importantes en relación con los antecedentes de este estudio.

Finalmente, se presentan las conclusiones, sugerencias y anexos que comprenden la matriz de consistencia, el instrumento de investigación y evidencias.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1.- Situación Problemática

En el contexto mundial del ámbito educativo el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y la niña en el nivel de educación inicial se caracteriza por generar un ambiente de calidez, confianza, amor, cooperación y respeto. La educación escolar garantiza la formación integral de los niños y niñas, donde adquieren valores, actitudes, disciplina y permite la toma de decisiones propias. En el contexto de la educación inicial, la permanencia del estudiante debe cumplir con el proceso de transición que le brinde oportunidades para adaptarse al ambiente escolar de la escuela primaria; además, el mismo debe sentirse motivado para que con su asistencia adquiera aprendizajes significativos. (Parra, 2020).

La importancia del aprendizaje temprano forma parte integrante de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, UNESCO (2010) que tiene por objetivo asegurar que de aquí a 2030 “todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria”. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. UNICEF (2018). Actualmente la educación preescolar se considera una herramienta esencial para lograr una enseñanza primaria universal y alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Asegurar el acceso a una educación preescolar de calidad constituye una estrategia clave para mejorar el aprendizaje y los resultados escolares, así como la eficacia de los sistemas educativos. Un elemento clave que hay que considerar es el del “aprendizaje a través del juego”, o “aprendizaje lúdico”, que resulta fundamental para una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia

La educación inicial durante los primeros años de vida tiene como fin el desarrollo integral de los niños por medio del fortalecimiento de capacidades que contribuyen en su proceso de aprendizaje (Córdoba y Arrieta, 2017). Señala que las experiencias educativas tempranas fortalecen el potencial cognitivo del niño, ya que el 85% de la capacidad del cerebro se desarrolla durante los primeros años de existencia. En tal sentido, la educación temprana es un periodo educativo relevante para alcanzar el potencial humano y la formación integral de los niños, en el cual también se necesita docentes que promuevan competencias en los niños y que les permitan enfrentarse a los desafíos diarios y alcanzar aprendizajes significativos.

Desde el nacimiento el ser humano pasa por diferentes etapas de gran importancia donde existen momentos en el que se adquiere conocimientos donde se desarrollan actitudes y se forman conductas a seguir. Los niños y niñas por naturaleza son curiosos y están deseosos de aprender del entorno que les rodea. Toda su etapa recreativa en los años preescolares gira en torno a las actividades lúdicas, como una experiencia de aprendizaje, no obstante, en la mayoría de las veces los docentes no consideran esta actividad para estimularles a descubrir y explorar ese entorno que lo rodea limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para ejercitar las capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de maduración.

Las actividades lúdicas, forma parte del ser humano. Por el cual, lo preparan para asumir responsabilidades en la sociedad de la que formará parte. Esta actividad implica el compromiso y la responsabilidad a través de un proceso de aprendizaje. Es de mucha importancia social y académica que dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionarán un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar la vida.

El Ministerio de Educación MINEDU (2018) “La Educación Inicial es una etapa de gran relevancia, pues en ella se establecen las bases para el desarrollo del potencial

biológico, afectivo, cognitivo y social de niños y niñas. Está orientada al desarrollo de competencias, reconociendo en niños y niñas sus propias particularidades, ritmos de desarrollo e intereses”. El nivel Inicial enfatiza la capacidad para actuar e interactuar por propia iniciativa con su ambiente, generando las condiciones físicas y afectivas para construir una base sólida para sus vidas.

Por lo antes señalado, la investigación se propone para indagar sobre el desarrollo de las actividades lúdicas, teniendo como población de estudio a los estudiantes de la Institución antes mencionada de nivel inicial del distrito de Combapata

1.2.- Formulación del Problema

1.2.1.- Problema general

¿Cómo se desarrollan las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco 2022?

1.2.2.- Problemas específicos:

1. ¿Cómo es el desempeño del docente en el desarrollo de las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial en distrito de Combapata Canchis Cusco 2022?
2. ¿Cuál es la importancia de las actividades Lúdicas desarrolladas en las instituciones educativas del nivel inicial en distrito de Combapata Canchis Cusco 2022?
3. ¿Cómo son las actividades lúdicas desarrolladas en las aulas de las instituciones educativas del nivel inicial en distrito de Combapata Canchis Cusco 2022?

1.3.- Justificación de la Investigación

La investigación que delinea este proyecto, se justifica por las siguientes razones:

1.3.1 Implicancias prácticas.

Existiendo consenso en que el desarrollo de las actividades lúdicas desempeña un rol fundamental porque permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad, los resultados que se

encuentren posibilitarán impulsar de cómo mejorar los aprendizajes en las áreas curricular de desarrollo en inicial.

1.3.2 Valor teórico

Los resultados de la investigación posibilitarán conocer si las actividades lúdicas en niños contribuyen o no a optimizar los aprendizajes al desarrollo de competencias, reconociendo en niños y niñas sus propias particularidades, ritmos de desarrollo e intereses.

1.3.3 Utilidad metodológica.

La investigación permitirá implementar estrategias y utilizar técnicas e instrumentos que pueden servir de referencia para investigaciones posteriores que adopten temática similar.

1.4.- Objetivos de la Investigación

1.4.1.- Objetivo general

Determinar cómo es el desarrollo de las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial en distrito de Combapata Canchis Cusco 2022

1.4.2.- Objetivos específicos:

- 1) Analizar el desempeño del docente en el desarrollo de las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial en distrito de Combapata Canchis Cusco 2022
- 2) Identificar la importancia de las actividades Lúdicas desarrolladas en las instituciones educativas del nivel inicial en distrito de Combapata Canchis Cusco 2022
- 3) Conocer las actividades lúdicas empleadas en las aulas de las instituciones educativas del nivel inicial en distrito de Combapata Canchis Cusco 2022

Capítulo II

Marco Teórico Conceptual

2.1. Antecedentes de Investigación

2.1.1 Antecedente internacional

1) **González & Rodríguez. (2018)** en su trabajo de investigación denominado Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. Presentada por Trabajo de titulación a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación mención educación inicial. Universidad Estatal de Milagro Facultad Ciencias de la Educación. Ecuador. Plantearon como objetivo general. Determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el desarrollo integral de los niños y niñas de educación inicial. (González y Rodríguez, 2018)

A partir de la investigación llegaron a las conclusiones:

- Mediante esta investigación se ha pretendido elaborar un modelo didáctico aplicando estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial.
- La existencia de ambientes adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza, contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno.
- La actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes.

2) (Gómez et al., 2015) en el trabajo de investigación denominada La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga (2015) desarrollada por. Trabajo de grado presentado para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil. Universidad de Tolima. Colombia. Plantearon como objetivo principal. Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. (Gómez et al., 2015)

Los cuales llegaron a las siguientes conclusiones:

- El proyecto de investigación formativa, propició el desarrollo de procesos de formación integral y a la vez fue significativa para el aprendizaje de los niños de la institución educativa, así mismo en los docentes contribuyó hacia un cuestionar de que hacer pedagógico, con miras a la innovación, en los padres y familia se re conceptualizó el conocimiento y la ventaja de utilizar la lúdica como estrategia para ayudar en los procesos educativos de sus hijos.
- La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la

creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo.

2.1.2 Antecedentes nacionales

1) **Olortegui (2019)** en su trabajo de investigación denominada Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial (2019) para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial. Universidad Nacional de Tumbes Perú. Planteó como objetivo general. Identificar la importancia de las actividades lúdicas en los niños y niñas de educación inicial. (Olortegui, 2019)

Llegando a las siguientes conclusiones:

- Las actividades lúdicas en los niños y niñas de educación inicial es una condición o predisposición donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, donde se conjugan los tipos orientados a fortalecer las actitudes, la dramatización, los juegos pasivos, cooperativos y competitivos, con el propósito de contribuir al desarrollo físico, mejorar sus comunicaciones y controlar su energía emocional que ejerce el ambiente sobre su conducta.
- Las actividades lúdicas son una importante alternativa metodológica para ser implementada en las instituciones educativas de nivel inicial, pues permiten el desarrollo cognitivo, motriz, social y afectivo de los niños y niñas
- El rol del educador en educación inicial, respecto a las actividades lúdicas, consiste en preparar el ambiente adecuado (disponer los espacios y tiempos) para que los niños y niñas puedan contar con un espacio organizado y suficiente donde se actúe sin ninguna interferencia.

2) **La Cruz (2019)** en su trabajo de investigación denominado Estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de la Merced – Caleta de Carquin (2019). Tesis para obtener la licenciatura en

educación en la especialidad de educación inicial y arte. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huacho. Perú. Quien propuso el objetivo general. Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín. (La Cruz, 2019)

Llegó a las siguientes conclusiones:

- Primera: las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín si tienen relación, encontrándose la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.800, así mismo se evidencia muy buena asociación.
 - Segunda: Los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín, se afirma que hay una relación existente debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.848, a la vez se evidencia muy buena asociación.
 - Tercera: Los juegos de construcción o dirigidos y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín, se afirma que hay una relación existente debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.425, a la vez se evidencia una asociación moderada.
- 3) **García (2021)** en su trabajo de investigación denominada Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en educación inicial, Colegio Particular Stella Maris, Piura-Perú, (2021) Para optar el título profesional de licenciada en educación en la especialidad de educación inicial. Universidad Nacional de Piura. Perú. propuso como objetivo principal. Proponer estrategias lúdicas

adecuadas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años del Colegio Particular Stella Maris de Piura. (García, 2021)

Llegando a las siguientes conclusiones.

- De acuerdo con la planteado en el Programa curricular de educación inicial, los niños y niñas de 3 y 4 años deben estar en el nivel de “proceso” en el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad”; sin embargo, aún hay niños y niñas de ambas edades en el nivel de “inicio”.
- De acuerdo con la planteado en el Programa curricular de educación inicial, los niños y niñas de 5 años deben estar en el nivel de “esperado” en el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad”; sin embargo, menos de la mitad de los niños y niñas de 5 años del Colegio Particular Stella Maris se encuentran en este nivel.
- Las profesoras no suelen emplear estrategias lúdicas como el juego para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en los niños y niñas de educación inicial en el Colegio Particular Stella Maris.

2.2. Bases Teóricas.

2.2.1 Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas permiten la interacción del niño o niña con sus compañeros y docentes, así como las prácticas de normas y valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motor y social; es decir, su desarrollo integral. Para ello se debe establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y los niños en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones como: conocimiento por parte del docente de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña, puesta en práctica las

actividades que motiven y capten la atención del niño, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo.

Por lo anterior, se puede inferir que el empleo de actividades lúdicas con niños o niñas en edad preescolar, puede de forma efectiva estimular su desarrollo integral, entendiendo este último como el proceso a través del cual el infante supera dificultades, experimenta cambios, adopta posturas, adquiere habilidades y destrezas que van madurándose a través del tiempo por el paso a las subsiguientes etapas de la vida e involucran la interacción de varios aspectos como lo físico, cognoscitivo, social y lo relacionado a la personalidad.

El juego es la actividad infantil principal y debe ser promovida, cuando les prohibimos hacerlo, promovemos interrupción en su crecimiento, sin embargo reducen su posibilidad de cumplir con etapas importantes del desarrollo evolutivo que terminará afectando su pensamiento creativo, porque a través de esta actividad no solo se divierten, sino que aprenden a cómo socializar con otros, a respetar reglas de conducta, a comunicarse, a desarrollar su imaginación y, por lo tanto, su potencialidad creativa. Muchas veces vemos a las niñas y los niños jugar y no nos damos cuenta de la importancia de ello y el rol que cumple en la mente. (MINEDU, 2015)

UNICEF. (2018). plantea que el juego contribuye a la formación de tienen los niños y niñas a través de la revisión de investigaciones que dan cuenta de teorías en las que enfoque del juego es fundamental. el juego es usado como una herramienta para el aprendizaje de nuevas habilidades e importante en el desarrollo de la educación preescolar para mejorar su calidad, a su vez es capaz de demostrar la importancia del juego en el ambiente escolar al evidenciar lo mucho que aporta al desarrollo cognitivo y académico.

Asimismo, el juego es una actividad que nos ayuda a entender el mundo que nos rodea, sus reglas y normas, formas de relacionarnos y convivir en la sociedad o desarrollar

facultades físicas y mentales. (Ruiz, 2017) Todo ello nos indica que es un medio de aprendizaje esencial, sin necesidad de que siempre deba ser programado por el profesor, ya que el juego, se desarrolla en un determinado contexto donde el niño interactúa y libera sus 10 tensiones, conociendo en todo momento cuáles son sus posibilidades de acción o capacidades para conseguir el resultado deseado

El juego se diferencia de las actividades lúdicas, porque estas últimas nos pueden servir para enseñar y también ayudar a que las y los estudiantes se distraigan y continúen con su proceso de rehabilitación emocional. Es necesario recordar que nuestras primeras experiencias infantiles marcan cómo viviremos el futuro, por ello como docentes es valioso conocer el desarrollo evolutivo. Este se da de manera transversal e integral incluyendo lo afectivo, cognitivo, social, físico y ambiental; sin embargo, cada niña y niño tiene un desarrollo particular, es decir, unos se demoran más que otros en alcanzar capacidades específicas acordes a su edad, entre tanto se mantenga dentro del rango esperado no hay que alarmarse, ni tampoco forzar a que el estudiante acelere su aprendizaje. Siempre se le debe apoyar con empatía (MINEDU, 2015)

El juego, además de favorecer el desarrollo de capacidades, permite fortalecer los vínculos de confianza entre los cuidadores primarios y los niños y niñas. Es un instrumento de socialización y les brinda la oportunidad de “ensayar” el comportamiento que se requiere o requerirá en las situaciones previas o futuras de su entorno cotidiano (Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables MIMP, 2016)

2.2.2. Tipos de actividades lúdicas

Según De Peña (2017), existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran:

- **los juegos de actitudes:** que son todas aquellas actividades que realiza el niño a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego característico durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y

espontáneos; los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos.

Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

- **Los juegos de dramatización:** caracterizado por representar a las personas en la vida real, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos.

Este tipo de juegos puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar.

Sin embargo, existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él.

También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

- **Los juegos pasivos:** se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observar a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.

2.2.3 Importancia de las actividades lúdicas en la educación inicial

La educación inicial como sabemos está dirigida a la población entre 0 a 6 años. En tal sentido, concibe a la niña y al niño, como individuo de derecho, desde una perspectiva de género, seres sociales, integrantes de una familia y de una comunidad, que poseen características personales, sociales, culturales y lingüísticas particulares y que aprenden en un proceso constructivo y relacional con su ambiente.

“La atención integral del niño y niña en ese nivel educativo, se refiere al cuidado, educación, protección de sus derechos, higiene, recreación, alimentación y salud infantil; bajo la corresponsabilidad de la familia, el Estado y la sociedad”.

