



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE EJECUTAN LOS NIÑOS EN LA  
JORNADA PEDAGÓGICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
N°193 CLUB DE LEONES PUNO 2023**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. BLANCA LUZ FUENTES BENITO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**PUNO – PERÚ**

**2024**



NOMBRE DEL TRABAJO

**ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE EJECUTAN  
LOS NIÑOS EN LA JORNADA PEDAGÓGI  
CA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N 1  
93 CLUB DE LEONES PUNO 2023**

AUTOR

**BLANCA LUZ FUENTES BENITO**

RECuento de palabras

**20693 Words**

RECuento de caracteres

**92582 Characters**

RECuento de páginas

**116 Pages**

Tamaño del archivo

**4.9MB**

Fecha de entrega

**Jun 18, 2024 1:49 PM GMT-5**

Fecha del informe

**Jun 18, 2024 1:52 PM GMT-5**

● **20% de similitud general**

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

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 13% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)



Firmado digitalmente por TICONA  
MAMANI Martha FAU 20145496170  
soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 19.06.2024 21:58:30 -05:00



Firmado digitalmente por AR/AS  
HUACO Yánnina Mitza FAU  
20145496170 hard  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 17.06.2024 10:38:01 -06:00



## DEDICATORIA

A Dios por mantenerme firme en esta etapa de mi formación profesional y darme paciencia, fuerza, salud y su amor incondicional. A mis padres que me han brindado apoyo moral y económico a lo largo de mi vida asimismo brindándome ánimos y fuerza para continuar con mis objetivos y metas, a quienes me acompañaron durante toda mi formación profesional brindándome su apoyo y confianza sin dudarlo. Para mí es muy importante la dedicación y esfuerzo que puse en esta tesis para conseguir otra meta en la vida.

**Blanca Luz Fuentes Benito**



## AGRADECIMIENTOS

Primeramente, a nuestro señor Dios, por guiarme en el transcurso de este camino, por fortalecerme para lidiar con los obstáculos, y así mismo orientarme para cumplir con mis metas y sueños.

A mi familia por brindarme su apoyo en el transcurso de mi vida y formación profesional, fueron las fortificaciones para cumplir mis objetivos por brindarme su amor y confianza.

Agradezco a cada una de las maestras del Programa de Estudios de Educación Inicial, por brindarme aprendizajes muy significativos durante los 5 años de formación.

A cada uno de los miembros del jurado por su tiempo, paciencia, orientaciones y sugerencias que me brindaron para así poder mejorar mi trabajo de investigación.

A mi asesora, la Dra. Martha Ticona Mamani, por sus conocimientos, tiempo, paciencia y aportes para mi trabajo de investigación.

A la directora Lic. Ruth Yene Carbajal Catacora y a toda la plana docente de la I.E.I N°193 “Club de Leones” por la oportunidad, accesibilidad y el apoyo en la ejecución de mi proyecto de investigación.

**Blanca Luz Fuentes Benito**



# ÍNDICE GENERAL

	Pág.
<b>DEDICATORIA</b>	
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	
<b>ÍNDICE DE ANEXOS</b>	
<b>ACRÓNIMOS</b>	
<b>RESUMEN .....</b>	<b>16</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>17</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>19</b>
<b>1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....</b>	<b>20</b>
1.2.1. Problema general.....	20
1.2.2. Problemas Específicos .....	20
<b>1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>21</b>
<b>1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....</b>	<b>21</b>
<b>1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>22</b>
1.5.1. Objetivo general .....	22
1.5.2. Objetivo específico.....	22
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>REVISIÓN DE LITERATURA</b>	
<b>2.1. ANTECEDENTES.....</b>	<b>23</b>



2.1.1. Antecedentes internacionales .....	23
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	25
2.1.3. Antecedentes locales .....	27
<b>2.2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>30</b>
2.2.1. Lúdica.....	30
2.2.2. El juego .....	31
2.2.3. Estrategias lúdicas .....	33
2.2.4. Clasificación del juego .....	35
2.2.4.1. Juegos funcionales .....	35
2.2.4.2. Juego simbólico.....	36
2.2.4.3. Juego de reglas.....	37
2.2.4.4. Juegos de construcción .....	38
2.2.5. Jornada pedagógica .....	39
2.2.6. Pedagogía infantil.....	39
<b>2.3. MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>40</b>

### CAPÍTULO III

#### MATERIALES Y MÉTODOS

<b>3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>42</b>
<b>3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>43</b>
<b>3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....</b>	<b>43</b>
3.3.1. Técnica .....	43
3.3.2. Instrumentos .....	44
<b>3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>45</b>
3.4.1. Población.....	45
3.4.2. Muestra.....	45



3.4.3. Ubicación y descripción de la población .....	46
<b>3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO .....</b>	<b>47</b>
3.5.1. Tipo de investigación .....	47
3.5.2. Diseño de investigación .....	47
<b>3.6. PROCEDIMIENTO .....</b>	<b>47</b>
<b>3.7. VARIABLES .....</b>	<b>48</b>
<b>3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>50</b>
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	
<b>4.1. RESULTADOS .....</b>	<b>51</b>
<b>4.2. DISCUSIÓN .....</b>	<b>59</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>62</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>64</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>66</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>71</b>

**Área:** Gestión Curricular

**Tema:** Estrategias lúdicas.

**Fecha de sustentación:** 27 de junio del 2024



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1</b> Población de estudio .....	45
<b>Tabla 2</b> Tamaño de la muestra .....	46
<b>Tabla 3</b> Cuadro operacionaliación de variables .....	48
<b>Tabla 4</b> Cuadro de porcentaje de las estrategias lúdicas.....	51
<b>Tabla 5.</b> Cuadro de porcentaje de juegos funcionales.....	52
<b>Tabla 6</b> Cuadro de porcentaje de juegos de construcción.....	54
<b>Tabla 7</b> Cuadro de porcentaje del juego simbólico.....	56
<b>Tabla 8</b> Cuadro de porcentaje de juego de reglas .....	57
<b>Tabla 9</b> Cuadro de porcentaje de JF-A: Aplica el juego de transportar los juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula. ....	78
<b>Tabla 10</b> Cuadro de porcentaje de JF-B: Experimenta con palos y tubos mientras interactúa con sus juguetes, empujándolos o tirando de ellos .....	79
<b>Tabla 11</b> Cuadro de porcentaje de JF_C: Se divierte escalando bancos y cajones a varias alturas .....	80
<b>Tabla 12</b> Cuadro de porcentaje de JF_D: Disfruta utilizando palitos, alambres y otros objetos para tratar de arreglar sus juguetes.....	81
<b>Tabla 13</b> Cuadro de porcentaje de JC_A: Encuentra diversión al crear pequeñas cosas junto a los miembros de la I.E .....	82
<b>Tabla 14</b> Cuadro de porcentajes de JC_B: Disfruta de juegos que implican el uso de cubos, piezas de madera y objetos domésticos para construir puentes, torres, filas y otras formas creativas.....	83





<b>Tabla 15</b>	Cuadro de porcentajes de JC_C: Demuestra la capacidad de identificar distintas posiciones espaciales mientras juega a construir casitas y otras estructuras .....	84
<b>Tabla 16</b>	Cuadro de porcentajes de JC_D: Participa en actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego.....	85
<b>Tabla 17</b>	Cuadro de porcentajes de JC_E: Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres.....	86
<b>Tabla 18</b>	Cuadro de porcentajes de JC_F: Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con los docentes.....	87
<b>Tabla 19</b>	Cuadro de porcentajes de JC_G: Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos.....	88
<b>Tabla 20</b>	Cuadro de porcentajes de JS_A: Se divierte al representar actividades que forman parte de su rutina diaria .....	89
<b>Tabla 21</b>	Cuadro de porcentajes de JS_B: Disfruta imitando las acciones de los adultos en el aula mientras juega.....	90
<b>Tabla 22</b>	Cuadro de porcentajes de JS_C: Utiliza su imaginación para crear situaciones y personajes imaginarios durante el juego.....	91
<b>Tabla 23</b>	Cuadro de porcentajes de JS_D: A través del juego, encuentra una vía para expresar sus emociones, deseos y necesidades.....	92
<b>Tabla 24</b>	Cuadro de porcentajes de JS_E: Se involucra en actividades de repetición de rimas y trabalenguas junto a sus compañeros mientras juega.....	93
<b>Tabla 25</b>	Cuadro de porcentajes de JS_F: Durante el juego, muestra confianza en sí mismo y experimenta alegría.....	94
<b>Tabla 26</b>	Cuadro de porcentajes de JS_G: Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta.....	95



<b>Tabla 27</b>	Cuadro de porcentajes de JS_H: Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta.....	96
<b>Tabla 28</b>	Cuadro de porcentajes de JS_I: Contribuye proponiendo sus propias ideas y sugerencias para los juegos.....	97
<b>Tabla 29</b>	Cuadro de porcentajes de JR_A: Elabora normas para la dinámica de juego cuando se trata de involucrar a múltiples participantes. ....	98
<b>Tabla 30</b>	Cuadro de porcentajes de JR_B: Durante las actividades de juego en aula, colabora con su equipo en busca de un objetivo compartido.....	99
<b>Tabla 31</b>	Cuadro de porcentajes de JR_C: Observa y respeta las reglas previamente acordadas en las actividades escolares.....	100
<b>Tabla 32</b>	Cuadro de porcentajes de JR_D: Afronta la frustración que pueda surgir durante el juego con aceptación.....	101



## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1</b> Ubicación de la IEIP “Club De Leones” .....	42
<b>Figura 2</b> Estrategias lúdicas.....	51
<b>Figura 3</b> Juegos funcionales .....	53
<b>Figura 4</b> Juegos de construcción. ....	54
<b>Figura 5</b> Juegos simbólicos. ....	56
<b>Figura 6</b> Juego de reglas.....	58
<b>Figura 7</b> JF-A: Aplica el juego de transportar los juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula .....	78
<b>Figura 8</b> JF-B: Experimenta con palos y tubos mientras interactúa con sus juguetes, empujándolos o tirando de ellos .....	79
<b>Figura 9</b> JF_C: Se divierte escalando bancos y cajones a varias alturas .....	80
<b>Figura 10</b> JF_D: Disfruta utilizando palitos, alambres y otros objetos para tratar de arreglar sus juguetes.....	81
<b>Figura 11</b> JC_A: Encuentra diversión al crear pequeñas cosas junto a los miembros de la I.E.....	82
<b>Figura 12</b> Disfruta de juegos que implican el uso de cubos, piezas de madera y objetos domésticos para construir puentes, torres, filas y otras formas creativas ....	83
<b>Figura 13</b> JC_C: Demuestra la capacidad de identificar distintas posiciones espaciales mientras juega a construir casitas y otras estructuras .....	84
<b>Figura 14</b> C_D: Participa en actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego. ....	85
<b>Figura 15</b> JC_E: Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres. ....	86



<b>Figura 16</b> JC_F: Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con los docentes.....	87
<b>Figura 17</b> JC_G: Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos. ....	88
<b>Figura 18</b> JS_A: Se divierte al representar actividades que forman parte de su rutina diaria .....	89
<b>Figura 19</b> JS_B: Disfruta imitando las acciones de los adultos en el aula mientras juega.....	90
<b>Figura 20</b> JS_C: Utiliza su imaginación para crear situaciones y personajes imaginarios durante el juego. ....	91
<b>Figura 21</b> JS_D: A través del juego, encuentra una vía para expresar sus emociones, deseos y necesidades.....	92
<b>Figura 22</b> JS_E: Se involucra en actividades de repetición de rimas y trabalenguas junto a sus compañeros mientras juega.....	93
<b>Figura 22</b> JS_F: Durante el juego, muestra confianza en sí mismo y experimenta alegría.....	94
<b>Figura 24</b> JS_G: Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta. ....	95
<b>Figura 25</b> JS_H: Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta. ....	96
<b>Figura 26</b> JS_I: Contribuye proponiendo sus propias ideas y sugerencias para los juegos .....	97
<b>Figura 27</b> JR_A: Elabora normas para la dinámica de juego cuando se trata de involucrar a múltiples participantes. ....	98



<b>Figura 28</b> JR_B: Durante las actividades de juego en aula, colabora con su equipo en busca de un objetivo compartido .....	99
<b>Figura 29</b> JR_C: Observa y respeta las reglas previamente acordadas en las actividades escolares.....	100
<b>Figura 30</b> JR_D: Afronta la frustración que pueda surgir durante el juego con aceptación. ....	101



## ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
<b>ANEXO 1:</b> Matriz de consistencia.....	72
<b>ANEXO 2:</b> Instrumentos de evaluación.....	73
<b>ANEXO 3:</b> Base de datos mediante el SPSS .....	75
<b>ANEXO 4:</b> Resultado por ítems de cada dimensión.....	78
<b>ANEXO 5:</b> Solicitud de ejecución de proyecto .....	102
<b>ANEXO 6:</b> Constancia de ejecución.....	103
<b>ANEXO 7:</b> Galería de fotos .....	110
<b>ANEXO 8:</b> Declaración Jurada de Autenticidad de tesis.....	115
<b>ANEXO 9:</b> Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional .	116



## ACRÓNIMOS

- IEIP** : Institución Educativa inicial Privada.
- UGEL** : Unidad de Gestión Educativa Local.
- SPSS** : Statistical Package For The Social Sciences- Paquete Estadístico
- MINEDU** : Ministerio de Educación.



## RESUMEN

El estudio tuvo como propósito identificar y conocer las estrategias lúdicas que los niños utilizan durante la jornada pedagógica en la Institución Educativa Inicial N°193 Club de Leones Puno. Entendiendo que las estrategias lúdicas son los juegos y dinámicas los cuales contribuyen al desarrollo del aprendizaje y habilidades del niño(a). La investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo diagnóstico descriptivo y de diseño no experimental, la población estuvo constituida por 267 niños; así mismo la muestra fue de 150 niños de 3, 4 y 5 años, el cual fue probabilística, para la obtención de los datos se utilizó la técnica de la observación cuyo instrumento fue la lista de cotejo. Los resultados obtenidos por cada grupo de edad sobre el uso de las estrategias lúdicas en la dimensión de los juegos funcionales los niños de 3, 4 y 5 años tienen un 18.65 % ,21.00 % y 23.00 % respectivamente, luego en la dimensión de los juegos de construcción los niños de 3, 4 y 5 años tienen 14,25%, 18,60% y 22,60% correspondientemente, en la dimensión los juegos simbólicos los niños de 3,4 años usan el 35,50% y 5 años tienen 26,00% de uso, finalmente en la dimensión juegos de reglas los niños de 3,4 y 5 años tienen un 13,80 %,16,20% y 23,50% respectivamente. En conclusión, las estrategias lúdicas más utilizadas por los niños de cinco años en la jornada pedagógica; fueron los juegos funcionales, de construcción y de reglas, en cuanto a los niños de tres y cuatro años la estrategia más utilizada fue el juego simbólico.

**Palabras Clave:** Estrategia lúdica, juego funcional, construcción, simbólico, reglas y jornada pedagógica.





## ABSTRACT

The purpose of the study was to identify and understand the recreational strategies that children use during the pedagogical day at the Institución Educativa Inicial N°193 Club de Leones Puno. Understanding that playful strategies are games and dynamics which contribute to the development of the child's learning and skills. The research has a quantitative approach, a descriptive diagnostic type and a non-experimental design, the population consisted of 267 children; Likewise, the sample was 150 children aged 3, 4 and 5 years, which was probabilistic, to obtain the data, the observation technique was used, the instrument of which was the checklist. The results obtained by each age group on the use of playful strategies in the dimension of functional games, children aged 3, 4 and 5 years have 18.65%, 21.00% and 23.00% respectively, then in the dimension of games of construction, children of 3, 4 and 5 years old have 14.25%, 18.60% and 22.60% correspondingly, in the symbolic games dimension, children of 3.4 years old use 35.50% and 5 years old They have 26.00% use, finally in the rule games dimension, children aged 3, 4 and 5 years have 13.80%, 16.20% and 23.50% respectively. In conclusion, the recreational strategies most used by five-year-old children in the pedagogical day; They were functional, construction and rule games, as for three- and four-year-old children the most used strategy was symbolic play.

**Keywords:** Playful strategy, functional game, construction, symbolic, rules and pedagogical day



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la educación, la jornada pedagógica se erige como un espacio vital donde convergen tanto la transmisión de conocimientos como el desarrollo integral de los niños y niñas. En este contexto, las estrategias lúdicas han surgido como herramientas fundamentales para fomentar un aprendizaje activo, participativo y significativo en los niños. La Institución Educativa N°193 Club de Leones, se enfrenta al desafío de enriquecer su jornada pedagógica mediante la implementación efectiva de estrategias lúdicas que potencien el desarrollo integral de sus estudiantes.

El presente estudio se enfocó en realizar un análisis exhaustivo de las estrategias lúdicas empleadas por los niños y niñas durante la jornada pedagógica en la mencionada institución educativa. Nos adentramos en el contexto específico de esta institución para comprender mejor cómo se lleva a cabo el proceso educativo y cómo las estrategias lúdicas contribuyen a enriquecerlo.

La Institución educativa del nivel inicial se distingue por su compromiso con la excelencia educativa y el desarrollo integral de sus estudiantes. Sin embargo, es fundamental comprender la naturaleza y la eficacia de las estrategias lúdicas utilizadas en su jornada pedagógica para poder fortalecer y optimizar este aspecto crucial del proceso educativo.

El análisis detallado de las estrategias lúdicas empleadas por los niños en la jornada pedagógica no se identifica patrones de uso, evaluar su impacto en el aprendizaje y comprender los desafíos asociados a su implementación. Esta comprensión profunda servirá como base para proponer recomendaciones específicas que contribuyan a mejorar



la calidad educativa de la institución, promoviendo un ambiente de aprendizaje estimulante y enriquecedor para todos los estudiantes.

A lo largo de esta investigación, se enfoca en el fascinante mundo de las estrategias lúdicas en la educación inicial, explorando su relevancia, efectividad y potencial transformador en el contexto de la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno.

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Se considera que, en el contexto escolar, la jornada pedagógica es un periodo crucial en el cual los niños interactúan con distintas actividades educativas y recreativas. Dentro de este marco, las estrategias lúdicas desempeñan un papel significativo en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. La Institución Educativa N°193 Club de Leones, ubicada en la ciudad de Puno se enfrenta a la tarea de garantizar un ambiente educativo que promueva el aprendizaje activo y el desarrollo integral de sus alumnos.

Sin embargo, la efectividad de las estrategias lúdicas ejecutadas durante la jornada pedagógica en esta institución no fue objeto de un estudio exhaustivo. La falta de comprensión sobre qué estrategias lúdicas están siendo empleadas por los niños y niñas, cómo estas afectan el proceso de aprendizaje representa un vacío importante en la mejora continua de la calidad educativa de la institución.

Además, existen desafíos inherentes a la implementación exitosa de estrategias lúdicas, como la disponibilidad de recursos adecuados, la capacitación del personal docente en la aplicación efectiva de estas estrategias, y la integración de las mismas en el currículo escolar de manera coherente y significativa. La identificación y comprensión de estos desafíos son fundamentales para diseñar intervenciones que fortalezcan el uso de



estrategias lúdicas en la jornada pedagógica, así como para informar políticas educativas orientadas a mejorar la calidad de la educación en la institución.

Por lo tanto, surge la necesidad de investigar en profundidad las estrategias lúdicas que ejecutan los niños y niñas durante la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno, con el fin de identificar sus patrones de uso, su impacto en el aprendizaje y los desafíos asociados a su implementación. Este análisis permitirá desarrollar recomendaciones específicas para mejorar la calidad de la educación a través de la optimización del uso de estrategias lúdicas en la jornada pedagógica, beneficiando así el desarrollo integral de los estudiantes en la institución.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

- ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

- ¿Cuáles son los juegos funcionales que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023?
- ¿Cuáles son los juegos de construcción que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023?
- ¿Cuáles son los juegos simbólicos que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023?
- ¿Cuáles son los juegos de reglas que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023?



### **1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente estudio al tratarse de una investigación descriptiva de carácter exploratorio, no aplica, es por ello que carece de hipótesis.

### **1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

Las estrategias lúdicas representan una herramienta educativa poderosa que promueve un aprendizaje activo, participativo y significativo en los niños. Sin embargo, su implementación efectiva requiere un análisis detallado de su aplicación en contextos educativos específicos, como el de la Institución Educativa N°193 Club de Leones.

El análisis de las estrategias lúdicas utilizadas durante la jornada pedagógica permitirá identificar aquellas que son más efectivas en el contexto de esta institución educativa. Esta comprensión profunda facilitará la optimización del proceso educativo, promoviendo un ambiente de aprendizaje estimulante y enriquecedor para los estudiantes.

Las estrategias lúdicas no solo contribuyen al desarrollo cognitivo de los niños, sino también a su desarrollo socioemocional y habilidades. Un análisis detallado de estas estrategias permitirá identificar cómo impactan en el desarrollo integral de los estudiantes, lo que a su vez facilitará el diseño de intervenciones educativas más efectivas y centradas en las necesidades individuales de cada niño.

Por otro lado, investigaciones previas han destacado la importancia de las estrategias lúdicas en la educación, pero existe una necesidad de estudios específicos que analicen su aplicación en contextos educativos particulares. Este estudio contribuirá al cuerpo de conocimientos existente al proporcionar información relevante y específica sobre las estrategias lúdicas empleadas en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno.



## **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Objetivo general**

- Identificar las Estrategias lúdicas que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023.

### **1.5.2. Objetivo específico**

- Conocer los juegos funcionales que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023.
- Conocer los juegos de construcción que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023.
- Conocer los juegos simbólicos que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023.
- Conocer los juegos de reglas que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

##### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Según el autor Acosta (2022) en su dicho trabajo de investigación se llevó a cabo la creación de una guía de actividades lúdicas destinada a fomentar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños que se encuentran en la etapa de Educación Inicial. Donde el autor tuvo como objetivo principal elaborar una guía que contenga actividades de juego diseñadas específicamente para estimular el pensamiento lógico-matemático en niños en edad preescolar. La investigación es no experimental, descriptiva y con enfoque mixto. La propuesta está materializada en actividades y acciones que fueron validadas por especialistas y luego se le aplicó un coeficiente de concordancia ANOCHI cuyo resultado fue “bueno” según la escala valorativa y por ende es factible su aplicación. Llegando a la conclusión que esto permitiría obtener mejores resultados en los niños y mejorar su apropiación de conocimiento en el área abordada.

