

UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el
aprendizaje en la primera infancia**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Hida Dalila Ramírez Ortega

ASESOR

Aldo Rafael Medina Gamero

Lima, Perú

2024

METADATOS COMPLEMENTARIOS

Datos del autor

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Datos del asesor

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (obligatorio)	

Datos del Jurado

Datos del presidente del jurado

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos del segundo miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos del tercer miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos de la obra

Materia	
Campo del conocimiento OCDE Consultar el listado:	
Idioma (Normal ISO 639-3)	
Tipo de trabajo de investigación	
País de publicación	
Recurso del cual forma parte (opcional)	
Nombre del grado	
Grado académico o título profesional	
Nombre del programa	
Código del programa Consultar el listado:	



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
REVISIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL

ACTA N° 014

Siendo las 09:00 a.m. del día 05 de marzo de 2024, se inició el proceso de evaluación del Trabajo Académico de la egresada RAMIREZ ORTEGA, HIDA DALILA, cuyo título es “*Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la primera infancia*” para optar el Título de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Habiendo concluido los pasos establecidos según el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica Sedes Sapientiae para la modalidad de Trabajo Académico, el Jurado Calificador a horas 10:00 a.m. le dio el calificativo de:

APROBADO

Es todo cuanto se tiene que informar.

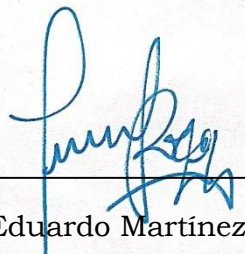


Gissella Ana Flores Apaza





Aldo Rafael Medina Gamero



Miguel Eduardo Martínez La Rosa

Los Olivos, 05 de marzo de 2024

Anexo 2

CARTA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR(A) DE TRABAJO ACADÉMICO CON INFORME DE EVALUACIÓN DEL SOFTWARE ANTIPLAGIO

Ciudad, Lima...13. de...marzo....de 2024

Señor,
MIGUEL EDUARDO MARTINEZ LA ROSA
Jefe del Departamento de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Reciba un cordial saludo.

Sirva el presente para informar que el trabajo académico bajo mi asesoría, con título: Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la primera infancia, presentado por RAMIREZ ORTEGA, HIDA DALILA (código de estudiante 2014101944 y DNI 40143578) para optar el título profesional/grado académico de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INICIAL ha sido revisado en su totalidad por mi persona y **CONSIDERO** que el mismo se encuentra **APTO** para ser sustentado ante el Jurado Evaluador.

Asimismo, para garantizar la originalidad del documento en mención, se le ha sometido a los mecanismos de control y procedimientos antiplagio previstos en la normativa interna de la Universidad, **cuyo resultado alcanzó un porcentaje de similitud de ...17 %** (poner el valor del porcentaje).* Por tanto, en mi condición de asesor(a), firmo la presente carta en señal de conformidad y adjunto el informe de similitud del Sistema Antiplagio Turnitin, como evidencia de lo informado.

Sin otro particular, me despido de usted. Atentamente,



Firma del Asesor (a)

DNI N°: 40882167

ORCID: ... 0000-0003-3352-8779.

Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

* De conformidad con el artículo 8°, del Capítulo 3 del Reglamento de Control Antiplagio e Integridad Académica para trabajos para optar grados y títulos, aplicación del software antiplagio en la UCSS, se establece lo siguiente:

Artículo 8°. Criterios de evaluación de originalidad de los trabajos y aplicación de filtros

El porcentaje de similitud aceptado en el informe del software antiplagio para trabajos para optar grados académicos y títulos profesionales, será máximo de veinte por ciento (20%) de su contenido, siempre y cuando no implique copia o indicio de copia.

DEDICATORIA

A mis padres quienes me alientan a ser mejor persona y mejor profesional. A mis hermanos por alentarme en esta tarea. A la Universidad Católica Sedes Sapientiae por ser siempre mi segunda casa.

AGRADECIMIENTOS

A mi asesor del trabajo académico quien me sigue orientando en este reto constante de educadora.

A mis profesores, quienes con mucha paciencia orientaron este trabajo de investigación.

INDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	2
Capítulo I: Introducción	7
1.1. Planteamiento del problema.....	9
Problema general.....	9
Objetivos de investigación	9
Justificación de la investigación	9
Capítulo II: Aproximación temática	11
2.1. Lúdica	11
2.2. Actividades lúdicas	13
2.3. Tipos de actividades lúdicas	14
2.4. Importancia de las actividades lúdicas en la educación preescolar	16
2.5. El proceso de aprendizaje en la etapa preescolar.....	17
2.6. Desarrollo de la autoconfianza en niños	20
2.7. Desarrollo de la autonomía en niños.....	21
2.8. Formación de la personalidad en niños.....	22
2.9. Estrategias de aprendizaje.....	24
Capítulo III: Metodología	25
3.1. Tipo y diseño de investigación	25
3.2. Criterios de inclusión	26
3.3. Criterios de exclusión	26
3.4. Resultados	27
Capítulo IV: Conclusiones y recomendaciones	33
4.1. Conclusiones	33

4.2	Recomendaciones	34
	Referencias bibliográficas.....	35

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultados de estudios internacionales anteriores	27
Tabla 2. Resultados de estudios nacionales anteriores	30

Capítulo I: Introducción

La enseñanza en el nivel Inicial es el inicio de nuevos conocimientos por lo que es imprescindible sentar las bases para el desarrollo integral de los niños. Para ello, el docente requiere aplicar estrategias pedagógicas efectivas mediante actividades lúdicas, por ser la forma natural para fomentar la confianza de sí mismo, la capacidad de actuar por decisión propia y la formación de su yo personal. Lo anterior contribuye al aprendizaje, interactuar con otros niños, comprender mejor las normas del juego: entender mejor las normas de convivencia pacífica de la sociedad.

La problemática que da inicio al estudio “Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la primera infancia” se fundamenta en la observación de prácticas educativas tradicionales y la improvisación para propiciar un ambiente placentero y enriquecedor superar las dificultades que se presentan durante la expresión y dar satisfacción a los niños, que ayuden su desarrollo de sus habilidades creativas y su desarrollo del conocimiento.

A nivel mundial, se observa que la Educación Inicial plantea retos y situaciones estresantes debido a que los niños no siguen instrucciones ni parámetros para desarrollar diferentes actividades o para cumplir con las normas establecidas. En este contexto, los docentes muestran gran ansiedad por mantener el control del aula, hecho que le preocupa enormemente debido a que los docentes tienen que reflejar ante la comunidad educativa el dominio total del grupo de estudiantes donde los niños y niñas eviten obedecer instrucciones y respondan de forma dócil al llamado del docente. Por lo expuesto, los docentes muchas veces se sienten impotentes y ansiosos; por otra parte, los niños presentan dificultades para seguir las instrucciones del docente, presentando constantes interrupciones en mejorar el proceso enseñanza y aprendizaje durante la ejecución de las sesiones.

A nivel nacional, en el nivel inicial se observa una inadecuada gestión en la planificación de las sesiones de aprendizaje; debido a la escasa información de mecanismos para despertar el interés de los niños durante la aplicación de los procesos didácticos - pedagógicos por lo que se observa la continuidad de modelos tradicionales durante la aplicación de la enseñanza aprendizaje, escaso monitoreo y acompañamiento de los directivos, del Ministerio de Educación y representantes regionales locales. Esto es consecuencia del poco trabajo colegiado entre el director – docente, docente – docente, docente – alumno y docente – padres de familia. Además, ausencia de protocolos estandarizados. En este contexto, el éxito o fracaso depende del uso de estrategias pedagógicas efectivas.