(Mieles et al., 2020). El aporte de la psicología también ha sido determinante para comprender la función educativa del juego. Así lo muestran los planteamientos de autores como Vigotsky, Piaget, y Bruner, entre otros. Desde su teoría histórico cultural, Vigotsky

(1988) ubica el juego como el escenario donde los niños reproducen y recrean los conocimientos y los esquemas de acción sobre el mundo, reconociendo que, en general, los niños progresan esencialmente a través de la actividad lúdica. Lo concibe como una actividad que crea una zona de desarrollo próximo, en la que el niño puede, con la ayuda de otros, alcanzar un nivel de desarrollo por encima de su edad cronológica. En este sentido, el juego es para este autor, en lo fundamental, una actividad social que prepara al niño para la participación cooperativa y productiva en la vida en sociedad. Piaget (1961) destaca la importancia del juego al relacionar el desarrollo de los estadios cognitivos con la actividad lúdica: las distintas formas de juego que surgen a través del desarrollo infantil son consecuencia de las transformaciones paralelas que ocurren en las estructuras cognitivas del niño.

A través del juego, el niño aprende o, si se quiere, asimila características de la realidad, ejerciendo un cierto control sobre ellas. En otras palabras, en el juego se ejercen de modo distinto los procesos de asimilación y acomodación que soportan la adaptación inteligente a la realidad. Para Piaget (1961), en el juego hay un predominio de la asimilación con una acomodación parcial, en el sentido en que el niño incorpora la realidad a sus esquemas sin acomodarse a esa realidad, sino modificándola de acuerdo con sus deseos. El juego simbólico hace posible casi todo, permitiendo adaptar la realidad a lo que el niño desea. De esta manera, una cacerola/olla se convierte en un casco, un palo en un caballo y un zapato en un teléfono, sin que este pierda de vista en ningún momento que se trata de un juego.

“A través del juego, los niños aprenden valores, normas, roles, conductas, actitudes, interiorizan conceptos y desarrollan capacidades, exploran el mundo que les rodea, lo comprenden y se relacionan con él, se relacionan socialmente, conocen rasgos de su cultura, desarrollan su pensamiento e inteligencia, se integran en el mundo adulto y se

divierten. Por tanto, podemos decir que el juego, contribuye positiva y significativamente al desarrollo integral en la etapa infantil”. (Gallardo, J. y Gallardo, P. 2018).

La mayoría de autores concuerdan que las actividades lúdicas en la educación inicial son importantes para el desarrollo psicológico, físico y mental. Igualmente, las actividades lúdicas son importantes para la formación del carácter, así como para la formación del desarrollo social, cognitivo y motriz.

Según Soldevilla (2015, p.49), la actividad lúdica en los niños y niñas es muy importante porque desarrolla los siguientes aspectos:

- 1°. Desarrollo cognitivo: En el niño (a) desarrolla la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación y otras habilidades.
- 2°. Desarrollo motriz: Con el juego se pone en movimiento todo tipo de habilidades y destrezas.
- 3°. Desarrollo social: Esto se logra mediante los juegos colectivos y dinámicas grupales que desarrollan la cooperación. Vale decir, propicia la sociabilidad, trabajar en grupo, proporcionar ayuda, ser solidario y altruista.
- 4°. Desarrollo afectivo: Se desarrollan vínculos afectivos y personales con los participantes.

Por lo expresado, la actividad lúdica provoca placer, implica actividad, permite aumentar el conocimiento de una realidad, favorece el proceso de socialización, y, sobre todo, impulsa en los niños y niñas el desarrollo de su personalidad y fundamentalmente, propicia un medio socio cultural para el desarrollo mental del niño, así como crea valores como la disciplina.

2.2.4 Principios básicos en la aplicación de las actividades lúdicas educativas:

Velandia, (2012), manifiesta que las actividades lúdicas, se rigen por los principios básicos como:

La participación: Los principios de la actividad lúdica están manifestados por la fuerza física e intelectual del participante, en este caso el niño. La participación es una necesidad característica de toda persona y en este caso constituye el contexto especial específico incrustado en la aplicación del juego.

El dinamismo: Cada juego tiene un inicio y un final, siendo un factor muy importante el tiempo que destinan el niño en los juegos. Además, el juego es un proceso de enseñanza dinámico de movimiento, desarrollo e interacción activa.

El entretenimiento: Refleja el desempeño agradable que presentan las actividades lúdicas, causa un fuerte impacto emocional en los niños y puede ser una de las razones para fomentar su participación activa en los juegos. La recreación permite al niño expresar diversas emociones que lo ayudan a participar más activamente.

El desempeño de roles: Se basa en el modelado lúdico de la actividad de los niños, reflejando el fenómeno de la imitación y la improvisación.

La competencia: Se basa en el hecho de que las actividades divertidas reportan resultados concretos y expresan los tipos básicos de motivación para participar activamente en el juego. El valor pedagógico de este principio manifiesta: no hay juego sin competencia, ya que fomenta la actividad independiente y dinámica e involucra a los niños en todo su potencial físico e intelectual.

Las actividades lúdicas deben ser vistas como competencias para que sean dinámicas, independientes y de esta manera motivar a los estudiantes a participar y

desempeñar roles apropiados sin importar la improvisación como entidad generativa en el aula

2.2.5 Actividades lúdicas y aprendizaje

Machaca (2018) afirma que “el aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación”

Castellar et al., (2015) señalan que “las actividades lúdicas permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes, así como el lanzamiento de normas y valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral”. En tal razón, para el autor, las actividades lúdicas en la educación inicial bien orientadas surgen gran efecto, pues el niño explora el mundo que lo rodea; algo más, el “procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más interesa”.

De otra parte, Nunes (2016) refieren que, con las actividades lúdicas y recreativas, niños y niñas refuerzan formas de aprendizaje, para el efecto este autor manifiesta que el docente debe proponer actividades que potencien el desarrollo de los procesos cognitivos orientados a mejorar la atención, imaginación, memoria, pensamiento y percepción, por eso recomienda motivar desde muy temprano habilidades como el pensamiento crítico. Esto sugiere que la institución educativa de nivel inicial es una de las primeras experiencias de aprendizaje a los que acceden los niños y niñas, pues todo lo que ocurre en estos espacios va a incidir en el futuro de su proceso educativo.

2.2.6 La actividad lúdica como instrumento para la enseñanza-aprendizaje

De acuerdo con Zúñiga (2015), “la lúdica es parte fundamental en el proceso de enseñanza, en la que se fomenta la participación, la colectividad y otros principios fundamentales del niño y niña”. los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar

que “Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experimental potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. En el caso de la niñez se expone que los juegos desarrollan habilidades y competencias, la comunicación, el sentimiento, la expresión y producción de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, entre otras. Asimismo, la lúdica para el autor fomenta el desarrollo psico-social del niño (a), la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento”.

Por otro lado, Zúñiga (2015) reconoce que la actividad lúdica es útil en el currículo preescolar porque pueden presentar y lograr el objetivo docente. Sobre el particular, en el caso de nuestro país,

Gallardo (2018) afirma que

“Hasta ahora generalmente se subvalora la enseñanza a través del juego, se considera una actividad o técnica poco acabada para transmitir conocimientos, pero no es una forma especial de comunicación y enseñanza sino un instrumento de exploración que debe ser cultivado”. (Fírvida, s.f., párr. 1)

De otra parte, Zúñiga (2015) señala que

“La lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollará su aspecto motriz, sino que además incrementará su capacidad intelectual social moral y creativa. En tal propósito, el autor sugiere que el docente que utilice la lúdica como herramienta en la enseñanza obtendrá una mejor respuesta que mejorará la percepción y comprensión del niño y niña”. (Echeverri & Gómez, 2009, p. 6)

Finalmente, es importante resaltar que “la lúdica es tomada como una propuesta pedagógica que proporciona herramientas innovadoras al docente” (Echeverri & Gómez, 2009)

2.2.7 Rol del educador respecto a las actividades lúdicas

Posada (2014), resume el rol del educador respecto a las actividades lúdicas en las siguientes funciones: “preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador” (Castellar, González, & Santana, 2015, p. 19). “Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta”

“Por otra parte, el educador tiene que seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario”. (Blanco, 2010)

“En este sentido, se ha de enriquecer los juegos de los niños o niñas, si el educador puede permanecer junto a ellos mientras juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo, introduciendo nuevos personajes, o situaciones que hagan el juego más rico, más interesante para los infantes. No se debe olvidar, que gran parte de los juegos de los infantes están relacionados con sus experiencias. En la medida en que el educador enriquece sus experiencias favorece el enriquecimiento del juego. Por ejemplo: después de

ir en autobús a un parque o a un zoológico, se puede relacionar los juegos con las actividades realizadas, para que así permanezcan nuevos personajes que han conocido en su excursión e incluso nuevas formas de expresión que han escuchado y nuevas acciones sobre objetos o animales que antes no conocían”. (Blanco, 2010)

El docente, además de conocer las características debe estar consciente de cuáles son las necesidades e intereses de los niños, de manera que al inducir las actividades lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo escolar con el real y claro objetivo de estimular su desarrollo integral.

Para lograrlo se hace necesario que el docente conozca qué tipo de actividades lúdicas puede desarrollar, al tiempo de también conocer cuáles son aquellas que el educando practica en su cotidianidad y cuales son propias del contexto donde se encuentra inmersa la escuela, para lo cual debe activarse el óptimo funcionamiento de la triada escuela-familia-comunidad, con la finalidad de establecer un trabajo mancomunado que permita la puesta en práctica de un modelo educativo, verdaderamente contextualizado, atractivo, integrador, centrado en el niño, además de asegurar la participación de todos los factores relacionados con su formación para la vida y por ende para su desarrollo integral.

De igual manera, respetar las preferencias de cada uno. A través del juego, cada niño o niña va a tener oportunidad de expresar sus intereses, sus necesidades y preferencias. El papel del educador será proporcionar a las mismas nuevas oportunidades y nuevos materiales que enriquezcan sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades del niño, de forma que nunca se forzará a un infante a realizar un juego determinado o a participar en un juego colectivo (Blanco, 2010) Por ello necesita observar el juego de los niños o niñas, para poder seguir la evolución de los mismos, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento.

Las actividades lúdicas del educador son resumidas por muchos autores y entre ellos (Posada, 2014), en las siguientes funciones:

- "Preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta". (Blanco, s.f., párr. 46)
- "Dar salida a la necesidad de juegos expansivos y de movimiento de los niños y niñas, sin que ello signifique molestar o interrumpir a los otros. Lo mejor es disponer de espacio organizado y suficiente para permitir las diferentes formas de juego sin necesidad de que ellos se interfieran". (Blanco, s.f., párr. 47)
- "Seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros". (Blanco, s.f. párr. 48)
- "Enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales, puede ser función tanto de la familia como del centro de preescolar. Con los más pequeños, inicialmente es el educador el que inicia el juego, mientras el niño o niña participa de una forma más o menos activa. Paulatinamente y con la repetición de los juegos, será el infante el que solicite el juego al educador y el que vaya tomando una postura cada vez más activa en el juego. Igualmente, el docente enseñará las canciones que acompañan los distintos juegos tradicionales, entre otros, como el gato y el ratón, la señorita, la gallina ciega". (Blanco, s.f., párr. 49)

- “Permitir que los niños o niñas repitan sus juegos todas las veces que lo deseen, porque ellos disfrutan repitiendo los juegos que conocen bien, les da seguridad sentirse cada vez con más destreza, saber cómo tienen que responder o lo que esperan del otro.
- Por ello, el educador no impedirá la repetición del juego. Incluso muchas veces, antes de incorporar uno nuevo, deben repetirse los ya conocidos con el fin de que él se sienta seguro y animado en el nuevo aprendizaje”. (Blanco, s.f. párr. 50)
- “Enriquecer los juegos de los niños o niñas, si bien el educador puede permanecer junto a ellos mientras juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo, introduciendo nuevos personajes, o situaciones que hagan el juego más rico, más interesante para los infantes. No se debe olvidar, que gran parte de los juegos de los infantes están relacionados con sus experiencias. En la medida en que el educador enriquece sus experiencias favorece el enriquecimiento del juego. Por ejemplo: después de ir en autobús a un parque o a un zoológico, se puede relacionar los juegos con las actividades realizadas, para que así permanezcan nuevos personajes que han conocido en su excursión e incluso nuevas formas de expresión que han escuchado y nuevas acciones sobre objetos o animales que antes no conocían”. (Blanco, s.f., párr. 51).
- “Reconocer y valorar los juegos que realizan los niños o niñas, o sea, el educador estará atento a los juegos espontáneos de los escolares, apoyándoles, interesándose por ellos, animándolos en su esfuerzo y reconociendo las producciones a que pueden dar lugar. Por otro lado, evitar la competencia, el educador evitará siempre y por todos los medios, la competencia. Para que ellos salten o corran no es necesario estimularlos con frases como "a ver quién llega primero". Ellos se alientan en la carrera o en la actividad en la medida en que ésta corresponde a sus intereses. De igual forma, en los

juegos no habrá nunca perdedores ni ganadores, siendo éste el principio de los juegos no competitivos”. (Blanco, s.f., párr. 52).

- “Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante él. Es frecuente que durante los momentos de juego surjan entre los niños pequeños conflictos, normalmente porque desean jugar con el mismo material. Cuando hay escasez de materiales los conflictos son mucho más frecuentes; por ello, el docente debe procurar resolverlos enseñando a los niños o niñas a llegar a acuerdos, a negociar y a compartir”. (Blanco, s.f., párr. 53)
- “Respetar las preferencias de cada uno. A través del juego, cada niño o niña va a tener oportunidad de expresar sus intereses, sus necesidades y preferencias. El papel del educador será proporcionar a las mismas nuevas oportunidades y nuevos materiales que enriquezcan sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades del niño, de forma que nunca se forzará a un infante a realizar un juego determinado o a participar en un juego colectivo”. (Blanco, s.f. párr. 54).
- “No reproducir los papeles sexistas. Los niños y niñas expresan a través de sus juegos gran parte de los usos sociales que han tenido oportunidad de conocer. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad y diferenciación personal; sin embargo, el docente debe ser extremadamente sensible y cuidadoso para no reproducir a través de sus valoraciones, los papeles sexistas tradicionales. En este sentido, fomentará la posibilidad de que ellos jueguen juntos, de que elijan libremente sus juegos, y evitará expresiones como ‘los varones no juegan a...’ o ‘eso no es propio de una niña’, estimulando y favoreciendo el crecimiento y la identidad tanto de los niños como de las niñas”. (Blanco, 2010)
- “Observar el juego de los niños o niñas, para poder seguir la evolución de los mismos, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su

comportamiento. Para esto, lo mejor será que elabore una guía de observación que le facilite esta labor”. (Blanco, 2010)

- “Fomentar en las familias de los mismos el interés por el juego, interesarse por los juegos que realicen en casa. El docente conocedor de la situación de la familia actual y de la necesidad de juego de los infantes, deberá sensibilizar a los padres sobre la importancia que este elemento tiene en el marco familiar. Jugar con sus hijos e hijas permite a las familias establecer un medio de comunicación privilegiado. Por ello, se deben establecer los medios oportunos para esta actividad. Igualmente, podrá orientarlos sobre la adquisición de juguetes para los pequeños, a fin de que eviten caer en los usos consumistas frecuentemente opuestos a los intereses de los infantes”. (Blanco, 2010)

Igualmente, los juegos cooperativos promueven el desarrollo prosocial de los niños, en tanto les ofrecen la oportunidad para dejar a un lado conductas competitivas, agresivas y antisociales, al tiempo que se potencia la toma de perspectiva y se construye un conocimiento de sí mismo y de los demás (Cerchiaro et al., 2019)

2.2.8 Educación Ambiental

Para (Bedoya Velázquez, 1997) la educación ambiental, es el proceso que consiste en reconocer valores y aclarar conceptos con objeto de fomentar las aptitudes y actitudes necesarias para comprender y apreciar las interrelaciones entre el hombre, su cultura y su medio biofísico. Entraña también la práctica en la toma de decisiones y en la propia elaboración de un código de comportamiento con respecto a las cuestiones relacionadas con la calidad del medio ambiente.