Como menciona (Gutiérrez, Osorio, Jaimes, Orduz, & Chacón, 2018) en su investigación “Estrategia Lúdico pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje” donde el autor tuvo como objetivo principal implementar una estrategia lúdica pedagógica dirigida a niños y niñas, para el fortalecimiento de los niveles de atención en su proceso de aprendizaje; para lo cual, el autor desarrollo una investigación con un enfoque mixto, de tipo descriptivo, llegando



a la conclusión de la posibilidad de reducir la influencia del ruido en la interiorización del conocimiento y el nivel de atención del estudiante a través de la utilización de la estrategia ludo pedagógica llamada “Triqui Mágico”.

Según el autor (Moposita, 2022) realizó su investigación sobre “Las pausas activas para niños y niñas durante las jornadas pedagógicas del nivel inicial modalidad online”, donde el autor tiene como objetivo general describir las pausas activas idóneas para niños y niñas durante las jornadas pedagógicas. La investigación que realizó tiene como tipo exploratorio y las técnicas empleadas fueron la ficha de observación y entrevistas, por lo que el autor obtiene resultados de categorías limitadas en actividades recomendables, frecuencias y beneficios. Por lo que el investigador llega a la conclusión que la implementación de las pautas de pausas activas se basa en una variedad de juegos divertidos asociados a canciones divertidas que permiten estirar el cuerpo, aliviar el estrés y mejorar la concentración.

Como señala (Torres E., 2018) realizó su investigación para determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín, que tuvo como tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Los resultados obtenidos por el autor demostraron que el 23,61% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad fina; el 80,14% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad fina, demostrando un desarrollo del 56,53%. Donde el autor llegó a la conclusión que la utilización de actividades lúdicas mejora la motricidad fina.





### 2.1.2. Antecedentes nacionales

Según el autor Dávila, (2018) quien se enfocó en abordar el problema relacionado con el desarrollo de habilidades sociales en la Institución Educativa N° 81905 "César Acuña Peralta" utilizando la técnica de la observación, notó que los niños y niñas presentaban niveles significativos de timidez y miedo al participar en actividades en clase, teniendo el autor como objetivo diseñar y aplicar un programa de actividades lúdicas con el propósito de fomentar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 81905 "César Acuña Peralta"; donde el autor utilizó la metodología del diseño preexperimental. La población y la muestra consistieron en 18 niños y niñas. Los resultados indicaron que la incorporación del programa de actividades lúdicas tuvo un impacto positivo en la mejora de las habilidades sociales de los niños y niñas el cual reflejó en un nivel de "bueno" en habilidades básicas, con un 77,8% de éxito, así como en habilidades avanzadas, expresión de sentimientos y alternativas a la agresión, con un 50% de mejora.

Como señala Guale, (2013) donde el investigador tiene como objetivo abordar la problemática relacionada con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fiat. Para abordar esta problemática, se propone la creación de un conjunto de actividades lúdicas diseñadas específicamente para fomentar el desarrollo motor de estos niños y niñas. El investigador empleó métodos de investigación como el histórico lógico, inducción-deducción, análisis síntesis, empírico, encuesta, estadístico-matemático y estadística descriptiva para caracterizar el nivel de conocimiento de los docentes y los niños en relación con las actividades lúdicas. El investigador llegó a los resultados que los niños y niñas



presentaban dificultades en aspectos como la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, que son movimientos comunes propios de su edad. Llegando a la conclusión de abordar estas problemáticas mediante las estrategias lúdicas que involucre a los estudiantes, los profesores y los padres de familia para estimular adecuadamente la motricidad gruesa, Por lo tanto, se destaca la importancia del docente en la detección temprana de estas dificultades y en la implementación de actividades lúdicas como una estrategia efectiva para abordar estos problemas.

Según el autor Cruz, (2022) quien investigo las estrategias lúdicas para la mejora del aprendizaje teniendo como objetivo proponer estrategias lúdicas para la mejorar del aprendizaje significativo en los niños de cinco años de una Institución de San Cristóbal. De modo que la investigación tuvo un enfoque cualitativo, un diseño no experimental. Se seleccionaron treinta docentes y veinte estudiantes de cinco años para un muestreo intencional no probabilístico. Se utilizaron técnicas de cuestionario, entrevista a los docentes y la guía de observación a los estudiantes de la muestra. Los resultados revelaron que los profesores estaban sentados en el aula. Donde el investigador llega a la conclusión de modelar estrategias de entretenimiento para promover el aprendizaje y el desarrollo del juego en el nivel inicial para mejorar el éxito del aprendizaje de los niños, enseñe a estos estudiantes de una manera interesante y atractiva, teniendo en cuenta sus intereses y necesidades.

Según la tesis (Amaya, 2020) donde el investigador se basó conocer las actividades lúdicas, teniendo como objetivo determinar las características de las actividades lúdicas desarrolladas en el nivel inicial en los niños de cuatro y cinco. Su metodología fue del nivel descriptivo, diseño No experimental -longitudinal; la técnica es la observación y el instrumento fue lista de cotejo. Los resultados



obtenidos por el autor fueron en la dimensión social un 97,9% (24), de la edad de 4 años y un 93,3% (8) en la edad de 5 años; dentro de la dimensión pedagógica un 98,8% (24) de 4 años y un 100% (9) de 5 años, y en la dimensión psicológica el 95,8% (23) de 4 años y 97,6% (9) en 5 años. Concluyendo el investigador sobre el gran aporte que otorga las actividades lúdicas en la jornada pedagógica, permitiendo utilizar estas estrategias metodológicas para el desarrollo cognitivo, psicológico y social de los niños.

Según el autor (Huanca, 2023) quien investigo “Las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad”, teniendo como objetivo de determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas, donde el investigador utilizó una metodología de enfoque mixto, de tipo explicativo y con rasgos exploratorios, de esa forma el autor concluye dar mayor énfasis el ámbito en la jornada pedagógica desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de edad y con relación a las actividades lúdicas.

### **2.1.3. Antecedentes locales**

Según el investigador Gutiérrez (2016), quien se enfocó en la creación de un “Plan de Estrategias Lúdicas y Motivadoras” con el objetivo de mejorar el rendimiento académico de los niños del nivel inicial. El autor llevó a cabo una investigación con un enfoque descriptivo y propositivo al observar que los niños del nivel inicial presentaban un bajo rendimiento académico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para abordar esta problemática, se planteó como objetivo general la propuesta de un plan de estrategias lúdicas y motivadoras basado en las teorías del desarrollo cognitivo de Piaget, la teoría sociocultural de Vygotsky y la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner, con el resultado de



elevar la calidad de la educación. concluyendo el autor que propone el "Plan de Estrategias Lúdicas y Motivadoras para el Desarrollo del Rendimiento Académico en los Niños del Nivel Inicial en la I.E.I. 76 P. "Tesoritos" en el distrito, provincia y región de Puno en el año 2016.

Señala el auto Ccama (2020), quien exploró la conexión entre el juego lúdico y la motricidad gruesa en niños de cuatro años, teniendo como objetivo principal confirmar si existe una relación que pueda utilizarse para promover estrategias que fomenten el desarrollo motor y las habilidades relacionadas con él. El investigador optó por un enfoque de investigación no experimental con un diseño transversal y un alcance correlacional, utilizando un enfoque hipotético-deductivo. Llevando a cabo el análisis estadístico de las variables utilizando el software SPSS, versión 24 en español. Los resultados que llegó el autor del análisis de correlación de Spearman arrojaron un coeficiente de correlación ( $r$ ) 92 de 0,930, con un nivel de significancia de 0,000, que es menor que 0,05. Llegando el autor a la conclusión de demostrar que existe una relación directa y significativa entre el juego lúdico y la motricidad gruesa en niños de cuatro años que asisten a la Institución Educativa Inicial Nro.1506 "Tahuantinsuyo" en el distrito de Ayaviri, Melgar - Puno.

Quisocala (2022) en su trabajo de investigación que se centra en demostrar que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo y significativo en la mejora de la coordinación motora gruesa en niños y niñas de cinco años. La investigación se encuadra en el enfoque cuantitativo de tipo aplicado, ya que busca generar un cambio en la realidad estudiada, específicamente en la mejora de la expresión oral de los niños y niñas. El diseño de la investigación es de tipo no experimental, ya que se utilizó una ficha de observación en la que se aplicaron juegos lúdicos que



están relacionados con el desarrollo de la coordinación motora gruesa. La muestra seleccionada proviene de un aula de niños y niñas de cinco años, y se utilizó un nivel de confianza del 95% con un margen de error del 5%. Los resultados obtenidos por el autor indicaron una correlación significativa entre las variables de estrategias lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa, así como el desarrollo de la competencia relacionada con la convivencia y la participación democrática en la búsqueda del bien común de los niños y niñas preescolares de cinco años.

(Mamani, 2023) Estudio las dificultades que enfrentan los niños de cinco años para mejorar las habilidades sociales que afectan su entorno educativo y social. Teniendo como objetivo, determinar cómo el juego libre como estrategia afecta el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años. Los métodos utilizados por los investigadores fueron cuantitativos, de nivel interpretativo y de diseño preexperimental. El método es observacional y sus instrumentos son fichas de observación y el método Alfa de consistencia interna de Cronbach. Quién empleó el análisis estadístico de software SPSS. Los resultados mostraron que la mayoría de los niños se encontraban en el nivel de logro, el 60,0% en el nivel de logro, el 33,3% en la etapa de progreso y el 6,7% en la etapa de inicio. La prueba de Wilcoxon muestra que la significancia es 0.001, que es menor que 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. El autor llegó a la conclusión que el juego libre tuvo un efecto significativo en la mejora del desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años.



## 2.2. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se analizan los principales conceptos que sustentan teóricamente el estudio, así como las variables de estudio: Estrategias Lúdicas. De la misma forma se delimitará cada dimensión que conforma la variable.

### 2.2.1. Lúdica

La conceptualización del término "lúdico", según la Real Academia Española RAE (2020), nos orienta hacia su significado arraigado en las actividades relacionadas con el juego, abriendo así la puerta a un entendimiento amplio que abarca todos los aspectos de este componente en diversas áreas, especialmente en el ámbito educativo.

En consonancia con Payá (2013), las actividades lúdicas emergen como vehículo de aprendizaje en la educación, fomentando la autoconfianza y el desarrollo curricular. Este enfoque se respalda en la premisa de que las actividades recreativas son pilares fundamentales para alcanzar los objetivos de la educación infantil (Payá, 2013, p. 40).

Para Gallardo (2018) destaca los vastos beneficios que el juego ofrece a la infancia, desde la exploración del mundo hasta el fortalecimiento de habilidades sociales y cognitivas. Este enfoque subraya la importancia de integrar la ludicidad como estrategia didáctica, asegurando así un proceso de enseñanza estimulante y participativo.

Chiguala (2018) aporta una perspectiva que enfatiza la esencia motivadora e interesante de la lúdica, resaltando su capacidad para generar expectativas y entusiasmo hacia el aprendizaje.



Fierro (2012) subraya la relevancia de la ludicidad en el desarrollo motor durante la primera etapa de la vida, destacando su contribución al bienestar físico de los niños. Carrión (2020) destaca el papel integral del componente lúdico en la promoción del desarrollo personal y la adquisición de habilidades sociales y cognitivas fundamentales para el crecimiento infantil.

Para Bruner (1984), el juego representa una actividad intrínsecamente valiosa para los niños, un vehículo esencial para la exploración y el descubrimiento. Esta perspectiva coincide con la teoría del aprendizaje por descubrimiento, resaltando la importancia del juego en la construcción activa del conocimiento.

Oliva (2016) resalta el impacto positivo del enfoque lúdico en el desarrollo cognitivo y lingüístico, enfatizando la importancia de la imaginación, la creatividad y el pensamiento lógico como habilidades fomentadas por estrategias lúdicas.

### **2.2.2. El juego**

El juego, arraigado en la historia y moldeado por diversas culturas a lo largo del tiempo, emerge como una herramienta fundamental para el aprendizaje y desarrollo de los niños, como señala Guzmán (2017).

Aberastury (1986), influenciada por Freud, resalta la función del juego como medio para procesar experiencias, tanto placenteras como dolorosas, ofreciendo así una vía para la exploración y el procesamiento emocional.

Citando a (Carrión, 2020), el juego es una técnica de enseñanza participativa que tiene como objetivo desarrollar los métodos de orientación y



conducta correcta de los estudiantes y así estimular la disciplina a través de niveles adecuados de toma de decisiones y autodeterminación; es decir, no sólo promueve la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también ayuda a concretar la motivación de la asignatura, es decir, es una forma de trabajo educativo que proporciona diversos procedimientos para capacitar a los estudiantes en la toma de decisiones de resolución.

El juego da al niño la libertad de expresar la energía reprimida, desarrolla habilidades de comunicación y le ayuda a encontrar su lugar en el mundo social. A través del juego, los niños aprenden a establecer relaciones sociales con los demás y a preguntar y resolver problemas relacionados con la edad. Aunque los niños necesitan el juego y el juego tiene efectos beneficiosos, los adultos lo dejan de lado y no le dan un lugar adecuado en sus actividades porque no aporta ningún beneficio económico y tangible. Para otros, es una pérdida de tiempo y no creen que sea útil para sus hijos, por lo que los obligan a realizar actividades inapropiadas para su edad y no aprecian lo que obtendrán de la experiencia, (Flinchun, 1988).

Además, nos dice (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001) que mientras jugando los niños aprenden poco a poco a compartir, desarrollan los conceptos de colaboración y cooperación, también aprenden a protegerse y defender sus derechos. Los niños corren, saltan, gatean y persiguen. Estas actividades te mantienen entretenido y fortalecen tus músculos; por lo tanto, al usar su cuerpo para gatear, estirarse, alcanzar objetos, patear y explorar, aprende a usarlo y ubicarlo correctamente en el espacio. Una de las razones por las que los niños deberían jugar es para ayudar a su desarrollo físico. Inconscientemente realizan la acción varias veces hasta que la aprenden. Con esta actitud, el niño





repetirá y repetirá incansablemente la acción hasta que quede perfecta, sólo por diversión.

(Zapata, 1990) afirmó que el juego es un "elemento fundamental de la educación escolar". Los niños aprenden más cuando juegan, por lo que esta actividad debe ser el eje central del programa. En la educación con ayuda del movimiento, el juego se utiliza plenamente, porque aporta grandes beneficios al niño, entre otros, se puede mencionar el aporte al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y las habilidades del lenguaje.

Nos dice (Carrión, 2020), según mi criterio, queda claro que el uso de los juegos es fundamental en el aprendizaje de los niños y niñas, ya que permiten describir las experiencias de los estudiantes, sus creencias, sentimientos y nivel de comprensión, ya que el juego ayuda a los niños a aprender roles de una manera específica.

### **2.2.3. Estrategias lúdicas**

La Estrategia Lúdica, según Anchapaxi (2011), se erige como una metodología de enseñanza participativa y dialógica, fundamentada en la utilización creativa y pedagógicamente coherente de técnicas, ejercicios y Juegos Didácticos diseñados específicamente para fomentar aprendizajes significativos en términos de conocimientos, habilidades, competencias sociales y valores.

Para (Álvarez, 2020), las estrategias lúdicas promueven la inclusión de todos los estudiantes y así mejoran las habilidades sociales de los estudiantes introvertidos, ya que los juegos mejoran su comunicación segura y mejoran su autoestima.



Como indica (Borja, 2020), las actividades lúdicas son atractivas y motivadoras y centran a los estudiantes en un aprendizaje significativo. Este tipo de actividades tienen innumerables ventajas, pues a través de ellas el niño adquiere conocimiento y comprensión de su cuerpo, gestiona el equilibrio, controla eficazmente diversas coordinaciones generales, logra control sobre la demora voluntaria y la respiración. El control también fomenta mayores oportunidades para organizar los sistemas corporales, controlar las estructuras espaciales y temporales y el contacto con el mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación del movimiento y el ritmo, aumenta significativamente la destreza y la flexibilidad del cuerpo, que son características de los organismos en diferentes etapas de desarrollo.

Rodríguez (2015) señala que las actividades lúdicas pueden promover la confianza en uno mismo, la autonomía y la formación de la personalidad en la infancia, convirtiéndose así en herramientas cruciales tanto para el entretenimiento como para la educación. Estas actividades no solo son divertidas, sino que también facilitan la comprensión de la realidad, la socialización y la aceptación de reglas.

Asimismo, Rodríguez (2015) enfatiza la importancia de comprender los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que influyen en el desarrollo infantil para diseñar estrategias de aprendizaje y recreación adecuadas. Cada niño es único y requiere enfoques diferenciados para su proceso de aprendizaje, lo cual implica que los docentes deben basarse en su comprensión individual y en su entorno familiar, social y cultural para proporcionar experiencias educativas efectivas y atractivas.



#### **2.2.4. Clasificación del juego**

Para el juego, Piaget (1969) hizo la siguiente clasificación: En primer lugar, habló de juego funcional que se desarrolla en el primer año de vida, las acciones que realizan los niños son experimentos con sus cuerpos que carecen de reglas y regulaciones. Con un propósito agradable explorará sus movimientos motores y poco a poco utilizará objetos en sus movimientos. Este tipo de juegos acompañan a los niños durante todo su proceso de crecimiento, como andar en bicicleta, patinar, jugar a la pelota, etc. Luego, Piaget, presenta al juego de construcción que apareció cuando tenía aproximadamente dos años y lo siguió durante todo su desarrollo, estimulando la creatividad, la motricidad fina (coordinación ojo-mano), la resolución de problemas y la orientación en el tiempo y el espacio. Las actividades de los niños incluyen construir torres, pavimentar caminos, construir puentes, rompecabezas y construir casas con cartón, telas y otros materiales. En tercer lugar, nos muestra el juego simbólico a través del cual el niño estimula la imaginación, la creatividad y la imaginación, desarrolla el lenguaje y se lleva bien con sus compañeros. Durante el juego, el niño simula situaciones y retrata imágenes de la vida cotidiana, lo que le permite comprender y percibir lo que observa, oye y siente. Por último, está el juego de reglas: en este juego, el niño tiene que formular las reglas del juego como una estrategia, que puede cambiar si todos los jugadores llegan a un acuerdo.

##### **2.2.4.1. Juegos funcionales**

Los juegos funcionales representan el primer contacto de los niños con el juego en sí mismo, como señala Prieto (2019). Consisten en actividades donde los niños exploran y experimentan con objetos



cercanos, ya sean juguetes o elementos cotidianos del hogar. Este tipo de juego les permite desarrollarse en diversos aspectos y es fundamental en su crecimiento.

Según García (2023), los juegos funcionales están diseñados específicamente para promover el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños. Son actividades importantes que les permiten aprender y practicar habilidades esenciales de manera natural y divertida.

Piaget (1969), por su parte, sitúa el juego funcional en el periodo sensoriomotor, que abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad. Durante esta etapa, los niños construyen sus esquemas de conocimiento mediante la exploración sensorial y el movimiento. El juego funcional se caracteriza por actividades centradas en el cuerpo y las sensaciones que generan, siendo una fase crucial en el desarrollo infantil.

#### **2.2.4.2. Juego simbólico**

El juego simbólico representa una actividad en la cual los niños interpretan y comprenden el mundo que les rodea mediante la utilización de la simbolización, como destaca Soto (2022) en este tipo de juego, los niños emplean objetos para representar personas, animales o cosas, y también recurren a su imaginación para crear mundos y situaciones diversas. A través del juego simbólico, los niños desarrollan la capacidad de pensar de manera abstracta y abordan problemas de forma creativa.

Según Piaget (1969) este período del juego se desarrolla durante la etapa preoperacional, que abarca desde los 2 hasta los 6 años de edad. Durante esta fase, los niños pasan de la acción a las operaciones mentales



y se caracterizan por el animismo, la artificialidad y la falta de distinción entre realidad, pensamientos y sentimientos. El juego simbólico implica la expresión de símbolos que permiten al niño recrear y entender la realidad que lo rodea.

Para Piaget (1961), el juego simbólico es fundamental para el desarrollo cognitivo del niño, ya que le permite crear un sistema de significantes que le ayuda a funcionar y adaptarse al entorno. A través de gestos y posiciones, el niño puede expresar realidades que no existen pero que puede recrear en su juego.

Según (Piaget, 1961), si el comportamiento intelectual conduce a un equilibrio entre asimilación y acomodación y la propia imitación prolonga esta última, entonces se puede ver que el juego es esencialmente asimilación o que la asimilación domina la acomodación.

#### **2.2.4.3. Juego de reglas**

El juego de reglas es una categoría de juegos que tiene como objetivo principal que los niños aprendan a respetar ciertas normas y reglas dentro de la dinámica del juego para que este pueda llevarse a cabo de manera adecuada, como señala Fuentes (2021). Estas reglas son establecidas previamente y son fundamentales para la estructura y funcionamiento del juego.

Según Ortega (1992), este tipo de juego emerge específicamente en el periodo de actividad de los 7 a los 12 años. Al principio, las reglas pueden ser personales e improvisadas, pero a medida que se desarrolla el pensamiento reflexivo, las normas grupales adquieren mayor importancia.



El razonamiento y la comprensión de las reglas cambian de acuerdo al nivel de desarrollo de los participantes.

Para los niños de 2 a 5 años, como menciona Ortega (1992), las reglas suelen ser marcadas por los adultos o profesores y no se establece un concepto de ganadores o perdedores. Sin embargo, estos juegos son beneficiosos para el desarrollo de los niños, ya que estimulan la comprensión de conceptos como desarrollo y clasificación, promueven la integración social y fomentan una mayor conciencia de la realidad, lo que les permite comunicar sus pensamientos y sentimientos de manera más efectiva.