A nivel de la jurisdicción local Sobresale la carencia de los medios de infraestructura básica disponibles del entorno donde se resalta la improvisación y las prácticas educativas tradicionales. Además, niños que presentan síntomas de ansiedad, agresividad, indisciplina, intolerancia, inseguridad, pereza y falta de motivación.

Respecto a las instituciones se observa la ausencia de estrategias pedagógicas efectivas y las acciones que realiza el docente para la formación integral del estudiante, se observa el poco interés en aplicar cambios sustanciales acorde a las nuevas exigencias educativas de esta manera aumentar la atención y concentración de los niños, el abandono escolar y superar las prácticas pedagógicas. Así, acrecentar y potenciar sus habilidades superiores.

Frente a esta situación, es considerado como propuesta de solución el diseño, la planeación y ejecución de procesos pedagógicos efectivos con diferentes acciones lúdicas que contribuyan a formar niños reflexivos, críticos, creativos, sensibles y responsables para vincularlos con el contexto escuela-familia.

1.1. Planteamiento del problema

Problema general

¿Por qué es importante las actividades lúdicas como recurso pedagógico para despertar el interés y potenciar sus destrezas en el aprendizaje en la primera infancia?

Objetivos de investigación

Objetivo general

Analizar la importancia las actividades lúdicas como recurso pedagógico para despertar el interés y potenciar sus destrezas en el aprendizaje en la primera infancia.

Justificación de la investigación

Justificación teórica

El trabajo se justifica porque la educación inicial es fundamental para potenciar la relación social; además de incrementar las habilidades cognitivas, emocionales físicas y socio-culturales para sus saberes futuros. En este contexto, el trabajo docente durante los primeros años de vida y la estadía en el nivel inicial de los seres humanos tiene que utilizar estrategias pedagógicas efectivas para captar la atención del niño y potenciar sus habilidades mentales, la manera de comunicarse y mejorar las relaciones sociales del niño, fortaleza para el desarrollo de la autoconfianza, autonomía y acomodar los cambios progresivos de cada persona.

El estudio demuestra la correcta selección de estrategias pedagógicas a utilizar en el inicio de la formación preescolar lo que permitirá el trabajo docente efectivo y un ambiente educativo de pleno respeto, adecuados cuidados donde los niños crecen sanos, desarrollan comportamientos y destrezas potencialmente positivos en relación con las ideas sobre su realidad y de esta manera expresan sus sentimientos y pensamientos, estar seguros de lo que hace, movilizar capacidades que le ayuden a mejorar sus decisiones que afecten a su personalidad y establecer una personalidad armoniosa que le permitan relacionarse consigo mismos, con las otras personas y con las cosas de su entorno.

El estudio es muy relevante porque las actividades de aprendizaje para mediar las actividades lúdicas para la estimulación en los niños garantizan el pleno desarrollo, buen

desempeño y la activación de los talentos que disponen en la primera infancia que es una fase decisiva para afrontar los retos del entorno social.

Justificación práctica

El estudio se justifica porque una adecuada estrategia educativa basada en el uso de actividades lúdicas potenciará el rol que cumple el docente en su práctica pedagógica, favoreciendo la calidad del producto de la interacción durante su maduración biológica cumpliendo con responsabilidad el rol para alcanzar intervenciones más efectivas.

La práctica de actividades lúdicas entre los 2 a 5 años es la clave para controlar el efecto de las situaciones de alta vulnerabilidad y buscar cimentar sólidamente la futura formación educativa mediante un trato amoroso, estimulación de las habilidades cognitivas, motoras y lingüísticas tempranamente.

La estrategia educativa basada en el uso de actividades lúdicas para crear un clima favorable, de buenas relaciones y que se reconozcan como tal, favorece la atención en los niños y logra conductas positivas para el aprendizaje como factor fundamental para la construcción de su confianza en sí mismo, independencia y los cambios temporales, proceso que continua a lo largo de la Educación Primaria.

Capítulo II: Aproximación temática

El estudio realizado para optar el título como profesora de Educación Inicial se realizó mediante la metodología de investigación documental. Se buscaron diferentes textos como revistas, tesis, páginas web. A esto, se sumaron los diecisiete años de experiencia como docente en la Educación Inicial, labor que se ejerció en diferentes escuelas de la sierra de nuestro país. En este contexto, la mejor estrategia para canalizar el desarrollo potencial, capacidades y el talento en los niños mediante diferentes formas de juego, favoreciendo el desarrollo de su seguridad personal, la regulación de su conducta y los cambios temporales de los preescolares.

2.1. Lúdica

Según Piedra (2018), “El termino lúdica se origina de vocablo pavlabra *Ludus*, que quiere decir “juego”, entre otras formas de interpretar. Se relaciona con respecto a la diversión, recreo, diversión. Lúdica por analogía se relaciona con muchas palabras que se relacionan” (p.2).

Por su parte, Dinello (2011) explica que “se relaciona con acción, de recreo y jugar, por lo que se puede definir una como una manifestación participativa en el grupo cuyo fin en de despertar el interés de los niños y niñas para mejorar su aprendizaje” (p.8).

En ese sentido, Minerva (2002) sostiene que

el juego son actividades mejora el aprendizaje en todas las dimensiones en la que se desarrolla el estudiante por lo que el docente debe de aprovechar en el desarrollo de las actividades pedagógicas y didácticas mediante los juegos dinámicos en relación a sus sesiones de aprendizaje promoviendo el interés de los alumnos y alumnas según su desarrollo biológico, e interés por el aprendizaje. (p.17).

La lúdica es “la forma de desenvolverse durante su vida cotidiana, apreciar y estimar lo que sucede en su entorno para dar gozo al cuerpo, espíritu y mente. La actividad lúdica desarrolla

las habilidades personales relacionando con un buen sentido del humor entre toda su creatividad y superar sus aprendizajes” (Domínguez, 2015, p.7).

Según Piedra (2018) únicamente el juego no es una actividad lúdica, sino que, existen otras formas de divertirse, ni todo juego es lúdica, al respecto Díaz (2008) considera que “que el juego está asociado con esparcimiento, la diversión física, el gozo, reducir el juego es una actividad inapropiada para comprender como fenómeno humano en todas sus dimensiones” (Piedra 2018, p.4).

Por su parte, Domínguez (2015) confirma sobre el juego

que mediante el juego desarrollamos mejor nuestras habilidades mentales, comunicativas, aprecio hacia los demás de todo ser humano, el cual nos ayuda desarrollar el más alto nivel de rendimiento de nuestras funciones mentales superiores, para aumentar nuestro estado de ánimo de cada persona, factor determinante para aumentar mejor las capacidades mentales y sociales. (p. 9)

Según Panchansky (2009), el niño descubre su alrededor mediante la práctica del juego, porque nos permite crear historias nuevas de esta manera experimentar nuevos estados de ánimo, en el que todo es posible para él o ella. En el “juego muestra poderes maravillosos como: ser mamá, papá o maestra, es decir desarrollan su imaginación y aumenta su fantasía y se vuelve más creativo” (p.4).

En este contexto

el juego ayuda a sociabilizar y desarrolla y mejora sus actividades de su conocimiento comunicativo, social afectivo, desarrolla su motricidad, convirtió al individuo confiado, que regula su comportamiento y se forma mejorar como persona realizando actividades de recreación y educativas buscando satisfacción y gozo de lo que hace y piensa (p.8).

2.2. Actividades lúdicas

Según Sánchez (2008),

mediante los juegos en los estudiantes activa a ser personas activas y comunicativas en circunstancias de la vida real y así sentirse cómodo y darle confianza en todas sus actividades que realiza de esta manera encontrar satisfacción en el ambiente en que se encuentra y dar confianza de lo que dice, hace y piensa. (p.3)

Las actividades de diversión brindan al niño un espacio para actuar libremente, por lo que debe de establecer reglas y que estas sean respetadas. Los prepara para la vida para tener confianza, autonomía y una sólida personalidad y que puedan resolver problemas. En este contexto, las acciones lúdicas promueven en los niños y niñas a conseguir independencia, logrando dominio y control sobre su entorno, tomar sus decisiones e interactuar con el grupo de su alrededor. Asimismo, compartir, divertirse con sus emociones y cumplir diferentes roles para construir su autoconcepto mediante la actividad lúdica. Por otro lado, las manifestaciones lúdicas originan el impulso emocional, donde las emociones se expresan libremente ayudándoles a expresar y controlar sus sentimientos, a construir su capacidad creativa e imaginativa.

En este contexto, el uso de las actividades lúdicas como propuesta pedagógica promueve mejorar el aprendizaje en los niños, actividad mediante el cual la persona se apropia de sus habilidades y destrezas para poder actuar en diferentes situaciones que se presenta durante su desarrollo, para adquirir hábitos y desarrollar actividades que despierten su capacidad mental. Al respecto Penchansky (2009) sostiene que

la forma de diversión en el niño es que realice con libertad; sus acciones deben ser consideradas, menos imponerle norma por parte de un adulto, puede cometer errores, equivocarse, menos condenado por los mayores que lo observan, es decir, el juego hace

que los niños tengan el placer de libertad y gozo para sí mismo. Pero debe comprender que debe de haber reglas durante la ejecución del juego cuando lo realiza. En este sentido, los niños deben de elaborar sus propias reglas en mutuo acuerdo. (p. 4).

2.3. Tipos de actividades lúdicas

Según Stjerne (2020), las diferentes maneras de realizar el juego ayudan el aprendizaje de los niños y niñas practicando los juegos de su entorno que pueden ser con movimientos imitados, con material concreto y simbólico: siempre teniendo en cuenta sus reglas.

El juego físico incluye brincar, subir y bajar escleras, ejecutar un baile, saltar la soga, pasear con una bicicleta y hacer deporte (actividades físicas), zurcir, pintar, realizar cortes, maniobrar juguetes de como armar y desarmar (motricidad fina), simular combate entre compañeros (juego de combate).

El juego físico permite ejercitarse en los niños para sus dificultades y desarrollar progresivamente sus aptitudes mentales, gestionar mejor sus sentimientos y acciones y utiliza mejor sus conocimientos dentro de la sociedad. En este contexto, salir al medio que lo rodea es muy positivo; sin embargo, el aula se puede en un ambiente inadecuado e intolerante de recreación en la que el niño no pueda jugar con los materiales del aula, construir torres complejas, etc. (Stjerne, 2020).

El juego de simulación, mediante este juega el estudiante

pone en práctica sus destrezas haciendo uso de la reflexión, mejora su comportamiento en el grupo y aumenta su creatividad, puede ser muy útil para mejorar su forma de relacionarse con otros niños o niñas y tener una buena comunicación, desarrollo de conocimientos, realizar narrativas y controlar sus emociones. El juego desarrolla mejor la fantasía de los estudiantes, regula su comportamiento y supera sus habilidades cuando un niño o niña

juega a imitar personajes fantásticos (como un superhéroe), se siente involucrado con el actor y siente satisfacción al ejecutarlo. (Stjerne, 2020, p.1).

Jugar con objetos, se inicia con la

manipulación básica de objetos, rotación de objetos mientras se mira, golpea y tira, evoluciona hasta el arreglo y construcción de objetos y luego pasa a la acción y clasificación de la construcción más compleja, creando y construyendo objetos más grandes. Permite el desarrollo de habilidades de representación (un plátano que se convierte en teléfono), desarrollo de estrategias de razonamiento y solución de problemas. (Stjerne, 2020).

Juego simbólico, se inicia

cuando el niño comienza a relacionarse por primera vez y prospera para poder comprender usando símbolos verbales para poder comunicarse, además utiliza trazos, sistema numéricos y canciones, usando distintos símbolos y representaciones. Eleva el desarrollo de la expresión de los niños, se vincula con otras destrezas y metas a conseguir como la capacidad de controlarse de sí mismo y aumentar su nivel de conocimiento. El juego musical ayuda a desarrollar mejor su capacidad de hacer las cosas correctamente y con mucha facilidad al momento de comunicarse para identificar la información que lo rodea. (Stjerne, 2020, p.1).

Juego con reglas, contienen juegos

como las chapadas, escondidas, es decir juegos que practican dentro de su entorno, a medida que los niños crecen adquiere los juegos sofisticados que brinda el internet con el uso de la computadora, así mismos juegos deportivos más constituidos. Los juegos de mesa ayudan sobre todo desarrollar el pensamiento y análisis para comprender mejor el juego,

solución de situaciones problemáticas y superar destrezas de cálculo. Los juegos motrices tienen reglas para ayudar acomodarse para seguir los pasos y orientaciones. Actúan como remplazo del control de los mayores, dando la oportunidad el actuar libremente en todos niños y niñas. (Stjerne, 2020, p.1).

En todos los juegos, la función del docente es fundamental porque será el experto y el líder ejecutivo para brindar conocimientos en los niños mediante estrategias pedagógica con actividades divertidas.

2.4 Importancia de las actividades lúdicas en la educación preescolar

La práctica de los juegos en espacios de sana recreación como una forma de satisfacción física, espiritual y mental, en el desarrollo preescolar, es muy importante y decisiva; ya que está directamente vinculada con confianza de sí mismo, decidir y formarse como persona. El trabajo integral es fundamental en la adquisición de capacidades para afrontar exitosamente los retos del entorno social del niño.

Según el MINEDU (2016)

El servicio educativo que se brinda a niñas y niños menores de seis años de edad busca potenciar su desarrollo en todas sus dimensiones como persona en espacios de recreación que le permite formarse afectivamente para acrecentar sus habilidades y valorarse así mismo, etapa de gran relevancia para desarrollar mejor su ciclo de vida, su manera de amar a los demás, su conocimiento y su relación social con las personas. (p.14)

2.5 El proceso de aprendizaje en la etapa preescolar

Según el MINEDU (2016) la educación preescolar fomenta el avance del aprendizaje de los niños, en mutua relación y complemento con la labor que realizan los padres y madres de familia, por ser la primera y principal espacio de cuidado y educación del niño durante los primeros años de vida. Además, es el primer espacio que experimenta en su entorno social en el cual los niños se desarrollan como personas sociales. (p.16)

La Educación a menores de seis años

se ofrece a estudiantes menores de seis años de edad al inicio de su vida, momento de suma importancia, por que contribuye a desarrollar su potencial desarrollo biológico, la formación afectiva, sus habilidades intelectuales y su relación armónica con los demás del entorno. En este momento el niño inicia a desarrollar sus competencias, para luego articular su educación en la primaria y responder mejor en el aprendizaje pedagógico de acuerdo a las exigencias del nivel curricular. (MINEDU, 2016, p.16)

Al respecto Sánchez (2010) valora el trabajo del docente cuando

diseña y propone procedimientos de enseñanza que ayuden a los niños alcanzar sus objetivos educacionales y encontrar un punto medio para que los niños con mayor o menor desarrollo intelectual se integren en el grupo en un mismo horizonte de aprendizaje. (Sánchez, 2010, p.7)

En el desarrollo de adquisición de conocimientos el niño aprovecha sus habilidades en la etapa preescolar; por lo que se ha visto desde diversas perspectivas y al respecto existen diversas teorías que sirven de fundamento a autores contemporáneos, entre ellos destacan las teorías de

Groos (1902), Vygotsky (1924) y Piaget (1956) que sostienen que los juegos lúdicos aportan a mejorar sus habilidades de adquisición de conocimiento en esta etapa inicial.

Groos (1902) sostiene que

el ambiente en que se desarrollan los juegos lúdicos debe ser natural y refuerza al niño a desarrollarse mejor en la etapa de la adultez, es decir, lo que hace en la niñez lo puede repetir cuando sea mayor de edad. (Groos, 1902, p. 6)

Groos (1902), lo relaciona con los trabajos realizados por Darwin que explica y compara que si el niño o niña acomoda el juego a ciertas condiciones de vida en su vida cotidiana y el espacio que lo rodea desarrolla mejor sus potencialidades. Por se considera a las actividades lúdicas como una preparación para la vida adulta y la supervivencia de la especie.

Para Vygotsky (1924), la actividad lúdica surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás “la naturaleza, origen y fondo de las actividades lúdicas son fenómenos de tipo social, y a través ellos se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales del niño” (Vygotsky, 1924, p. 12).

Según Vygotsky (1924):

existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). (p. 62)

Vigotsky considera que

las actividades lúdicas tienen naturaleza social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir roles que son complementarios al propio, destacando el juego simbólico y señala cómo el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su

imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (p. 117)

Al respecto, Jean Piaget (1956) sostiene:

el juego forma parte de la inteligencia del niño, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamientos, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (p. 12)

Piaget asocia:

tres estructuras básicas del juego con el desarrollo biológico y los cambios de pensamiento que experimenta: el juego es activación de su cuerpo mediante movimientos, es decir que viene desde su interior espiritual, los movimientos que realiza por distracción son representaciones e imitaciones simbólicas, de proviene de su propia imaginación, ficticio y el juego que es necesario cumplir sus reglas, es decir se realiza en grupos de personas o grupos amicales, resultado de tomar acuerdos mutuos para cumplirlos. (p. 134).

Piaget valora el desarrollo del conocimiento, dejando de lado su estado de emocional del niño y niña. “El trabajo está dirigido al desarrollo de las habilidades intelectuales y las formas cómo se desarrolla el conocimiento en el pensamiento humano durante su desarrollo biológico” (Piaget, 1973, p. 187).

Cada nivel biológico afianza el desarrollo armonioso de adquisición de habilidades para acrecentar su conocimiento en cada etapa de su avance biológico.

Estos tres autores concuerdan en la importancia del desarrollo de la motricidad mediante juegos lúdicos en su aspecto de su comportamiento, su forma de pensar, su yo personal, desarrollo de sus aprendizajes y la relación con los grupos que lo rodea.

2.6 Desarrollo de la autoconfianza en niños

La autoconfianza es la confianza en uno mismo. Es muy importante y útil cuando se manifiesta en momentos clave de la etapa preescolar: hacer algo o tomar una decisión. El desarrollo de tener fe en sí mismo en los menores de seis años se inicia desde que son bebés. Existen muchas formas de hacerlo: en casa por los padres y luego en la escuela por los docentes; además, a través de la actividad lúdica.

Tener confianza en uno mismo es tener la confianza y seguridad de ser capaz de hacer algo y ello sucede cotidianamente sin premeditación alguna. Generar autoconfianza en los niños es muy sencillo, a través de estímulos y mensajes verbales positivos dirigidos a potenciar la autoestima como las frases: “tú puedes”, “eres un Campeón”, “bravo, lo lograste”, “estoy muy orgulloso de ti”, etc. Es decir, trasmitiéndoles el mensaje que creemos en ellos.

Otra forma de generar la autoconfianza de los niños se manifiesta en el énfasis de las diferencias y no en comparaciones entre ellos mismos. Lamentablemente, en el mundo globalizado en la que vivimos, a diario nos muestran que debemos ser competitivos en todo sentido; es decir se fomenta la competencia donde siempre habrá uno mejor que otro, uno será más alto, más veloz, etc. Sin embargo, se debe enfatizar que cada niño tiene su propio talento y es diferente de los otros, hay altos, bajos, buenos en algún deporte, buenos en letras, buenos en Matemáticas, buenos en creatividad, etc.; es decir, todos son campeones en algo de tal forma que ninguno se sienta mejor ni peor que otro.

Es en este contexto, la estrategia pedagógica de las actividades lúdicas se convierte en la herramienta efectiva para afianzar, despertar el interés y desarrollar destrezas mentales en el proceso de adquisición de conocimientos en los niños; ya que, en esta etapa de su desarrollo el juego es de mucha importancia que le aprecia como algo natural y placentero.

2.7 Desarrollo de la autonomía en niños

La independencia en un niño se manifiesta en la toma de sus propias decisiones para realizar cualquier labor acorde con su edad y el espacio que le circundan dentro de la sociedad. La autonomía en un niño es de vital importancia, porque le permite asumir situaciones riesgosas y así valorar sus futuros éxitos, así como también les ayuda a tener mayor confianza en sus capacidades y en ellos mismos.

La autonomía en los niños se aprende desde muy pequeños, ya que por naturaleza dependen de los adultos para la realización de tareas cotidianas que poco a poco deberán ir aprendiendo en casa y luego en la escuela de modo que no dependan totalmente de los adultos en su vida diaria.

El desarrollo de la independencia en los niños implica trabajar contenidos básicos como la higiene personal, el conocimiento de su cuerpo y su importancia, la alimentación, el descanso y las reglas básicas del cuidado personal. El aprendizaje de estos conocimientos es fundamental para el cambio durante su vida y tomar acciones para mejorar sus destrezas y habilidades personal y mejorar sus relaciones con los demás niños y niñas en la búsqueda de su independencia.

La adquisición de su autonomía por el niño conlleva a desarrollar su autoconcepto, protección personal o la manera de pensar por sí mismo. Nacen de superar retos que se presentan para luego convertirlos en protagonista de su propio aprendizaje.

Para desarrollar la autonomía en la etapa preescolar, el docente deberá efectuar rutinas en base a grupos cooperativos al interior del aula, donde cada niño desempeñe un rol y practicarlos diariamente, respetando ritmos y capacidades individuales.

Es en este contexto, la estrategia pedagógica de los juegos recreativos se convierte en un instrumento efectivo que permite desarrollar su autonomía, así fortalecer el interés en el desarrollo de habilidades de manera natural y placentera.

2.8 Formación de la personalidad en niños

Se entiende por personalidad al conjunto de comportamientos y cambios personales que les permite reaccionar de manera única frente al entorno que lo rodea; es decir, es la forma que cada niño tiene de ver la vida según su manera de pensar y actuar para relacionarse con su entorno.

El niño tiene una personalidad heredada de sus padres y raíces genéticas; por ende una predisposición temperamental propio, pero estas se van transformando producto de las diferentes actividades que experimenta, su forma de ver su entorno e instintos de su conducta que permiten construir su propia característica y el desarrollo de su propio ser.

La formación de las cualidades en los niños comienza cuando estos se dan cuenta que son seres autónomos alrededor de los 8 meses de nacido y luego en base a su crecimiento biológico, las experiencias vividas van descubriendo el mundo que los rodea y formando su sentido de ser y afianzando su personalidad.

En la formación de los rasgos de la persona existen muchas disposiciones innatas que describen el temperamento de un niño, entre ellos destacan el nivel de actividad, la regularidad, el nivel de adaptabilidad, tipo de reacción a la novedad, la intensidad de la reacción, la atención y persistencia, el nivel de distracción, la sensibilidad sensorial y el tipo de humor que manifiesta.

Los docentes de preescolar deberán administrar estos rasgos de forma individual y permanente en el aula. Frente al alto nivel de actividad del niño habrá que darle oportunidades para moverse y frente a la pasividad habrá que aceptarlo como es, disfrutar las ventajas de su forma de ser. En ambos casos, un verdadero extremo de actividad o pasividad podría indicar problemas.

En el caso de la regularidad, se refiere fundamentalmente a las necesidades biológicas de hambre, sueño y deposiciones. La ausencia de un ritmo estable deberá ser corregidos con la imposición suave de horarios y mucha tolerancia.

Con respecto al nivel de adaptabilidad, los niños requieren un mínimo de estabilidad y rutinas y para alcanzar este objetivo se deben dar oportunidades de probar cosas nuevas de manera fácil y frecuente con el fin de que puedan tolerar mejor los cambios.

En el caso del tipo de reacción a la novedad, los niños aceptan con mucha facilidad a las personas y situaciones nuevas. Es muy importante hacerles saber en forma anticipada de los cambios y nuevas situaciones y evitar la desmedida sociabilidad con personas que no son de su entorno o la tendencia a aislarse, sin que por ello sean menos valorados.

Frente a la intensidad de la reacción, a través de las emociones, fuerza de sus risas y llantos; deberá actuar con mesura. Con los niños intensos, deberá buscar la justificación de ellos y frente a los niños suaves evitar ignorarlos. El docente deberá diferenciar los matices, en ambos casos sutilmente, animándolos a ser más seguros y hacerse valer por sí mismo.

En relación a la asistencia y persistencia, se deberá comprender que por naturaleza son inestables. Los más inestables requieren mayor acompañamiento y animarlos a la persistencia y los más persistentes son más autónomos; por tanto, es más difícil distraerlos cuando están empeñados en hacer o tocar algo que no deben.

En el caso del nivel de distracción, existen los que aparentemente son hiperactivos y se distraen fácilmente. Para el caso debemos propiciar espacios de sano esparcimiento evitando desencadenar cambios físicos y conductuales. En el caso de los niños difíciles de distraer, estos son más autónomos, pero pueden ser muy testarudos y por naturaleza opositores a todo, conviene anticiparle los cambios a efectuarse.

En relación a la sensibilidad sensorial, hay niños que reaccionan con fuerza a cambios muy leves en gustos, formas, texturas, olores, colores y diversos climas y son muy expuestos a los caprichos, por lo cual se debe evitar someterlos a cambios torturadores para ellos, por el contrario,

existen niños que presentan poca sensibilidad, con ellos se debe tener bastante cuidado con los cambios porque podrían pasar inadvertidos. En el caso del humor que manifiesta generalmente hay niños alegres, serios y enfadados, en los tres casos hay que permanecer alertas; detrás de las sonrisas podría haber problemas de malestar y frustración. Debemos hacerles comprender que lo amamos y consideramos mucho tal como persona y a los enfadados verificar si esta se debe a alguna causa ambiental que lo afecte.

2.9 Estrategias de aprendizaje

Según Sánchez (2008):

el uso de estrategias de aprendizaje ayuda a que los alumnos que destacan en forma excepcional en diferentes áreas del conocimiento con mayor o menor capacidad intelectual que lleguen a un mismo objetivo trazado y la función del docente es buscar en los niños adapten sus propias maneras de obtener el mayor fruto durante el proceso de asimilación de los aprendizajes. (p.3)

Sánchez (2008) sostiene que el trabajo por medio de la diversión y el juego ayuda mucho como acciones que le permite llegar a su meta trazada, cognitiva y memorización:

ofrece muchas oportunidades positivas en el proceso de aprender utilizando diversas enseñanzas, que sirve de como acciones encaminadas hacia una meta efectiva por lo que permite comportarse con espontaneidad, controla el temperamento, motiva y como una manera de relacionarse dentro del espacio del espacio de su aprendizaje; como actividades mentales para poder dar juicios, dar conclusiones, formular hipótesis y de estrategia de mejorar la memoria, con la repetición una y mantener las partes de un todo con ciertas reglas mentales que nos ayuden a aprender mejor. (p.3)

Capítulo III: Metodología

3.1 Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo tiene como base principal la búsqueda de información de estudios internacionales y nacionales de los últimos años. Hernández et al. (2018) concluyen

Que al revisar la forma de expresión escrita o hablada forman parte las teorías que se manejan además estudios realizados y que fueron seleccionados al describir la situación que se propone y que deben ser resueltos, el cual nos permite sumatorio para el tema y contribuyan identificar mejor el problema y dar relevancia al trabajo de investigación. (p.579)

El trabajo se sustentó en la investigación bibliográfica documental. Sánchez y Reyes (2017) explica y fundamenta que

el uso de fuentes que nos permite conocer mejor los hechos y fenómenos a partir de documentos como datos recopilados que nos sirve de ayuda”, que aportan información según esta recopilación se puede organizar y sistematizar para sacar conclusiones y comprender mejor el tema a investigar. (pp.62-63)

El estudio se desarrolló bajo el enfoque cualitativo con un diseño descriptivo con pre y post test. Los recursos utilizados fueron las fuentes de información, el cuestionario de habilidades y destrezas de factores que desarrollan competencias motrices de cambio, cualidades cognitivas, capacidad de inventar o crear, sentimientos social y cultural, fuentes de consultas para el planteamiento del proyecto para integrar las diferentes áreas del conocimiento de una manera amplia para que los niños descubran y conozcan mejor el espacio que les rodea y el lugar donde se desarrollan teniendo como base el Currículo Nacional vigente para menores de seis años.

Durante la síntesis de las evidencias recopiladas, se ha realizado la búsqueda bibliográfica de interés mediante diferentes medios de información utilizados como manuscritos científicos, textos y otros a través de un reconocimiento de los aspectos que nos ha ayudado al trabajo en mención con el propósito de adquirir información que nos ayude a demostrar con relevancia nuestra meta trazada.

3.2 Criterios de inclusión

Artículos y documentos en base de datos relacionados al aprendizaje.

Se consideró trabajos académicos de repositorios que guarden relación con información de actividades lúdicas

3.3 Criterios de exclusión

Documentos con información al aprendizaje en adultos, asimismo, en diarios y boletines con una periodicidad de más de 20 años

3.4 Resultados

Tabla 1. *Resultados de estudios internacionales anteriores*

Autor (es)	Situación anterior	Logros alcanzados	Perspectiva
Candela y Benavides (2020)	Niños con dificultades en las asignaturas de Matemáticas, Comunicación, Ciencias y Tecnología y Personal Social para desarrollar el pensamiento crítico-reflexivo.	Niños comprometidos con la naturaleza y consigo mismo donde identifica el bien del mal entre su yo personal y su entorno.	La lúdica de una u otra forma permite en las personas expresarse y relacionarse con su medio de manera que aumenta las capacidades intelectuales, fortalece al ser humano despertando el interés en los niños para aumentar su aprendizaje.
Pacheco y Yaruro (2020)	Niños con diferentes respuestas conductuales durante su desarrollo y su contexto en la adquisición de habilidades para apropiarse del conocimiento.	Mejora de las competencias y habilidades educativas durante la infancia, sus efectos mentales, emocionales, sociales y espirituales base del estilo de aprendizaje y socialización de los niños con la comunidad educativa.	Eliminación de todos los elementos que se presenta durante la interacción durante el proceso de aprendizaje en los niños de la escuela.
Gonzales y Rodríguez (2018)	Niños llenos de curiosidad, condiciones para la exploración y la manipulación mediante actividades lúdicas.	Mejora la conducta en los niños fortificando sus relaciones sociales y la manera de vivir en la escuela y fuera de ella con armonía.	Las actividades lúdicas permiten fortalecer sus habilidades y destrezas de su conocimiento, sus emociones, su desarrollo físico, social y cultural. De esta manera crear

			un ambiente desafiante entre las personas y consigo mismo.
Gallardo y Gallardo (2018)	Desconocimiento de la importancia de mejorar las capacidades del juego en los niños que les permite planificar, organizarse, conciliar con los demás, así como regular sus emociones.	Comprobar que la distracción sirve como base durante el desarrollo de su conocimiento y acrecentar sus competencias sociales y emocionales. Así forjar vínculos con los demás y aprender a negociar, resolver conflictos para contribuir a su capacidad de autoformación	La distracción promueve la adquisición de habilidades que podemos observar en los niños durante su ejecución en toda su infancia. Desarrolla la capacidad de expresarse y comunicarse utilizando sistemas y signos.
The Lego Fundación (2018)	Mediante la distracción el niño experimenta, descubre, crea, adquiere habilidades y desarrolla confianza en sí mismo. Crea, piensa y expande su comunicación. Así desarrolla su autonomía y mejora su atención.	A través del método lúdico promovemos el desarrollo de habilidades en los estudiantes poniendo en actividad la motivación y la participación para despertar su curiosidad. Así aumentar el interés y fomentar la creatividad con juegos divertidos.	Todos los estudiantes sin distinción alguna deben ser educados durante sus primeros años de vida y que estas sean de calidad. De esta manera prepararlos como puente para la etapa primaria.
Galarcio et al. (2018)	La lúdica en los niños son todos aquellos espacios de esparcimiento en los que disfruta y goza de felicidad poniendo en marcha su imaginación. De esta forma, logran mejores aprendizajes	Niños con gran interés, disfrute, alegría y masiva participación en la recuperación. Ponen en práctica la memoria para poder recodar lo aprendido y crear nuevas maneras de conexión del proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela.	Las actividades de enseñanza de manera participativa y comunicativa permiten el desarrollo de la creatividad pedagógica que debe de estar ligado a juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos.

Londoño et al. (2018)	Limitada implementación de juegos lúdicos, falta de materiales didácticos falta de planificaciones para cumplir un objetivo y alcanzar la meta trazada así hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.	Desarrollar y poner en práctica estrategias pedagógicas basado en juegos lúdicos como instrumento en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje de una manera significativa.	Continuar con el uso de la lúdica pedagógica como proceso dinamizador.
Sandoval et al. (2017)	Niños con dificultad para mantener la atención durante la realización de la tarea. Esto limita el desarrollo de las capacidades mentales, sociales y afectivas.	Aprender a trabajar en equipo, identificar colores, fortalecer la observación y concentración. Identificar los sonidos, favorecer el dominio de su motricidad.	Propiciar que el aula sea un espacio de sano esparcimiento y disfrute para darles oportunidad que se puedan expresar libremente. Activar su imaginación para poder aprender de manera divertida.
Díaz (2017)	Comprobar que la actividad del juego es el camino que nos conduce en el proceso de formación en los estudiantes.	Enriquecimiento del aprendizaje mediante acciones y actividades que programa el docente teniendo en cuenta el interés del estudiante con la finalidad de mejorar el aprendizaje.	Reconocer que la actividad mediante el juego conduce al niño a desarrollar su intelectualidad y poner en práctica sus capacidades dándoles oportunidad para expresarse lo que piensa y siente.
Gómez et al. (2015)	Niños aburridos cuando no se programa adecuadamente las actividades del juego lúdico por lo que demuestran rechazo en la ejecución del juego.	Los niños demostraron entusiasmo en el desarrollo de adquisición de habilidades durante su aprendizaje, despertando su intereses y necesidades.	Permitir expresar en forma dinámica y autónoma para fortalecer sus procesos de aprendizaje.

Los estudios internacionales analizados muestran que la actividad lúdica utilizada en niños de educación menores de seis años contribuye significativamente durante la interacción entre los estudiantes y los docentes de acuerdo con sus características. Se demuestra que interactúan con placer, gozo, creatividad y conocimiento, fortaleciendo la alegría y disfrute de las clases y el desarrollo que experimentan durante los cambios físicos, adquisición de conocimiento, mejora de sus sentimientos, su relación con la sociedad y las diferentes formas de comportarse que muestran los niños.

Estos resultados coinciden con los estudios obtenidos en el desarrollo de nuevas estrategias de conocimiento en los niños, que se muestran en las tablas 3, 4 y 5. Este hecho confirma el carácter universal de las actividades que liberan tensiones para obtener placer, diversión y entretenimiento. De esta manera, se despierta el interés y mejoran sus cualidades mentales para alcanzar la confianza de sí mismo, tomar sus propias decisiones y satisfacer sus deseos, sin distinción de edad ni sexo del niño.

Tabla 2. *Resultados de estudios nacionales anteriores*

Autor (es)	Situación anterior	Logros alcanzados	Perspectiva
Cataño (2021)	Docentes que desarrollan las clases utilizando hojas de aplicación y docentes que utilizan material concreto, canciones y dinámicas en sus clases.	Docentes que utilizan actividades de distracción. Acciones que le facilitan la formación de aprendizajes en los estudiantes en la educación de niños menores de seis años.	Actividades que muestran diversión en los niños. Esto facilita la formación de los aprendizajes y contribuye al proceso de adquisición de nuevos conocimientos en los niños beneficiando la calidad educativa.
Olortegui (2019)	Escuelas que no disponen de áreas y tiempos. Los niños no cuentan con un lugar organizado	Predisposición para interactuar con placer, gozo, creatividad y conocimiento; fortaleciendo las	Estrategia pedagógica muy útil para la formación de la conciencia de sus propios actos para respetar su

	y suficiente donde puedan interactuar con libertad.	actitudes y contribuyendo al desarrollo físico, la comunicación y el control de la energía emocional y la conducta.	entorno y el reconocimiento a los demás.
Zeña (2018)	El juego es placentero, producen aprendizajes significativos, durante el juego los niños manifiestan sus pensamientos y los compara con los de sus compañeros.	Fortalecimiento del interés y habilidades en la adquisición de sus conocimientos de los niños mediante las actividades de diversión y gozo como medio de aprendizaje.	Las actividades lúdicas se transforman en un instrumento clave por su atractivo y sencillez para generar destrezas.
Cahuana y Napanga (2018)	La falta de materiales que facilitan el conocimiento para el logro de las habilidades mentales para ser competitivo y desarrollar mejor las competencias curriculares en educación preescolar.	Adquisición de conocimientos uso de mapas de progreso, para desarrollar las capacidades mentales, procedimentales y actitudinales del área de matemática.	Fomentar estrategias didácticas agradables en el área de Matemática; conduce llegar a la meta trazada del aprendizaje significativo.
Saavedra (2016)	Niños que muestran poco aprecio así mismos, imagen mental de su yo personal que genera ciertas dificultades en su aprendizaje por lo que incrementa el empleo de adjetivos calificativos.	Aumenta su valoración positiva o negativa de sí mismos, acompañado de sus sentimientos con respecto a sus afectos, sus conocimientos y su personalidad al utilizar mecanismos con juegos lúdicos.	La aplicación de mecanismos lúdicos mediante los juegos, aumenta significativamente su aprecio para sí mismo en los niños y niñas.
Soldevilla (2015)	Bajo conocimiento por parte de muchos docentes sobre los procesos para desarrollar la mejora en la expresión oral y el	Elaboración de actividades lúdicas en sus sesiones de aprendizaje como estrategia de enseñanza para superar la deficiencia en la expresión oral en niños y niñas de Educación Inicial.	Las acciones mediante el juego fomentan el progreso de la expresión comunicativa en los niños.

escaso uso de estrategias
didácticas.

Fuente: Ficha documental.

Los estudios nacionales analizados muestran que la actividad lúdica utilizada en niños menores de seis años contribuyen significativamente en el desarrollo de sus habilidades para la adquisición de nuevos conocimientos, fundamentalmente a las características personales para interactuar con placer, gozo, creatividad y conocimiento, fortaleciendo la alegría y disfrute de las clases y el desarrollo de su motricidad, adquisición de nuevos conocimientos, mejora de su comportamiento, adecua sus relaciones interpersonales y afirma su conciencia individual de los niños.

Estos resultados coinciden con el trabajo obtenidos en la adquisición de habilidades de un nuevo conocimiento y desarrollo en los niños, que se muestran en tablas 3, 4 y 5. Este hecho confirma el carácter universal de las prácticas lúdicas para despertar el interés y el desarrollo de sus cualidades. Permite alcanzar la confianza en uno mismo, tomar sus propias decisiones y sus cambios progresivos sin distinción de edad, ni sexo del niño.

Los datos recolectados mediante los instrumentos aplicados fueron procesados y presentados mediante las tablas de logros, considerando edad y sexo de los niños de la muestra y analizados mediante la estadística descriptiva.

Capítulo IV: Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

PRIMERA: Según los resultados de la revisión documental de estudios internacionales y nacionales y los resultados de las técnicas aplicadas a niños se evidencia que las actividades lúdicas tienen carácter universal e influyen positiva y significativamente en la mejora de sus habilidades, fortaleciendo el interés y su desarrollo mental para alcanzar y conocerse a sí mismo, desarrollarse por sí mismo y mejorar sus cualidades como persona.

SEGUNDA: En relación a los factores motrices, incremento de sus habilidades mentales, formar su creatividad, controlar su conducta, mejorar sus relaciones y valorar su cultura en niños de 3 de años, asimismo, se evidencia la importancia para desarrollar prácticas didácticas en la adquisición de la autoconfianza de los niños.

TERCERA: En relación a los factores motrices, desarrollo de sus habilidades, mejorar su imaginación, control de sus emociones, sus relaciones interpersonales y valorar su cultura evidenciando la importancia del fomento de la práctica de la estrategia didáctica en la independencia de los estudiantes.

CUARTA: En relación a los factores motrices, aumento de sus conocimientos, mejora de su imaginación, control de su conducta, sus relaciones con el grupo y valorar su cultura; es decir, que los niños y niñas se benefician por igual de sus bondades en el proceso de aprendizaje quedando demostrado su importancia en la formación como persona humana de los niños.

4.2 Recomendaciones

PRIMERA: Se sugiere replicar el estudio con muestras mayores en otras instituciones educativas. Existe importancia del trabajo educativo mediante los juegos lúdicos y el desarrollo de los factores motrices, adquisición de conocimientos, activar la imaginación, controlar sus emociones, mejorar sus relaciones con otras personas y valorar su cultura en niños y niñas para fortalecer el interés y desarrollar sus competencias para alcanzar la confianza de sí mismo, independencia y desarrollarse como persona.

SEGUNDA: Se sugiere realizar estudios comparativos con otras instituciones públicas y privadas en niños de 3, 4 y 5 años, utilizando como estrategia el uso de las actividades lúdicas.

TERCERA: Se sugiere facilitar los medios necesarios a las maestros y maestras de Educación Inicial para el uso de diversos instrumentos en las actividades lúdicas con niños de 3, 4 y 5 años; ya que, se considera que esta etapa de la vida es la más productiva para el descubrimiento de talentos.

Referencias bibliográficas

- Azabache M.B. y Roldan J.K. (2021). *Actividades lúdicas KAMI para mejorar la expresión corporal de los niños de 5 años del C.E.E Rafael Narváez Cadenillas-2019* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo].
<http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/17288>
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Cahuana, K. y Napanga, I. (2018). *Actividades lúdicas “Mix Mat” en el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas de la institución educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta 2017* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica].
<https://repositorio.unh.edu.pe/items/a79a2784-5d87-4cac-b7b4-9e75b7102d5d>
- Cataño, K. (2021). *Estado del arte sobre la actividad lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje en niños de 5 años en Latinoamérica* [trabajo de bachiller, Universidad Peruana Cayetano Heredia].
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9584/Estado_CatanoChoque_Karol.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuellar, M. E., Tenreyro, M., y Castellón, G. (2017). El juego en la Educación Preescolar. Fundamentos históricos. *Revista Conrado*, 14(62), 117-123.
<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Departamento de Educación de California. (2010). *Fundamentos de aprendizaje y el desarrollo infantil*. CDE Press. <http://www.cde.ca.gov/sp/cd/re/documents/itfoundationsspan.pdf>

- Departamento de Educación de California. (2010). *Guía para programas de aprendizaje y desarrollo infantil* (2da Edición). CDE Press.
<http://www.cde.ca.gov/sp/cd/re/documents/itproggdlnesspan.pdf>
- Early Education. (2012). *Development Matters in the Early Years Foundation Stage (EYFS)*.
<http://www.foundationyears.org.uk/wp-content/uploads/2012/03/Development-Matters-Final-printamended.pdf>.
- Díaz, H. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Díaz, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena* [tesis de licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1585/diazmaria2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Dinello, R. (2011). *Expresión Lúdico Creativa. Temas de Educación Infantil*. Nordan.
- Domínguez, Ch. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Universidad Autónoma de Juárez.
- Freinet y Freire (2020). *Pedagogía de una Autonomía. Autonomía infantil: su importancia en los niños y cómo desarrollarla en el aula*.
<https://sarrauteducacion.com/2020/10/23/autonomia-infantil-su-importancia-en-los-ninos-y-como-desarrollarla-en-el-aula/>
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos*, 24, 41-51.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

- Galarcio, L., Mejía, M. y Porras, N. (2018). *Incidencias de la lúdica como estrategia didáctica para la enseñanza en el grado transición de la Institución Educativa Rural la Trinidad del municipio de Arboletes* [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/9830>
- Gonzales, M. & Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial* [tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Milagro]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4139?show=full>
- Gómez, T. Molano, P. & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga* [tesis de licenciatura, Universidad de Tolima]. <https://repository.ut.edu.co/entities/publication/b870abc9-6899-4389-a155-7983218a73e7>
- Haynes, J. (2004). *Los niños como filósofos. El aprendizaje mediante la indagación y el diálogo en la escuela primaria*. Paidós.
- INDEPA. (2010). *Aportes para un enfoque intercultural*. <https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/Aportes%20para%20un%20enfocoque%20intercultural.pdf>
- Labinowicz, E. (1987). *Introducción a Piaget. Pensamiento, aprendizaje, enseñanza*. Addison-WesleyIberoamericana.
- Londoño, Y.; Pérez, S. y Valerio, M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy* [tesis de licenciatura, Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/16190>

Meneses M. y Monge A.D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación* 25(2),113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Ministerio de Desarrollo y de Inclusión Social. (MIDIS, 2016). *Lineamientos para la Gestión Articulada Intersectorial e Intergubernamental orientada a Promover el Desarrollo Infantil Temprano “Primero la Infancia”*.
http://www.midis.gob.pe/dmdocuments/DS_N_010-2016-MIDISv2.pdf

Ministerio de Educación del Perú. (MINEDU, 2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

MINEDU. (2012). *Reglamento de la Ley General de Educación*.
http://www.minedu.gob.pe/files/3926_201207101510.pdf

MINEDU. (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre para los niños menores de 0 a 3 años: Guía de orientación*. <http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03- bibliografia- para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>

MINEDU. (2013). *Hacia una Educación intercultural bilingüe de calidad. Propuesta pedagógica*.
http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/01-general/2 propuesta_pedaggogica_eib_2013.pdf

MINEDU. (2013). *El valor educativo de la observación del desarrollo del niño: Guía de orientación*. Dirección de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/el-valor- educativo-de-los-cuidados-infantiles.pdf>

MINEDU. (2013). *El valor educativo de los cuidados infantiles para los niños y niñas de 0 a 3 años: Guía de orientación*. Dirección de Educación Inicial.
<http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/el-valor-educativo-de-los-cuidados-infantiles.pdf>

- Ministerio de Educación Nacional Colombia. (2014). *El seguimiento al desarrollo integral en la educación inicial. Documento N°25. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral.*
<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341847:Documento-N-25-Seguimiento-al-desarrollo-integral-de-las-ninas-y-los-ninos-en-la-educacion-inicial>
- Minerva, T.C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura* [Tesis de licenciatura en Educación, Universidad de Piura].
<https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/3211>
- Osorio, V. M. (2018). *Diseño, ejecución y evaluación del proyecto lúdico-pedagógico y del taller a partir de los lineamientos y regulaciones para la educación preescolar, Barranquilla Colombia* [tesis de maestría, Universidad del Norte].
<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/8346/133889.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pacheco, M. y Yaruro, S. (2020). *Estrategias lúdico – pedagógicas para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial de los niños y niñas del grupo 4º c de la institución educativa escuela normal superior sede del Llano Echavez, Ocaña norte de Santander, acordes a los estilos de aprendizaje* [tesis de licenciatura, Institución Educativa Escuela Normal Superior]. <http://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/3278.pdf>

- Pauta, K. J. (2017). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo de los niños de 4to de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Alfredo Baoda Espín”*, Tabacundo, Pedro Moncayo, Pichincha, Período 2016-2017 [Trabajo de titulación previo a la obtención del título, Universidad Central del Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13631/1/T-UCE-0010-004-2017.pdf>
- Posada, G.R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* [Trabajo de titulación previo a la obtención del título, Universidad Nacional de Colombia].
<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf%5Cnhttp://www.bdigital.unal.edu.co/41019/>
- Penchansky B.L., Szulanski, S. G., Cañique, H., Castro, C., Haydée, G., Clotilde Sardon, M. y Rogozinski, V. (2009). *El juego: debates y aportes desde la didáctica*. Editorial CEP.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Editorial Labor.
http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Piedra, V. S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 2 (3), 93-108. <https://core.ac.uk/download/pdf/230931327.pdf>
- Rivas, M.L. (2016). *Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje. Estudio dirigido a docentes del Colegio Privado Mixto Americano, San Antonio Suchitepéquez* [tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar].
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2016/05/84/Rivas-Lisbeth.pdf>
- Rodríguez, R. C. (2019). *Como desarrollar la Autoconfianza en los niños: Escuela de padres*. Educa y Aprende. <https://educayaprende.com/category/juegos-educativos/>

- Sánchez B.G. (2008) Las Estrategias De Aprendizaje a Través Del Componente Lúdico. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 20(11)
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3708153>
- Sandoval, M., Elvia, R., & Argelis, O. (2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez. Victoria Pautt. Margelia* [tesis de licenciatura, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/5192>
- Saavedra, J. (2016). *Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°0707 – Tabalosos, 2016* [tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/32317>
- Sátiro, A. (2004). *Jugar a pensar con niños de tres o cuatro años*. Ediciones Octaedro.
- Stjerne, T. (s.f.). *Learning through Play en LEGO Foundation*. <https://www.legofoundation.com/en/learn-how/blog/cinco-actividades-1%C3%BAAdicas-que-dan-soporte-al-desarrollo-y-el-aprendizaje-en-cualquier-entorno/>
- Secretaría de Educación Pública. (SEP, 2004). Programa de educación Preescolar 2004. https://efmexico.files.wordpress.com/2008/06/prog_educ_preescolar_2004.pdf
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. In GRADE (Ed.), Educación y procesos pedagógicos y equidad. Cuatro informes de investigación (pp. 193–244).
- Soldevilla, A. (2015). *Actividad lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en niños de 3 años* [tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b12cf17a-bb42-4d64-a2cf-ebd5096c8aad/content>

The Lego Fundación. (2018). *Aprendizaje a través del juego.*

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Zeña, L. (2018). *Estrategias lúdicas para mejorar los aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños de cinco años de edad de educación inicial de la I.E. nro.081 Caserío Santa Isabel, distrito de Mórrope, provincia de Lambayeque- 2015* [tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/6159/ESTRATEGIAS_TEO%CC%81A_CONSTRUCTIVA_APRENDIZAJE_ZE%CC%81A_RIOJAS_LUCIA.pdf?sequence=4&isAllowed=y