Para Del Campo, 2021) la educación ambiental, es un proceso dinámico y participativo, que busca despertar en la población una conciencia que le permita identificarse con la

problemática ambiental tanto a nivel general como a nivel específico; busca identificar las relaciones de interacción e independencia que se dan entre el entorno y el hombre.

La Educación Ambiental desde un punto de vista biológico o naturalista, se encuentra fundamentada en la visión simplista del ambiente; el ambiente es caracterizado por ser un conjunto de recursos físicos, químicos y biológicos, en otras palabras, el ambiente es lo natural y entonces la Educación Ambiental velara por el cuidado de la naturaleza y lo natural. Los trabajos o la investigación que se lleva a cabo bajo este enfoque, conllevan a la protección de los recursos naturales, al buen uso de ellos y la protección del ambiente a las generaciones futuras. (Camacho & Marín, 2011)

Dentro de un enfoque sistémico de la Educación Ambiental, se observa el estudio del ambiente como un sistema, en este enfoque se estudia el ambiente desde la complejidad y se tiene en cuenta en él no solo características biológicas y sociales, sino además características políticas y económicas, mostrando el funcionamiento del ambiente como un engranaje.

Desde este punto, la Educación Ambiental se plantea como eje integrador del conocimiento, es necesario poner a trabajar las diferentes ciencias en torno a la solución de problemas ambientales; además, es fundamento de la Educación Ambiental la relación entre hombre-sociedad-ambiente, es un error tratar por separados estos ítems como si entre ellos no existiese relación alguna, debe entenderse la relación de la sociedad globalizada y todos sus problemas con el ambiente; debido a que, el ambiente es quien permite la evolución de las comunidades y el hombre a la vez modifica a su disposición parte de su hábitat. (Vitale, 1983)

Se debe considerar al concepto de Educación Ambiental tomando en cuenta como fundamento no solo el factor biológico, sino además el social, político y económico; dándole un enfoque más complejo y lo anterior se refleja en la definición planteada por el Sistema Nacional Ambiental cuando dice:

“La educación ambiental debe ser considerada como el proceso que le permite al individuo comprender las relaciones de interdependencia con su entorno, con base en el conocimiento reflexivo y crítico de su realidad biofísica, social, política,

económica y cultural, para que, a partir de la apropiación de la realidad concreta, se puedan generar en él y en su comunidad actitudes de valoración y respeto por el ambiente” (SINIA, 2002).

2.2.8.1 Referentes internacionales para la educación ambiental

Noguera (2013) menciona que, dentro de los principales referentes de la educación ambiental, a la luz de las consideraciones hechas en diferentes foros mundiales, conviene señalar los siguientes:

a) La Declaración de Estocolmo (Suecia, 1972)

Establece en el Principio 19: “es indispensable una educación en labores ambientales, dirigida tanto a las generaciones jóvenes como a los adultos, y que preste la debida atención al sector de la población menos privilegiada, para ensanchar las bases de una opinión pública bien informada y de una conducta de los individuos, de las empresas y de las colectividades, inspirada en el sentido de su responsabilidad en cuanto a la protección y mejoramiento del medio en toda su dimensión humana. Es también esencial que los medios de comunicación eviten contribuir al deterioro del medio humano y difundan información de tipo educativo sobre la necesidad de protegerlo y mejorarlo, a fin de que el hombre pueda desarrollarse en todos los aspectos.”

b) Carta de Belgrado (Yugoslavia, 1975)

En este evento, se recomienda la enseñanza de nuevos conocimientos teóricos y prácticos, valores y actitudes que constituirán la clave para conseguir el mejoramiento ambiental. También se definen las metas, objetivos y principios de la educación ambiental: La Carta de Belgrado señala tanto la necesidad de replantear el concepto de desarrollo, como reconsiderar la noción de lo que significa estar e interactuar con la realidad. En este sentido, se concibe a la educación ambiental como herramienta que contribuya a la formación de una nueva ética universal que reconozca las relaciones del hombre con el hombre y con la naturaleza. Propende, además, por una repartición

equitativa de las reservas mundiales y la satisfacción de las necesidades de todos los países.

c) Conferencia de Tbilisi (Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas. URSS, 1977)

Se acuerda la incorporación de la educación ambiental a los sistemas de educación.

Dentro de las conclusiones se menciona la necesidad de sensibilizar y modificar actitudes, proporcionar nuevos conocimientos y promover la participación directa junto con la práctica comunitaria en la solución de los problemas ambientales. En resumen, se plantea una educación ambiental diferente a la educación tradicional, basada en una pedagogía de la acción y para la acción, donde los principios rectores son la comprensión de las articulaciones económicas, políticas y ecológicas de la sociedad y la necesidad de considerar al medio ambiente en su totalidad.

d) Congreso sobre Educación y Formación Ambiental. Moscú (URSS, 1987)

Aquí surge la propuesta de una estrategia Internacional para la acción en el campo de la educación y la formación ambiental para los años 1990 - 1999. En dicho foro, se mencionan como las principales causas de la problemática ambiental la pobreza y el aumento de la población, menospreciando el papel que juega el complejo sistema de distribución desigual de los recursos generados por los estilos de desarrollo acoplados a un orden internacional desigual, por lo que se observa, según el documento final, una carencia total de visión crítica hacia los problemas ambientales. “La Educación Ambiental se concibe como un proceso permanente en el que los individuos y la colectividad cobran conciencia de su medio y adquieren los conocimientos, los valores, las competencias, la experiencia y la voluntad capaces de hacerlos actuar individual y colectivamente para resolver los problemas actuales y futuros del medio ambiente” (II, 12).

e) Cumbre de la Tierra (Río de Janeiro, 1992)

En este evento se emitieron varios documentos, entre los cuales es importante destacar la Agenda 21, que contiene una serie de tareas a realizar hasta el siglo XXI. El capítulo 36 de dicha Agenda está dedicado al fomento de la educación, capacitación, y la toma de conciencia. Para ello, establece tres áreas prioritarias: la reorientación de la educación hacia el desarrollo sostenible, el aumento de la conciencia del público, y el fomento a la capacitación.

f) Congreso Iberoamericano de Educación Ambiental (Guadalajara, 1992)

Establece que la educación ambiental es eminentemente política y un instrumento esencial para alcanzar una sociedad sustentable. No sólo se refiere a la cuestión ecológica, sino que tiene que incorporar las múltiples dimensiones de la realidad. Por tanto, contribuye a la resignificación de conceptos básicos. Se consideró entre los aspectos de la educación ambiental, el fomento a la participación social y la organización comunitaria tendientes a las transformaciones globales que garanticen una óptima calidad de vida.

g) Protocolo de Kyoto (Kyoto, 1998)

Este Protocolo hizo un llamado a la elaboración y ejecución de programas de educación y capacitación que fomenten la creación de capacidad nacional, en particular capacidad humana e institucional, y el intercambio o la asignación de personal encargado de formar especialistas en esta esfera, en particular para los países en desarrollo.

En este resumen el concepto de educación ambiental ha sufrido importantes cambios en su breve historia. Ha pasado de ser considerada sólo en términos de conservación y biologismos a tener en muchos casos una visión integral de interrelación sociedad-naturaleza. Así mismo, de una posición refuncionalizadora de los sistemas económicos vigentes, se dio un gran paso hacia un fuerte cuestionamiento a los estilos de desarrollo

implementados en el mundo, señalando a éstos como los principales responsables de la problemática ambiental.

Como todo cuerpo de conocimiento en fase de construcción, la Educación Ambiental ha venido conformándose en función de la evolución de los conceptos que a ella están vinculados. Cuando la percepción del medio ambiente se reducía básicamente a sus aspectos biológicos y físicos, la educación ambiental se presentaba claramente de manera reduccionista y fragmentaria, sin tener en cuenta las interdependencias entre las condiciones naturales y las socio-culturales y económicas.

2.2.8.2 Objetivos de la Educación Ambiental

Los objetivos que deben cumplirse en el proceso de la Educación Ambiental son:

A. Motivar la conciencia y la responsabilidad

Ayudar a los individuos a apreciar y sentirse totalmente involucrados con el medio ambiente y sus problemas; a tomar conciencia de que vivimos en un ambiente en el que todos los componentes dependen entre si asumir responsabilidad de que nuestros actos pueden desequilibrar esta delicada dependencia desencadenando fenómenos que a fin de cuentas, van en contra de nosotros mismos.

B. Dar conocimiento

Ayudar a los individuos a conocer y entender los componentes relaciones y problemas del Medio Ambiente y nuestro rol en él. Este conocimiento se logrará a mejorar a través de la experimentación por los sentidos.

C. Desarrollar actitudes

Ayudar a los individuos a adquirir valores sociales y sentimientos fuertes de interés por el Medio Ambiente y de acción decidida por su conservación y mejoramiento. Esto se mejorará a través del ejemplo.

D. Desarrollar habilidades

Ayudar a los individuos a través del entrenamiento a desarrollar habilidades para buscar y plantear soluciones a los problemas ambientales actuales así para prevenir nuevos problemas.

E. Brindar posibilidades de acción

Ayudar a los individuos a participar en forma individual y colectiva en acciones concretas para solucionar problemas actuales y para prevenir futuros. (Hunaco Soto & Florez Haqqehua, 2014)

2.2.8.3 Principios de la Educación Ambiental

Según la UNESCO-PNUMA. Programa Internacional de Educación Ambiental. (1989) la Educación ambiental debería:

- 1) Considerar el ambiente en su totalidad natural y construido, tecnológico y social (económico, político, moral, cultural e histórico estéticos).
- 2) Ser un proceso continuo de toda la vida: empezar a nivel pre escolar y continuar a lo largo de las etapas formales y no formales.
- 3) Ser interdisciplinaria en su enfoque, inspirada en el contenido específico de cada disciplina para hacer posible una perspectiva holística y equilibrada.
- 4) Entregar la participación activa para prevenir problemas ambientales y trabajar hacia la solución.
- 5) Examinar hechos ambientales mayores desde el punto de vistas locales, nacionales, regionales e internacionales para que así los aprendices se formen una idea de las condiciones ambientales en otras áreas geográficas y de la interrelación de todos los asuntos.
- 6) Enfocarse hacia las situaciones actuales y potenciales.
- 7) Enfatizar la complejidad de los problemas ambientales y necesidad de desarrollar un pensamiento crítico y habilidades de resolver problemas.

- 8) Utilizar diversos ambientes de aprendizaje con intensidad en las actividades prácticas y experiencias directas.
- 9) Enfocarse en la comunidad del aprendizaje y tópicos de decisión relacionados con los hechos y perspectivas estables, regionales, nacionales e internacionales.
- 10) Relacionar sensibilidad ambiental conocimiento y solución de problemas y clasificación de valores en cada nivel de enseñanza, pero con especial énfasis en la sensibilidad ambiental hacia la comunidad de aprendizaje durante los primeros años.
 - Por medio de una adecuada estrategia la educación ambiental debe abarcarse en:
 - Sensibilidad por el Medio Ambiente a través de los sentidos.
 - Información sobre la totalidad y los problemas del Medio Ambiente.
 - Fomento a la participación en las soluciones.

2.2.8.4 Importancia de la Educación Ambiental

La importancia de la educación ambiental está basada en el aporte de conocimientos e información que faciliten al hombre interpretar los fenómenos naturales, así como los procesos dinámicos de cambio que ocurren dentro de ellos, ósea que con los conocimientos suministrados por la educación ambiental se pueden explicar fenómenos climáticos (climatología, lluvias, cambios en la temperatura, estaciones), los ciclos bioquímicos (ciclo del agua, ciclo del carbono), entre otros. (Maldonado, 2011)

Este proceso pedagógico ha dado grandes resultados a solución de problemas ambientales, lo cual también ha contribuido al proceso de desarrollo social, ha permitido así mismo alternativas para resolver los problemas de desequilibrio Ambiental, causado por el hombre a los ecosistemas naturales. En la vida diaria, esta permite que el hombre conviva mejor consigo mismo, con sus semejantes y con el medio que lo rodea, aumentando la sensibilidad al igual que su capacidad para hacer mejor uso de los recursos naturales, teniendo una actitud favorable en cuanto al mantenimiento del equilibrio

ambiental y la conservación de la diversidad biológica, con lo que se puede garantizar una mejor calidad de vida para las generaciones actuales y futuras.

Se acepta el hecho de la escasa conciencia social que existe entre la actividad humana y el Medio Ambiente. Gran parte del problema radica en la escasez de la información, por lo que se hace necesario formar e informar para la sensibilización al público sobre los problemas del Medio Ambiente y el desarrollo sostenible.

Se reitera la necesidad de la adquisición de conocimientos al respecto y a la participación en actividades relativas al medio ambiente y el desarrollo para lograr una mayor conciencia de los asuntos relativos a estos.

Es por ello que la Educación Ambiental adquiere importancia determinante como instrumento determinante como instrumento esencial para promover la participación del ciudadano en el desarrollo sostenible.

2.3. Marco conceptual.

- **Actividad lúdica.** Es aquello que se puede realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones, salir de la rutina diaria y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento y aprendizaje.
- **Juego cooperativo.** Cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego
- **Juego dramático.** Donde se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real.
- **Juego de roles.** Es una técnica de grupo ampliamente utilizada en formación que se dirige, fundamentalmente, al entrenamiento en habilidades sociales y de comunicación en los niños.

- **Juego tradicional.** Son juegos populares, representa un espacio de esparcimiento para los niños contribuyen a su desarrollo psicomotriz y socio-afectivo
- **Juego de construcción.** Aquellos que poseen un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes (bloques, legos o piezas de ajuste) cuyo objetivo es que los pequeños puedan realizar diferentes combinaciones pudiendo crear diferentes estructuras.
- **Juego motor o motriz.** Medio de aprendizaje pedagógico y como estímulo en el desarrollo motor.

Capítulo III

Hipótesis y variables

3.1.- Hipótesis General

El desarrollo de las actividades lúdicas es inadecuado en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco 2022

3.2.- Hipótesis Específicas

- 1) Es inadecuado el desempeño del docente en el desarrollo de las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco 2022
- 2) No son importantes las actividades lúdicas desarrolladas en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco 2022
- 3) Son inadecuadas las actividades lúdicas empleadas en las aulas de las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco 2022

3.3.- Identificación de variables

Variable independiente

Actividades lúdicas

Tabla 1*Operacionalización de Variable*

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores
Actividades lúdicas	Actividad que permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes, así como el lanzamiento de normas, valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo integral (cognoscitivo, motriz y social). (Castellar et al., 2015)	Desempeño del docente	<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente adecuado • Selección de materiales • Enseñanza de juego • Enriquecer los juegos • Respetar las diferencias de los niños
		Importancia de las actividades Lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Área de comunicación • Área de psicomotriz • Área de personal social • Área de descubrimiento del mundo • Área de ciencia y ambiente • Área de matemática
		Actividades lúdicas empleadas en el aula	<ul style="list-style-type: none"> • Juego colaborativo • Juego cooperativo • Juego dramático • Juego de roles • Juego tradicional • Juego de construcción • Juego motor o motriz

Capítulo IV

Metodología

4.1 Ámbito de Estudio: Localización Política y Geográfica

Políticamente, la provincia de Combapata es uno de los ocho distritos de la provincia de Canchis, está en la jurisdicción del departamento del Cusco, bajo la administración el gobierno regional del Cuzco, está ubicado en 3481 msnm., ubicado geográficamente entre las coordenadas 14°06'04"S 71°25'52"O posee clima templado (Clasificación climática de Köppen: ET).