#### **2.2.4.4. Juegos de construcción**

Los juegos de construcción implican la relación entre medios y fines, donde los niños establecen una meta, una idea o una imagen de lo que desean construir, como destaca Hachuela (2020). A partir de esta idea, el juego se inicia y se va desarrollando mediante la selección y combinación de materiales.

Según Piaget (1969), los juegos de construcción están estrechamente relacionados con el juego simbólico, pero poseen características propias. Este tipo de juego se extiende desde los 2 hasta los 6 años de edad y generalmente implica el uso de materiales como madera y otros elementos que pueden ensamblarse para formar estructuras simples que luego pueden volverse más complejas. La importancia de los juegos de construcción radica en la variabilidad de las creaciones que los niños pueden realizar, así como en los desafíos que enfrentan al manipular



los materiales. Estos juegos no solo estimulan la creatividad y la imaginación, sino que también promueven el desarrollo de habilidades motoras finas, la resolución de problemas y la comprensión de conceptos espaciales y geométricos.

#### **2.2.5. Jornada pedagógica**

La jornada pedagógica es un espacio de reflexión y diálogo entre profesionales de la educación, centrado en abordar las políticas educativas prioritarias, especialmente aquellas relacionadas con la Educación Básica Especial e Inclusiva, como señala el Ministerio de Educación (Minedu, 2017). Durante esta jornada, se busca analizar y discutir estrategias para mejorar las prácticas pedagógicas, teniendo en cuenta los principios y normas de la pedagogía.

La pedagogía, como disciplina científica, se enfoca en el estudio intencionado y sistemático de la educación, con el propósito de comprenderla y mejorarla, según lo plantea Flores (2017). Se considera una ciencia de naturaleza psicosocial, que abarca conocimientos, técnicas y métodos para transmitir el conocimiento de manera efectiva. Además, la pedagogía adopta un enfoque interdisciplinario y reconoce la importancia de los procesos de formación y desarrollo profesional en el ámbito educativo, tal como indica Machuca (2017).

#### **2.2.6. Pedagogía infantil**

La pedagogía infantil, como señala Parma (2015), es una rama de la Pedagogía que se enfoca en investigar las regularidades de la educación integral de los niños desde el nacimiento hasta los 6 años. Su objetivo es elaborar el contenido, los métodos, las formas y la organización del trabajo educativo-instructivo en las condiciones del jardín de infantes, asegurando la unidad de la



influencia educativa de las instituciones y preparando a los niños para el proceso de aprendizaje.

García (2017) destaca que las estrategias pedagógicas son herramientas fundamentales que permiten adaptar la enseñanza a las necesidades específicas de los estudiantes y facilitar su proceso de aprendizaje. Estas estrategias son diseñadas para estimular el desarrollo integral de los niños, teniendo en cuenta sus características individuales y su entorno socio-cultural.

Flores (2017) enfatiza que la pedagogía infantil es una disciplina científica que se encarga de estudiar la educación de niños y niñas. Es un campo de conocimiento donde convergen diversas perspectivas y enfoques, promoviendo la interacción social, cultural y académica. Los profesionales que se dedican a la pedagogía infantil reciben una formación integral que les capacita para ofrecer una educación de calidad y desarrollar habilidades clave para la vida de los niños.

### 2.3. MARCO CONCEPTUAL

- **Las estrategias:** Se refiere a los procedimientos necesarios para procesar información, es decir, adquirir, codificar o almacenar y recuperar lo aprendido, y se asocia a operaciones mentales para facilitar la obtención u el aprendizaje, (Contreras, 2013).
- **La Estrategia Lúdica:** Se entiende como un enfoque participativo y dialógico de la enseñanza y el aprendizaje impulsado por el uso creativo y pedagógicamente consistente de técnicas, ejercicios y juegos didácticos específicamente creados para desarrollar conocimientos, habilidades y/o valores que generen aprendizajes importantes en términos de habilidades sociales e integración, (Contreras, 2013).





- **La Lúdica:** promueve el progreso de la psique y la formación de la individualidad y las costumbres. Recuperar nuevos conocimientos que impliquen placer, alegría, creatividad y conocimiento, (Etecé, 2023)
- **La Jornada Pedagógica:** Constituye un lugar tradicional de la propuesta educativa; tiene como objetivo el análisis y la consideración de la manera en que se educa a los estudiantes, (Lopez, 2020)
- **El juego:** Es una actividad libre e inherentemente placentera que no está impuesta ni dirigida desde fuera. Los niños se divierten jugando con sus cuerpos, sintiendo, agarrando y manipulando objetos, (Contreras, 2013).

## CAPÍTULO III

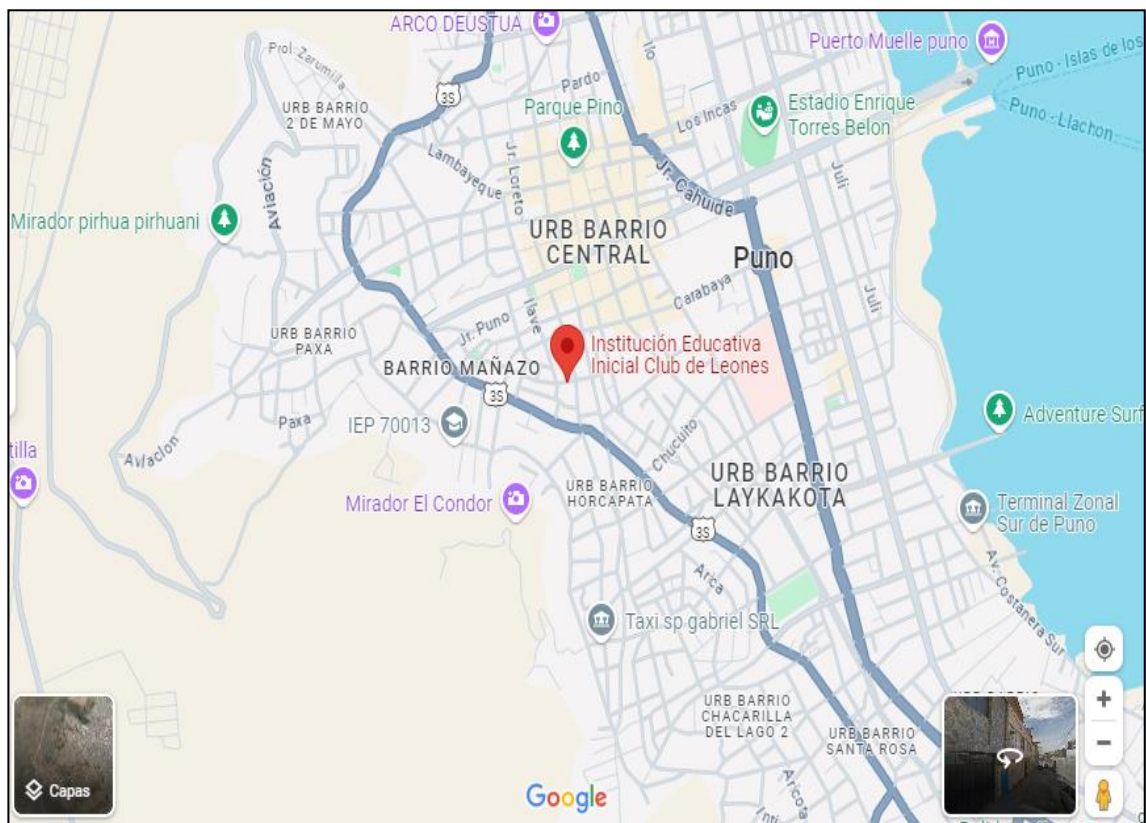
### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Inicial N°193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno, ubicado en Cnel. Barriga 332, Puno 21001 Distrito de Puno, Provincia Puno y Departamento Puno.

#### Figura 1

*Ubicación de la IEIP “Club De Leones”*



*Nota. Extraído de Google Maps.*

La imagen muestra la ubicación geográfica de la Institución Educativa Inicial donde se desarrolló el estudio.



### **3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO**

La investigación se llevó a cabo durante un periodo de 3 meses, el cual corresponde solo a la etapa de la ejecución ya que la elaboración del proyecto se llevó con mucha más antelación, el trabajo se llevó a cabo durante el segundo trimestre del año académico 2023, en la Institución Educativa N°193 “Club de Leones”, Puno.

### **3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO**

Para la aplicación de la lista de cotejo con el fin de conocer que estrategias lúdicas ejecutan niños y niñas se utilizó los siguientes materiales:

- Papel boom
- Lápices
- Cuadernos
- Hojas bond
- Mesas
- Sillas
- Lapiceros
- Borradores
- Laptop
- Impresora

#### **3.3.1. Técnica**

Para el siguiente trabajo de investigación se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La observación sistemática: Utilizada en investigaciones cuantitativas en diversas disciplinas, como la psicología, la educación, la sociología y la etología,



entre otras. Permite a los investigadores obtener datos detallados y objetivos sobre el comportamiento humano en contextos naturales, lo que puede proporcionar información valiosa para comprender fenómenos sociales, psicológicos o educativos. (Díaz, 2011) quien afirma que es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

### **3.3.2. Instrumentos**

Lista de cotejo para conocer que estrategias lúdicas que ejecutan los niños y niñas: Este instrumento consta de 24 ítems, distribuidos en cuatro dimensiones. La dimensión de juego funcional incluye 4 ítems, la dimensión de juego de construcción incluye 7 ítems, la dimensión de juego simbólico consta de 9 ítems y la dimensión juego de reglas incluye 4 ítems.

Dicho instrumento fue validado y utilizado por Monteagudo Montenegro en la Universidad de Lima en el 2021.

Confiabilidad: La confiabilidad del instrumento es alta, ya que ha obtenido un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,924. Además, en la prueba ANOVA se obtuvo un resultado de 0,000, lo cual indica que es altamente significativo.

Por lo tanto, el instrumento es válido, ya que el valor de la prueba ANOVA muestra una alta significancia ( $p < 0,01$ ) y confiable, debido a que el coeficiente de consistencia interna Alfa de Cronbach supera el umbral de 0,70. En conclusión, el instrumento es adecuado para su aplicación en niños de 3, 4 y 5 años.

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

#### 3.4.1. Población

La población involucrada para el estudio de la presente investigación está conformada por los niños y niñas de la I.E.I. N°193 Club de Leones – Puno- 2023.

**Tabla 1**

*Población de estudio*

	Universo (N° de niños)	Niños	Niñas
3 años a	27	12	15
3 años b	24	12	12
3 años c	24	12	12
3 años d	18	8	10
4 años a	23	14	9
4 años b	24	11	13
4 años c	23	11	12
5 años a	25	11	14
5 años b	25	12	13
5 años c	28	14	14
5 años d	26	13	13
Total	267	130	137

*Nota: Datos tomados de la nómina de matrícula de la I.E.I. N°193 Club de Leones.*

#### 3.4.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por 150 niños y niñas, En este sentido, (Azzimonti, 2019) sostiene que un sorteo es el único método seguro de hacer equiprobables a todos los integrantes de la población en el proceso de selección. Como resultado de este sorteo resultaron elegidas un aula dos 3 años, 4 años y 5 años. La muestra es probabilística ya que fue seleccionado al azar.



Muestra, niños y niñas de 3 años “A”, 3 años “C”, 4 años “A”, 4 años “C”, 5 años “A”, y 5 años “C”, de la Institución Educativa Inicial N°193 Club de Leones-Puno

**Tabla 2**

*Tamaño de la muestra*

Sección	Universo (n° de niños)	Niños	Niñas
3 años a	27	12	15
3 años c	24	12	12
4 años a	23	14	9
4 años c	23	11	12
5 años a	25	11	14
5 años c	28	14	14
Total	150	74	76

*Nota: Datos tomados de la nómina de matrícula de la I.E.I. N°193 Club de Leones.*

### 3.4.3. Ubicación y descripción de la población

El ámbito se encuentra en el departamento de Puno, Provincia Puno, Distrito Puno de la ciudad de Puno, los niños y niñas vienen de diferentes barrios de la ciudad.

Se tomó como muestra a los niños y niñas de 3 años “A”, 3 años “C”, 4 años “A”, 4 años “C”, 5 años “A” y 5 años “C”, ya que se observó una cantidad infinita de estrategias lúdicas ejecutadas por ellos mismos durante la jornada pedagógica, también, no siendo reconocidos y observados; este problema se debe a la inadecuada atención y escasas de observación hacia los niños y niñas



### **3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO**

#### **3.5.1. Tipo de investigación**

La investigación corresponde a un enfoque cuantitativo ya que de acuerdo con (Hernández Sampieri et al. (2014) el enfoque cuantitativo “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

#### **3.5.2. Diseño de investigación**

El diseño de la presente investigación es descriptivo simple según (Hernández, 1994), quien nos dice que sin manipular variables ni establecer relaciones causales entre estas. Este tipo de diseño es comúnmente utilizado para obtener una comprensión inicial de un fenómeno y para proporcionar una descripción detallada de las características de interés en una muestra específica. En este caso, el estudio se enfocará en recopilar información sobre el comportamiento agresivo físico en niños y niñas de esa edad en una institución educativa específica. A continuación, presentamos el diseño:

**M-----O**

**M = Institución Educativa Inicial N°193 “Club de Leones”**

**O = 150 niños**

### **3.6. PROCEDIMIENTO**

- Se solicitó el permiso a la directora para lograr ejecutar en la Institución Educativa Inicial. (Anexo 5)



- Se pide la nómina de matriculados a cada docente de las aulas escogidas.
- Se inicio la observación de manera directa durante la jornada pedagógica, primero con los salones de 3años luego con los niños de 4 años finalmente con los niños de 5 años.
- Utilizando la lista de cotejo se hace el recojo de datos de cada uno de los niños y niñas del aula.

### 3.7. VARIABLES

**Tabla 3**

*Cuadro operacionalización de variables*

<b>Variable</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala</b>
Estrategias Lúdicas	Juego Funcional	Aplica el juego de transportar los juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula Experimenta con palos y tubos mientras interactúa con los juguetes, empujándolos o tirando de ellos. Se divierte escalando bancos y cajones a varias alturas. Disfruta utilizando palitos, alambres y otros objetos para tratar de arreglar los juguetes. Encuentra diversión al crear pequeñas cosas junto a los miembros de la I.E.	<b>Escala grafica</b> con modelos lineales generalizados (glm) familia binomial. Utilizando la prueba de medias del chi cuadrada.
	Juego de Construcción	Disfruta de juegos que implican el uso de cubos, piezas de madera y objetos domésticos para construir puentes, torres, filas y otras formas creativas.	





Variable	Dimensión	Indicadores	Escala
		Demuestra la capacidad de identificar distintas posiciones espaciales mientras juega a construir casitas y otras estructuras.	
		Participa en actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego.	
		Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres.	
	Juego Simbólico	Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con los docentes.	
		Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos.	
		Se divierte al representar actividades que forman parte de su rutina diaria.	
		Disfruta imitando las acciones de los adultos en el aula mientras juega.	
		Utiliza su imaginación para crear situaciones y personajes imaginarios durante el juego.	
		A través del juego, encuentra una vía para expresar sus emociones, deseos y necesidades.	
	Juego de Reglas	Participa en juegos donde imita los sonidos que hacen los animales.	
		Se involucra en actividades de repetición de rimas y trabalenguas junto a sus compañeros mientras juega	
		Durante el juego, muestra confianza en sí mismo y experimenta alegría.	



Variable	Dimensión	Indicadores	Escala
		Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta. Contribuye proponiendo sus propias ideas y sugerencias para los juegos. Elabora normas para la dinámica de juego cuando se trata de involucrar a múltiples participantes. Durante las actividades de juego en aula, colabora con su equipo en busca de un objetivo compartido Observa y respeta las reglas previamente acordadas en las actividades escolares. Afronta la frustración que pueda surgir durante el juego con aceptación.	

*Nota.* Elaborado por la investigadora

### 3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Para el análisis de los datos se utilizó el paquete estadístico SPSS 26, en base a los cuales se realizará las tablas y gráficos que presentaremos a continuación.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. RESULTADOS

##### a) Resultados para el objetivo general.

**Tabla 4**

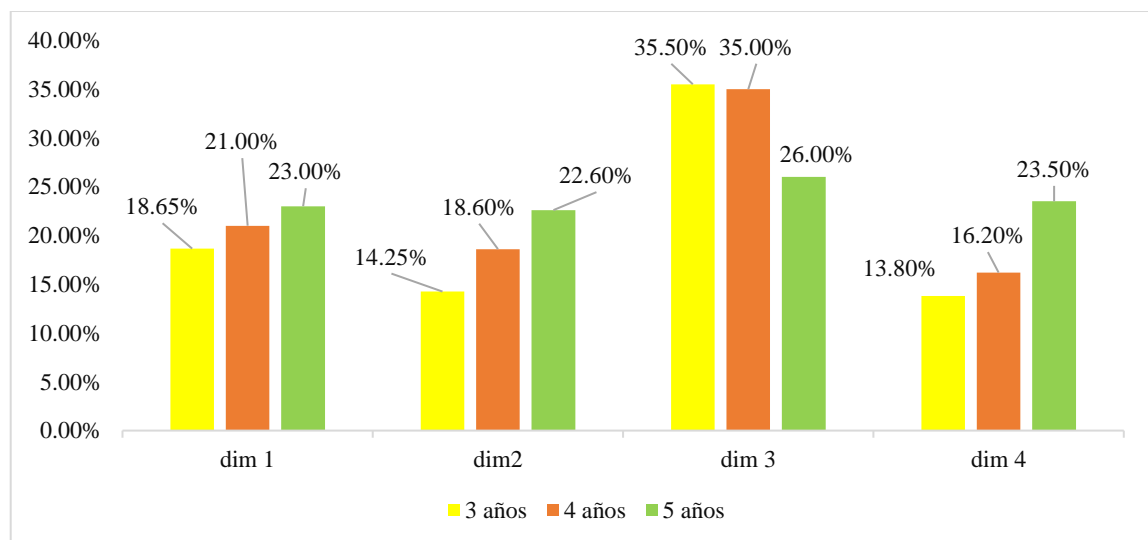
*Cuadro de porcentaje de las estrategias lúdicas.*

DIMENCIONES	3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Juegos funcionales (dim 1)	18,65	21,0	23,0
Juegos de construcción (dim 2)	14,25	18,6	22,6
Juegos simbólicos (dim 3)	35,5	35,0	26,0
Juego de reglas (dim 4)	13,8	16,2	23,5
No usan	17,8	9,2	4,90
Total	100,0	100,0	100,0

*Nota:* Datos tomados de la base de datos mediante SPSS.

**Figura 2**

*Estrategias lúdicas*



*Nota:* La figura muestra los porcentajes del resultado de la variable estrategias lúdicas



En la tabla N° 04 y la figura 02 se puede evidenciar que los valores obtenidos por cada grupo de edad sobre el uso de las estrategias lúdicas es así que en la dimensión de los juegos funcionales los niños de 3, 4 y 5 años tienen un 18.65 %, 21.00 % y 23.00 % respectivamente de uso, luego en la dimensión de los juegos de construcción los niños de 3, 4 y 5 años tienen 14,25%, 18,60% y 22,60% respectivamente de uso, en la dimensión los juegos simbólicos los niños de 3,4 usan el 35,50% y 5 años tienen 26,00% de uso, finalmente en la dimensión juegos de reglas los niños de 3,4 y 5 años tienen un 13,80 %,16,20% y 23,50% respectivamente de uso.

Estos resultados indican que el uso de las estrategias lúdicas en las dimensiones de: los juegos funcionales, de construcción y de reglas son los niños de 5 años quienes más ejecutan en la jornada pedagógica, con respecto al juego simbólico los niños de 3 y 4 años son quienes ejecutan esta estrategia lúdica en la jornada pedagógica.

#### b) Resultado para el primer objetivo específico

**Tabla 5.**

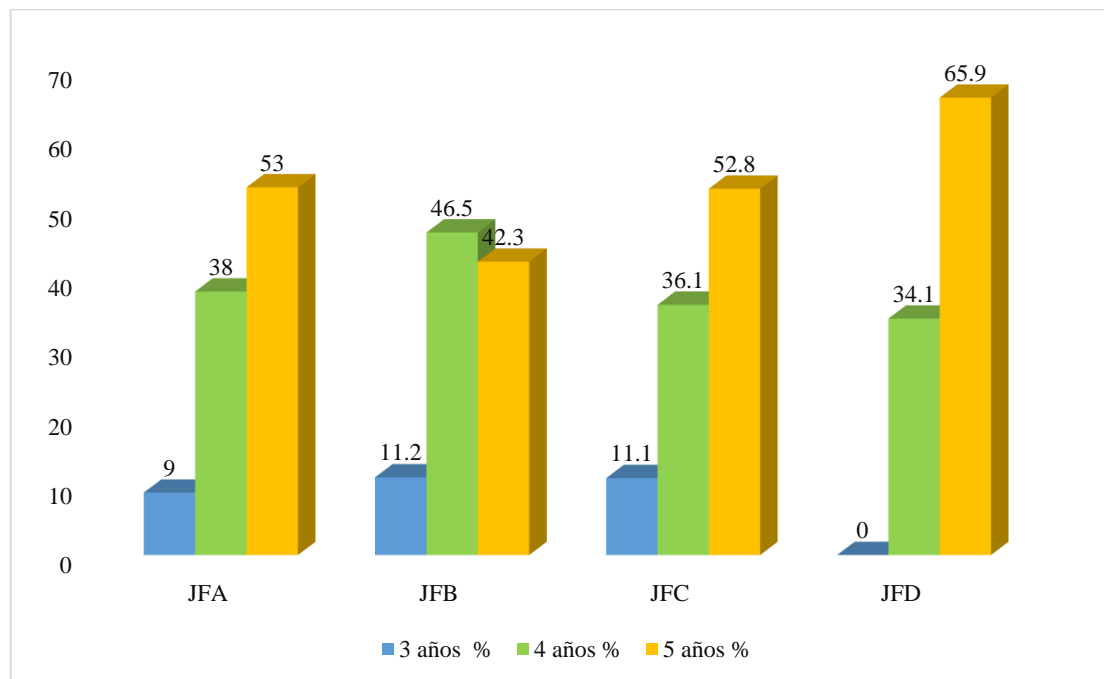
*Cuadro de porcentaje de juegos funcionales*

	3 años	4 años	5 años
	%	%	%
JFA	9	38	53
JFB	11.2	46.5	42.3
JFC	11.1	36.1	52.8
JFD	0	34.1	65.9

*Nota:* Datos tomados de la base de datos mediante SPSS.