Las Instituciones Educativas donde se desarrolla el estudio, se ubican en el distrito de Combapata provincia de Canchis región Cusco y son Instituciones Educativas habilitadas en el ámbito de la UGEL Canchis

4.2 Tipo y Nivel y Diseño de Investigación

4.2.1 Tipo de investigación

La investigación corresponde al tipo básico y sustantivo en razón a busca recoger información de la realidad para enriquecer el conocimiento respecto de las actividades lúdicas en las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Combapata Canchis (Hernandez Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2010, pág. 149)

4.2.2 Nivel de investigación

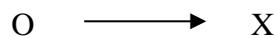
La investigación propuesta es de nivel descriptivo en razón a que busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de las actividades lúdicas tal y como se presentan o manifiestan en la población de estudio. (Hernandez Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2010, pág. 149)

4.2.3 Diseño de investigación

La investigación propuesta corresponde al diseño no experimental - transeccional. Es no experimental porque se realiza sin manipular deliberadamente la variable, es decir que en el estudio se observa los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para posteriormente analizarlos.

Es transeccional (también llamada transversal) porque se recolecta datos en un solo momento, en un tiempo único. (Hernandez Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2010, pág. 149)

El diseño planteado se esquematiza del siguiente modo:



En donde:

O = Observación

X = Actividades lúdicas.

4.3.- Unidad de Análisis

Constituye la unidad de análisis las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco, donde se aplicó el instrumento de investigación.

4.4.- Población de Estudio

Constituyen población de estudio los docentes de las Instituciones educativas del nivel inicial de distrito de Combapata Canchis Cusco

Tabla 2*Población de estudio*

N°	INSTITUCION EDUCATIVA	DOCENTES
1	N°536. Tactabamba	1
2	N°578 Combapata	6
3	N°579 Chiara	2
4	N°580 Huantura	1
5	N°581 Culcuire	1
6	N° 582 Ccolcatuma	1
7	N°583 Huatoccani	1
8	N°950 Combapata	3
9	N°1023 Jayubamba	1
10	N°1314 Chilcani	1
TOTAL		18

Fuente: Estadística de calidad educativa. Ministerio de Educación.

<http://escale.minedu.gob.pe/padron-de-ieee> (Unidad de Estadística Educativa del MINEDU)

4.5.- Tamaño de Muestra.

La muestra está constituida por los docentes de las Instituciones educativas del nivel inicial de distrito de Combapata Canchis Cusco

Tabla 3*Muestra*

N°	INSTITUCION EDUCATIVA	DOCENTES
1	N°536. Tactabamba	1
2	N°578 Combapata	6
3	N°579 Chiara	2
4	N°580 Huantura	1
5	N°581 Culcuire	1
6	N° 582 Ccolcatuma	1
7	N°583 Huatoccani	1
8	N°950 Combapata	3
9	N°1023 Jayubamba	1
10	N°1314 Chilcani	1

TOTAL	18
-------	----

Fuente: Estadística de calidad educativa. Ministerio de Educación.
<http://escala.minedu.gob.pe/padron-de-ieee> (Unidad de Estadística Educativa del MINEDU)

4.6.- Técnicas de selección de muestra

En la presente investigación, la muestra es de tipo no probabilística o dirigida debido a que la elección de las Instituciones Educativas del nivel inicial donde se aplicó el instrumento no depende de la probabilidad o de un procedimiento mecánico, sino de causas relacionadas con las características de la investigación (apertura y facilidades otorgadas para el desarrollo de la investigación).

4.7.- Técnicas de Recolección de Datos e Información

Se utilizó como técnicas durante el proceso de investigación:

- 1) Observación
- 2) Encuesta

4.8.- Técnicas de Análisis e Interpretación de la Información

Se utilizó técnicas estadísticas de procesamiento y análisis de la información:

- Plan de Tabulación: para ordenar y agrupar los datos o resultados de las encuestas para su posterior tratamiento estadístico.
- Cuadros Estadísticos y tablas: para que a través de ellos se comprenda y visualice mejor los resultados de la investigación.

4.9 Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis

Para probar la hipótesis general que afirma el inadecuado desarrollo de las actividades lúdicas en la Institución Educativa, se aplicó la prueba t – student.

Confiabilidad del instrumento

El coeficiente α fue propuesto en 1951 por Cronbach como un estadístico para estimar la confiabilidad de una prueba, o de cualquier compuesto obtenido a partir de la suma de varias mediciones. El coeficiente α depende del número de elementos k de la

escala, de la varianza de cada ítem del instrumento s_j^2 , y de la varianza total s_x^2 , siendo su

fórmula:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum_j s_j^2}{s_x^2}\right)$$

Para interpretar el valor del coeficiente de los coeficientes de confiabilidad usaremos la siguiente tabla.

Tabla 4

Rangos para interpretación del coeficiente de confiabilidad

Rango	Calificación
Por debajo de 0,60	Inaceptable
0.60 a 0.65	Indeseable
0.65 a 0.70	Mínimamente aceptable
0.70 a 0.80	Respetable
0.80 a 0.90	Muy buena

Fuente: DeVellis (2003) en (Landro & González, 2006)

Tabla 5

Confiabilidad Alfa de Cronbach para la variable Actividades lúdicas

	Alfa de Cronbach	N de elementos
Desempeño docente	0,893	06
Importancia de las actividades lúdicas	0,964	05
Actividades lúdicas empleadas en aula	0,960	06
Actividades lúdicas	0,978	17

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6

Escala de valoración

	Inadecuado	Regular	Adecuado
Desempeño docente	6-12	13-18	19-24
Importancia de las actividades lúdicas	5-10	11-15	16-20

Actividades lúdicas empleadas en aula	6-12	13-18	19-24
Actividades lúdicas	17-34	35-51	52-68

Capítulo V

Resultados

5.1. Resultados descriptivos

5.1.1. Resultados para la variable Actividades lúdicas

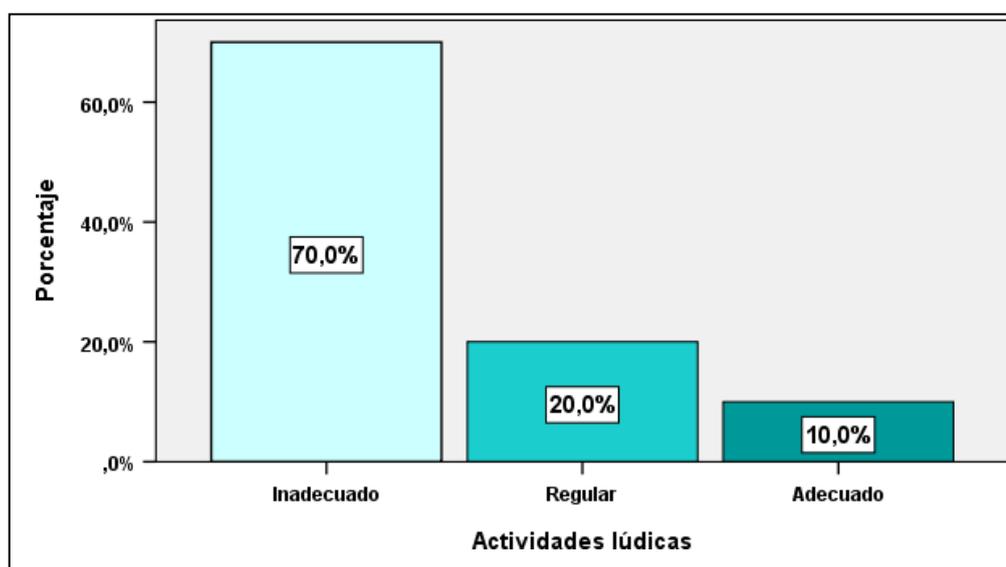
Tabla 7

Resultados para la variable Actividades lúdicas

	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	7	70,0
Regular	2	20,0
Adecuado	1	10,0
Total	10	100,0

Figura 1

Resultados para la variable Actividades lúdicas



Los resultados muestran que del total de docentes de la muestra de estudio el 70,0% se encuentra en el nivel de inadecuado respecto al empleo de actividades

lúdicas con los estudiantes, mientras que el 30,0% se ubica en un nivel de regular, no habiendo docentes en el nivel de adecuado y solo el 10% en un nivel adecuado.

5.1.2. Resultados para la dimensión desempeño docente

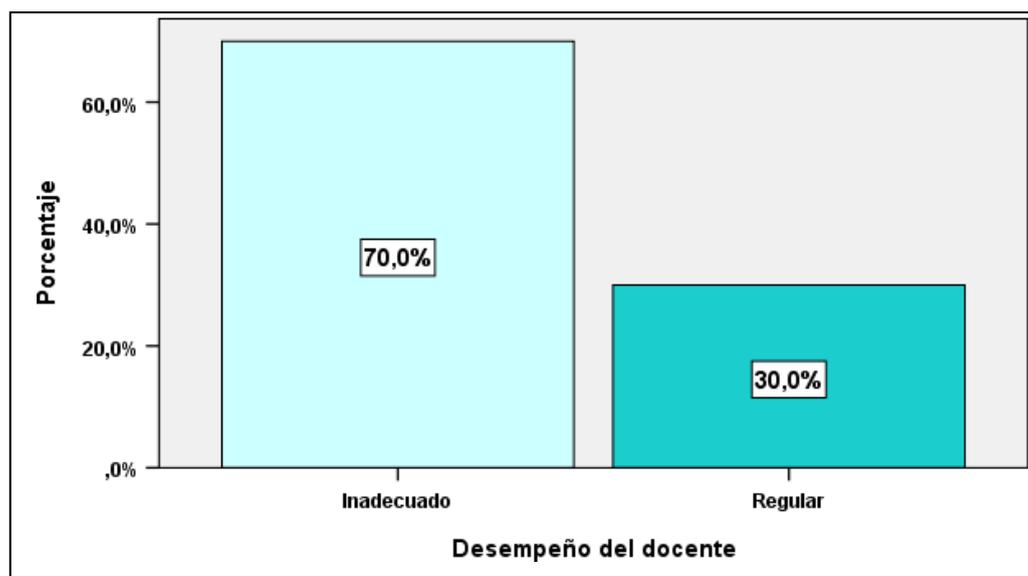
Tabla 8

Resultados para la dimensión Desempeño docente

	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	7	70,0
Regular	3	30,0
Total	10	100,0

Figura 2

Resultados para la dimensión Desempeño docente



Los resultados para la dimensión desempeño docente muestran que el 70,0 de los docentes de la muestra de estudio se ubica en el nivel de inadecuado, mientras que el restante 30.0% presentan el nivel de regular.

Tabla 9

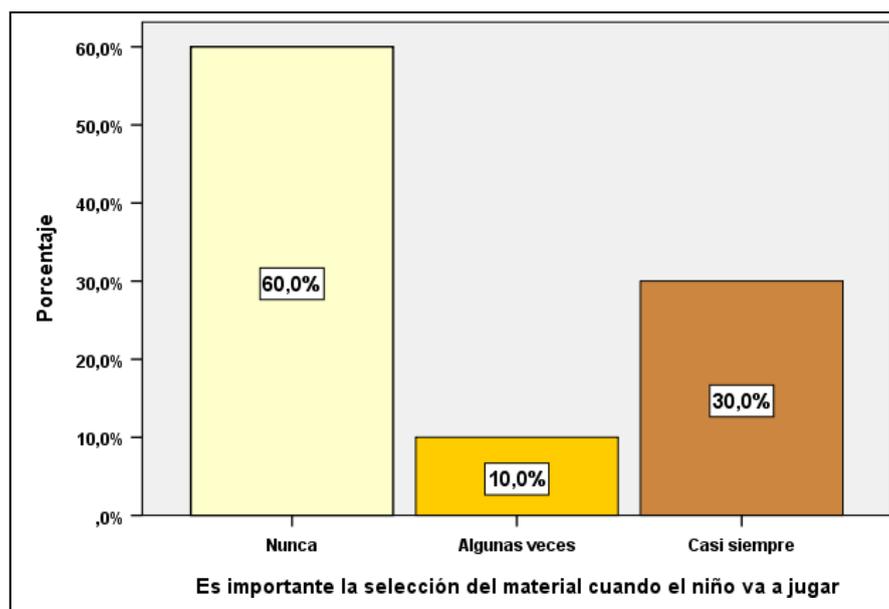
Es importante la selección del material cuando el niño va a jugar

	Frecuencia	Porcentaje
--	------------	------------

Nunca	6	60,0
Algunas veces	1	10,0
Casi siempre	3	30,0
Total	10	100,0

Figura 3

Es importante la selección del material cuando el niño va a jugar



En cuanto a la importancia de la selección de los materiales con el que juegan los niños el 60.0% no le da importancia nunca, mientras que el 10,0% lo hace algunas veces y el 30,0% casi siempre.

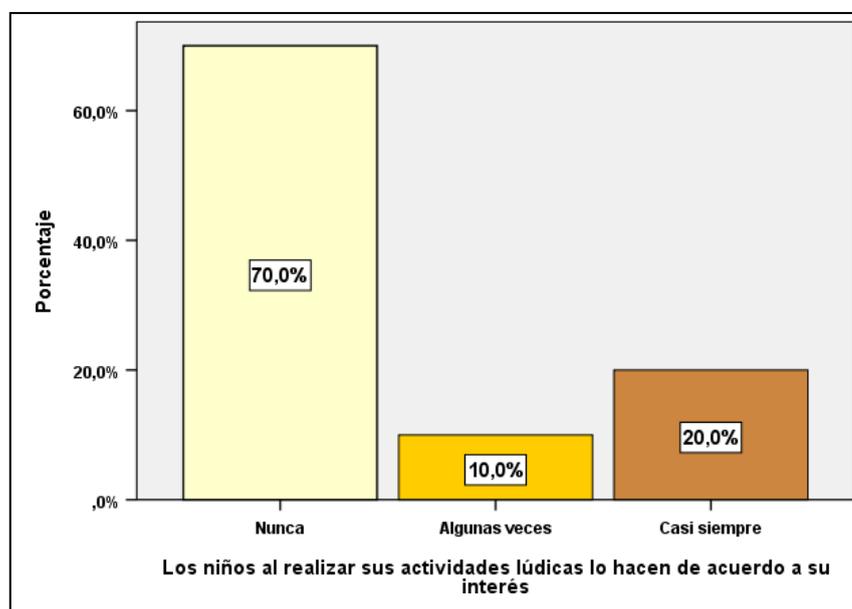
Tabla 10

Los niños al realizar sus actividades lúdicas lo hacen de acuerdo a su interés

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	7	70,0
Algunas veces	1	10,0
Casi siempre	2	20,0
Total	10	100,0

Figura 4

Los niños al realizar sus actividades lúdicas lo hacen de acuerdo a su interés



Los resultados de la tabla anterior muestran que el 70,0% de los encuestados consideran que los niños nunca realizan sus actividades lúdicas de acuerdo a su interés, mientras que el 10,0% lo hacen algunas veces y el 20,0% casi siempre los hacen de acuerdo a su interés.

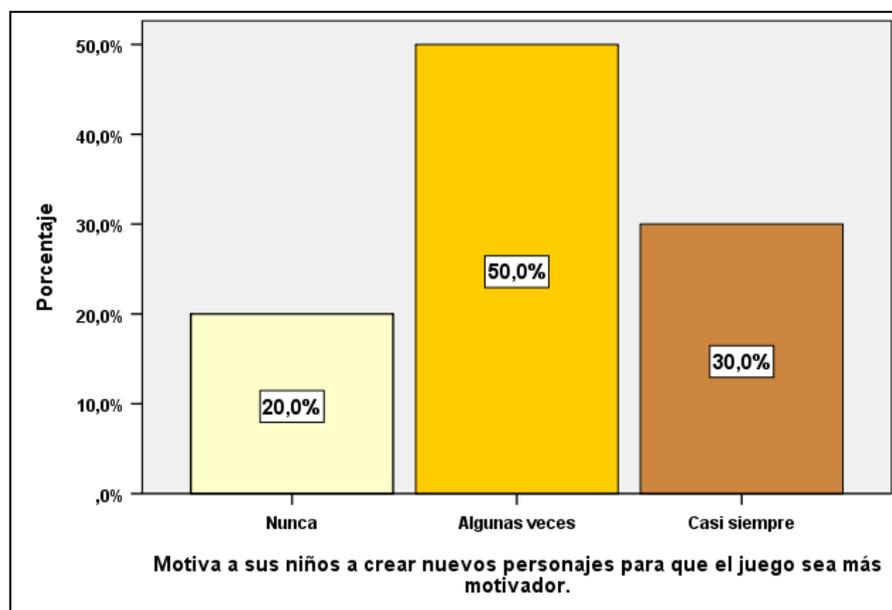
Tabla 11

Motiva a sus niños a crear nuevos personajes para que el juego sea más motivador

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	20,0
Algunas veces	5	50,0
Casi siempre	3	30,0
Total	10	100,0

Figura 5

Motiva a sus niños a crear nuevos personajes para que el juego sea más motivador



Los resultados muestran el 20,0% de los docentes encuestados nunca motivan a sus estudiantes a la creación de nuevos personajes, buscando así que el juego sea más motivador, mientras que el 50,0% algunas veces lo hace y el 30,0% lo hace siempre.

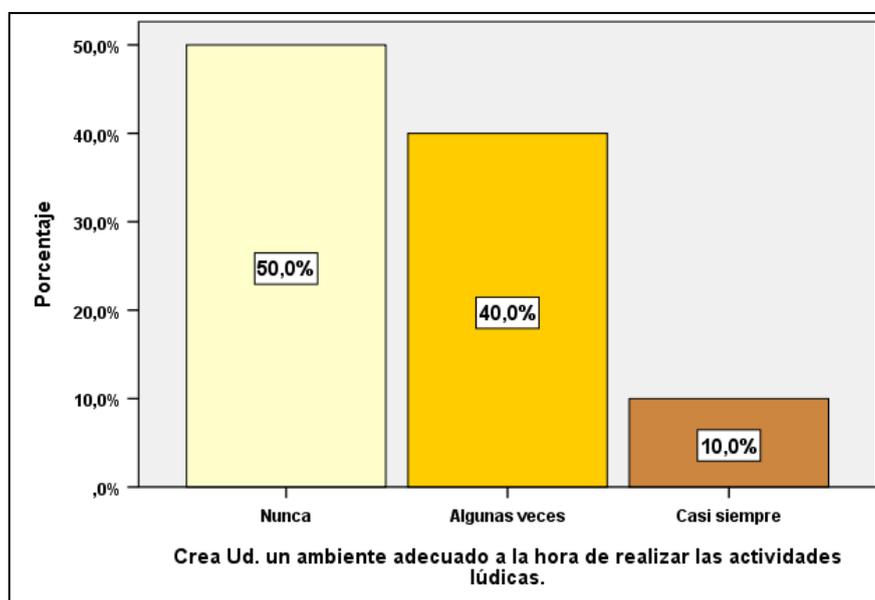
Tabla 12

Crea Ud. un ambiente adecuado a la hora de realizar las actividades lúdicas

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	50,0
Algunas veces	4	40,0
Casi siempre	1	10,0
Total	10	100,0

Figura 6

Crea Ud. un ambiente adecuado a la hora de realizar las actividades lúdicas



Los resultados muestran que del total de docentes de la muestra de estudio el 60,0% no crea un ambiente adecuado para que los niños realicen sus actividades físicas, mientras que el 40,0% lo hace algunas veces y el 10,0% siempre los hace.

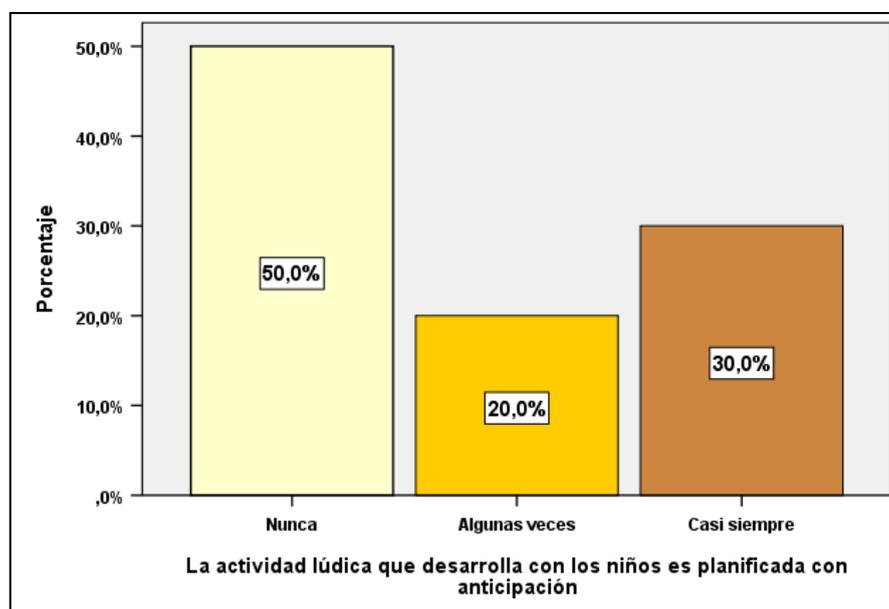
Tabla 13

La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planificada con anticipación

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	50,0
Algunas veces	2	20,0
Casi siempre	3	30,0
Total	10	100,0

Figura 7

La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planificada con anticipación



Los resultados muestran que del total de docentes de la muestra de estudio el 60,0% nunca planifican con anticipación las actividades lúdicas desarrolladas por los niños, mientras que el 20,0% lo hacen algunas veces y el 30,0% lo hacen siempre.

Tabla 14

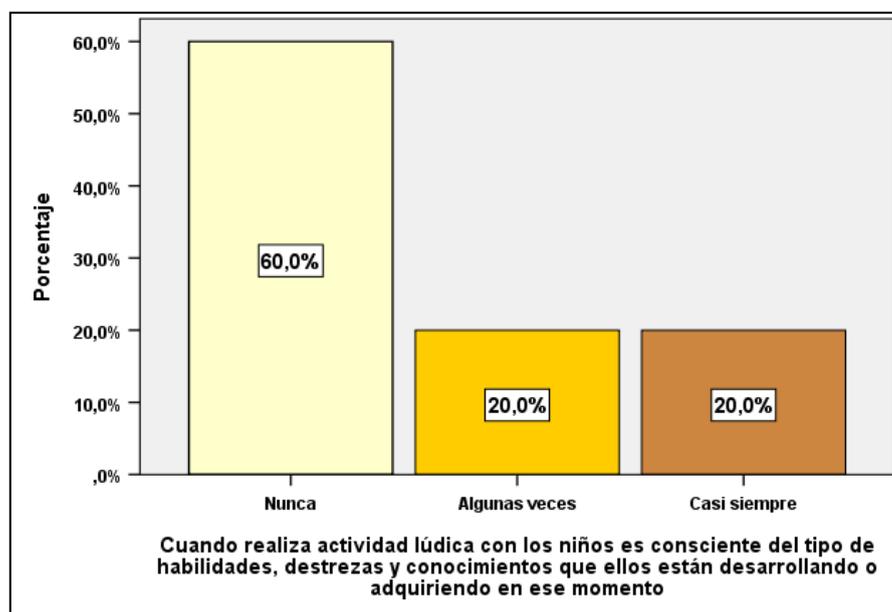
Cuando realiza actividad lúdica con los niños es consciente del tipo de habilidades, destrezas y conocimientos que ellos están desarrollando o adquiriendo en ese momento

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60,0
Algunas veces	2	20,0
Casi siempre	2	20,0
Total	10	100,0

Figura 8

Cuando realiza actividad lúdica con los niños es consciente del tipo de habilidades,

destrezas y conocimientos que ellos están desarrollando o adquiriendo en ese momento



Los resultados muestran que del total de docentes de la muestra de estudio el 60,0% de ellos no está consciente del tipo de habilidades y destrezas que los niños realizan, en tanto que el 20,0% es consciente algunas veces el 20,0% casi siempre es consciente.

5.1.3. Resultados para la dimensión importancia de las actividades lúdicas

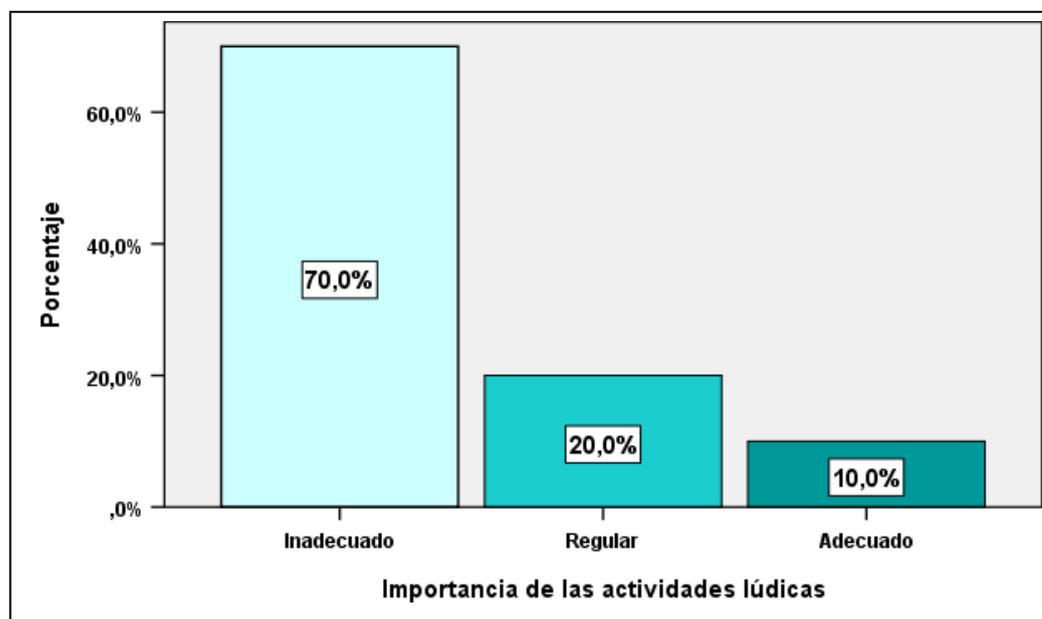
Tabla 15

Resultados para la dimensión Importancia de las actividades lúdicas

	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	7	70,0
Regular	2	20,0
Adecuado	1	10,0
Total	10	100,0

Figura 9

Resultados para la dimensión Importancia de las actividades lúdicas



Los resultados para la dimensión Importancia de las actividades lúdicas permiten apreciar que el 70,0% de los docentes se ubican en la categoría de inadecuado respecto de esta dimensión, mientras que un 20,0% se encuentran en la categoría de regular y el 10,0% en adecuado.

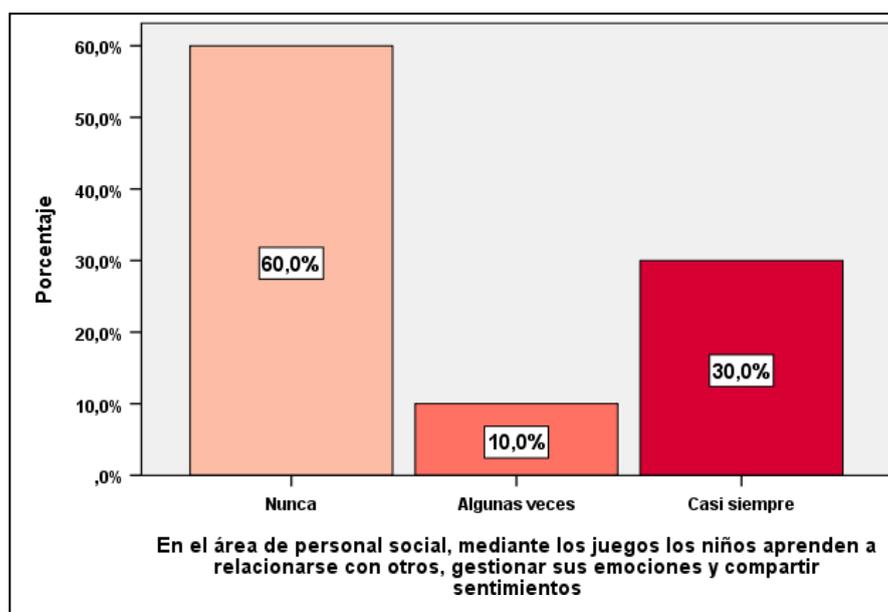
Tabla 16

En el área de personal social, mediante los juegos los niños aprenden a relacionarse con otros, gestionar sus emociones y compartir sentimientos

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60,0
Algunas veces	1	10,0
Casi siempre	3	30,0
Total	10	100,0

Figura 10

En el área de personal social, mediante los juegos los niños aprenden a relacionarse con otros, gestionar sus emociones y compartir sentimientos



Los resultados muestran que del total de docentes de la muestra de estudio el 60,0% no considera en el área de personal social, mediante los juegos los niños aprenden a relacionarse con otros, así como gestionar sus emociones y compartir sentimientos, en tanto que el 10,0% de los docentes consideran que tales hechos se dan algunas veces y un 30,0% consideran que ellos serán casi siempre.