**Figura 3**

*Juegos funcionales*



*Nota:* La figura muestra los porcentajes del resultado de la dimensión juegos funcionales en los niños de la I.E.I. N°193 Club de Leones. Fuente: Tabla 05

En la tabla N° 05 y la figura 03 se puede evidenciar que los valores obtenidos por cada grupo de edad sobre el uso de los juegos funcionales es así que los niños de 3, 4 y 5 en los ítems: JF\_A: Aplica el juego de transportar los juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula se obtuvo 9 %, 38% y 53 % , JF\_B: Experimenta con palos y tubos mientras interactúa con sus juguetes, empujándolos o tirando de ellos con 11.2 %, 46.5% y 42.3% , JF\_C: Se divierte escalando bancos y cajones a varias alturas con un 11.1 %, 36.1 % y 52.8 % , JF\_D: Disfruta utilizando palitos, alambres y otros objetos para tratar de arreglar sus juguetes con un 0%, 34.1% y 65.9 % respectivamente. Estos resultados indican que el uso de las estrategias lúdicas en la dimensión de los juegos funcionales, los niños de 5 años son quienes más ejecutan estas herramientas en la jornada pedagógica.

c) **Resultado para el segundo objetivo específico.**

**Tabla 6**

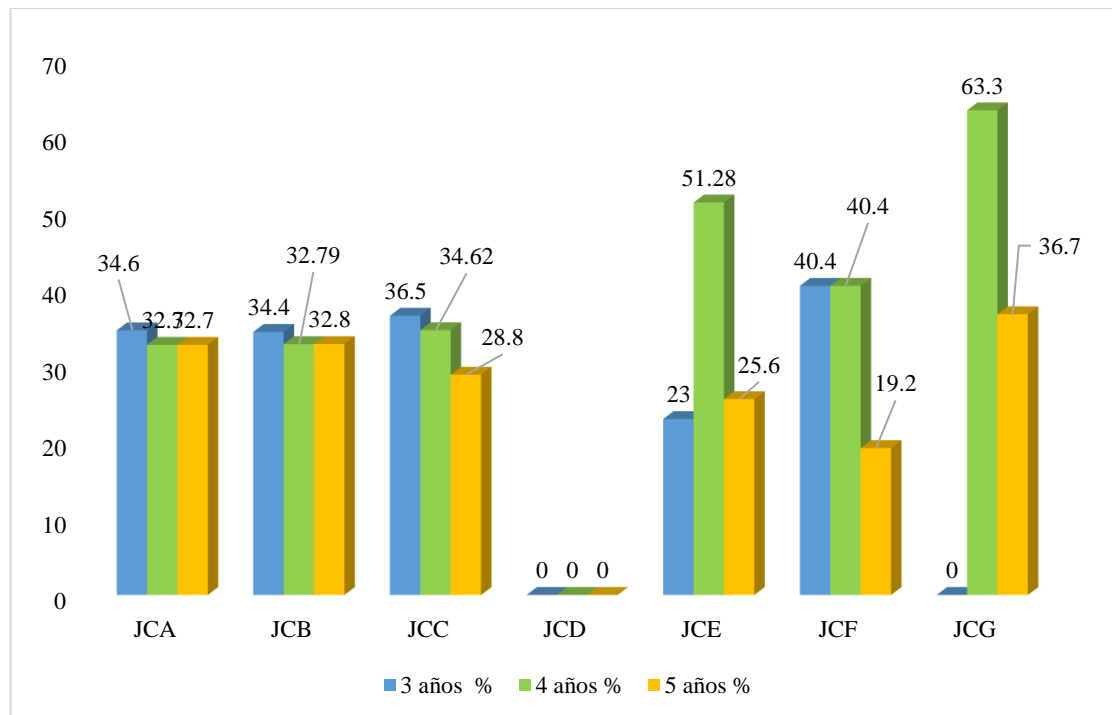
*Cuadro de porcentaje de juegos de construcción.*

	Dimensión - juego de construcción		
	3 años	4 años	5 años
	%	%	%
JCA	34.6	32.7	32.7
JCB	34.4	32.79	32.8
JCC	36.5	34.62	28.8
JCD	0	0	0
JCE	23.0	51.28	25.6
JCF	40.4	40.4	19.2
JCG	0	63.3	36.7

*Nota:* Datos tomados de la base de datos mediante SPSS.

**Figura 4**

*Juegos de construcción.*



*Nota:* La figura muestra los resultados del uso de la dimensión juegos de construcción de los niños de la I.E.I. N°193 Club de Leones Puno 2023. Fuente: Tabla 06



En la tabla 6 y la figura 4 se puede evidenciar que los valores obtenidos por cada grupo de edad sobre el uso de los juegos de construcción, es así que los niños de 3, 4 y 5 en los ítems JC\_A: Encuentra diversión al crear pequeñas cosas junto a los miembros de la I.E donde se obtuvieron 34.6 %, 32.7% y 32.7 %; JC\_B: Disfruta de juegos que implican el uso de cubos, piezas de madera y objetos domésticos para construir puentes, torres, filas y otras formas creativas con 34.4%, 32.79% y 32.8%, JC\_C:

Demuestra la capacidad de identificar distintas posiciones espaciales mientras juega a construir casitas y otras estructuras obteniendo 36.5%, 34.62% y 28.8, JC\_D: Participa en actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego con 0%, JC\_E: Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres adquiriendo 23.0%, 51.28% y 25.6%, JC\_F: Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con los docentes con 40.4%, 40.4% y 19.2%, JC\_G: Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos con 0%, 63.3% y 36.7%, respectivamente; estos resultados indican que el uso de las estrategias lúdicas en la dimensión de los juegos de construcción, los niños de 5 años son quienes más ejecutan estas herramientas en la jornada pedagógica, así como también donde se encontró diferencias significativas en los niños de 3 y 5 años. (Anexo 4)

**d) Resultado para el tercer objetivo específico**

**Tabla 7**

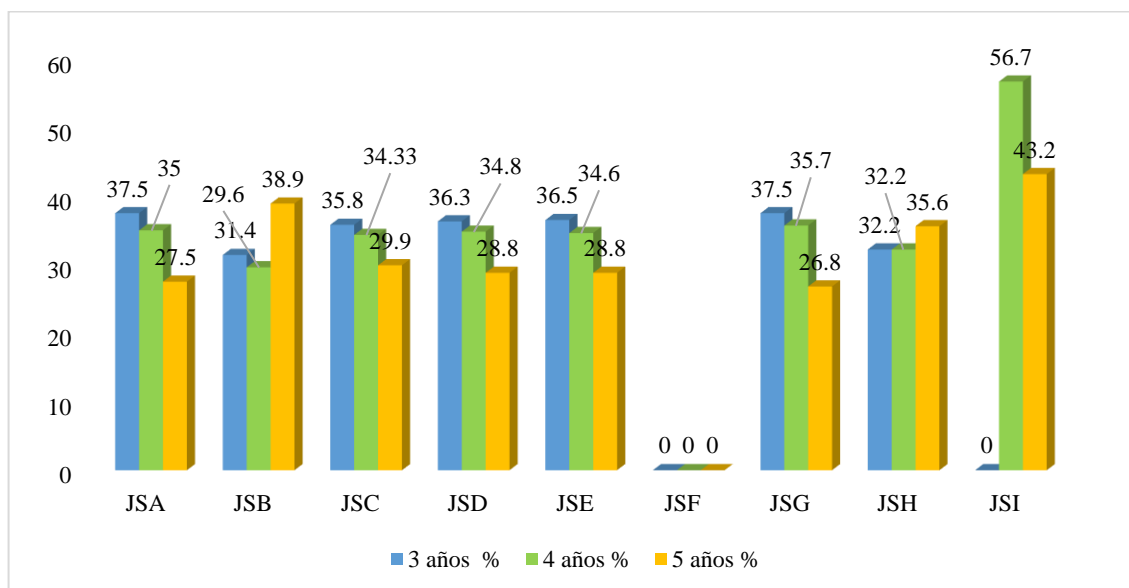
*Cuadro de porcentaje del juego simbólico.*

Dimensión - juego simbólico			
	3 años	4 años	5 años
	%	%	%
JSA	37.5	35	27.5
JSB	31.4	29.6	38.9
JSC	35.8	34.33	29.9
JSD	36.3	34.8	28.8
JSE	36.5	34.6	28.8
JSF	0	0	0
JSG	37.5	35.7	26.8
JSH	32.2	32.2	35.6
JSI	0	56.7	43.2

*Nota:* Datos tomados de la base de datos mediante SPSS.

**Figura 5**

*Juegos simbólicos.*



*Nota:* La figura muestra los resultados del uso de la dimensión juegos simbólicos en los niños de la I.E.I. N°193 Club de Leones.



En la tabla N°7 y la figura 5 se puede evidenciar en los ítems JS\_A: Se divierte al representar actividades que forman parte de su rutina diaria donde se obtuvieron 37.5%, 35 % y 27.5%, JS\_B: Disfruta imitando las acciones de los adultos en el aula mientras juega con 31.4%, 29.6% y 38.9%, JS\_C: Utiliza su imaginación para crear situaciones y personajes imaginarios durante el juego obteniendo 35.8%, 34.33% y 22.9% , JS\_D: A través del juego, encuentra una vía para expresar sus emociones, deseos y necesidades con un 36.3 % , 34.8 % y 28.8% , JS\_E: Participa en juegos donde imita los sonidos que hacen los animales adquiriendo 36.5 % , 34.6% y 28.8%, JS\_F: Se involucra en actividades de repetición de rimas y trabalenguas junto a sus compañeros mientras juega con 0%, JS\_G: Durante el juego, muestra confianza en sí mismo y experimenta alegría con 37.5 % , 35.7 % y 26.8% , JS\_H: Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta con 32.2%, 32.2% y 35.6% , JS\_I: Contribuye proponiendo sus propias ideas y sugerencias para los juegos con 0%, 56.7% y 43.2% respectivamente de uso. estos resultados indican que el uso de las estrategias lúdicas en la dimensión de los juegos funcionales, los niños de 5 años son quienes más ejecutan estas herramientas en la jornada pedagógica.

e) **Resultado para el cuarto objetivo específico.**

**Tabla 8**

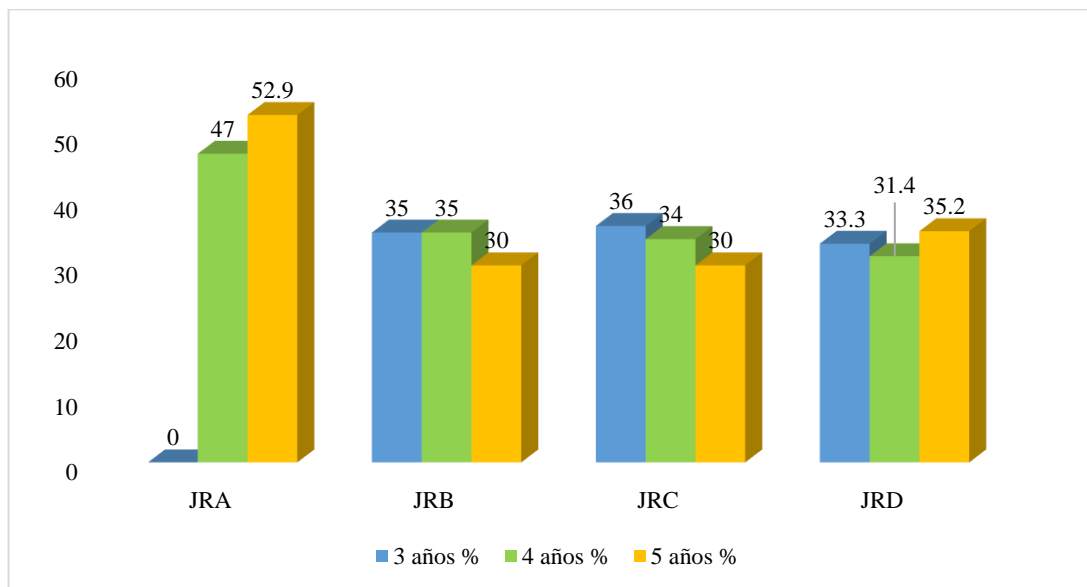
*Cuadro de porcentaje de juego de reglas*

	<b>Dimensión - juego de reglas</b>		
	<b>3 años</b>	<b>4 años</b>	<b>5 años</b>
	<b>%</b>	<b>%</b>	<b>%</b>
JRA	0	47.0	52.9
JRB	35	35	30
JRC	36	34	30
JRD	33.3	31.4	35.2

*Nota:* Datos tomados de la base de datos mediante SPSS.

**Figura 6**

*Juego de reglas.*



*Nota:* La figura muestra los resultados del uso de la dimensión juego de reglas en los niños de la I.E.I. N°193 Club de Leones. Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y la figura 6 se puede evidenciar que los valores obtenidos por cada grupo de edad sobre el uso del juego de reglas es así que los niños de 3, 4 y 5 años en los ítems ;JR\_A: Elabora normas para la dinámica de juego cuando se trata de involucrar a múltiples participantes obteniendo 0%, 47.0% y 52.9%, JR\_B: Durante las actividades de juego en aula, colabora con su equipo en busca de un objetivo compartido con 35 %, 35% y 30%, JR\_C: Observa y respeta las reglas previamente acordadas en las actividades escolares con 36%, 34% y 30% , JR\_D: Afronta la frustración que pueda surgir durante el juego con aceptación con 33.3%, 31.4% y 35%, respectivamente de uso. Estos resultados indican que el uso de las estrategias lúdicas en la dimensión de los juegos de reglas, los niños de 5 años son quienes más ejecutan estas herramientas en la jornada pedagógica.



## 4.2. DISCUSIÓN

En la Institución Educativa Inicial de las diferentes edades de 3,4 y 5 años se mostró problemas en cuanto a la elección de las aulas. Los resultados de la investigación en cuanto a la lista de cotejo fue un éxito al lograr obtener información sobre el uso de las estrategias lúdicas. Siendo de gran utilidad la observación de toda la jornada pedagógica desarrollada en los diferentes salones y edades.

Los resultados mostraron el uso de las estrategias lúdicas en la dimensión de los juegos funcionales los niños de 3, 4 y 5 años tienen un 18.65 % ,21.00 % y 23.00 % respectivamente, luego en la dimensión de los juegos de construcción los niños de 3, 4 y 5 años tienen 14,25%, 18,60% y 22,60% correspondientemente, en la dimensión los juegos simbólicos los niños de 3,4 años usan el 35,50% y 5 años tienen 26,00% de uso, finalmente en la dimensión juegos de reglas los niños de 3,4 y 5 años tienen un 13,80 %,16,20% y 23,50% respectivamente. Demostrando que los niños y niñas de la Institución Educativa, de acuerdo a la edad, utilizan diferentes estrategias lúdicas dependiendo a los intereses y habilidades. Así mismo, son muy diversas en cuanto a su clasificación.

Los análisis estadísticos se realizaron usando los modelos lineales generalizados (glm) familia binomial donde se realizó la prueba de chi cuadrada ( $p < 0.05$ ), en el cual encontró diferencias significativas del promedio de uso de herramientas con actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego, en el cual los niños de tres años obtuvieron el 94.30 % y los de cinco años con un 85.10 %; luego el uso de conteos libres, donde los niños de cinco años lo utilizan con un 88.80%.

En el resultado de la investigación tiene similitud con (Amaya, 2020) donde el investigador se basó conocer características de las actividades lúdicas. Los resultados



muestran en la dimensión pedagógica un 98,8% de 4 años y un 100% de 5 años, llegando al gran aporte de las actividades lúdicas en el campo educativo, permitiendo utilizar estas estrategias para el desarrollo cognitivo, psicológico y social de los niños, estos resultados coinciden con mayor uso de las estrategias lúdicas en los niños de tres y cuatro años lo cual contribuye en el desarrollo de habilidades e intereses en la jornada pedagógica.

En cuanto a las estrategias lúdica ejecutadas por los niños, se tiene gran similitud con (Mamani, 2023) quien determina el juego libre como estrategia afecta el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años. La prueba wilcoxon arrojó significancia 0,001 que es menor a 0,05; Obteniendo que los juegos libres influyen significativamente en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años; de tal manera que este resultado coincide con la significancia del uso de los juegos de construcción siendo herramientas que los niños y niñas utilizan durante el juego libre de la jornada pedagógica.

Según (Huanca, 2023) quien determino la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas, donde da mayor énfasis el ámbito en la jornada pedagógica desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de edad y con relación a las actividades lúdicas; lo cual concuerda que el uso de las estrategias lúdicas en la jornada pedagógica ayuda al desarrollo de habilidades en los niños de tres, cuatro y cinco años. De la misma manera (Torres E., 2018) quien sustenta que la utilización de actividades lúdicas mejora la motricidad fina.

En el resultado de la investigación tiene similitud con Guale, (2013) quien crea un conjunto de actividades lúdicas diseñadas específicamente para fomentar el desarrollo motor de estos niños , llegando a la importancia del docente en la detección temprana de estas dificultades y en la implementación de actividades lúdicas como una estrategia



efectiva para abordar estos problemas, siendo similar en los resultados obtenidos de la dimensión juegos de reglas, lo cual menciona que los niños de 3 ,4 y 5 años son quienes destacan la evolución progresiva para interactuar socialmente y manejar sus emociones, durante el desarrollo de las actividades pedagógicas para apoyar estas habilidades de cooperación y comprensión de reglas sociales en cada etapa.

Finalmente se encontró como semejanza Acosta (2022) quien elaboro una guía que contiene actividades de juego diseñadas específicamente para estimular el pensamiento lógico-matemático en niños en edad preescolar, lo cual evidencia que es importante adaptar las estrategias lúdicas a las diferentes etapas del desarrollo infantil para extender su efectividad y apoyar el crecimiento integral de los niños, logrando obtener mejores resultados en los niños y mejorar su apropiación de conocimiento.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Las estrategias lúdicas más ejecutadas por los niños de cinco años en la jornada pedagógica; fueron los juegos funcionales que se obtuvo un 23.0%, de construcción con 22.6 % y el juego de reglas que llegó a un 23.5 %, en cuanto a los niños de tres y cuatro años, fue el juego simbólico donde se obtuvo un 35.0%; por lo que los niños de cinco años utilizan juegos que no solo fomentan la creatividad y la motricidad, sino también la capacidad de seguir reglas y trabajar en equipo. En diferencia, los niños de tres y cuatro años prefieren explorar roles y situaciones a través de la imaginación y la simulación. Es así que es importante adaptar las estrategias lúdicas a las diferentes etapas del desarrollo infantil.

**SEGUNDA:** Se conoció que los juegos funcionales más ejecutados por los niños de cinco años en la jornada pedagógica; fue disfruta utilizando palitos, alambres y otros objetos para tratar de arreglar los juguetes donde se obtuvo un 65.9 %; en cuanto a los niños de tres, cuatro años fue experimenta con palos y tubos mientras interactúa con los juguetes, empujándolos o tirando de ellos con 11.2% y 46.5 % respectivamente. Este cambio muestra un desarrollo progresivo en la interacción con los objetos y el entorno, donde los niños de tres y cuatro años comienzan a explorar, se vuelven más sofisticados y coordinados.

**TERCERA:** Se conoció que los juegos de construcción más ejecutados por los niños de 5 años en la jornada pedagógica; fue disfruta de juegos que implican el uso de cubos, piezas de madera y objetos domésticos para construir puentes, torres, filas 32.8 %; seguido los niños de cuatro años fue juega



agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos pocos con 63.3 % y los niños de tres años, fue juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con los docentes con un 40.4%; así mismo se encontró diferencias significativas por los niños de tres y cinco años en el ítem participa en actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego con un 91.30 % y 85.10 % respectivamente; luego el ítem juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres, donde los niños de cinco años lo utilizan con un 88.80% siendo utilizado con mayor frecuencia.

**CUARTA:** Se conoció que los juegos simbólicos más ejecutados por los niños de cinco años en la jornada pedagógica; fue participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta obteniendo un 35.06 %, los niños de cuatro años el más utilizado fue contribuye proponiendo sus propias ideas y sugerencias para los juegos con un 56.7 % y los niños de tres años, prefieren representar actividades de su rutina diaria, con un 37.5%; por lo cual es importante adaptar los juegos a las diferentes etapas del desarrollo infantil, fomentando habilidades específicas .

**QUINTA:** Se conoció que los juegos de reglas más ejecutados por los niños de cuatro y cinco años en la jornada pedagógica; elabora normas para la dinámica de juego cuando se trata de involucrar a múltiples participantes obteniendo un 47.00 % y 52.00 % respectivamente; en cuanto a los niños de tres años fue afronta la frustración que pueda surgir durante el juego con aceptación 33.03%; por lo que se ve la evolución progresiva en la capacidad de los niños para interactuar socialmente, manejar sus emociones y comprensión.



## VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Al existir y poder conocer las diferentes estrategias lúdicas en los niños de 3, 4 y 5 años, se recomienda a la directora, asesorar a las docentes, para que brinden mayor apoyo en la jornada pedagógica, dentro del contexto de los niños y niñas, para así aprovechar las habilidades y conocimientos y lograr estrategias específicas.
- SEGUNDA:** En base a la existencia de la estrategia lúdica denominada juego funcional en los niños de 3, 4 y 5 años, se recomienda a las docentes que puedan organizar ambientes o círculos de interaprendizaje para implementen plataformas virtuales que les permitan aplicar experiencias lúdicas de juego funcional que promuevan el desarrollo de esta estrategia en cada edad de niños.
- TERCERA:** Debido a la existencia de diferencias en el nivel de uso del juego de construcción, se recomienda a la directora, asesorar a las docentes, para que brinden mayor apoyo con respecto al ítems participa en actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego y el ítem juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres. A los niños de tres y cuatro años; para así aprovechar las habilidades y conocimientos y lograr estrategias específicas.
- CUARTA:** En relación a la existencia de un mayor uso por parte de los niños, de la estrategia lúdica denominada juego simbólico se recomienda a la directora asesorar a las docentes para que organicen con los padres de familia talleres para la implementación de materiales adecuados para el desarrollo del juego simbólico en sus hogares.





**QUINTA:** De acuerdo con el uso de la estrategia lúdica denominada juego de reglas por parte de los niños de 3,4 y 5 años, se recomienda la directora que desarrolle con sus docentes un taller de orientación a los padres de familia para que practiquen con sus hijos diversos juegos de reglas que les permitan desarrollar su aspecto socioemocional y la autonomía que contribuyan a la convivencia familiar y escolar.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aberastury, A. (1986). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós.
- Acosta, J. (2022). *Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial*. Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina. Obtenido de Revista Estudios del Desarrollo Social:Cuba yAméricaLatina:[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2308013](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308013)
- Amaya, O. (2020). *Actividades lúdicas desarrolladas en el nivel inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N°1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020*. Sechura–Piura.2022000300032
- Anchapaxi, E. A. (2011). *Las Estrategias Lúdicas Definición*. Quito: 1Library.
- Azzimonti.R. (2019). *Bioestadística aplicada a Bioquímica y Farmacia*. Obtenido de <https://docer.com.ar/doc/snxxve>
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Caballero C. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. 861-878.
- Ccama A (2020). *El Juego Lúdico Y La Motricidad Gruesa En Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial*. Nro.Obtenidode:[https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10717/Tesis\\_JuegoL%C3%BAdico\\_MotricidadGruesa\\_inst.Edu.Inicial%201506\\_Tahuantinsuyo\\_Ayavir\\_Melgar.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10717/Tesis_JuegoL%C3%BAdico_MotricidadGruesa_inst.Edu.Inicial%201506_Tahuantinsuyo_Ayavir_Melgar.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Candela, Y. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 5(3), 90-98.
- Carrión, A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación, 5(2), 132-149.
- Contreras, E. R. (2013). *El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica*. Pensamiento & Gestión,, 152-181.



- Chiguala. (2018). *Taller lúdico para desarrollar nociones espaciales en estudiantes incluidos*. DSpace, 17-20.
- Cruz, Y. (2022). *Estrategias lúdicas para la mejora del aprendizaje significativo en los niños de 5 años*.
- Dávila, R. (2018). *Programa De Actividades Lúdicas Para Desarrollar Habilidades Sociales*. 77-87. Obtenido de <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979>
- Díaz, L. (2011). *Facultad de psicología de la UNAM*. Obtenido de La observación <https://bit.ly/3cPcsyb>
- Etecé, E. e. (16 de Febrero de 2023). *Concepto.de*. Obtenido de *Lúdico*: <https://concepto.de/ludico/>
- Fierro, M. (15 de diciembre de 2012). *La Ludica Y El Juego En La Primera Infancia*. Obtenido de Unknown: <https://monicafierrou.blogspot.com/2012/12/la-ludica-en-la-primera- infancia.html>
- Fuentes, Á. (20 de septiembre de 2021). *Juegos de reglas en educación infantil*. [educapeques.com](http://educapeques.com).
- Flinchun, B. (1988). "Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow". *Journal physical Education Recreation and Dance*, 59(7) 62-67.
- Flores, L. (2017). *Ministerio de Educacion Direccion General de Formacion Docente Modulo de Pedagogia Infantil*. Nicaragua: Programa "Educación con Calidad".
- Gallardo, J. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*., *Revista Educativa Hekademos*, 1-3.
- García, A. (2023). *Juegos funcionales para niños: desarrollar habilidades*. [crearfamilia.org](http://crearfamilia.org).
- Gómez, M. M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. . Córdoba: Brujas. Obtenido de *Introducción a la metodología de la investigación científica*.
- Gómez Rodríguez, T. M. (2015). *a actividad lúdica como estrategia pedagógica para*



- fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. . Ibagué : Universidad del Tolima,2015.*
- Guale, V. B. (2013). *Actividades Ludicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de primer año de educacion basica.* 5 - 146.
- Gutierrez, B. C. (2016). *Plan De Estrategias Lúdicas Y Motivadoras Para El Rendimiento Académico En Los Niños.* 5- 143.
- Guzman, M. D. (2017). *Estrategia efectiva para estimular el desarrollo del lenguaje en niños de 2 años que participan en el programa “Creciendo con Nuestros Hijos” en San Miguel del Común en Calderón.* 1-5.
- Hachuel., M. D. (1 de Abril de 2020). *La Experiencia Lúdica. Los Juegos De Construcción - “La Experiencia Lúdica: Juegos Y Juguetes- Extraído Del Documento “Hilando Juegos En El Vaivén De Un Tiempo No Apurado”.* [campuseducativo.santafe.edu.ar](http://campuseducativo.santafe.edu.ar).
- Hernandez, R. (2010). *Metodologia de la Investigacion. Obtenido de <http://www.editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074384093.pdf>*
- Hernández, S. R. (1994). *Metodología de la Investigación: Muestra.* Obtenido de <http://es.slideshare.net/miguelsantiagolopezuleta/metodologia-de-lainvestigacion-4ta-ediccion-sampieri-2006>
- Huanca, R. (2023). *Las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 56106 Altiva Canas - Cusco 2021.*
- López, A. L. (14 de agosto de 2022). *Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de Educación Inicial II.* Obtenido de Revista - Educare: <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1704>
- Machuca A., L. (2017). *Desarrollo de Estrategias DidácticaS en el Nivel Inicial para Estimular y Desarrollar Inteligencia Lingüística. Repositorio institucional : Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo,* 38-40.
- Maila-Álvarez, V. F.-C.-A.-L. (2020). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica. Cátedra,* 3(1), 59–74.



- Madorra, E. P. (1997). *Los Juegos De Reglas Como Base Metodologica En Educación*.  
Obtenido de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d080.pdf>
- Mamani, R. (2023). *Los juegos libres como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 113 del distrito de Asillo, provincia de Azángaro - Puno*.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2 de septiembre de 2001). *Redalyc*.  
Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Minedu. (2017). *Obtenido de DREC*: <https://bit.ly/3cNV8cR>
- Monteagudo M., P. (2021). *Estrategia lúdica en niños de la Institución educativa inicial*.  
¿Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61748/Monteagudo\\_MP- SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61748/Monteagudo_MP-SD.pdf?sequence=1)
- Montenegro, P. M. (2021). *Estrategia lúdica en niños de la Institución educativa inicial*.  
Obtenido de [repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61748/Monteagudo\\_MP- SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61748/Monteagudo_MP-SD.pdf?sequence=1)
- Moposita, D. (2022). *Las pausas activas para niños y niñas durante las jornadas pedagógicas del nivel inicial en la modalidad online. (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Inicial)*.
- Oliva, H. A. (2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. *Realidad y Reflexión*, 2016, 16,núm. 44, p. 108-118 -  
Recuperado el 9 de octubre del 2019 de <https://bit.ly/313Z5lx>.
- Parma, M. (4 de Marzo de 2015). *La pedagogía en la Educación Inicial*. *Obtenido de Revista - El arcon del clio*: <https://revista.elarcondeclio.com.ar/la-pedagogia-en-el-educacion-inicial/>
- Payá, A. (2013). *El juego infantil en la pedagogía española del siglo xx*. . *Revista de Pedagogía*, 40.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de la cultura Economica.



- Piaget, J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Piaget, J. (1980). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Prieto, J. R. (04 de Abril de 2019). *Qué es el juego funcional y cómo beneficia a los niños*. bekiapadres.com.
- Quisocala, E. M. (2022). “Estrategias Lúdicas Y Coordinación Motora Gruesa En Los Niños Y Niñas De 05 Años” Obtenido de [https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1770/Esperanza\\_tesis\\_titulo\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1770/Esperanza_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- RAE. (2020). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/1%C3%BAdico?m=form>
- Soto, V. M. (6 de setiembre de 2022). *¿Qué consiste el juego simbólico? Obtenido de ¿Qué es el juego simbólico?: <https://www.tuconducta.com/autismo-infantil/que-es-eljuegosimbolico#:~:text=Seg%C3%BAn%20esta%20teor%C3%ADa%20del%20desarrollo,gestos%20para%20representar%20otras%20cosas>*.
- Torres E., B. (2018). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso San Martín*.
- Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. Mexico: Editorial Pax.



## ANEXOS

## ANEXO 1: Matriz de consistencia

FORMULACION DE PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSION	INDICADORES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACION	POBLACION Y MUESTRA	TECNICA INSTRUMENTO
<p><b>GENERAL:</b> ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que ejecutan en la jornada pedagógica en la I.E N°193 Club de leones Puno 2023?</p> <p><b>ESPECIFICO:</b> ¿Cuáles son los juegos funcionales que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de leones Puno 2023?</p> <p>¿Cuáles son los juegos de construcción que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de leones Puno 2023?</p> <p>¿Cuáles son los juegos simbólicos que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de leones Puno 2023?</p> <p>¿Cuáles son los juegos de reglas que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de leones Puno 2023?</p>	<p><b>GENERAL:</b> Determinar las Estrategias lúdicas que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023.</p> <p><b>ESPECIFICO:</b> Determinar los juegos funcionales que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de leones Puno 2023.</p> <p>Saber los juegos de construcción que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de leones Puno 2023.</p> <p>Comprobar los juegos simbólicos que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de leones Puno 2023.</p> <p>Determinar los juegos de reglas que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de leones Puno 2023.</p>	<p><b>VARIABLE:</b> Estrategias Lúdicas – UNICA VARIABLE</p>	<p><b>Juego Funcional</b></p> <p><b>Juego de Construcción</b></p> <p><b>Juego Simbólico</b></p> <p><b>Juego de Reglas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En sus juegos, utiliza objetos a manera de herramientas</li> <li>- Explora movimientos nuevos con su cuerpo.</li> <li>- Repite movimientos para lograr dominio motor.</li> </ul> <p>Ubicación espacial.</p> <p>Coordinación motora fina.</p> <p>Nociones matemáticas</p> <p>Imaginación.</p> <p>Lenguaje expresivo.</p> <p>Autonomía.</p> <p>Reglas de juego</p> <p>Cooperación</p> <p>Autoregulación</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Descriptivo</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> No experimental descriptivo diagnóstico</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b> Niños y niñas de las I.E.I 193 Club de Leones.</p> <p><b>MUESTRA:</b> Salones de 3,4 y 5 años. (138 niños)</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Observación</p>





## ANEXO 2: Instrumentos de evaluación

PREGUNTAS	SI (1)	NO (0)
<b><u>JUEGO FUNCIONAL</u></b>		
<b><u>Utiliza objetos como herramientas</u></b>		
- Aplica el juego de transportar los juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula		
- Experimenta con palos y tubos mientras interactúa con los juguetes, empujándolos o tirando de ellos.		
- Se divierte escalando bancos y cajones a varias alturas.		
- Disfruta utilizando palitos, alambres y otros objetos para tratar de arreglar los juguetes.		
<b><u>JUEGO DE CONSTRUCCIÓN</u></b>		
- Encuentra diversión al crear pequeñas cosas junto a los miembros de la I.E.		
- Disfruta de juegos que implican el uso de cubos, piezas de madera y objetos domésticos para construir puentes, torres, filas y otras formas creativas.		
- Demuestra la capacidad de identificar distintas posiciones espaciales mientras juega a construir casitas y otras estructuras.		
- Participa en actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego.		
<b><u>Nociones matemáticas</u></b>		
- Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres.		
- Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con los docentes.		
- Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos.		
<b><u>JUEGO SIMBÓLICO</u></b>		
<b><u>Imaginación</u></b>		
- Se divierte al representar actividades que forman parte de su rutina diaria.		
- Disfruta imitando las acciones de los adultos en el aula mientras juega.		
- Utiliza su imaginación para crear situaciones y personajes imaginarios durante el juego.		
<b><u>lenguaje expresivo</u></b>		
- A través del juego, encuentra una vía para expresar sus emociones, deseos y necesidades.		
- Participa en juegos donde imita los sonidos que hacen los animales.		
- Se involucra en actividades de repetición de rimas y trabalenguas junto a sus compañeros mientras juega		



<b><u>Autonomía</u></b>		
- Durante el juego, muestra confianza en sí mismo y experimenta alegría.		
- Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta.		
- Contribuye proponiendo sus propias ideas y sugerencias para los juegos.		
<b><u>JUEGO DE REGLAS</u></b>		
- Elabora normas para la dinámica de juego cuando se trata de involucrar a múltiples participantes.		
<b><u>Cooperación</u></b>		
- Durante las actividades de juego en aula, colabora con su equipo en busca de un objetivo compartido		
<b><u>Autorregulación</u></b>		
- Observa y respeta las reglas previamente acordadas en las actividades escolares.		
- Afronta la frustración que pueda surgir durante el juego con aceptación.		

Dicho instrumento fue validado y utilizado por Monteagudo Montenegro en la Universidad de Lima en el 2021; con la confiabilidad del instrumento alto, ya que obtuvo un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,924. Además, en la prueba ANOVA se obtuvo un resultado de 0,000, lo cual indica que es altamente significativo. Por lo tanto, el instrumento es válido.







#### ANEXO 4: Resultado por ítems de cada dimensión.

##### Dimensión: Juegos funcionales.

Ítem: JF-A: Aplica el juego de transportar los juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula.

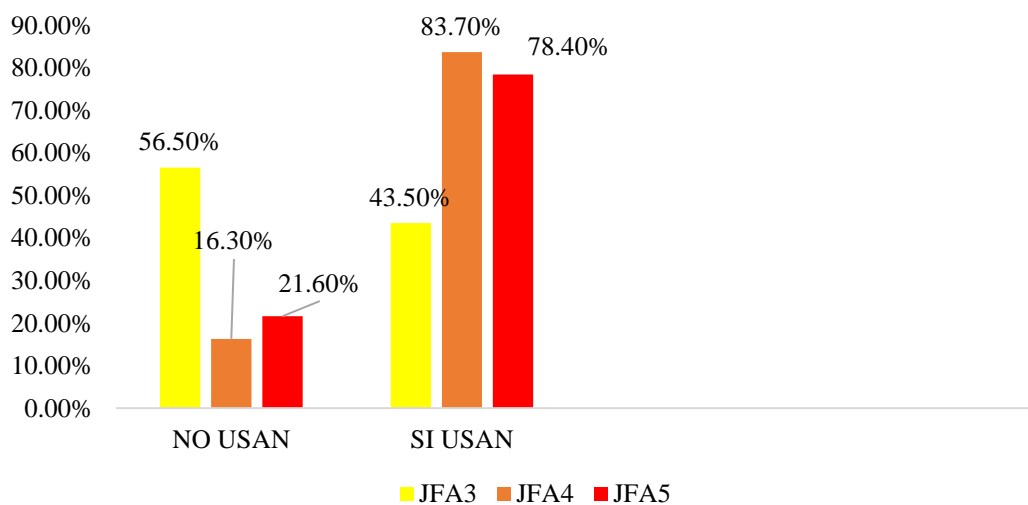
**Tabla 9**

*Cuadro de porcentaje de JF-A: Aplica el juego de transportar los juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula.*

		<b>JFA3</b>	<b>JFA4</b>	<b>JFA5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	56,5	16,3	21,6
	SI USAN	43,5	83,7	78,4
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 7**

JF-A: Aplica el juego de transportar los juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula



**Ítem:** JF-B: Experimenta con palos y tubos mientras interactúa con sus juguetes, empujándolos o tirando de ellos.

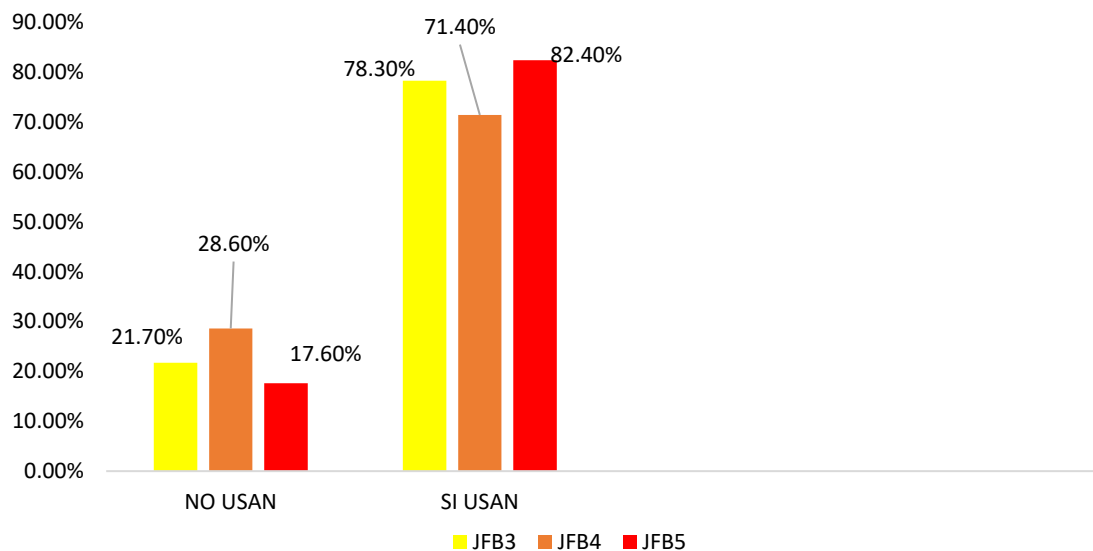
**Tabla 10**

*Cuadro de porcentaje de JF-B: Experimenta con palos y tubos mientras interactúa con sus juguetes, empujándolos o tirando de ellos*

		<b>JFB3</b>	<b>JFB4</b>	<b>JFB5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	21,7	28,6	17,6
	SI USAN	78,3	71,4	82,4
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 8**

*JF-B: Experimenta con palos y tubos mientras interactúa con sus juguetes, empujándolos o tirando de ellos*



**Ítem:** JF\_C: Se divierte escalando bancos y cajones a varias alturas.

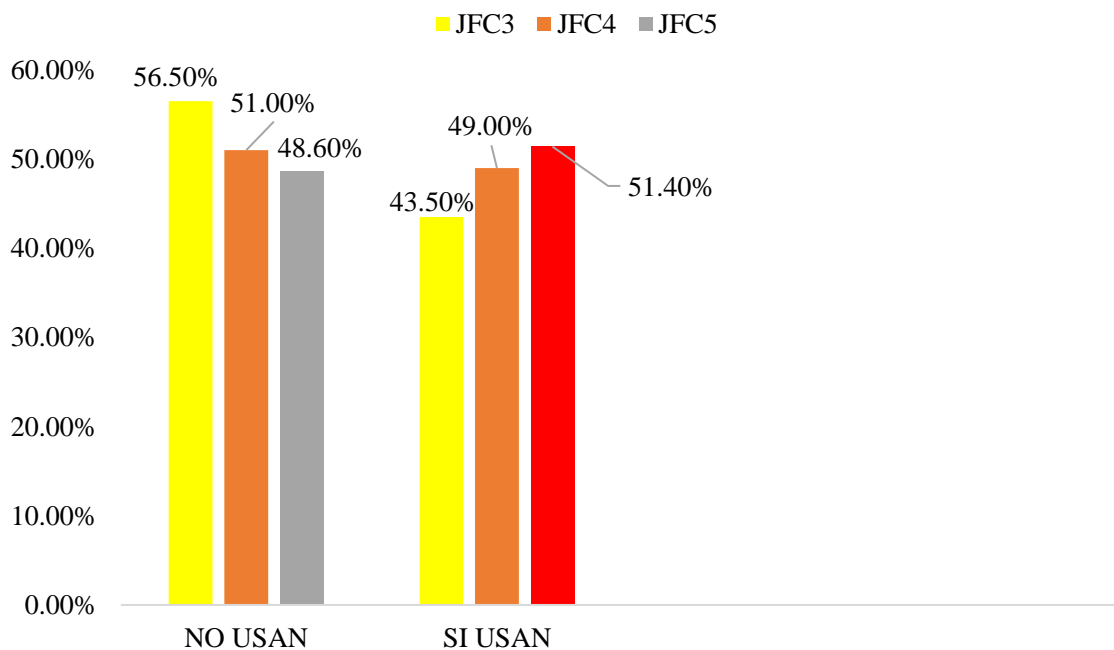
**Tabla 11**

*Cuadro de porcentaje de JF\_C: Se divierte escalando bancos y cajones a varias alturas*

		<b>JFC3</b>	<b>JFC4</b>	<b>JFC5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	56,5	51,0	48,6
	SI USAN	43,5	49,0	51,4
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 9**

JF\_C: Se divierte escalando bancos y cajones a varias alturas





**Ítem:** JF\_D: Disfruta utilizando palitos, alambres y otros objetos para tratar de arreglar sus juguetes.

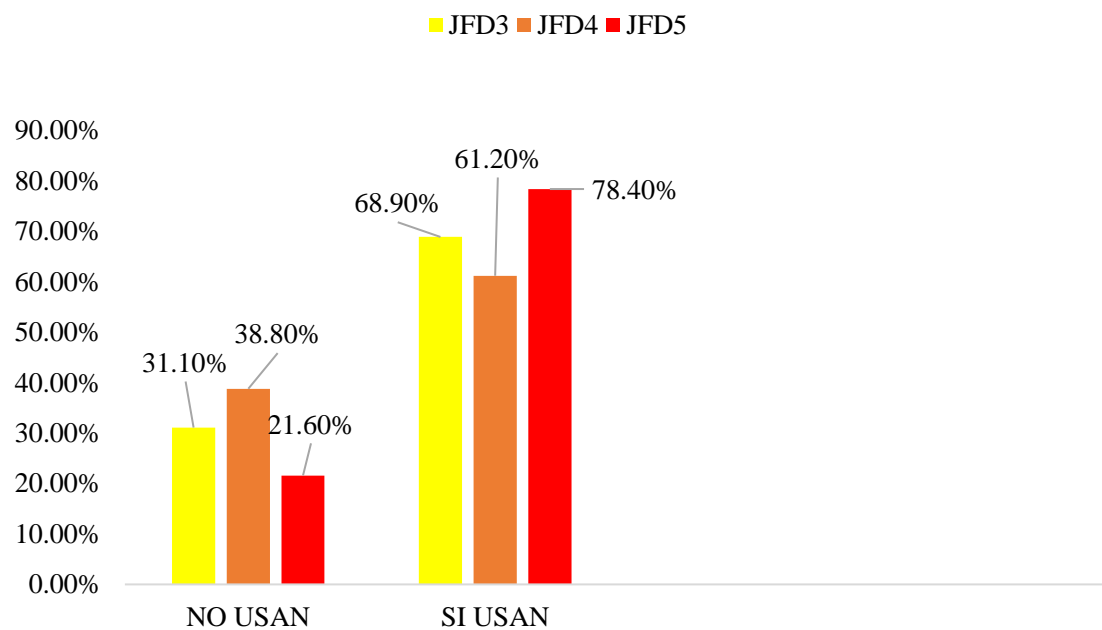
**Tabla 12**

*Cuadro de porcentaje de JF\_D: Disfruta utilizando palitos, alambres y otros objetos para tratar de arreglar sus juguetes.*

		JFD3	JFD4	JFD5
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	31,1	38,8	21,6
	SI USAN	68,9	61,2	78,4
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 10**

*JF\_D: Disfruta utilizando palitos, alambres y otros objetos para tratar de arreglar sus juguetes.*



**Dimensión: Juegos de Construcción.**

**Ítem:** JC\_A: Encuentra diversión al crear pequeñas cosas junto a los miembros de la I.E

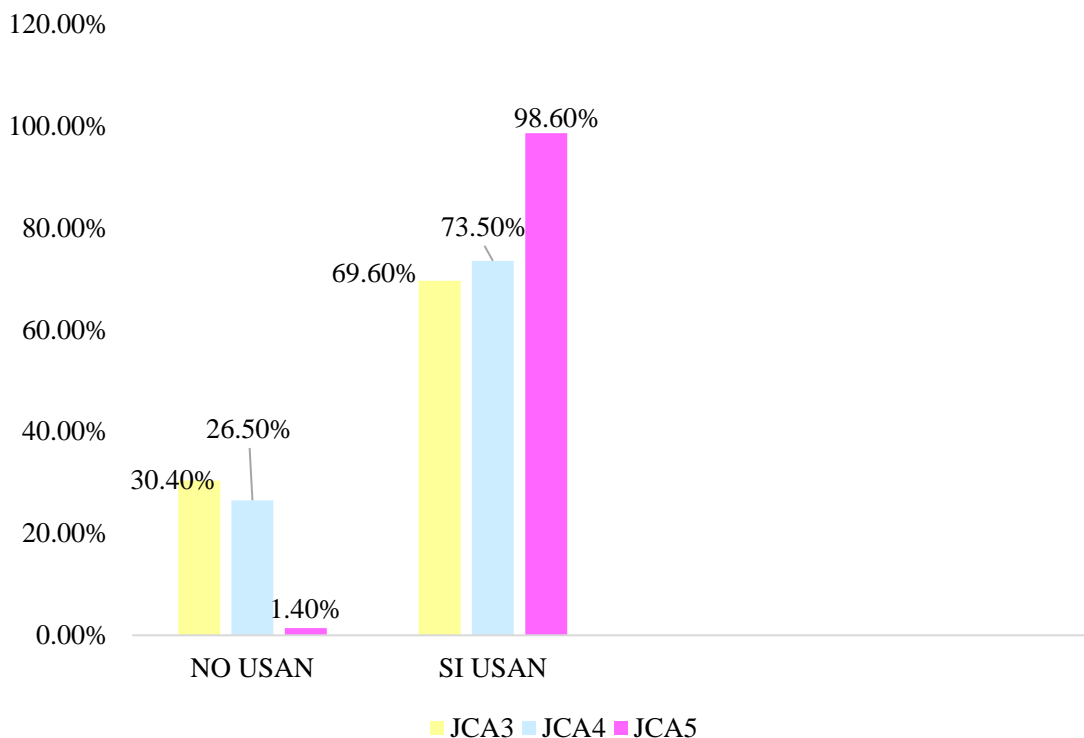
**Tabla 13**

*Cuadro de porcentaje de JC\_A: Encuentra diversión al crear pequeñas cosas junto a los miembros de la I.E*

		<b>JCA3</b>	<b>JCA4</b>	<b>JCA5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	30,4	26,5	1,4
	SI USAN	69,6	73,5	98,6
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 11**

*JC\_A: Encuentra diversión al crear pequeñas cosas junto a los miembros de la I.E.*



**Ítem:** JC\_B: Disfruta de juegos que implican el uso de cubos, piezas de madera y objetos domésticos para construir puentes, torres, filas y otras formas creativas.

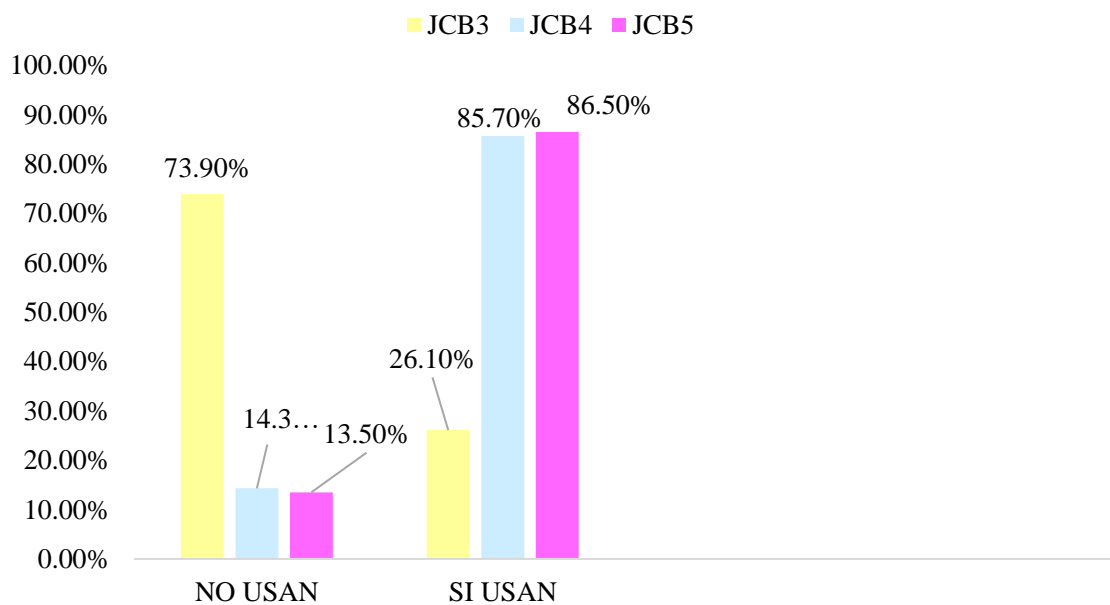
**Tabla 14**

*Cuadro de porcentajes de JC\_B: Disfruta de juegos que implican el uso de cubos, piezas de madera y objetos domésticos para construir puentes, torres, filas y otras formas creativas.*

		JCB3	JCB4	JCB5
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	73,9	14,3	13,5
	SI USAN	26,1	85,7	86,5
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 12**

*Disfruta de juegos que implican el uso de cubos, piezas de madera y objetos domésticos para construir puentes, torres, filas y otras formas creativas*



**Ítem:** JC\_C: Demuestra la capacidad de identificar distintas posiciones espaciales mientras juega a construir casitas y otras estructuras.

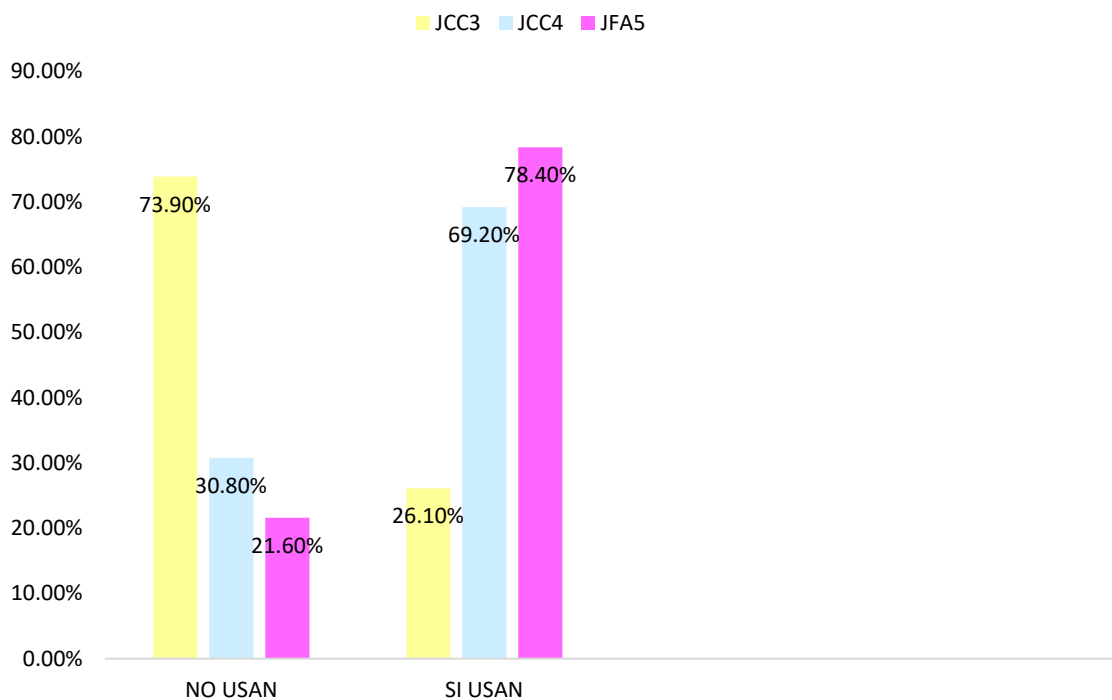
**Tabla 15**

*Cuadro de porcentajes de JC\_C: Demuestra la capacidad de identificar distintas posiciones espaciales mientras juega a construir casitas y otras estructuras*

		JCC3	JCC4	JCC5
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	73,9	30,8	21,6
	SI USAN	26,1	69,2	78,4
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 13**

*JC\_C: Demuestra la capacidad de identificar distintas posiciones espaciales mientras juega a construir casitas y otras estructuras*



**Ítem:** JC\_D: Participa en actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego.

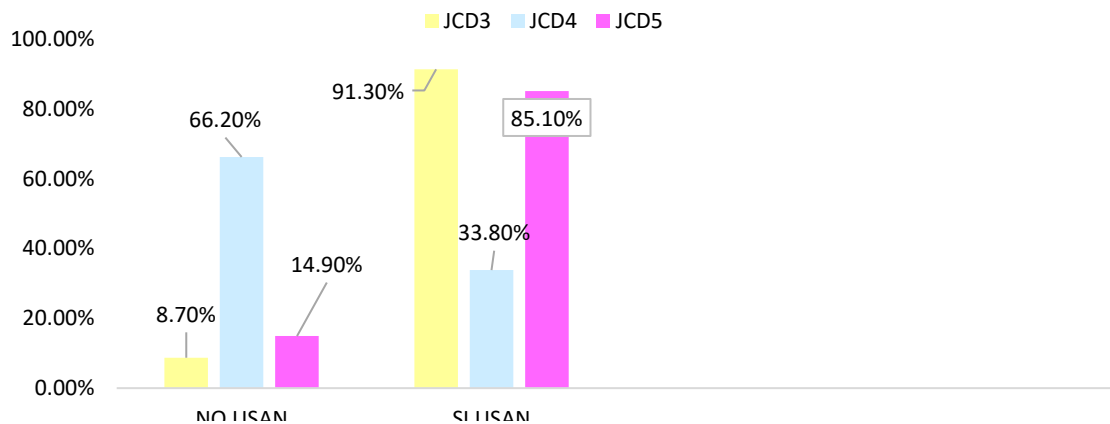
**Tabla 16**

*Cuadro de porcentajes de JC\_D: Participa en actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego.*

		JCD3	JCD4	JCD5
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	8,7	66,2	14,9
	SI USAN	91,3	33,8	85,1
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 14**

*C\_D: Participa en actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego.*



En la tabla 16 y la figura 14 se puede evidenciar que los valores obtenidos por el ítem JC\_D: Participa en actividades de resolución de rompecabezas como parte de su juego, cada grupo de edad de 3, 4 y 5 años tienen un 94.30 %, 33.80 % y 85.10 % respectivamente de uso, con ello se puede evidenciar que existe diferencias entre los niños de 3, 4 y 5 años de edad en el cual se observa a los niños de 3 años son quienes utilizan con mayor frecuencia el ítem JC\_D; los resultados indican que, si se encontró diferencias significativas del promedio de uso de herramientas crear pequeñas cosas ( $\chi^2 = 187.12$ ,  $p = 0.001452$ ); porque el valor de p. es inferior a 0.05 el cual indica que el uso de esta herramienta es igual en las tres edades.

**Ítem:** JC\_E: Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres.

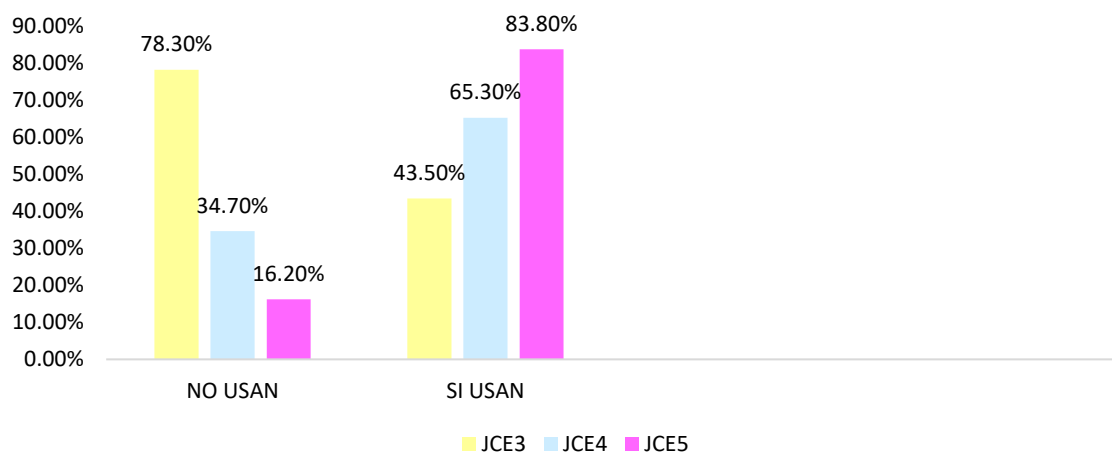
**Tabla 17**

*Cuadro de porcentajes de JC\_E: Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres.*

		<b>JCE3</b>	<b>JCE4</b>	<b>JCE5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	78,3	34,7	16,2
	SI USAN	21,7	65,3	83,8
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 15**

JC\_E: Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres.



En la tabla N° 15 y la figura 13 se puede evidenciar que los valores obtenidos por el ítem JC\_E: Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres., cada grupo de edad de 3, 4 y 5 años tienen un 43.50 % ,63.30 % y 88.80% respectivamente de uso, con ello se puede evidenciar que existe diferencias entre los niños de 3, 4 y 5 años de edad en el cual se observa a los niños de 5 años son quienes utilizan con mayor frecuencia el ítem JC\_E; los resultados indican que, si se encontró diferencias significativas del promedio de uso de herramientas con conteo libre ( $\chi^2 = 156.47$ ,  $p = 2.034e-07$ ) porque el valor de  $p$ . es inferior a 0.05 el cual indica que el uso de esta herramienta es igual en las tres edades.

**Ítem:** JC\_F: Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con los docentes.

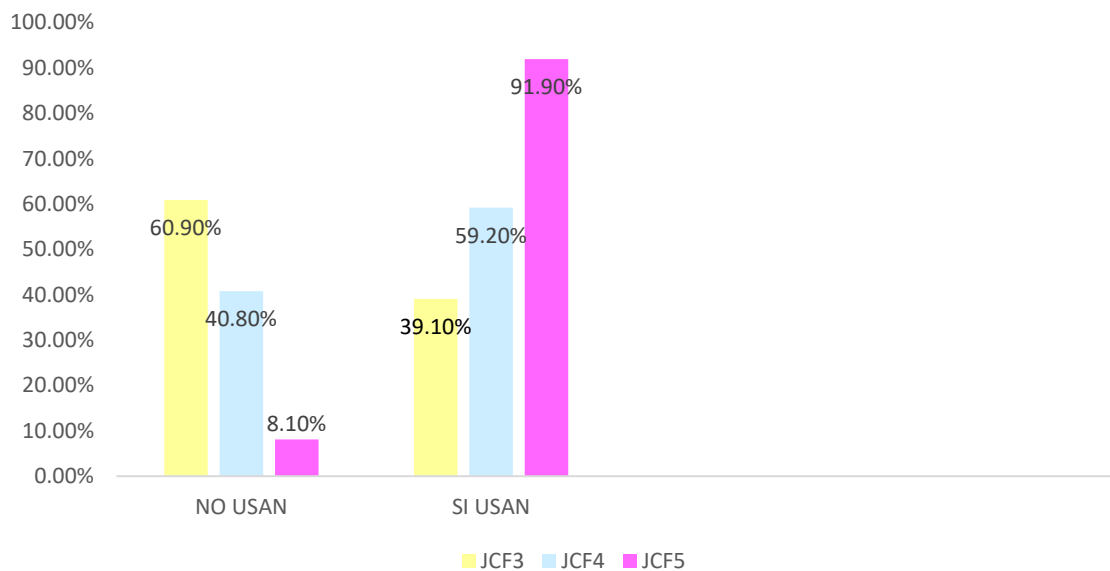
**Tabla 18**

*Cuadro de porcentajes de JC\_F: Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con los docentes.*

		<b>JCF3</b>	<b>JCF4</b>	<b>JCF5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	60,9	40,8	8,1
	SI USAN	39,1	59,2	91,9
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 16**

*JC\_F: Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con los docentes*



**Ítem:** JC\_G: Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos.

**Tabla 19**

*Cuadro de porcentajes de JC\_G: Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos.*

		<b>JCG3</b>	<b>JCG4</b>	<b>JCG5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	87,0	36,7	14,9
	SI USAN	13,0	63,3	85,1
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 17**

*JC\_G: Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos-pocos.*





**Dimensión: Juegos Simbólicos.**

**Ítem:** JS\_A: Se divierte al representar actividades que forman parte de su rutina diaria

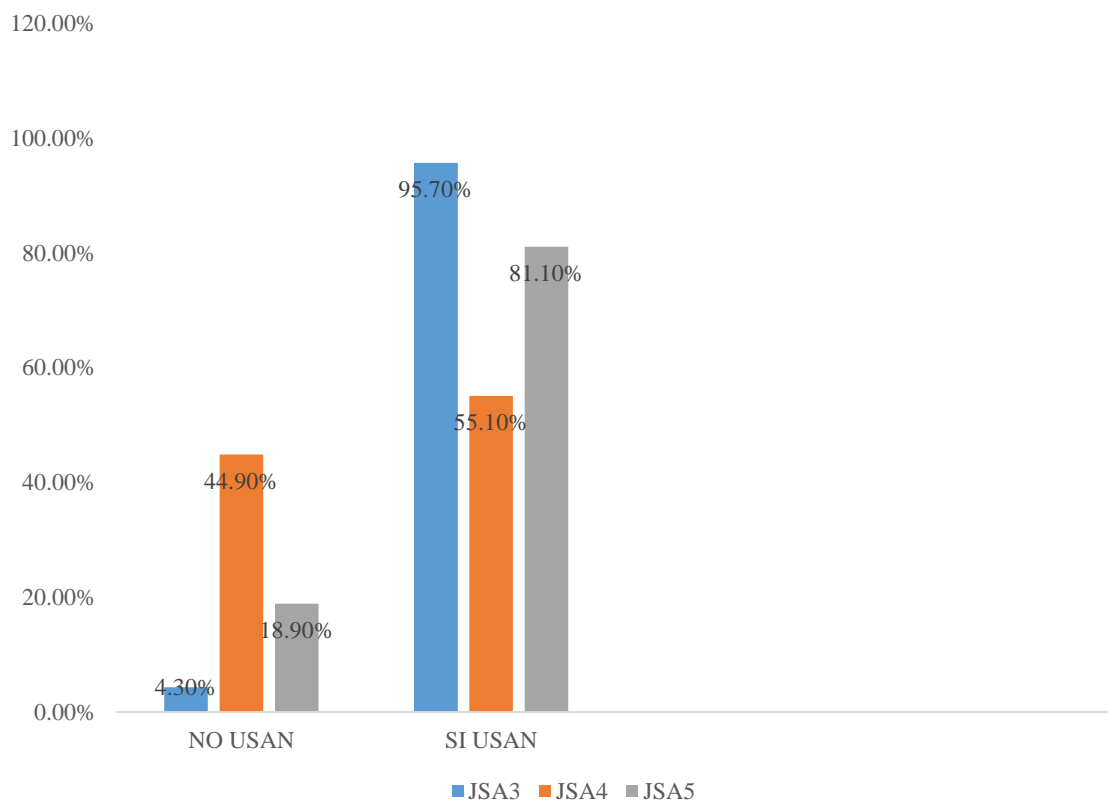
**Tabla 20**

*Cuadro de porcentajes de JS\_A: Se divierte al representar actividades que forman parte de su rutina diaria*