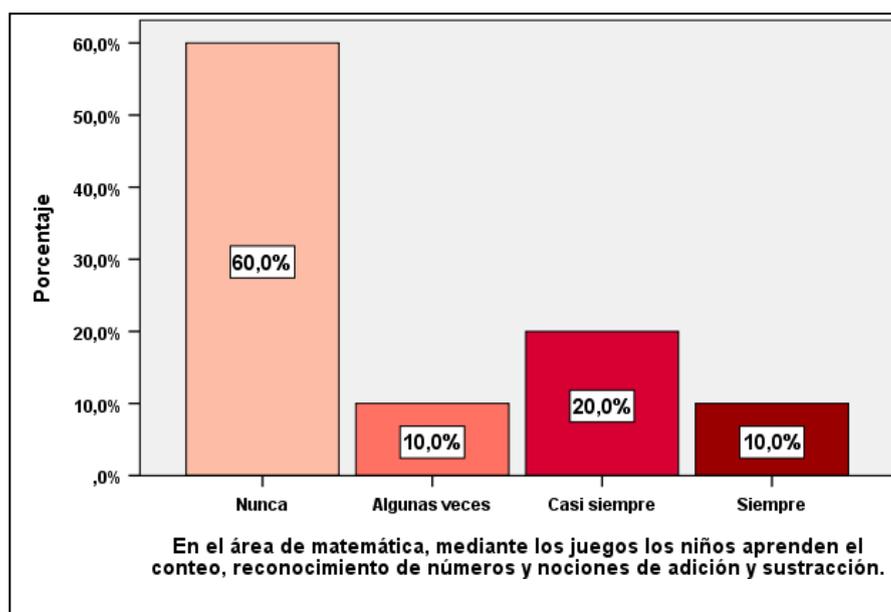
Tabla 17

En el área de matemática, mediante los juegos los niños aprenden el conteo, reconocimiento de números y nociones de adición y sustracción

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60,0
Algunas veces	1	10,0
Casi siempre	2	20,0
Siempre	1	10,0
Total	10	100,0

Figura 11

En el área de matemática, mediante los juegos los niños aprenden el conteo, reconocimiento de números y nociones de adición y sustracción



Respecto al hecho de que, en el área de matemática, mediante los juegos los niños aprenden el conteo, reconocimiento de números y nociones de adición y sustracción, el 60% de los docentes consideran que nunca se dan, mientras que el 10.0% indican que algunas veces dichas afirmaciones son ciertas, mientras que el 20.0% considera que casi siempre dichos procesos se dan el 10.0% consideran que siempre se dan.

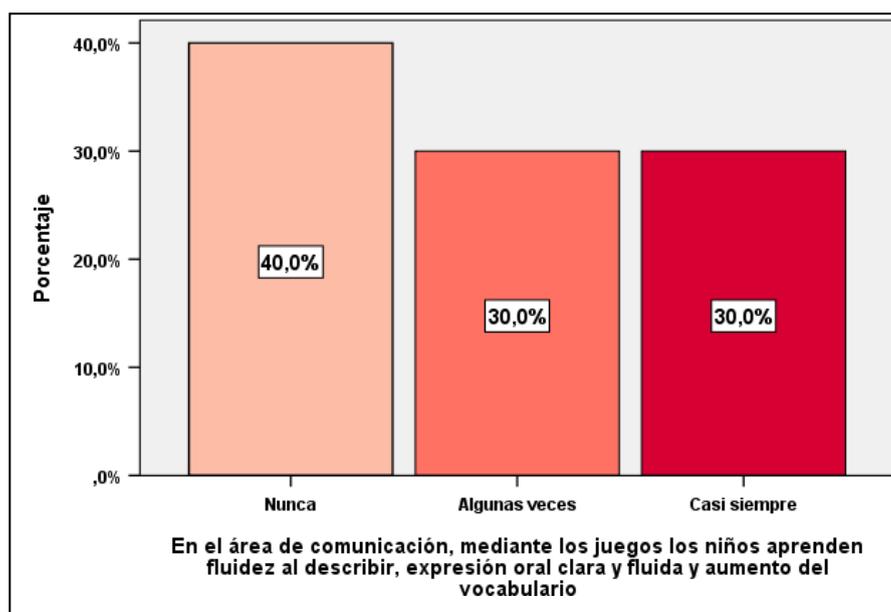
Tabla 18

En el área de comunicación, mediante los juegos los niños aprenden fluidez al describir, expresión oral clara y fluida y aumento del vocabulario

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	40,0
Algunas veces	3	30,0
Casi siempre	3	30,0
Total	10	100,0

Figura 12

En el área de comunicación, mediante los juegos los niños aprenden fluidez al describir, expresión oral clara y fluida y aumento del vocabulario



Respecto a quién el área de comunicación mediante los juegos los niños aprenden fluidez al describir, expresarse en forma oral de manera clara y fluida y aumentar el vocabulario, el 40.0% los docentes consideran que dichos procesos nunca se dan, en tanto que el 30.0% indican que algunas veces ello ocurre y un 30.0% considera que casi siempre ocurre.

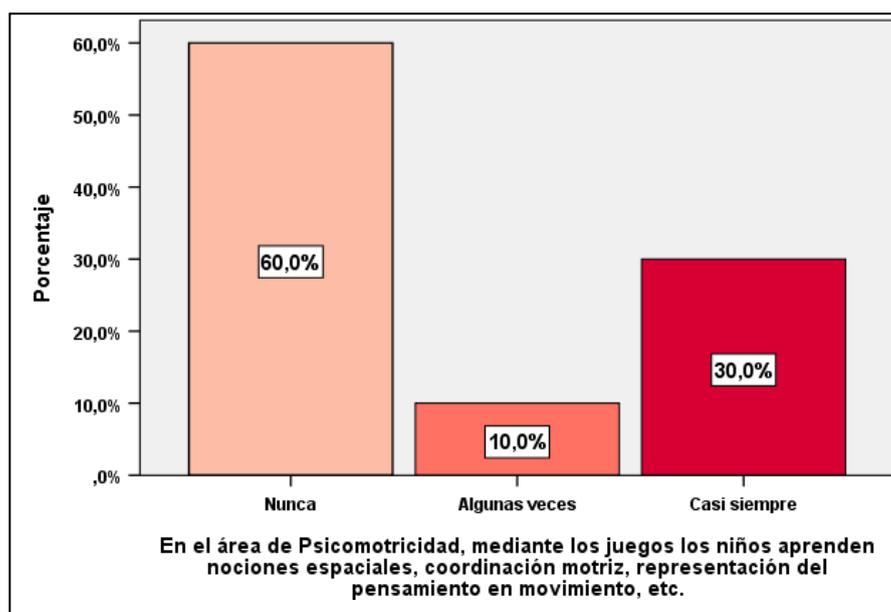
Tabla 19

En el área de Psicomotricidad, mediante los juegos los niños aprenden nociones espaciales, coordinación motriz, representación del pensamiento en movimiento, etc.

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60,0
Algunas veces	1	10,0
Casi siempre	3	30,0
Total	10	100,0

Figura 13

En el área de Psicomotricidad, mediante los juegos los niños aprenden nociones espaciales, coordinación motriz, representación del pensamiento en movimiento, etc.



En cuanto a que, en el área de psicomotricidad, mediante los juegos los niños aprenden nociones espaciales, coordinación motriz, representación del pensamiento en movimiento, etcétera, el 60.0% de los docentes considera que dichos procesos nunca se dan, el 10.0% consideran que algunas veces ocurren y el 30.0% perciben que casi siempre se presentan dichos logros por parte de los estudiantes.

Tabla 20

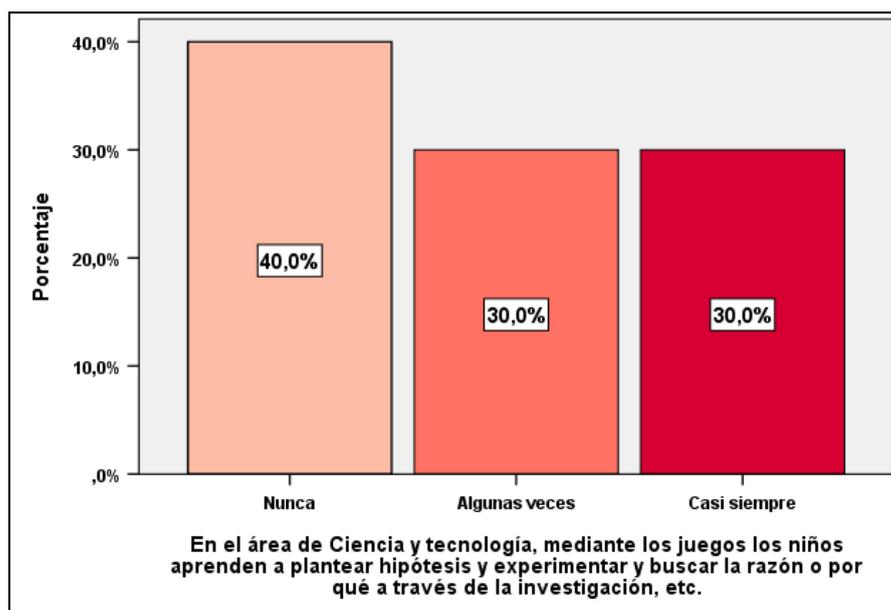
En el área de Ciencia y tecnología, mediante los juegos los niños aprenden a plantear hipótesis y experimentar y buscar la razón o por qué a través de la investigación, etc.

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	40,0
Algunas veces	3	30,0
Casi siempre	3	30,0
Total	10	100,0

Figura 14

En el área de Ciencia y tecnología, mediante los juegos los niños aprenden a plantear hipótesis y experimentar y buscar la razón o por qué a través de la

investigación, etc.



En cuanto a que, en el área de ciencia y tecnología, mediante los juegos los niños aprenden a plantear hipótesis y experimentar y buscar la razón o por qué a través de la investigación, el 40.0% de los docentes consideran que dichos procesos nunca se dan, el 30.0% consideran que algunas veces se presentan y un 30.0% perciben que casi siempre dichos procesos ocurren en los estudiantes.

5.1.4. Resultados para la dimensión Actividades lúdicas empleadas en el aula

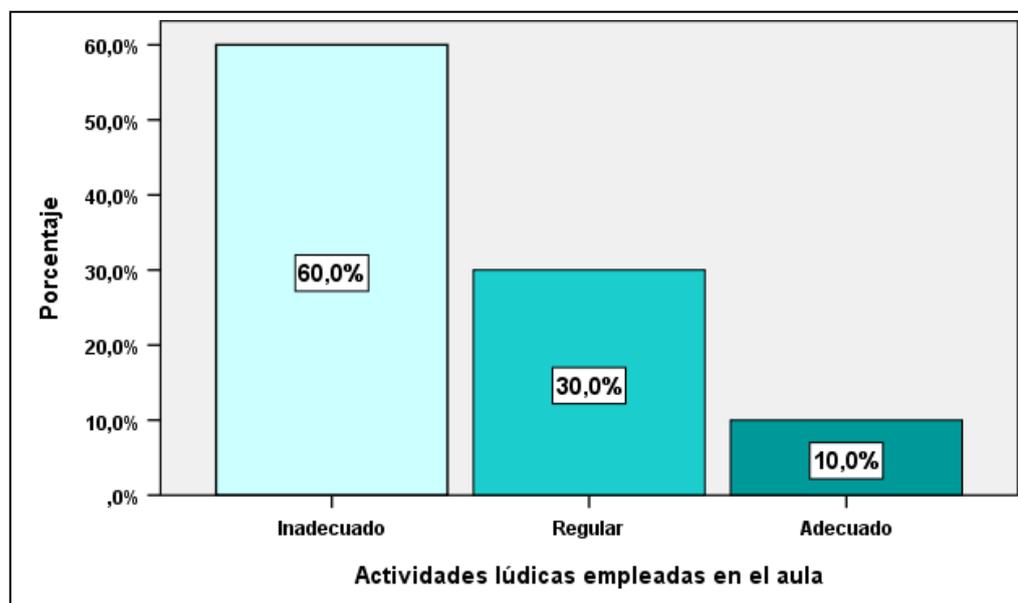
Tabla 21

Resultados para la dimensión Actividades lúdicas empleadas en el aula

	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	6	60,0
Regular	3	30,0
Adecuado	1	10,0
Total	10	100,0

Figura 15

Resultados para la dimensión Actividades lúdicas empleadas en el aula



Los resultados para la dimensión Actividades lúdicas empleadas en el aula muestran que el 60,0% de los docentes se ubican en la categoría de inadecuado, mientras que el 30,0% en regular y tan sólo el 10,0% en el nivel de adecuado.

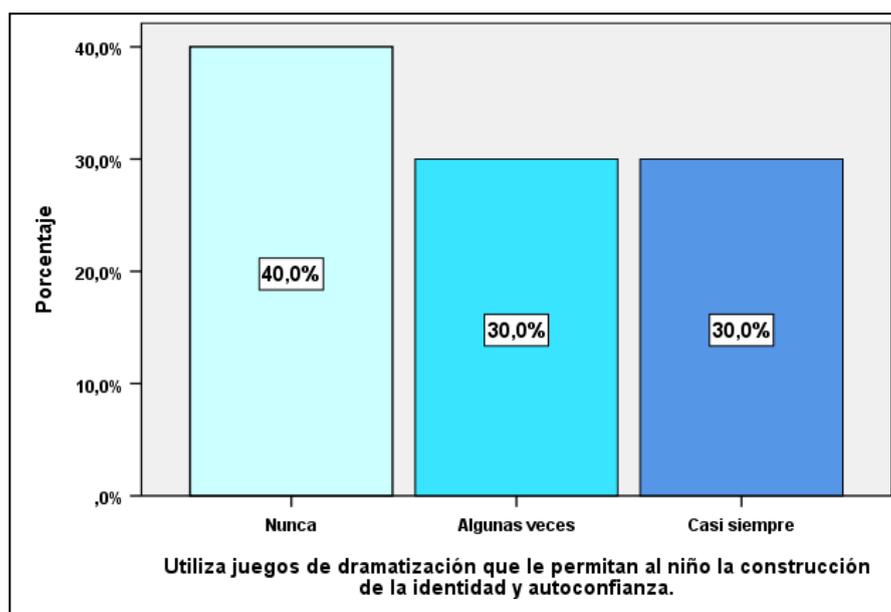
Tabla 22

Utiliza juegos de dramatización que le permitan al niño la construcción de la identidad y autoconfianza.

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	40,0
Algunas veces	3	30,0
Casi siempre	3	30,0
Total	10	100,0

Figura 16

Utiliza juegos de dramatización que le permitan al niño la construcción de la identidad y autoconfianza.



Los resultados muestran que del total de docentes de la muestra de estudio el 40,0% de ellos nunca utilizan juegos de dramatización que le permitan al niño la construcción de la identidad y confianza, mientras que el 30.0% algunas veces lo hacen y el 30.0% casi siempre lo emplean.

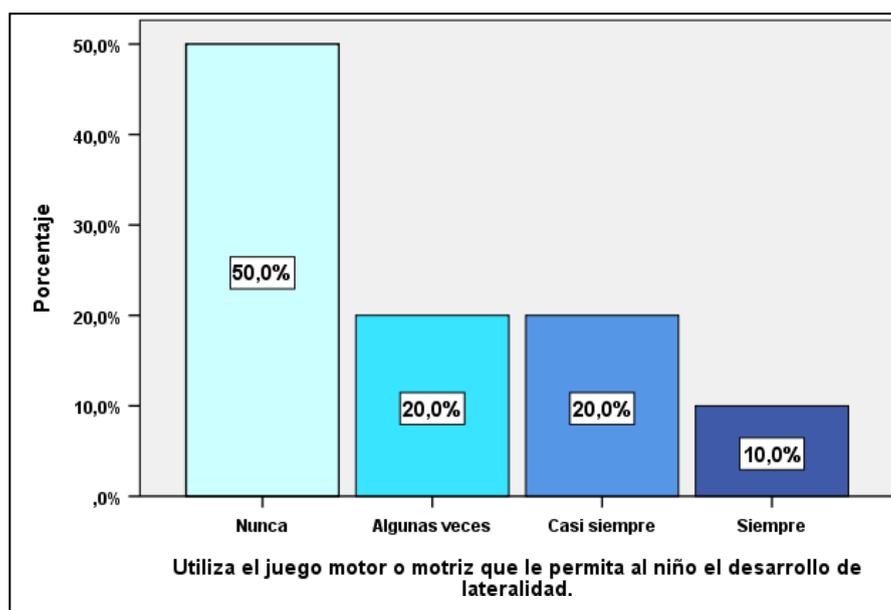
Tabla 23

Utiliza el juego motor o motriz que le permita al niño el desarrollo de lateralidad.

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	50,0
Algunas veces	2	20,0
Casi siempre	2	20,0
Siempre	1	10,0
Total	10	100,0

Figura 17

Utiliza el juego motor o motriz que le permita al niño el desarrollo de lateralidad.



Los resultados muestran que del total de docentes de la muestra de estudio el 50,0% de ellos nunca utilizan el juego motor o motriz que le permita al niño el desarrollo de la lateralidad, en tanto que el 20,0% algunas veces lo realiza, otro 20,0% casi siempre emplea dichos juegos y un 10,0% siempre usa el juego motor.

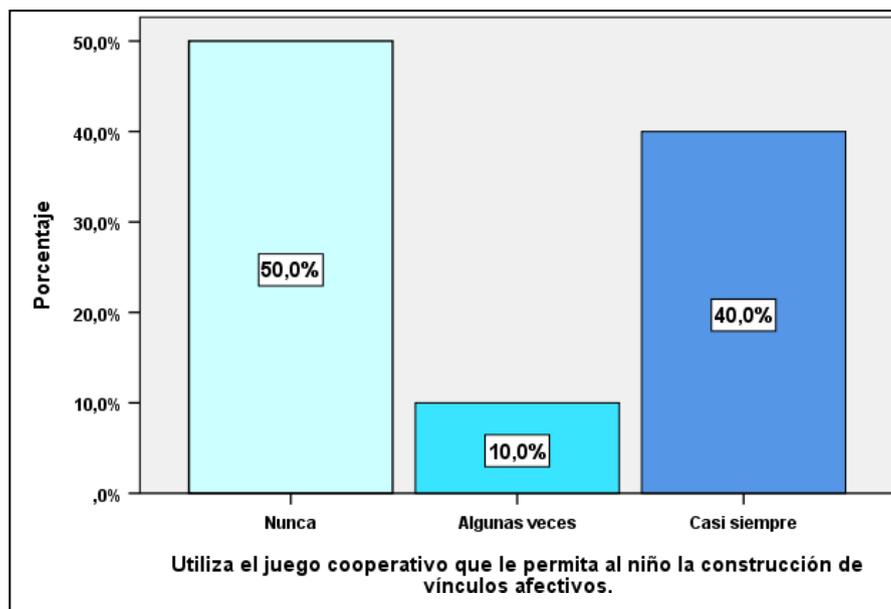
Tabla 24

Utiliza el juego cooperativo que le permita al niño la construcción de vínculos afectivos

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	50,0
Algunas veces	1	10,0
Casi siempre	4	40,0
Total	10	100,0

Figura 18

Utiliza el juego cooperativo que le permita al niño la construcción de vínculos afectivos



Los resultados muestran que del total de docentes de la muestra de estudio el 50,0% de ellos nunca utilizan el juego cooperativo que le permite al niño la construcción de vínculos afectivos, mientras que un 10.0% los docentes algunas veces lo emplean y un 40.0% casi siempre lo hacen.

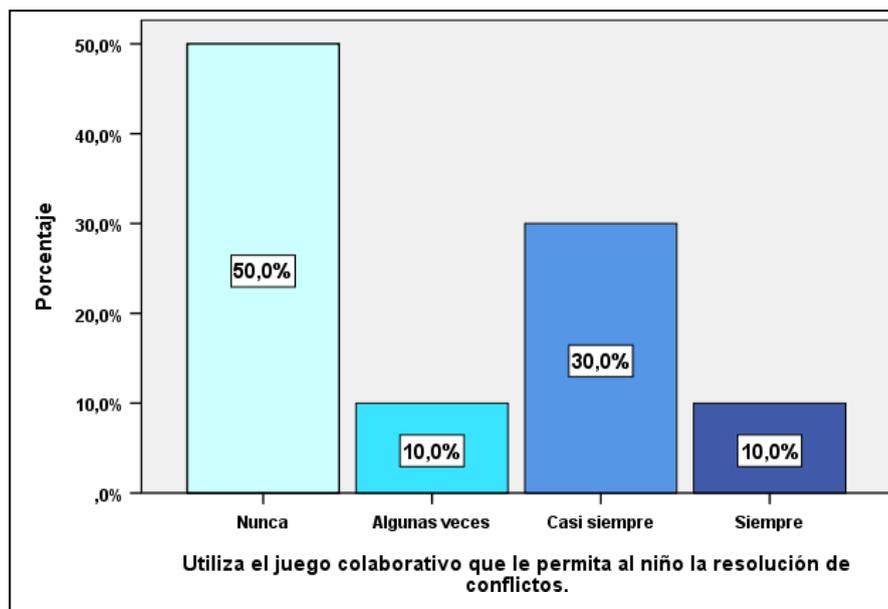
Tabla 25

Utiliza el juego colaborativo que le permita al niño la resolución de conflictos.

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	50,0
Algunas veces	1	10,0
Casi siempre	3	30,0
Siempre	1	10,0
Total	10	100,0

Figura 19

Utiliza el juego colaborativo que le permita al niño la resolución de conflictos.



Los resultados muestran que del total de docentes de la muestra de estudio el 50,0% de ellos nunca utilizan el juego colaborativo que le permita al niño la resolución de conflictos, en tanto que el 10,0% los docentes algunas veces lo emplean, el 30,0% casi siempre en un 10,0% siempre hacen uso del juego colaborativo.

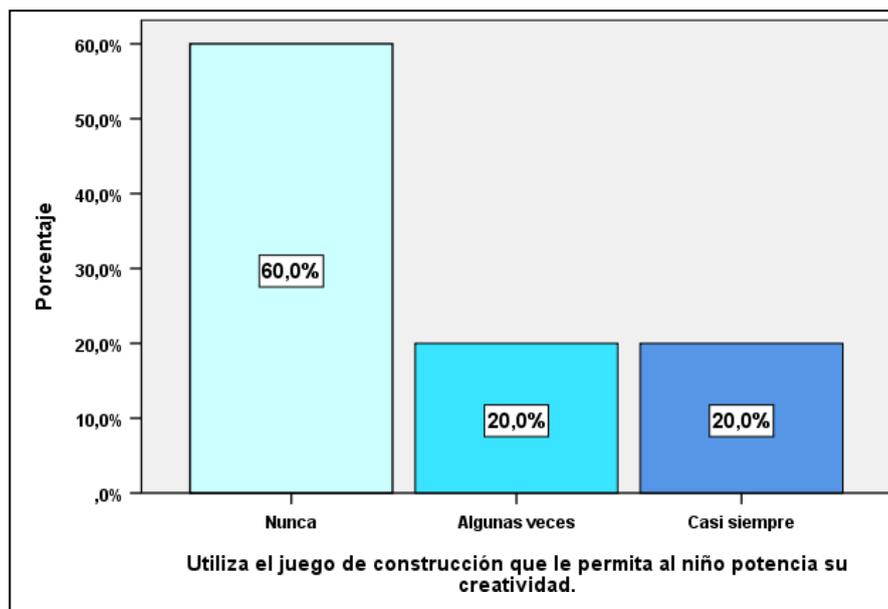
Tabla 26

Utiliza el juego de construcción que le permita al niño potencia su creatividad

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60,0
Algunas veces	2	20,0
Casi siempre	2	20,0
Total	10	100,0

Figura 20

Utiliza el juego de construcción que le permita al niño potencia su creatividad



Los resultados muestran que del total de docentes de la muestra de estudio el 60,0% de ellos nunca emplean el juego de construcción que le permitan potenciar su creatividad, en tanto que el 20,0% algunas veces lo hacen y otro 20,0% casi siempre hace uso de dichos juegos de construcción.

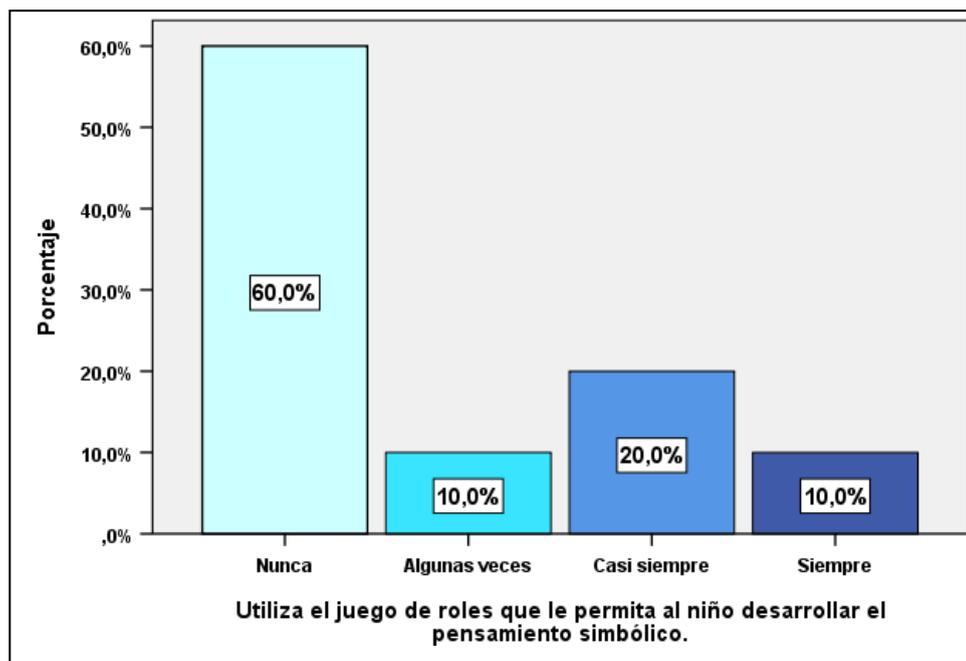
Tabla 1

Utiliza el juego de roles que le permita al niño desarrollar el pensamiento simbólico

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60,0
Algunas veces	1	10,0
Casi siempre	2	20,0
Siempre	1	10,0
Total	10	100,0

Figura 21

Utiliza el juego de roles que le permita al niño desarrollar el pensamiento simbólico



Los resultados muestran que del total de docentes de la muestra de estudio el 60,0% de ellos nunca utilizan el juego de roles que le permite al niño desarrollar el pensamiento simbólico, en tanto que el 10,0% algunas veces lo hacen, el 20,0% casi siempre lo realiza y un 10,0% siempre hacen uso del modelo juego de roles.

DISCUSION

Considerando que las actividades lúdicas es una estrategia para el logro del desarrollo integral de niño, es muy necesario si esas actividades se están desarrollando en las instituciones educativas del nivel inicial, ante esta situación. respecto a la temática que se desarrolla en las instituciones educativas del nivel inicial en el distrito de Combapata Canchis Cusco, los resultados que se presenta se comparan con los antecedentes de la investigación y la bibliografía especializada.

En esta Tesis presentada por Mariela Elizabeth González Vázquez y Mónica Jisella Rodríguez Cobos. se concluyó que la actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes.

La conclusión antes descrita, contribuye a reafirmar la importancia de las actividades lúdicas desde las primeras etapas de la educación formal, para contribuir al desarrollo integral del niño.

Asimismo, también, concluyen que la existencia de ambientes adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza, contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno. Es importante además el acondicionar espacios, tiempos adecuados para la práctica de estas actividades.

Por su parte, en la investigación de Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano y Sandra Rodriguez Calderón, se concluyó que

La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo. (Gómez, T., et al, 2015, pag 115)

En esta perspectiva, los resultados de la presente investigación en la que se encontró que existen limitados interés en la incorporación de las actividades lúdicas por parte de los docentes de las Instituciones Educativas del nivel Inicial del Distrito de Combapata Canchis, implican que se incide de forma desfavorable en el desarrollo de los niños. Además, se encontró en la presente investigación la escasa incorporación de las actividades lúdicas en las áreas curriculares, lo que implica que no se ha alcanzado la condición de transversalidad.

Zora Baneza Olortegui Mugerza, concluye que

Las actividades lúdicas en los niños y niñas de educación inicial es una condición o predisposición donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, donde se conjugan los tipos orientados a fortalecer las actitudes, la dramatización, los juegos pasivos, cooperativos y competitivos, con el propósito de contribuir al desarrollo físico, mejorar sus comunicaciones y controlar su energía emocional que ejerce el ambiente sobre su conducta. (Olortegui, ZB,2018, pág. 95)

En la presente investigación los resultados han demostrado que el 70,0% de los encuestados consideran que los niños nunca realizan sus actividades lúdicas de acuerdo al interés de los niños, 50,0% de ellos nunca utilizan el juego colaborativo que le permita al niño la resolución de conflictos; 60,0% de ellos nunca utilizan el juego de roles que le permite al niño desarrollar el pensamiento simbólico; 60,0% de ellos nunca emplean el

juego de construcción que le permitan potenciar su creatividad; 50,0% de ellos nunca utilizan el juego cooperativo que le permite al niño la construcción de vínculos afectivos; 50,0% de ellos nunca utilizan el juego motor o motriz que le permita al niño el desarrollo de la lateralidad; 40,0% de ellos nunca utilizan juegos de dramatización que le permitan al niño la construcción de la identidad y confianza y 40,0% de ellos nunca utilizan juegos de dramatización que le permitan al niño la construcción de la identidad y confianza.

Mayra Fátima La Cruz García. Concluye que

las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín si tienen relación, encontrándose la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.800, así mismo se evidencia muy buena asociación. Segunda: Los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín, se afirma que hay una relación existente debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.848, a la vez se evidencia muy buena asociación. Tercera: Los juegos de construcción o dirigidos y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín, se afirma que hay una relación existente debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.425, a la vez se evidencia una asociación moderada. (La Cruz, MF, 2019, pág. 114)

Hermelinda García Concha. 2021. Concluye que, Las profesoras no suelen emplear estrategias lúdicas como el juego para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en los niños y niñas de educación inicial en el Colegio Particular Stella Maris.

Los resultados que se obtuvieron en la presente investigación, indica que 70,0% de los docentes se encuentra en el nivel de inadecuado respecto al empleo de actividades lúdicas con los estudiantes; el 60% de los docentes no le da importancia en la selección de los materiales con el que juegan los niños; el 20,0% de los docentes encuestados nunca motivan a sus estudiantes a la creación de nuevos personajes, buscando así que el juego sea

más motivador; 60,0% de los docente crean un ambiente adecuado para que los niños realicen sus actividades físicas; el 60% de los docentes de la muestra de estudio no está consciente del tipo de habilidades y destrezas que los niños realizan,

CONCLUSIONES

Primera: Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten concluir que el desempeño del docente en el desarrollo de las actividades lúdicas, es inadecuado, en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco, evidenciándose que un 70% de los docentes se ubican en la categoría de inadecuado.

Segunda: Se concluye que respecto a la dimensión desempeño docente los resultados muestran que un 70% de los docentes de la muestra de estudio se ubican en el nivel de inadecuado en el nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco.

Tercera: Se concluye que respecto la dimensión importancia de las actividades lúdicas el 70% de los docentes se ubican en el nivel de inadecuado, mientras que el 20,0% en el nivel de regular y tan sólo 10,0% en el nivel de adecuado, lo cual muestra la poca importancia que se le brinda a las actividades lúdicas en el nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco.

Cuarta: Respecto a la dimensión actividades lúdicas empleadas en el aula, los resultados muestran que mayoritariamente, el 60.0% de los docentes se ubican en la categoría de inadecuado, 30% en la categoría de regular y tan sólo el 10% inadecuado, mostrando de esta manera las deficiencias que se presentan en el uso de actividades lúdicas en el aula, por parte de docentes de nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco.

SUGERENCIAS

Primera: El docente desempeña el papel de mediador, y también está directamente relacionado con la construcción del aprendizaje significativo, tanto como guía de planificación pedagógica, de ahí la importancia de que el docente esté capacitado en diferentes estrategias lúdicas para lograr que el niño pueda alcanzar al conocimiento.

Segunda: Muchos maestros no están adecuadamente preparados para implementar en sus clases un aprendizaje basado en el juego, y de esa manera no obtienen resultados satisfactorios en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus niños, ya que en ellos está un proceso dinámico de desarrollo continuo adaptado a los cambios que exige la transformación curricular.

Tercera: La práctica y la incorporación de las actividades lúdicas en la curricula es de suma importancia, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Cuarta: Las actividades lúdicas por la importancia en la formación de los niños propician el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito, deben ser adecuadamente planificadas y contextualizadas acorde al desarrollo de los niños.

Fuentes bibliográficas

- Blanco, D. (s.f). Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial. Obtenido de Monografías.com:
<https://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancianinos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-yninas-educacion-inicial2.shtml>
- Castellar, G., González, S., Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta*. Universidad de Cartagena. [Tesis Licenciada en Pedagogía Infantil Universidad de Cartagena. Colombia
- Cerchiaro, E., Barras, R. y Vargas, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *Duazary*, 16(3), 40-53.
Doi: <http://dx.doi.org/10.21676/2389783X.2967>
- Córdova, LL., Arrieta, R (2017) Los procesos pedagógicos en la educación inicial. Una apuesta para la construcción de sujetos sociales. Obtenido de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6849396>
- De Peña, G. (2017) Estrategias lúdicas en educación en el nivel inicial. *Club ensayos* obtenido de <https://www.clubensayos.com/Psicología/Tareas-de-estrategia-ludica/4015747.html>
- Del Campo, (2021) La importancia de la educación ambiental en el nivel inicial Trabajo académico [Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial Autor] Universidad Nacional de Tumbes – Perú
- Echeverri, J., & Gómez, J. (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico. *la cultura, el juego y la dimensión Humana. s,n, 1-2*. Obtenido de: <http://blog.utp>.

edu. co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMOCOMPONENTEDELLO-PEDAGOGICO. pdf.

- Gallardo, JA., Gallardo, P (2018) Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, ISSN-e 1989-3558, N°. 24, 2018,
- García, H (2021) *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en educación inicial, Colegio Particular Stella Maris, Piura-Perú*, (2021) [Para optar el título profesional de licenciada en educación en la especialidad de educación inicial]. Universidad Nacional de Piura. Perú.
- González, ME., Rodríguez, MJ. (2018) *las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial* [trabajo de titulación de grado previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación mención educación inicial] Universidad Estatal De Milagro. Ecuador.
- Gómez, T., Mogano, OP., y Rodriguez, S. (2015) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga* [título de Licenciado en Pedagogía Infantil] . Universidad de Tolima. Colombia.
- Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la Investigación* (5ta ed.). México D. F., México.: Mc. Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- La Cruz, MF (2019) *Estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de la Merced – Caleta de Carquin* (2019). [Tesis para obtener la licenciatura en educación en la especialidad de

educación inicial y arte]. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
Huacho. Perú

Machaca, C (2018) *Aprendizaje por descubrimiento y rendimiento académico en matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria. Santa Rosa Mazocruz de la Unidad De Gestión Educativa El Collao de la Región Puno-2017.*
[TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE: Maestro en Educación] Universidad Cesar Vallejo. Puno.

Mieles, MD., Cerchiaro, E., Rosero, AL (2020) Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis 16(2)*, 247-258. DOI:
<https://doi.org/10.21676/23897856.3656>

Ministerio de Educación. (2018). *Programa curricular de Educación Inicial*: Obtenido de:
<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables MIMP. (2016) Guía para el uso de la Maleta Lúdica: <https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dgna/Guia-de-la-maleta-ludica-Meta44.pdf>

Nunes, P. (2016). Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos (5ta ed.). Bogotá: Sociedad de San Pablo.

Noguera, AP (2013) Despliegues investigativos de su pensamiento en educación ambiental. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Mexico.
ISBN:#978Y607Y487Y596Y6

Olortegui, ZB (2019) *Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial* [Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial] Universidad Nacional de Tumbes Perú.

- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Científica*, 5(17), 143-163, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de:
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Soldevilla, A. (2017). Actividad lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en niños de 3 años (2da ed.). España: PH.
- Ruiz, M (2017) *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Grado de maestro en educación infantil] Universidad de Cantabria. España.
- Silva, Giselle. 2004. “El Juego Como Estrategia Para Alcanzar La Equidad Cualitativa En La Educación Inicial. *Entornos Lúdicos y Oportunidades de Juego En El CEI y La Familia.*” Pp. 193–244 in *Educación y procesos pedagógicos y equidad*. Cuatro informes de investigación. Lima Perú.
- SINIA. (2002). *Planes y programas de educación ambiental*. Obtenido de
<https://sinia.minam.gob.pe/tematica/planes-programas-educacion-ambiental>
- UNESCO. (2010). Desglosar el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 Educación 2030. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000116994_spa
- UNICEF (2108) Aprendizaje a través del juego Obtenido de:
<https://www.unicef.org/peru/informes/aprendizaje-atraves-del-juego>
- Vitale, L. (1983). *Hacia una historia del ambiente en América Latina: de las culturas aborígenes a la crisis ecológica actual*. Nueva Imagen. Disponible en <https://doi.org/10.34720/x1kv-ds45>
- Zúñiga, G. (2015). La pedagogía lúdica: una opción para comprender. Manizales: Universidad de Caldas

Anexo 1: Matriz de Consistencia

DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE COMBAPATA CANCHIS CUSCO - 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General ¿Cómo es el desarrollo de las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco - 2022?</p> <p>Problemas específicos 1. ¿Cómo es el desempeño del docente en el desarrollo de las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco?</p>	<p>Objetivo General Determinar cómo es el desarrollo de las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco – 2022</p> <p>Objetivos específicos 1. Determinar el desempeño del docente en el desarrollo de las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco.</p>	<p>Hipótesis General El desarrollo de las actividades lúdicas es inadecuado en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco – 2022.</p> <p>Hipótesis Específicas 1) Es inadecuado el desempeño del docente en el desarrollo de las actividades lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco. 2) No son importantes las actividades</p>	<p>VARIABLE 1 Actividades lúdicas</p>	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo</p> <p>Alcance de investigación: Correlacional</p> <p>Diseño $O \longrightarrow X$ donde: O : Observación X= Actividades lúdicas</p> <p>Técnicas Encuesta</p>

-
- | | | |
|--|---|---|
| <p>2. Cuál es la importancia de las actividades Lúdicas desarrolladas en las instituciones educativas del nivel inicial en el distrito de Combapata Canchis Cusco?</p> | <p>2. Determinar la importancia de las actividades Lúdicas desarrolladas en las instituciones educativas del nivel inicial en el distrito de Combapata Canchis Cusco.</p> | <p>lúdicas desarrolladas en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco.</p> |
| <p>3. ¿Cómo son las actividades lúdicas empleadas en las aulas de las instituciones educativas del nivel inicial en el distrito de Combapata Canchis Cusco?</p> | <p>3. Conocer las actividades lúdicas empleadas en las aulas de las instituciones educativas del nivel inicial en el distrito de Combapata Canchis Cusco.</p> | <p>3) Son inadecuadas las actividades lúdicas empleadas en las aulas de las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco.</p> |
-

Anexo 2:

CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDADES LUDICAS

Cuestionario dirigido a los docentes de las Instituciones Educativas de nivel inicial del distrito de Combapata. Canchis. Cusco. Sobre ACTIVIDADES LUDICAS. Para tal fin le suplico su colaboración respondiendo con veracidad las siguientes preguntas.

Institución educativa inicial:

N°	Pregunta	Escala valorativa			
		Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
DESEMPEÑO DEL DOCENTE					
1	Es importante la selección del material cuando el niño va a jugar.				
2	Los niños al realizar sus actividades lúdicas lo hagan de acuerdo a su interés				
3	Motiva a sus niños a crear nuevos personajes para que el juego sea más motivador.				
4	Crea Ud. un ambiente adecuado a la hora de realizar las actividades lúdicas.				
5	La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planificada con anticipación				
6	Cuando realiza actividad lúdica con los niños es consciente del tipo de habilidades, destrezas y conocimientos que ellos están desarrollando o adquiriendo en ese momento				
IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS					
7	En el área de personal social, mediante los juegos los niños aprenden a relacionarse con otros, gestionar sus emociones y compartir sentimientos				

8	En el área de matemática, mediante los juegos los niños aprenden el conteo, reconocimiento de números y nociones de adición y sustracción.				
9	En el área de comunicación, mediante los juegos los niños aprenden fluidez al describir, expresión oral clara y fluida y aumento del vocabulario				
10	En el área de Psicomotricidad, mediante los juegos los niños aprenden nociones espaciales, coordinación motriz, rrepresentación del pensamiento en movimiento.				
11	En el área de Ciencia y tecnología, mediante los juegos los niños aprenden a plantear hipótesis y experimentar y buscar la razón o por qué a través de la investigación.				
ACTIVIDADES LÚDICAS EMPLEADAS EN EL AULA					
12	Utiliza juegos de dramatización que le permitan al niño la construcción de la identidad y autoconfianza.				
13	Utiliza el juego motor o motriz que le permita al niño el desarrollo de lateralidad.				
14	Utiliza el juego cooperativo que le permita al niño la construcción de vínculos afectivos.				
15	Utiliza el juego colaborativo que le permita al niño la rresolución de conflictos.				
16	Utiliza el juego de construcción que le permita al niño potencia su creatividad.				
17	Utiliza el juego de roles que le permita al niño desarrollar el pensamiento simbólico.				

Anexo 3:

SOLICITUD PARA LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO A LOS DOCENTES



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACION
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION FILIAL CANAS

Yanaoca, 8 noviembre del 2022.

Prof. ANA L. CANO CACERES.

Directora de la Institución Educativa Inicial N°581 Culcuire, Combapata
CANCHIS.

ASUNTO: SOLICITO AUTORIZACION PARA APLICAR EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION PARA
TESIS.

Me es grato dirigirme a Ud. A fin de saludarla y a su vez manifestarle que somos egresadas de la
Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco Filial Canas especialidad educación inicial por
el cual solicito su apoyo y autorización en la aplicación del instrumento de investigación dirigido a
los docentes de la institución educativa. Con el objetivo de realizar el trabajo de investigación
**DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NIVEL INICIAL DEL
DISTRITO DE COMBAPATA CANCHIS CUSCO - 2022**

Agradeciendo anticipadamente por la atención a la presente.

Atentamente.

Dr. Moises Rodriguez Alvarez.
DNI: 23983270
Asesor

Karen I. Tomayconza Cursi.
DNI: 72887063
Tesisista

Cendy B. Mamani Huarca
DNI. 74059070
Tesisista



Anexo 4:

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO

CONSTANCIA

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°583 HUATOCANI. COMBAPATA. CANCHIS.

HACE CONSTAR QUE, las Bachilleres. **Karen I. Tomayconza Cursi. Y Cendy B. Mamani Huarca**, egresadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial Canas de la UNSAAC. Han aplicado el instrumento de investigación a los docentes de educación inicial de la Institución Educativa el 6 de diciembre del año en curso, para el trabajo de investigación denominado **DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE COMBAPATA CANCHIS CUSCO – 2022.** para optar al título profesional de LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL.

Se emite la presente constancia a solicitud de las interesadas para fines que vieren por conveniente.

Combapata, 26 de diciembre del 2022




Prof: Ross Mery Quispe Araoz
DNI: 42497824

CONSTANCIA

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 950 COMBAPATA. CANCHIS.

HACE CONSTAR QUE, las Bachilleres. **Karen I. Tomayconza Cursi. Y Cendy B. Mamani Huarca**, egresadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial Canas de la UNSAAC. Han aplicado el instrumento de investigación a los docentes de educación inicial de la Institución Educativa el 20 de marzo del año en curso, para el trabajo de investigación denominado **DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE COMBAPATA CANCHIS CUSCO – 2023**, para optar al título profesional de LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL

Se emite la presente constancia a solicitud de las interesadas para fines que vieren por conveniente.

Combapata, 20 de MARZO del 2023



Prof. Mayda Cotahuanca Quispe
Directora

Anexo 4:

FICHA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	11. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X		
	12. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					X
	13. D OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	14. D ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	15. A SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					X
	16. INTENCIONALIDAD	Los instrumentos miden en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	17. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	18. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	19. A COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	20. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.			X		

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 75 %

Procede su aplicación

Debe corregirse



Firma

Pos firma Luz Marina Poir Herencia

IV. DATOS GENERALES:

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Desarrollo de actividades lúdicas en las Instituciones Educativas de nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco – 2022

INSTRUMENTO:

Instrumento para caracterizar el desarrollo de actividades lúdicas a los docentes de las IE del distrito de CCombapata Canchis Cusco – 2022

Investigadores: Br. Karen Indira Tomayconza Cursi.

Br. Cendy Bianny Mamani Huarca

DATOS DEL EXPERTO:

.....  Luz Marina Pani Herencia

V. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

4. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

NINGUNA

5. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

NINGUNA

6. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)

NINGUNA

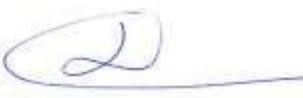
VI. APORTE Y/O SUGERENCIAS:

NINGUNA

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse



Firma

Pos firma Luz Marina Pani Herencia

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	Los instrumentos miden en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					X
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

I. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 80 %

Procede su aplicación

Debe corregirse


 Firma
 Pos firma *Dr. Julio César Sánchez Cordero*

I. DATOS GENERALES:

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Desarrollo de actividades lúdicas en las Instituciones Educativas de nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco – 2022

INSTRUMENTO:

Instrumento para caracterizar el desarrollo de actividades lúdicas a los docentes de las IE del distrito de CCombapata Canchis Cusco – 2022

Investigadores: Br. Karen Indira Tomayconza Cursi.

Br. Cendy Bianny Mamani Huarca

DATOS DEL EXPERTO:

Dr. Julio César Samayá Céspedes

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

NINGUNA

2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

NINGUNA

3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)

NINGUNA

III. APORTE Y/O SUGERENCIAS:

NINGUNA

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse


Firma
Pos firma *Dr. Julio César Samayá Céspedes*

Anexo 5:

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



IMAGEN 1. Investigadora en la puerta de la IE N° 579



IMAGEN 2. Investigadora en la puerta de la IE N 536



IMAGEN 3. Investigadora aplicando el instrumento de investigación



IMAGEN 4. Investigadoras aplicando el instrumento de investigación