		<b>JSA3</b>	<b>JSA4</b>	<b>JSA5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	4,3	44,9	18,9
	SI USAN	95,7	55,1	81,1
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 18**

*JS\_A: Se divierte al representar actividades que forman parte de su rutina diaria*



**Ítem:** JS\_B: Disfruta imitando las acciones de los adultos en el aula mientras juega.

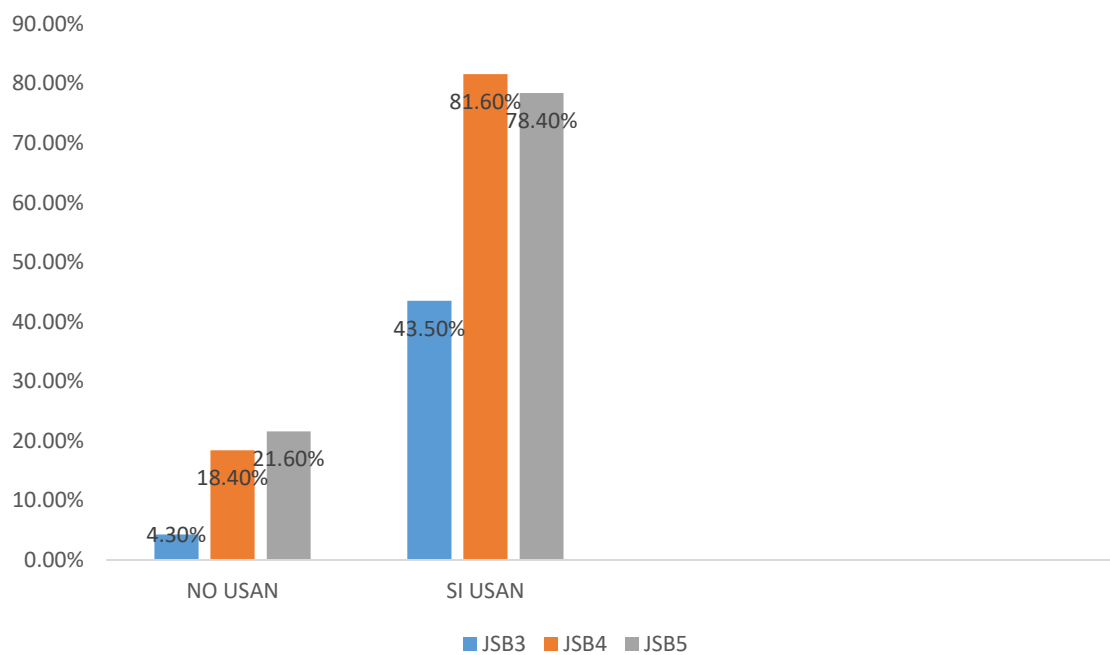
**Tabla 21**

*Cuadro de porcentajes de JS\_B: Disfruta imitando las acciones de los adultos en el aula mientras juega.*

		<b>JSB3</b>	<b>JSB4</b>	<b>JSB5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	4,3	18,4	21,6
	SI USAN	95,7	81,6	78,4
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 19**

*JS\_B: Disfruta imitando las acciones de los adultos en el aula mientras juega.*



**Ítem:** JS\_C: Utiliza su imaginación para crear situaciones y personajes imaginarios durante el juego.

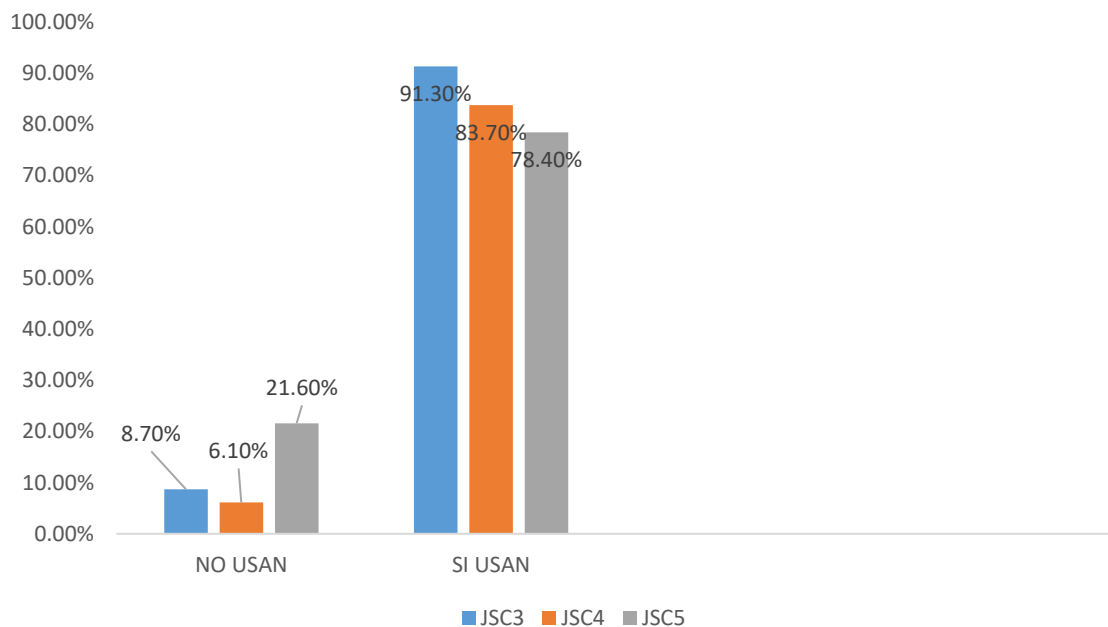
**Tabla 22**

*Cuadro de porcentajes de JS\_C: Utiliza su imaginación para crear situaciones y personajes imaginarios durante el juego.*

		<b>JFC3</b>	<b>JSC4</b>	<b>JSC5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	8,7	6,1	21,6
	SI USAN	91,3	93,9	78,4
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 20**

*JS\_C: Utiliza su imaginación para crear situaciones y personajes imaginarios durante el juego.*



**Ítem:** JS\_D: A través del juego, encuentra una vía para expresar sus emociones, deseos y necesidades.

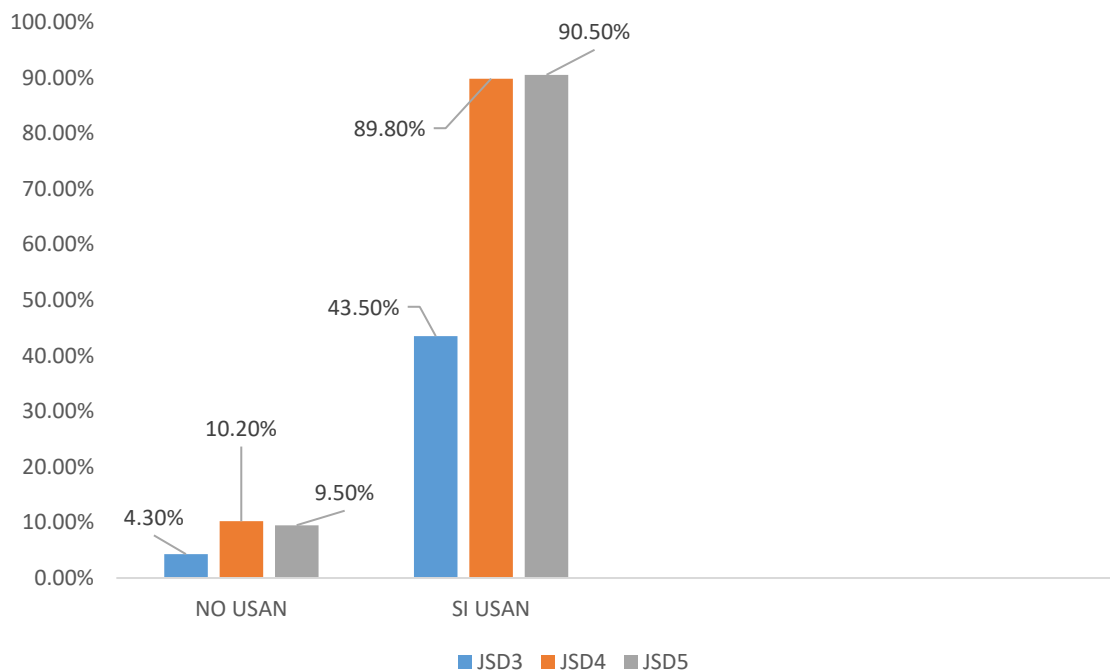
**Tabla 23**

*Cuadro de porcentajes de JS\_D: A través del juego, encuentra una vía para expresar sus emociones, deseos y necesidades.*

		<b>JSD3</b>	<b>JSD4</b>	<b>JSD5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	4,3	10,2	9,5
	SI USAN	95,7	89,8	90,5
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 21**

*JS\_D: A través del juego, encuentra una vía para expresar sus emociones, deseos y necesidades.*



**Ítem: JS\_E:** Se involucra en actividades de repetición de rimas y trabalenguas junto a sus compañeros mientras juega

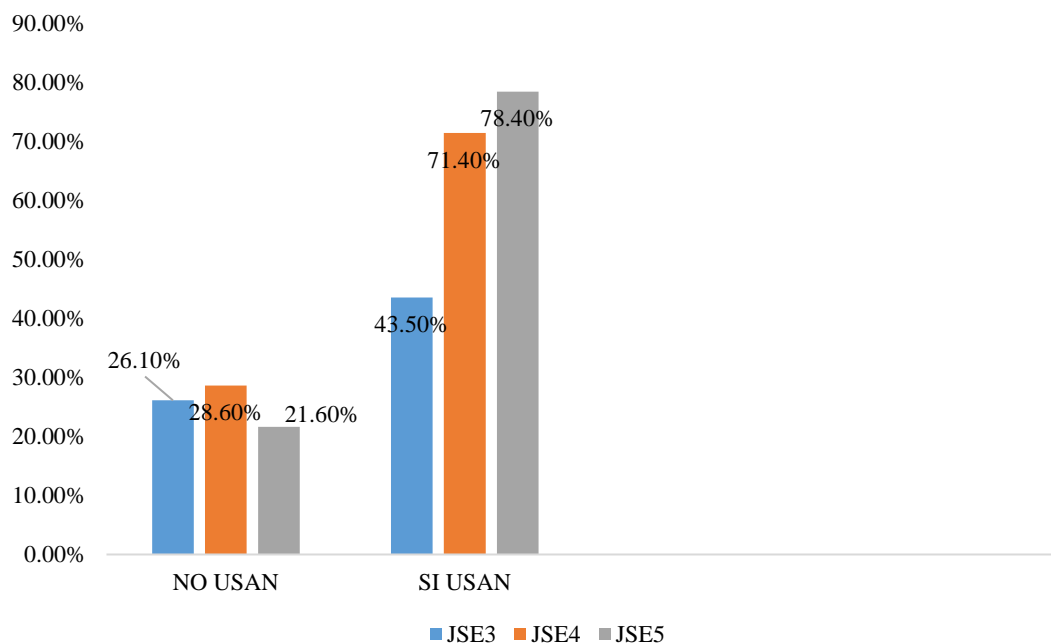
**Tabla 24**

*Cuadro de porcentajes de JS\_E: Se involucra en actividades de repetición de rimas y trabalenguas junto a sus compañeros mientras juega*

		JSE3	JSE4	JSE5
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	26,1	28,6	21,6
	SI USAN	73,9	71,4	78,4
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 22**

*JS\_E: Se involucra en actividades de repetición de rimas y trabalenguas junto a sus compañeros mientras juega*



**Ítem:** JS\_F: Durante el juego, muestra confianza en sí mismo y experimenta alegría

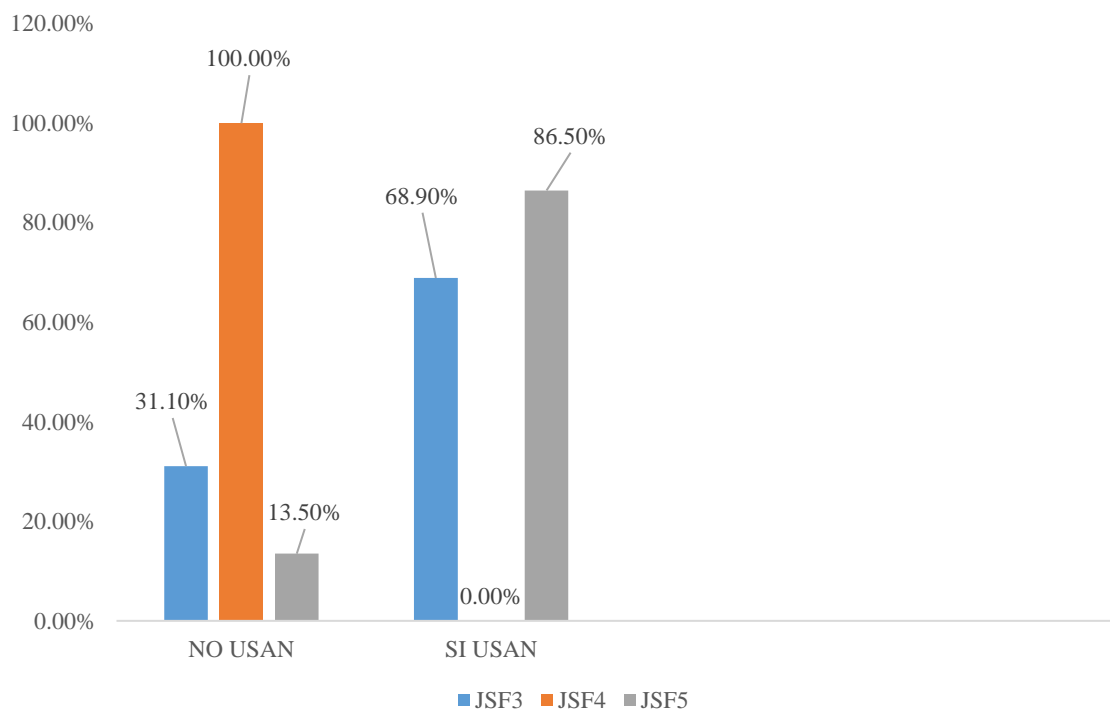
**Tabla 25**

*Cuadro de porcentajes de JS\_F: Durante el juego, muestra confianza en sí mismo y experimenta alegría*

		<b>JSF3</b>	<b>JSF4</b>	<b>JSF5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	31,1	100,0	13,5
	SI USAN	68,9	0	86,5
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 23**

*JS\_F: Durante el juego, muestra confianza en sí mismo y experimenta alegría*



**Ítem:** JS\_G: Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta.

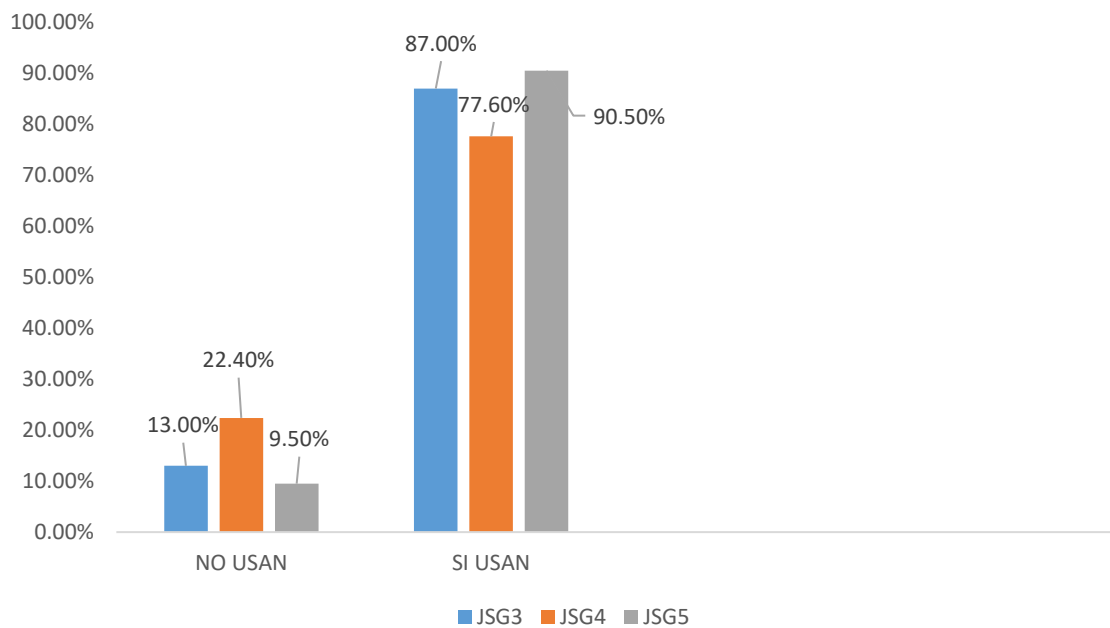
**Tabla 26**

*Cuadro de porcentajes de JS\_G: Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta.*

		JSG3	JSG4	JSG5
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	13,0	22,4	9,5
	SI USAN	87,0	77,6	90,5
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 24**

*JS\_G: Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta.*



**Ítem:** JS\_H: Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta.

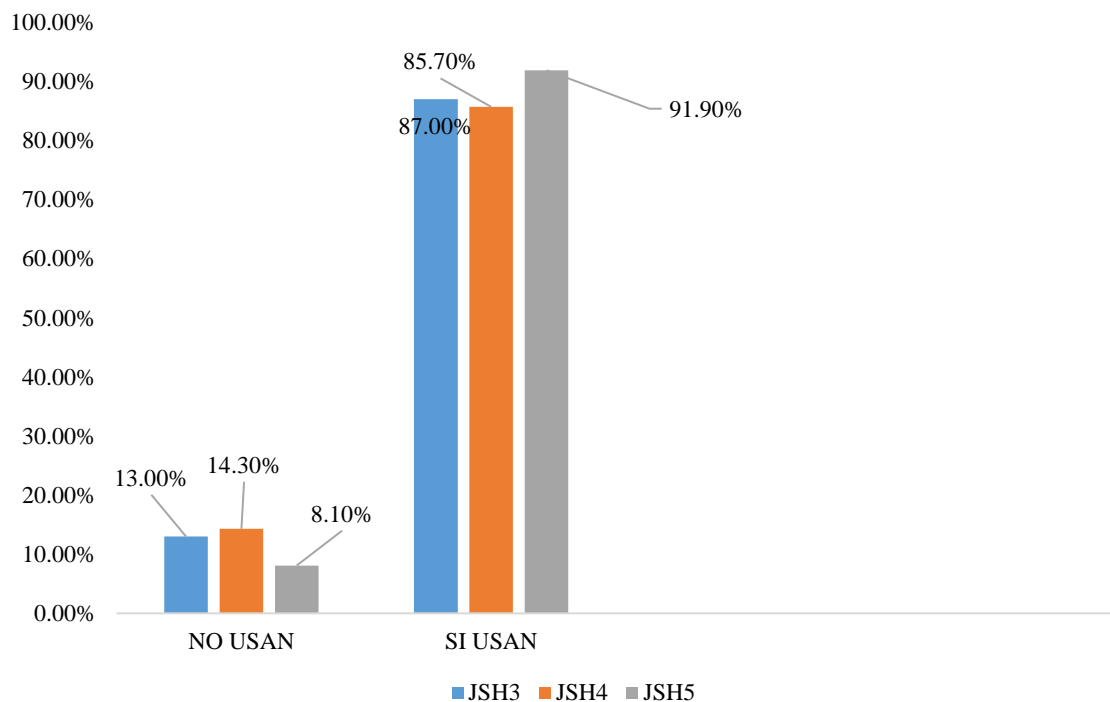
**Tabla 27**

*Cuadro de porcentajes de JS\_H: Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta.*

		<b>JSH3</b>	<b>JSH4</b>	<b>JSH5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	13,0	14,3	8,1
	SI USAN	87,0	85,7	91,9
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 25**

*JS\_H: Participa activamente en juegos en grupo con sus compañeros, participando de manera libre y entusiasta.*





Ítem: JS\_I: Contribuye proponiendo sus propias ideas y sugerencias para los juegos

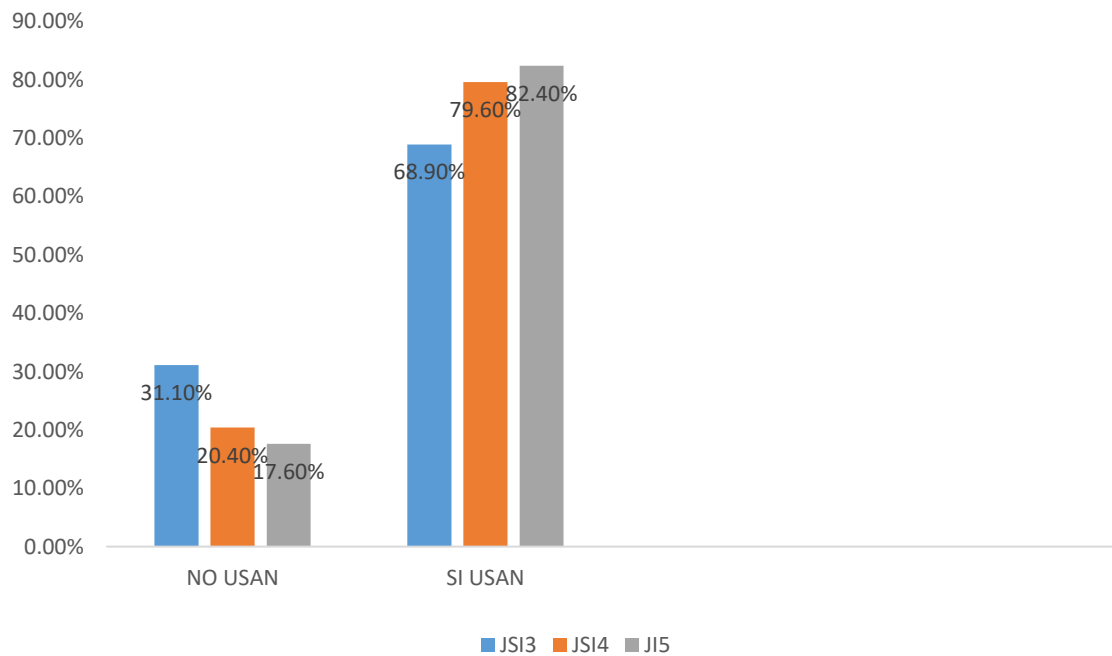
**Tabla 28**

*Cuadro de porcentajes de JS\_I: Contribuye proponiendo sus propias ideas y sugerencias para los juegos.*

		<b>JSI3</b>	<b>JSI4</b>	<b>JSI5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	31,1	20,4	17,6
	SI USAN	68,9	79,6	82,4
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 26**

*JS\_I: Contribuye proponiendo sus propias ideas y sugerencias para los juegos*



**Dimensión: Juego de Reglas.**

**Ítem:** JR\_A: Elabora normas para la dinámica de juego cuando se trata de involucrar a múltiples participantes.

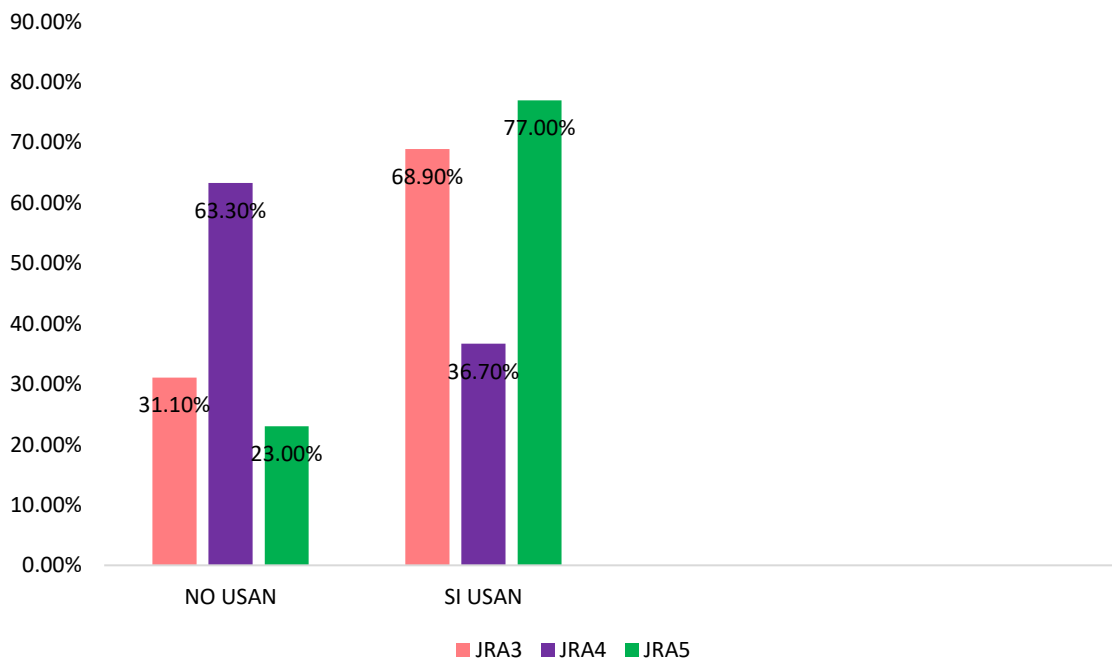
**Tabla 29**

*Cuadro de porcentajes de JR\_A: Elabora normas para la dinámica de juego cuando se trata de involucrar a múltiples participantes.*

		<b>JRA3</b>	<b>JRA4</b>	<b>JRA5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	31,1	63,3	23,0
	SI USAN	68,9	36,7	77,0
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 27**

*JR\_A: Elabora normas para la dinámica de juego cuando se trata de involucrar a múltiples participantes.*



**Ítem:** JR\_B: Durante las actividades de juego en aula, colabora con su equipo en busca de un objetivo compartido

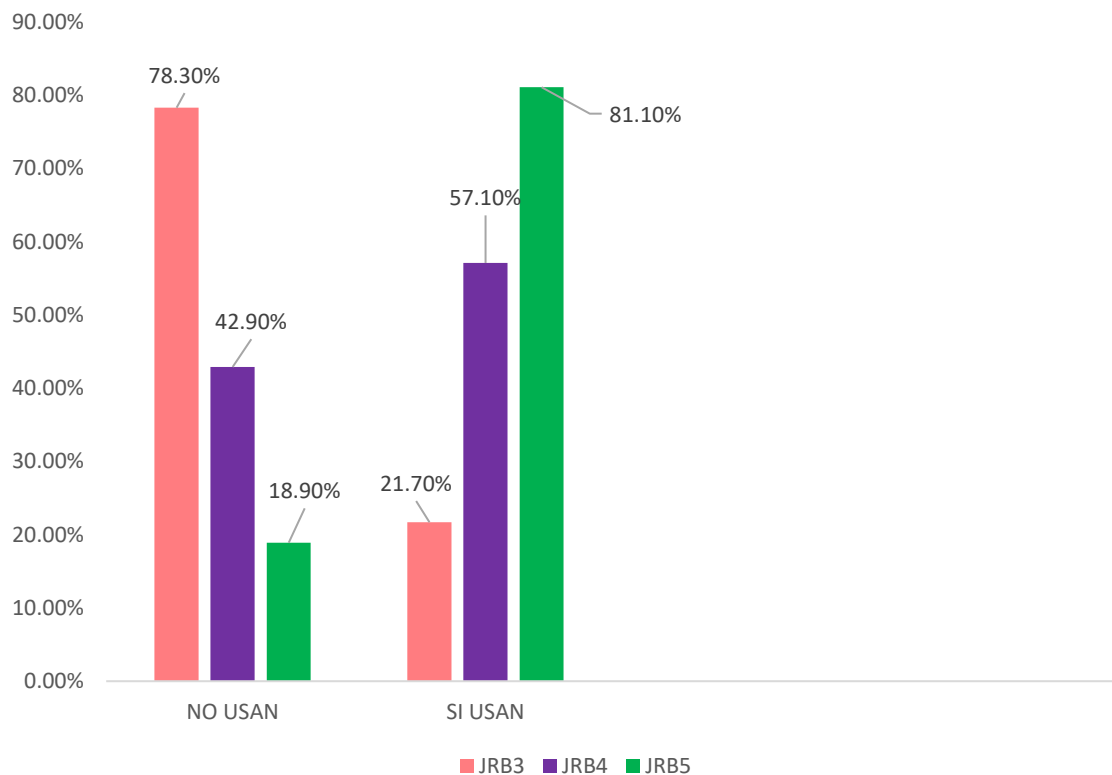
**Tabla 30**

*Cuadro de porcentajes de JR\_B: Durante las actividades de juego en aula, colabora con su equipo en busca de un objetivo compartido*

		JRB3	JRB4	JRB5
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	78,3	42,9	18,9
	SI USAN	21,7	57,1	81,1
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 28**

*JR\_B: Durante las actividades de juego en aula, colabora con su equipo en busca de un objetivo compartido*



**Ítem:** JR\_C: Observa y respeta las reglas previamente acordadas en las actividades escolares.

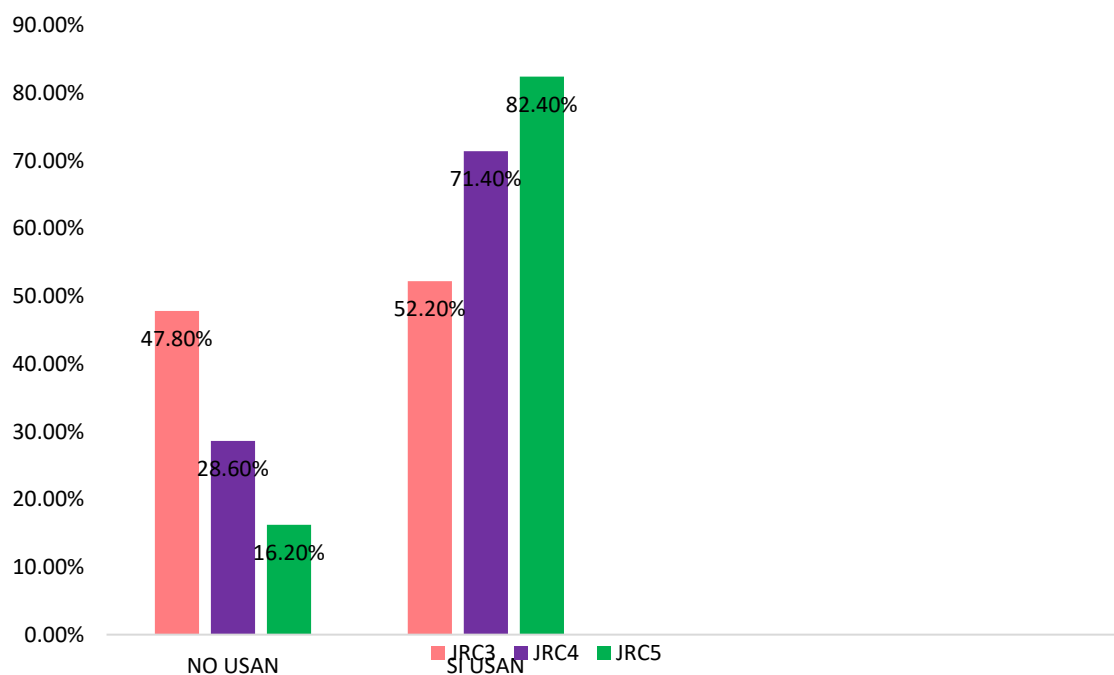
**Tabla 31**

*Cuadro de porcentajes de JR\_C: Observa y respeta las reglas previamente acordadas en las actividades escolares.*

		<b>JRC3</b>	<b>JRC4</b>	<b>JRC5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	47,8	28,6	16,2
	SI USAN	52,2	71,4	83,8
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 29**

*JR\_C: Observa y respeta las reglas previamente acordadas en las actividades escolares.*



Ítem: JR\_D: Afronta la frustración que pueda surgir durante el juego con aceptación.

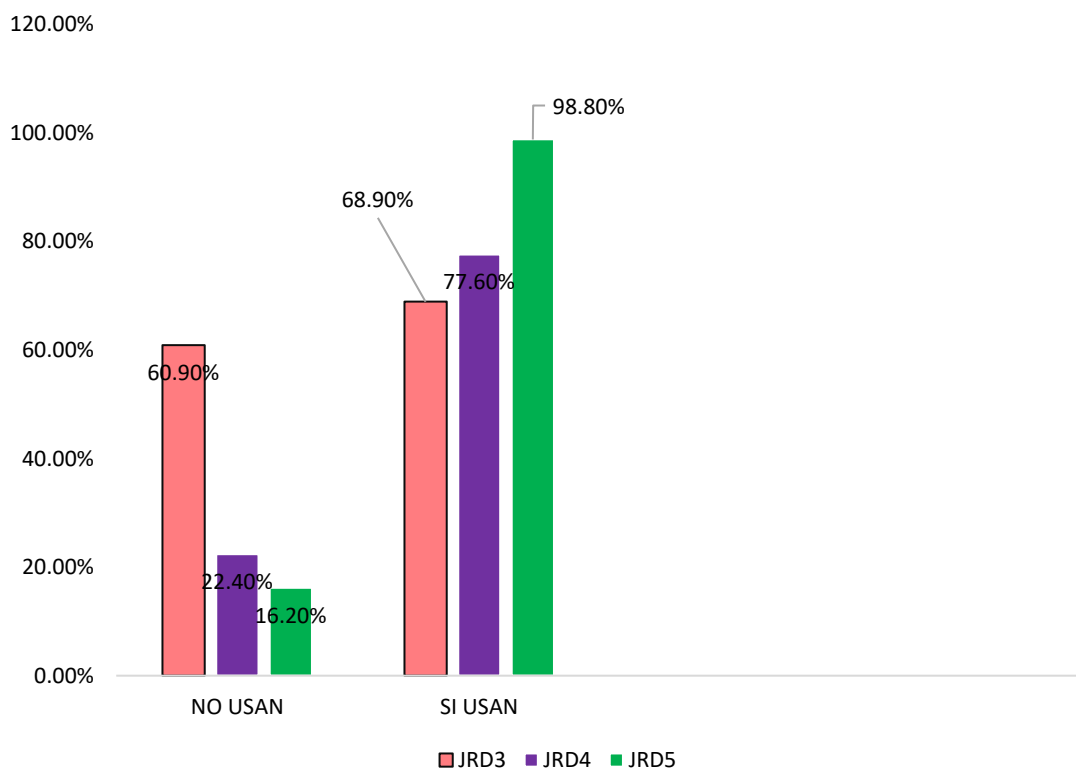
**Tabla 32**

*Cuadro de porcentajes de JR\_D: Afronta la frustración que pueda surgir durante el juego con aceptación.*

		<b>JRD3</b>	<b>JRD4</b>	<b>JRD5</b>
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válidos	NO USAN	60,9	22,4	16,2
	SI USAN	39,1	77,6	83,8
	Total	100,0	100,0	100,0

**Figura 30**

*JR\_D: Afronta la frustración que pueda surgir durante el juego con aceptación.*





## ANEXO 5: Solicitud de ejecución de proyecto

**SOLICITO: "PERMISO PARA LA EJECUCION DE PROYECTO DE INVESTIGACION"**

**SEÑORA DIRECTORA DE LA I.E.I N°193 "CLUB DE LEONES"**

Yo Blanca Luz Fuentes Benito, identificado (a) con DNI N° 70015159, domiciliado en Jr. Acomayo N°219 de la ciudad de Puno, egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial con código de matrícula N°185079, a Ud. con el debido respeto y expongo:

Que con mucha amabilidad solicito el permiso para poder ejecutar mi proyecto de investigación: "Estrategias lúdicas que ejecutan los niños en la jornada pedagógica en la Institución Educativa N°193 Club de Leones Puno 2023" el cual es de tipo descriptivo y consta en la evaluación a los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, mediante la observación y ayudantía utilizando como instrumento una lista de cotejo. Mediante este proyecto de investigación la Institución Educativa tendrá conocimiento de que estrategias lúdicas están ejecutando los niños y niñas el cual es de gran ayuda al desarrollo del aprendizaje del niño.

**Por lo expuesto:**

De antemano le agradezco por la atención y el tiempo prestado y ruego a usted acceder a mi solicitud por ser de justicia.

Puno, 22 de noviembre del 2023

Atentamente,

Blanca Luz Fuentes Benito





## ANEXO 6: Constancia de ejecución

"AÑO DE LA UNIDAD, PAZ Y DESARROLLO"

### **CONSTANCIA DE EJECUCION DEL PROYECTO DE INVESTIGACION**

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 193 "CLUB DE  
LEONES" -PUNO CON CODIGO MODULAR N°229534**

**HACE CONSTAR:**

Que la Srta : **FUENTES BENITO, BLANCA LUZ** estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial con código de matrícula 185079 la Universidad Nacional del Altiplano , ha realizado la **EJECUCION DE PROYECTO DE INVESTIGACION**, en esta Institución Educativa Inicial N° 193 "CLUB DE LEONES", en las Secciones de 3 años "C", 4 años "A" y "C", 5 años "A", "B" y "C" a partir del Lunes 27 de noviembre al 18 de diciembre del 2023, demostrando responsabilidad, puntualidad y eficiencia durante la ejecución y apoyo académico.

Se otorga la presente constancia a petición de la interesada para los fines convenientes.

Puno, 21 de diciembre 2023



  
Prof. Ruth Yene Carbajal Catacora  
DIRECTORA



"AÑO DE LA UNIDAD, PAZ Y DESARROLLO"

## **CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACION**

**LA DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 193 "CLUB DE LEONES" -PUNO CON CODIGO MODULAR N°229534**

**HACE CONSTAR:**

Que la Srta : **FUENTES BENITO, BLANCA LUZ** estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial con código de matrícula 185079 la Universidad Nacional del Altiplano , ha realizado la **EJECUCION DE PROYECTO DE INVESTIGACION**, en esta Institución Educativa Inicial N° 193 "CLUB DE LEONES", en la Sección de 5 años "A" a partir del Lunes 13 al 18 de diciembre del 2023, demostrando responsabilidad, puntualidad y eficiencia durante la ejecución y apoyo académico.

Se otorga la presente constancia a petición de la interesada para los fines convenientes.



Puno, 20 de diciembre 2023

Judith de la Torre Caparachin

Docente de aula 5 años "A"





"AÑO DE LA UNIDAD, PAZ Y DESARROLLO"

## **CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACION**

**LA DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 193 "CLUB DE LEONES" -PUNO CON CODIGO MODULAR N°229534**

**HACE CONSTAR:**

Que la Srta : **FUENTES BENITO, BLANCA LUZ** estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial con código de matrícula 185079 la Universidad Nacional del Altiplano , ha realizado la **EJECUCION DE PROYECTO DE INVESTIGACION**, en esta Institución Educativa Inicial N° 193 "CLUB DE LEONES", en la Sección de 5 años "B" a partir del martes 5 al 6 de diciembre del 2023, demostrando responsabilidad, puntualidad y eficiencia durante la ejecución y apoyo académico.

Se otorga la presente constancia a petición de la interesada para los fines convenientes.



Puno, 20 de diciembre 2023

  
-----  
Lourdes E. Mamani Choquehuanca  
PROFESORA DE AULA  
I.E.I. N° 193

Mamani Choquehuanca Lourdes

Docente de aula 5 años "B"



"AÑO DE LA UNIDAD, PAZ Y DESARROLLO"

**CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE  
INVESTIGACION**

**LA DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 193 "CLUB DE  
LEONES" - PUNO CON CODIGO MODULAR N°229534**

**HACE CONSTAR:**

Que la Srta : **FUENTES BENITO, BLANCA LUZ** estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial con código de matrícula 185079 la Universidad Nacional del Altiplano , ha realizado la **EJECUCION DE PROYECTO DE INVESTIGACION**, en esta Institución Educativa Inicial N° 193 "CLUB DE LEONES", en la Sección de 5 años "C" a partir del viernes 1 al 4 de diciembre del 2023, demostrando responsabilidad, puntualidad y eficiencia durante la ejecución y apoyo académico.

Se otorga la presente constancia a petición de la interesada para los fines convenientes.



Puno, 20 de diciembre 2023

Pamela Prasema Pineda Añata

Docente de aula 5 años "C"



"AÑO DE LA UNIDAD, PAZ Y DESARROLLO"

## **CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACION**

**LA DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 193 "CLUB DE LEONES" -PUNO CON CODIGO MODULAR N°229534**

**HACE CONSTAR:**

Que la Srta : **FUENTES BENITO, BLANCA LUZ** estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial con código de matrícula 185079 la Universidad Nacional del Altiplano , ha realizado la **EJECUCION DEL PROYECTO DE INVESTIGACION**, en esta Institución Educativa Inicial N° 193 "CLUB DE LEONES", en la Sección de 4 años "A" a partir del miércoles 29 al 30 de noviembre del 2023, demostrando responsabilidad, puntualidad y eficiencia durante la ejecución y apoyo académico.

Se otorga la presente constancia a petición de la interesada para los fines convenientes.



Puno, 20 de diciembre 2023

Doris Huisa Mamani

Docente de aula 4 años "A"



"AÑO DE LA UNIDAD, PAZ Y DESARROLLO"

## **CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACION**

**LA DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 193 "CLUB DE LEONES" -PUNO CON CODIGO MODULAR N°229534**

**HACE CONSTAR:**

Que la Srta : **FUENTES BENITO, BLANCA LUZ** estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial con código de matrícula 185079 la Universidad Nacional del Altiplano , ha realizado la **EJECUCION DE PROYECTO DE INVESTIGACION**, en esta Institución Educativa Inicial N° 193 "CLUB DE LEONES", en la Sección de 4 años "C" a partir del Lunes 11 al 12 de diciembre del 2023, demostrando responsabilidad, puntualidad y eficiencia durante la ejecución y apoyo académico.

Se otorga la presente constancia a petición de la interesada para los fines convenientes.



Puno, 20 de diciembre 2023

Fany Marisol Talavera Flores

Docente de aula 4 años "C"



"AÑO DE LA UNIDAD, PAZ Y DESARROLLO"

## **CONSTANCIA DE EJECUCION DEL PROYECTO DE INVESTIGACION**

**LA DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 193 "CLUB DE LEONES" -PUNO CON CODIGO MODULAR N°229534**

### **HACE CONSTAR:**

Que la Srta: **FUENTES BENITO, BLANCA LUZ** estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial con código de matrícula 185079 la Universidad Nacional del Altiplano , ha realizado la **EJECUCION DE PROYECTO DE INVESTIGACION**, en esta Institución Educativa Inicial N° 193 "CLUB DE LEONES", en la Sección de 3 años "C" a partir del Lunes 27 al 28 de noviembre del 2023, demostrando responsabilidad, puntualidad y eficiencia durante la ejecución y apoyo académico.

Se otorga la presente constancia a petición de la interesada para los fines convenientes.



Puno, 20 de diciembre 2023

Marleni Fuentes Macedo

Docente de aula 3 años "C"

Marleny Fuentes Macedo  
Prof. de Educación Inicial

## ANEXO 7: Galería de fotos















## ANEXO 8: Declaración Jurada de Autenticidad de tesis



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Blanca Luz Fuentes Benito  
identificado con DNI 70615159 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
Educación Inicial

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:  
" ESTRATEGIAS LUDICAS QUE EJECUTAN LOS NIÑOS EN LA JORNADA  
PEDAGÓGICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°193 CLUB DE LEONES  
PUNO 2023 "

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 12 de Junio del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



## ANEXO 9: Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Blanca Luz Fuentes Benito  
identificado con DNI 70615159 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
Educación Inicial

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

" ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE EJECUTAN LOS NIÑOS EN LA JORNADA  
PEDAGÓGICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 193 CLUB DE LEONES  
PUNO 2023 "

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 12 de Junio del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella