



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Evaluación del uso de actividades lúdicas del programa  
aprendo en casa por las docentes de la institución educativa  
N°1580 Gerardo Kuppens**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciada en Educación Inicial**

**AUTORAS:**

Carrera Espinoza, Marjorie Deseret (ORCID: 0000-0003-3008-0219)

Vargas Rodríguez, Lizbeth Maira (ORCID: 0000-0002-5262-3707)

**ASESORA:**

Dra. Gastañadui Ybañez, Lylí Ana (ORCID: 0000-0001-7953-5371)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

TRUJILLO-PERÚ

2021

## Dedicatoria

Esta tesis está dedicada:

En primer lugar, a Dios por iluminarnos en cada adversidad que tuvimos, al protegernos y sentir su compañía en diferentes situaciones, así mismo saber que cada sacrificio tiene su recompensa.

A nuestros padres quienes nos guiaron con su amor y esfuerzo en el trayecto de nuestra carrera universitaria que nos ha permitido llegar a cumplir hoy una de nuestras metas, gracias a su ejemplo de perseverancia.

Finalmente queremos dedicar esta tesis a nuestros docentes que nos inculcaron sus conocimientos, quienes nos brindaron su apoyo durante este proceso.

## Agradecimiento

Damos gracias a Dios por permitirnos tener una buena experiencia dentro de la universidad.

Gracias a nuestros padres, quienes fueron nuestra ayuda idónea en esta etapa.

Nuestro profundo agradecimiento a nuestros docentes que nos formaron profesionalmente, por permitirnos realizar nuestro proceso educativo y expresarnos libremente en el área.

Las autoras

## Índice de Contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2 Variables y operacionalización.....	14
3.3 Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis.....	15
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5 Procedimientos.....	17
3.6 Método de análisis de datos.....	18
3.7 Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS.....	20
V. DISCUSIÓN.....	29
VI. CONCLUSIONES.....	32
VII. RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1. Docentes de la IE 1580 Gerado Kuppens.....	15
---	----

## Índice de gráficos

Gráfico 1. Porcentaje de los niveles del objetivo general.....	20
Gráfico 2. Distribución de edades de las docentes .....	20
Gráfico 3. Distribución porcentual de años de experiencia docente .....	21
Gráfico 4. Puntajes del cuestionario en relación a la media .....	22
Gráfico 5. Porcentaje de los niveles de la dimensión infantil en el Programa Aprendo en Casa.....	22
Gráfico 6. Resultados del ítem .....	23
Gráfico 7. Resultados del ítem .....	24
Gráfico 8. Porcentaje de los niveles de la dimensión recreativa en el Programa Aprendo en Casa.....	24
Gráfico 9. Resultados del ítem .....	25
Gráfico 10. Resultados del ítem.....	26
Gráfico 11. Porcentaje de los niveles de la dimensión formativa en el Programa Aprendo en Casa .....	26
Gráfico 12. Resultados del ítem .....	27
Gráfico 13. Resultados del ítem .....	28

## Resumen

La investigación tuvo como principal objetivo caracterizar las actividades lúdicas que utilizan las maestras de la IE 1580 Gerardo Kuppens en el programa virtual Aprendo en Casa en el año 2021. El tipo de investigación es cuantitativa de diseño descriptivo. Para la confiabilidad del instrumento se utilizó el cálculo estadístico Alpha de Cronbach que determinó una confiabilidad de 0.90, lo que significa que existe una moderada confiabilidad. La técnica utilizada para recolectar la información fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario. La población estuvo conformada por 11 docentes de inicial de la IE 1580 Gerardo Kuppens. En torno a los resultados obtenidos se logró evidenciar que el 100% de docentes alcanzaron el nivel alto lo que evidencia que las docentes utilizan las actividades lúdicas en sus clases diarias guiándose del programa aprendo en casa para realizar una buena planificación en sus clases. Llegando a la conclusión, que si existe una relación positiva alcanzando un nivel alto del 100% entorno a la variable de estudio nominada Actividad Lúdica.

**Palabras clave:** actividad lúdica, educación, docentes, niños.

## **Abstract**

The main objective of the research was to characterize the recreational activities used by EI 1580 teachers Gerardo Kuppens in the virtual program I learn at home in 2021. The type of research is quantitative of descriptive design. For the reliability of the instrument, Cronbach's Alpha statistical calculation was used, which determined a reliability of 0.90, which means that there is moderate reliability. The technique used to collect the information was the survey and the instrument was the questionnaire. The population was made up of 11 EI 1580 initial teachers Gerardo Kuppens. Around the results obtained, it was evident that 100% of teachers reached the high level, which shows that teachers use recreational activities in their daily classes guided by the program I learn at home to make good planning in their classes. Reaching the conclusion, that if there is a positive relationship reaching a high level of 100% around the study variable nominated Playful Activity.

**Keywords:** Recreational activity, education, teachers, children.

## **I. INTRODUCCIÓN**

En América Latina, los países desarrollaron diferentes programas para atender a los estudiantes del nivel preescolar desde hace 150 años. No obstante, pese al supuesto incremento de la calidad en la atención al infante, cuando se realiza un examen minucioso de las actividades que se despliegan en este sector y de la manera cómo se planifican, aplican y respaldan, se revelan numerosos problemas que demuestran que hay diversos aspectos que no son solucionados en la educación del estudiante del nivel inicial.

Así, la Organización Panamericana de Salud (2019) hace mención que el 42 % de infantes de América Latina tiene problemas desarrollar su pensamiento y realizar aprendizajes cada vez más complejos y no consiguen alcanzar los niveles de logro propuestos para la edad preescolar por los ministerios de educación, muestran lentitud en explorar su medio ambiente, a examinarlo y descubrirlo partiendo de la observación y exploración de materiales concretos e incapaz de realizar con éxito las actividades de aprendizaje programadas por las docentes.

En Perú, el MINEDU (2020) reportó que al menos el 31% de la población de niños que asisten a las instituciones educativas de nivel inicial presentan problemas para desarrollar su pensamiento y realizar aprendizajes cada vez más complejos. En consecuencia, los infantes requieren de la actividad lúdica para lograr desarrollar su juicio crítico-reflexivo. Por cuanto, los docentes en escasas oportunidades hacen uso de la actividad lúdica de carácter pedagógico, lo cierto es que ésta actividad es concebida solamente como una forma recreativa, sin tener conocimiento que con la realización de una actividad lúdica pedagógica puede obtener un aprendizaje más significativo y por tanto conseguir alumnos más motivados en las sesiones de enseñanza aprendizaje.

Según la Gerencia Regional de Educación de La Libertad (GRELL 2018) en educación inicial los niveles de logro de aprendizaje de los niños muestran un elevado déficit, por lo que el Gobierno Regional consideró poner a disposición acciones estratégicas que permitan la evolución integral del infante, como es el de promover el uso de las actividades lúdicas como estrategia educativa para ser aplicada por los maestros, para el efectivo progreso de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Robles (2015) afirmó que muchos docentes no están lo suficientemente capacitados para incorporar en sus sesiones de aprendizaje la actividad lúdica. Es posible que solo consideren como material didáctico el libro de cuentos, materiales concretos y no aquellas actividades en que los infantes pueden intervenir activamente y usar en su aprendizaje. Según el MINEDU (2018) solamente el 40% de los docentes de nivel inicial le dan un valor significativo a la actividad lúdica dentro de su programación, el porcentaje restante alega falta de tiempo para la aplicación y que es una pérdida de tiempo.

En la Institución Educativa inicial N° 1580 “Gerardo Kuppens” del Porvenir la mayor parte de las maestras piensan que la actividad lúdica son simples juegos que desencadenan indisciplina en el salón de clase y que sirve de motivación para la realización de un desorden entre los educandos, por cuanto, esta experiencia es concebida como el origen del desbarajuste y el alboroto y no como una acción para motivar y despertar en el niño el deseo de aprender y lograr que participe en forma activa en las sesiones de aprendizaje clases, buscando el predominio de los contenidos de forma cognitiva.

En este sentido, el presente estudio se realizó con el fin de evaluar las nuevas estrategias que aplican las docentes en torno a la actividad lúdica propagar los hallazgos y proponer nuevas estrategias orientadas a sensibilizar a las docentes en el uso de la actividad lúdica como estrategia pedagógica favoreciendo en el niño su desarrollo emocional, cognitivo y social en un contexto afectivo en que los educandos participen con seguridad y hallen el camino para descubrir su ambiente mejorando sus aprendizajes.

Ante el panorama educativo expuesto y los desafíos que atraviesan las instituciones educativas. El enunciado del problema fue: ¿Qué actividades lúdicas se ejecutan dentro del programa virtual “Aprendo en casa” las docentes de la IE N° 1580 del Porvenir en el año 2021?

La presente investigación tiene *justificación teórica*, porque enriquece el conocimiento actual sobre la trascendencia de la actividad lúdica en la mejora de los aprendizajes y la motivación de los niños de preescolar en el programa “Aprendo en casa”, considerando que los elementos cognitivos, afectivos y conductuales y el rol significativo que la actividad lúdica posee, estableciendo las bases para futuras investigaciones afines a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. Su *importancia práctica* está en que los resultados de un estudio como el presente

sirven para realizar actividades pedagógicas correctivas y precisar los factores que intervienen para que el niño alcance un adecuado rendimiento escolar para su edad. Su *justificación social*, radica en que la actividad lúdica como estrategia de enseñanza virtual dentro del programa “Aprendo en casa” favorece el desarrollo del nivel de aprendizaje del infante para que pueda entender el ambiente circundante y su evolución, en que el alumno es el forjador de su propia instrucción; que incluye proponer y solucionar un problema de modo crítico para emplear el conocimiento adquirido en su existencia cotidiana y en el contexto social en el que le toque vivir.

En este sentido el objetivo general de la investigación fue caracterizar las actividades lúdicas que utilizan las maestras de la IE 1580 en el programa virtual “Aprendo en casa” en el año 2021. Así mismo, se abordó los siguientes objetivos específicos: i) identificar el nivel de la *dimensión infantil* en el uso de actividades lúdicas en el Programa Aprendo en Casa. ii) Identificar el nivel de la *dimensión recreativa* al diseñar su programación iii) Identificar el nivel de la *dimensión formativa* en docentes de la IE 1580 del Porvenir en el año 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

Se han tomado estudios precedentes con informaciones concluyentes para analizar el contenido fundamental e ineludible y para comprender el problema de nuestra investigación, ellos son:

Montes de Oca y Cruz (2021) afirman que la instrucción educativa utilizando la actividad lúdica y la tecnología en estudiantes del nivel inicial se ha convertido en instrumentos de enseñanza muy eficaces, por cuanto despiertan en ellos aptitudes y nuevos conocimientos, ayudando al fortalecimiento del currículo educativo de la institución. En su estudio analizan el perfeccionamiento de plataformas virtuales encaminadas a fortalecer la tecnología de la enseñanza y obtención del conocimiento de los infantes en el nivel inicial, para optimizar la calidad de la educación de los infantes. Para el diseño de cada elemento animado de la actividad lúdica en 3D utilizaron diversos programas y el método cualitativo que les permitió realizar el estudio a la muestra mediante la técnica de la observación, con las plataformas virtuales se logró mejorar la instrucción del infante del nivel inicial de forma más significativa.

Cauich (2018) concluyó en la investigación “Estudio de estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico”. Una investigación descriptiva. Concluye, que existe un 80% de docentes que no aplica las estrategias lúdicas adecuadamente en sus clases pedagógicas, pero un 76% afirma reforzamiento a través de la actividad lúdica. Comprobándose que la actividad lúdica es una estrategia primordial, que permitirá al estudiante ser el conductor de su propio conocimiento, autonomía, creatividad, confianza y seguridad y participación en su medio cotidiano.

Raigosa, Saldarriaga y Valderrama (2019) dan a conocer las estrategias de enseñanza-aprendizaje están muy estrechamente relacionadas con la formación y cualificación de los docentes, resaltado que existen diversas estrategias de enseñanza significativas para el aprendizaje escolar, destacando el juego como una estrategia pedagógica afectiva en el contexto escolar.

Además, Higuera, Medina y Molina (2020) comprobaron que existen medios para formar a los docentes por la mejora continua y así, mejoren sus competencias en relación con la actividad lúdica virtual.

Así mismo, Cardemil y Román (2014) concluyen que en los proyectos de capacitación de los profesores aprenden a evaluar, crear sus propios juegos educativos y adaptar actividades a la lúdica, además, cuando interactúan entre maestros les ayuda a comprender más de la estrategia. De igual modo, Hernández (2015) encontró que para fomentar el aprendizaje basado en la actividad lúdica se debe tener el respaldo de los padres, quienes deben comprometerse con la educación de sus hijos en casa, esto les permite a los docentes tener a la mano una nueva forma de evaluar, su aceptación con los estándares del currículo, mejorar su preparación y mejor entendimiento con el estudiante, dando a conocer que un 76% de docentes encuestados siempre planifican, así mismo un 53% de docentes, casi siempre incorporan actividades lúdicas para motivar el desarrollo de las clases.

También Sánchez, Castillo y Hernández (2020) observaron que los juegos son actividades rectoras por medio de las cuales el desarrollo de los estudiantes se compromete con la constitución de su función mental básica y su progreso a una función mental superior. Para que ese adelanto se haga efectivo, es primordial que por medio de la actividad lúdica otra persona más capacitada les brinde y facilite los símbolos o herramientas de intervención adecuadas. En este sentido, las maestras deben valorar el papel ineludible de la actividad lúdica en la educación de calidad que se debe brindar a los estudiantes del nivel inicial y debe verse reflejada en el empleo de juegos de acuerdo al propósito de la sesión de aprendizaje, con un objetivo claro y un plan de trabajo flexible que induzcan premeditadamente su aprendizaje.

Damián (2016) señala que la actividad lúdica en el aspecto pedagógico incrementa la posibilidad de lograr el desarrollo educativo de los estudiantes del nivel inicial, con la condición de que la intervención de las docentes sea intencional, tratando de fundamentar los objetivos de cada acción que trabaja en el juego. Asimismo resalta que para conseguir el beneficio de la actividad lúdica en las sesiones de aprendizaje es fundamental realizarla de forma adecuada, para alcanzar este objetivo es ineludible que las docentes que tienen a su cargo a los estudiantes, consideren la actividad lúdica fundamentalmente como un recurso didáctico real y eficaz en la planificación de la instrucción y los aprendizajes, de tal forma que al aplicarlos regulen la actividad teniendo en cuenta el objetivo educativo, manteniendo siempre el significado lúdico.

González (2014) determina que por medio de la actividad lúdica el estudiante del nivel inicial desarrolla una herramienta psicológica (signos) que le permite relacionarse con sus compañeros, solucionar un conflicto, conocer sus necesidades, utilizar el lenguaje oral y gestual, almacenar y acordarse de la información que ha obtenido. Los investigadores además establecieron que el sistema educativo del nivel inicial con la ambición de que el niño logre habilidades educativas cuantitativas y medibles, rechaza la utilización de la actividad lúdica en el salón de clase.

Dentro de las investigaciones que se toman también como referencia para la siguiente investigación, podemos mencionar a González (2016) concluye en su estudio una propuesta didáctica de juegos lúdicos para desarrollar la psicomotricidad de los alumnos de educación inicial, con el propósito de formular un plan educativo ideal para la enseñanza de los alumnos de preescolar para desarrollar sus habilidades motoras usando las actividades lúdicas en el aula de clase. Manipulando una población y muestra de 40 alumnos, utilizando como instrumento la ficha de observación. Llega a la conclusión que: Luego de aplicar el plan de lúdica se obtuvo un adelanto importantísimo en las psicomotricidades de los alumnos hasta en un 80% más del grado en que se hallaban los educandos al inicio del estudio.

Parra (2020) concluyó diciendo que existe un 80% de docentes que no aplica las estrategias lúdicas adecuadamente en sus clases pedagógicas, pero un 76% afirma reforzamiento a través de la actividad lúdica. Comprobándose que la actividad lúdica es una estrategia primordial, que permitirá al estudiante ser el conductor de su propio conocimiento, autonomía, creatividad, confianza y seguridad y participación en su medio cotidiano.

Panigua, Alfaro y Foraguera (2019) analizaron en su estudio el cual consiste en la implementación de una actividad lúdica que busca la promoción de los aprendizajes colaborativos en los estudiantes del nivel inicial. A fin de cumplir con el objetivo desarrolló cursos de adiestramiento concernientes al contenido colaborativo, tecnológico y socio cognitivo. El estudio concluye en que los estudiantes del nivel inicial, desde casa, tienen conocimiento de la nueva tecnología, por cuanto no es nada nuevo para ellos la utilización del celular, tablets, y otra tecnología fija o móvil. En la investigación concluyen que el conocimiento empieza cada vez más temprano incluso antes de asistir a la

escuela. En consecuencia, la formación virtual es un espacio más que demuestra que la nueva tecnología está vinculada al desarrollo cognitivo y puede facilitar el proceso de instrucción de los niños.

Acuña (2020) analizó la estrategia lúdica virtual para la enseñanza de la educación ambiental en niños en edad preescolar. Un estudio cuantitativo descriptivo usando como muestra de 24 docentes y como herramienta de evaluación una guía de observación. Llega a la conclusión que las estrategias lúdicas empleadas por las docentes diagnosticadas, favorecen las diversas formas de aprendizaje y el logro de la competencia que se genera con la utilización de la estrategia lúdica virtual en estudiantes del nivel inicial. Asimismo, concluye que se ha hecho el diseño, aplicación y evaluación de un Software educativo para ser empleado en las estrategias lúdicas virtuales que favorecen la instrucción de la formación ambiental en estudiantes de nivel inicial en 4 instituciones educativas jardines de Colombia.

Castellar, Gonzales y Santana (2015) realizaron una comparación, con el fin de establecer la relación que existe entre ambas variables en las dimensiones y competencias. En un diseño de investigación de tipo correlacional. Usando como población a 20 alumnos, la muestra está conformada por el 100% de ellos y como instrumentos el test de actividades lúdicas y el test de aprendizaje significativo. Los resultados indicaron que 75% de estudiantes se ubican en el nivel alto en su participación en actividades lúdicas y el 70% obtiene un nivel alto en aprendizaje significativo. Concluyen que hay una correlación alta y positiva de las variables en estudio pues el índice rho de Spearman arroja un valor  $r = 0,87$ .

Sandoval, Ramírez y Ospin (2017) determinaron que la lúdica influye en el fortalecimiento del aprendizaje de niños de preescolar. En un estudio con diseño de tipo cuantitativo correlacional causal. Utilizando una población de 68 niños, como muestra 22 de ellos y el instrumento de recolección de datos el test de lúdica y el test de aprendizaje. Los resultados muestran que el estadístico de correlación de Pearson= 0,78 positivo. Llegan a la conclusión que hay una correlación fuerte y positiva entre el uso de la lúdica y el aprendizaje significativo

De igual modo, Beltrán y Rojas (2016) llegan a la conclusión que los maestros del centro educativo piensan que las nuevas tecnologías son muy importantes en el proceso educativo; con las actividades lúdicas virtuales

realizadas se observan cambios en el comportamiento de los educandos, los mismos que muestran mayor motivación para la lectura y comprensión de textos, manifiestan con mayor claridad sus emociones y tienen un punto de vista más crítico como lector.

Teniendo en cuenta lo anterior la presente investigación tiene su fundamento científico en Piaget (1978) quien define a la lúdica como la acción adecuada que se realiza teniendo en cuenta las cláusulas predeterminadas de espacios y tiempos, acatando las normas aprobadas libremente, pero que deben ser respetadas en forma incondicional, que posee fin y se traduce en una emoción nerviosa o alegre. Para Torres (2012), la actividad lúdica es una acción libre, espontánea, desinteresada e independiente que se ejecuta en condiciones de tiempo y espacio dentro de nuestra existencia, siempre acatando las reglas, establecidas o pactadas por consenso, siendo el elemento característico el nerviosismo.

En referencia a las características de la lúdica, Torres (2012) afirma que es una actitud grata, desprendida y voluntaria que se realiza en un ambiente determinado, supuesto, es decir un entretenimiento que cuenta con actividades que la separan de la vida cotidiana, un continuo mensaje imaginario en una actividad admitida; toda actividad lúdica es resultado de un compromiso recíproco determinado por los participantes, son estos los que diseñan los juegos e implantan las normas, sus limitaciones y el orden.

Según Piaget (1978), la actividad lúdica al ser utilizada en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de preescolar, se transforma en un elemento muy importante en el desarrollo de la razón y la lógica. La investigación de Piaget valora la actividad lúdica como un instrumento del desarrollo del intelecto, de la reflexión y como un factor de acondicionamiento al ambiente que nos rodea y a la sociedad. La actividad lúdica, es una forma eficiente que posee la acción fructífera creativa de los niños, pero también es importante para la inserción a la vida en la sociedad.

Para Freud (1998), la actividad lúdica, como estrategia de enseñanza en los estudiantes del nivel inicial, se entiende como un conjunto de actividades agradables, independientes y sinceras sin un final concluyente. Tiene una enorme influencia en la educación; por cuanto facilita al niño desarrollar su creatividad, instruirse para solucionar un problema, y apreciar sus vivencias,

favoreciendo su desarrollo social y lo vuelve más creativo. Hallando el fundamento propio de su cultura. Además, afirma que, así como el alimento es imprescindible para el desarrollo del organismo, la actividad lúdica como estrategia de enseñanza es fundamental para desarrollar el aprendizaje.

Los niños son creadores de sus propios conocimientos, partiendo de una actividad lúdica, el amparo acertado y afectuoso que el docente le debe de ofrecer implica utilizar la energía tan importante y significativa que la actividad lúdica brinda y que permite al estudiante desplegar su imaginación y poder creativo, imitando una serie de actividades propias para ser utilizadas en su vida diaria, como su integración social, solución de un conflicto y la creación de ideas en su relación interpersonal que es importante durante su existencia.

Según Piaget (1978), los docentes que tienen a su cargo a los estudiantes durante la educación inicial deben incentivar la actividad lúdica para mejorar la creatividad en todas las sesiones de aprendizaje, con el objetivo de que los infantes logren afrontar y resolver conflictos, mejorando su forma de vida. En tal sentido, afirma que se debe animar en los infantes, a la creación de su propia actividad lúdica, con el fin de construyan nuevas ideas e ilusiones, y logren la educación que le permitirá maravillarse en el ambiente que lo rodea.

Parraguez (2015) enfatiza lo importante que es la actividad lúdica cuando se utiliza como estrategia pedagógica en la educación de los niños de preescolar. Porque favorece el desarrollo del aprendizaje y transforma los hábitos y creencias. Además, alega que la actividad lúdica favorece en la niñez, la seguridad, la libertad, la creación de la personalidad del infante y es una actividad entretenida y educativa fundamental, por cuanto permite realizar la acción social, formando un excelente escenario para educarse en los valores morales y en los sentimientos empáticos que son necesarios para la convivencia diaria, la cooperación, el respeto a las normas, etc.

Por consiguiente, la base teórica que fundamenta los caracteres lógicodeductivos y explicativos sobre la creación y el progreso de los juegos educativos como estrategias educativas en los estudiantes del nivel inicial tienen un enfoque fisiológico, entre otros.

En la presente investigación se considera el enfoque fisiológico que según Monroy (2011) es llamada *teoría del ocio y descanso*, que responde a la exigencia fundamental que viene establecida en los genes biológicamente y se

localiza en menor o mayor grado en los seres humanos. En este enfoque se distinguen dos tendencias perceptiblemente caracterizadas; una de ellas es la *teoría del recreo*, defendida por Schiller (1995) quien sostiene que el ser humano demanda de movimientos que le proporcionen deleite, que lo encuentra en la actividad lúdica; y la *teoría del juego como ejercicio complementario*, enunciada por Vargas (1995) que sostiene que la actividad lúdica crea nuevos hábitos y perfecciona los que ya existen, recalcando que el juego conserva y renueva los conocimientos, las diferentes habilidades y destrezas que tiene el individuo.

De igual modo, la *teoría del crecimiento y mejoramiento* que para Newman (1983) sostenían al juego como un modo de aumentar las diferentes capacidades del niño, describiéndolo como el tiempo de oro, donde el niño descubría sus capacidades, sin dejar de lado que el juego hacía que el infante se dirigiera a una actitud más madura y efectiva.

En consecuencia, Vygotsky (1993) sostiene que estas actividades lúdicas no brotan del gozo, por el contrario, nace de las carencias y frustraciones del niño, que en su mayoría es transmitida por su medio social. El infante siente siempre que necesita jugar.

De acuerdo a Venera (2014) y su *enfoque del juego compatible con el aprendizaje*, la cuestión del aprendizaje exhaustivo con la ayuda de los juegos sigue siendo un desafío. Por un lado, los juegos afectan motivación intrínseca de manera positiva, fomentando el deseo de repetir la grata experiencia y alentando individuos y estudiantes para emprender actividades en las que no tienen experiencia previa; por otro lado, hay todavía prejuicios relacionados con la idea de que el aprendizaje debe ser doloroso, por lo tanto, cualquier otro tipo de aprendizaje que no significa sufrimiento, no conduce a un conocimiento real y valioso. El uso de juegos para enseñar contenido educativo plantea inevitablemente la cuestión de su compatibilidad con el aprendizaje.

A pesar de sus desventajas (relacionadas con el tiempo, el control del maestro, la interacción en el aula), los juegos tienen una serie de características positivas innegables: usar un mismo juego para desarrollar varias habilidades en estudiantes a la vez; superar la timidez; aumentar la confianza en uno mismo; aprender la teoría de una manera agradable y, a veces, en un tiempo más corto; proporcionar ejemplos visuales y realistas para situaciones prácticas; involucrar a todos los estudiantes de la clase; forzar a todos los alumnos a emprender el

aprendizaje, el descubrimiento, el pensamiento y la acción, mejorando así, la autoestima y la superación personal.

Además, se cree que la desventaja más relevante del uso de juegos en el aula está relacionada con evaluación: puede ser difícil para el profesor evaluar lo que los estudiantes han aprendido del juego; los estudiantes pueden tener decisiones diferentes, por lo tanto, llegó a piezas de información diversas (no estándar); los estudiantes pueden necesitar diferentes límites de tiempo para completar un juego. Para aprovechar las ventajas de utilizar el aprendizaje basado en juegos en clase, existe una clara necesidad de estandarización y regulación sobre el uso de juegos en la enseñanza-aprendizaje-evaluación.

El juego como actividad lúdica de desempeño educativo promueve varias ventajas, tanto dentro como fuera del entorno educativo, permite que el niño tenga mejor concentración, aporta a su imaginación y la iniciativa que él o ella puedan promover en el aula de clase. Se siente apto en el aporte crítico y autocrítico que pueda ayudar en su actitud de disciplina, la responsabilidad y puntualidad en las tareas, promueve el compañerismo y el porte que pueda dar en un trabajo en equipo, se siente motivado y participativo en su entorno con un espíritu colectivo.

De igual modo, Yturralde (2015) afirma que, por medio del juego educativo como estrategia de enseñanza, el infante adquiere conocimientos de una forma sencilla y dinámica, sin ningún problema o dificultad en el aprendizaje. Esta metodología invita a los niños a desarrollar su comunicación, expresión, interacción y distracción, hallando muchas emociones que le permiten aprender mediante el juego, una herramienta indispensable en la creación de un aprendizaje significativo a base de experiencias vividas.

El método lúdico, aparte de servir como recreación, sirve como una estrategia para plasmar tareas relevantes y convenientes para el aprendizaje de los infantes. Cabe recalcar que el método lúdico tiene una estrecha relación con el método juego-trabajo, ya que según Eguizábal y Larrea (2017) se encarga de brindar un espacio propicio que brinda la oportunidad de armonizar lo agradable del juego con el trabajo deliberado, permitiendo que el educando se divierta al construir sus conocimientos.

Castellar et al. (2015) menciona que las actividades lúdicas como estrategias de enseñanzas son primordiales en los niños de edad preescolar, por

cuanto actúa en diferentes campos, como el de entretenimiento y el didáctico. El quehacer del educador es considerarlo tal como una estrategia educativa, la cual pueda contribuir en un aprendizaje de calidad para sus educandos. La promoción de la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje, no solo se basa en dar a conocer la forma de obtener conocimientos de manera divertida, sino que a través de ella se consigue que el infante se relacione consigo mismo y con su entorno.

El valor de la actividad lúdica, según Jiménez (2005) reside en que da la posibilidad de potenciar en el niño sus aptitudes expresivas y participativas, al mismo tiempo, busca desarrollar su capacidad de innovación y creatividad. A su vez, promueven en el infante su capacidad de manejar dificultades y averiguar medidas que le permitan actuar frente a ellas. Dentro del aprendizaje, la actividad lúdica favorece la manifestación de la indagación e ingenio, enlazando lo cognitivo con lo emocional, logrando crear un aprendizaje significativo, poniendo en práctica una educación constructivista y no tradicional.

Por ende, es necesario dejar de creer que la actividad lúdica se basa solo en juegos que sirven para distraer al niño, sino que se debe saber que mediante ella se puede potenciar muchas capacidades, habilidades y destrezas en ellos. Debido a lo expuesto, para Acosta (2017) conceptualiza que la actividad lúdica es un agente primordial para reforzar el desarrollo integral de los educandos, logrando en ellos mejores ocasiones donde se exprese, se realice y se desarrolle, porque de más está decir que la actividad lúdica establece espacios atractivos y fantásticos donde el niño manifiesta su deleite, satisfacción y felicidad.

En referencia a las dimensiones de la actividad lúdica, Monroy (2011) afirma que son 3: La primera dimensión, es *infantil*, por tanto, la maestra para realizar su diseño debe tener en cuenta la edad del niño, sus intereses y necesidades educativas, además y también de igual importancia lo que se quiere conseguir, en otras palabras, el propósito de la sesión de aprendizaje. Esto beneficia la formación del yo, lo que permite al niño reconocer el medio en que se desenvuelve y acomodarse a las situaciones lúdicas, desarrollando en el niño la forma adaptativa al juego que le permite que lo ejecute con mayor rapidez y facilidad cuando le toque su turno.

La segunda dimensión es que la actividad lúdica es *recreativa*, esto implica que la docente diseñe una actividad motivante, que involucre la participación del

niño, que trabaje en equipo y potencie el desarrollo de todos los sentidos. Tiene como principal objetivo contribuir al entretenimiento y esparcimiento de los que participan. De tal forma que la actividad lúdica desempeña su rol pedagógico ayudando al desarrollo de la captación de los estímulos del ambiente, sea mental o físico, contribuyendo al desarrollo de la habilidad práctica y psicológica. Lo regular es que la actividad lúdica involucra un indiscutible grado de competencia. El fin recreativo es que debe efectuarse con independencia, mucho regocijo y entusiasmo. Con el objetivo de otorgar satisfacción a los que participan, liberando las tensiones de la vida cotidiana. Pueden realizarse bajo techo o al aire libre, en zonas abiertas o zonas delimitadas. La actividad lúdica puede diseñarse dependiendo de los fines que persigan los jugadores o ceñirse a las reglas ya establecidas para cada juego.

La tercera de las dimensiones es que la actividad lúdica es *formativa*, esto implica que la docente explique y haga cumplir las reglas de juego y se recalque el valor del respeto a al mismo derecho de sus compañeros y la práctica de valores en cada juego, logrando corregir su comportamiento por alguna irregularidad surgida, solicitando y motivándolos a desarrollar sus destrezas en la solución de algún problema, desplegando en el alumno su emoción afectiva, al valorar la emoción de la alegría y de la tristeza, a saber ganar y perder.

En la realización del presente estudio es necesario conocer los siguientes términos:

Actividad lúdica: Es un término utilizado para denominar aquellas actividades físicas y recreativas que nos permiten desarrollarnos, estimularnos y relajarnos. (Monroy, 2011, p. 6)

Formativa: Conducta positiva ante un aprendizaje cognitivo o de valores. Aprendizaje: Conocimientos que se forman en las personas producto de un hábito o de una acción educativa. (Monroy, 2011, p. 15)

Cognición: Es el conocimiento obtenido producto de un proceso mental. (Hernández, 2008, p. 56)

Conocimiento: Facultad para entender razonablemente la composición, caracteres y relaciones de los objetos. (Hernández, 2008, p.87)

Conducta: Modo de comportarse de un sujeto como respuesta a una acción.

Estrategia: Técnica cognitiva de actividades secuenciales para solucionar un problema. (Hernández, 2008, p.23)

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

##### Tipo de investigación

Para Hernández, Fernández, Baptista (2010) el tipo de estudio es: Por su finalidad: Es una indagación básica por que se realiza con el objetivo de adquirir un conocimiento nuevo sin un objetivo práctico, determinado e inmediato. Por su naturaleza: Es un estudio cuantitativo porque se utiliza una base de datos, tomando como referencia las mediciones numéricas Por el alcance temporal: Es un estudio transversal por que se realiza en un momento expreso y definido.

##### Diseño de investigación

El diseño de investigación que se utilizó será de diseño no-experimental de tipo descriptivo, siendo el esquema el siguiente:



Donde:

M: Muestra E:

Actividad lúdica

#### 3.2 Variables y operacionalización

##### Definición conceptual

Es una acción libre, espontánea, desinteresada e independiente que se ejecuta en condiciones de tiempo y espacio dentro de nuestra existencia, siempre acatando las reglas, establecidas o pactadas por consenso, siendo el elemento característico el nerviosismo. (Torres, 2012). Tiene tres dimensiones: Infantil, recreativo y formativa. **Definición operacional**

Se medirá a través de una encuesta que lleva como nombre Evaluación del Uso de las Actividades Lúdicas del Programa Aprendo en Casa, que se divide en tres dimensiones: Infantil, Recreativa y Formativa.

Teniendo como origen al instrumento de las autoras Saldarriaga y Vega (2019) denominada Tesis del Juego Infantil, el cual fue nuestra base para

rediseñar nuestro instrumento, con la siguiente escala de Likert: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3) y Siempre (4).

### 3.3 Población, muestra y muestreo

#### Población

Es el conjunto del fenómeno a estudiar, donde cada individuo posee características en común, las cuales se estudian para posteriormente dar inicio al proceso de datos para la investigación (Hernández, Fernández & Baptista, 2010, p 12).

La institución educativa N° 1580 “Gerardo Kuppens” está ubicado en el distrito del porvenir, teniendo como dirección la calle San Martín, distrito del Porvenir. Actualmente el distrito del Porvenir tiene como resultados demográficos 186.127 habitantes y una densidad de 4.898,1 /km<sup>2</sup>.

La institución educativa fue creada hace 108 años, brinda servicios a niños y niñas de entre 3–5 años del nivel Inicial – Jardín, es un jardín que se caracteriza por la innovación, que se ve reflejado en cada proyecto que emprenden con la finalidad de dar calidad educativa a los niños y niñas kuppesinos, siendo de gestión educativa pública directa, dirigida a una población urbana mixta rural. Cuenta con una población institucional conformada por la directora Susy Zavaleta Guzmán, cuenta con una plana de 11 docentes del nivel inicial: 8 nombradas, 2 contratadas y 02 auxiliares.

**Tabla 1**

Docentes de la IE 1580 Gerardo Kuppens

Institución Educativa	Docentes						TOTAL
	3 años	%	4 años	%	5 años	%	
Gerardo Kuppens	2	18	4	36	5	46	11
Total, de docentes							100%

Fuente: *Elaboración Propia*

## **Muestra**

Valderrama (2013) refirió que: "la muestra representa un conjunto de la población. Es representativa porque refleja fielmente las características de la población" (p. 184).

La muestra es un subconjunto representativo, es la parte representativa de la población. La muestra estará conformada por 11 docentes IE N°1580 Gerardo Kuppens.

## **Muestreo**

Se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, por considerarla accesible, por parte de las investigadoras.

## **Unidad de análisis**

Es cada uno de los elementos que constituyen la población y por lo tanto es la muestra. (Hernández, Fernández & Baptista, 2010, p 18). En la presente investigación la unidad de análisis será cada docente del nivel inicial de la IE N° 1580 "Gerardo Kuppens" del Porvenir

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En el presente estudio se utilizará la técnica de encuesta. Para García (2003), es una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características. (Anexo 1)

En nuestra investigación se utilizó el cuestionario definiendo según Sampieri (1997), lo define como una serie de preguntas para extraer determinada información de un grupo determinado de personas, permitiendo recolectar información, datos, descripción y poder analizar un estudio o una investigación.

Teniendo como origen al instrumento de las autoras Saldarriaga y Vega (2019) denominada Tesis del Juego Infantil, el cual fue nuestra base para rediseñar nuestro instrumento, con la siguiente escala de Likert: Nunca

(1), Casi nunca (2), A veces (3) y Siempre (4).

### **Validación**

Para Hernández, Fernández y Baptista (2010), la validez está referida al valor en que un instrumento establece de manera objetiva la variable que se desea medir. El instrumento fue validado mediante la técnica “Juicio de experto”, de acuerdo a cada dimensión, infantil, recreativo y formativo e ítems además de su redacción y claridad de lo mencionado. Los expertos dieron las recomendaciones e hicieron observaciones que consideraron pertinente, las cuales fueron tomadas en cuenta para construir el instrumento definitivo, el mismo que se aplicará para establecer la actividad lúdica en las docentes de la IE 1580 Gerardo Kuppens del Porvenir.

### **Confiabilidad**

Para Hernández, Fernández y Baptista (2010), la confiabilidad es una muestra que se elabora y sirve para fijar el contenido y medir los ítems del instrumento. La confiabilidad se obtendrá a través de una prueba piloto donde el instrumento será aplicado a un grupo de 11 docentes diferente a la muestra de investigación, pero con características similares, luego se realizará el cálculo del estadístico Alpha de Cronbach para determinar el grado de confiabilidad.

El Alfa de Cronbach es una medida de las correlaciones entre las variables que forman parte de la escala, así como tal sirve como coeficiente para medir la confiabilidad de una escala de medida (Yirda, Adrián 2011).

Para la confiabilidad del instrumento se utilizó el cálculo estadístico de Alpha de Cronbach que determino que el instrumento tiene un coeficiente de confiabilidad de 0.90, el cual significa que existe una moderada confiabilidad.

## **3.5 Procedimientos**

El procedimiento fue el siguiente:

La población y muestra estuvo conformada por 11 docentes de inicial de la IE N° 1580 “Gerardo Kuppens” del Porvenir en el año 2021, seleccionadas por conveniencia.

Se aplicó la prueba piloto Alpha de Cronbach para obtener la confiabilidad del instrumento el cual obtuvo 0.90, que significa que existe una moderada confiabilidad.

Se rediseño y aplico una encuesta de 25 ítems para evaluar las Actividades Lúdicas en cada dimensión: infantil, recreativa y formativa. Los datos obtenidos fueron analizados estadísticamente para evaluar el uso de Actividades Lúdicas del Programa Aprendo en Casa por las docentes de la IE 1580 Gerardo Kuppens del Porvenir.

Los resultados se presentarán en gráficos, comparándolos con estudios similares al tema de investigación. Se enuncio conclusiones y recomendaciones.

### **3.6 Método de análisis de datos**

El análisis estadístico se realizará examinando los datos en Alpha de Cronbach, ejecutándose el análisis descriptivo de la distribución de frecuencias formándose grupos de la puntuación distribuida en rango, y se presentarán en tablas que contienen la variable, categorías y frecuencias con su respectivo porcentaje. (Hernández, Fernández Baptista, 2010, pp.287-289).

Para Rendón (2016), la estadística descriptiva es la que proporciona evidencias para refutar o apoyar información, formulando recomendaciones sobre la información en cuadros, tablas, gráficos o figuras.

Las medidas de tendencia central son:  
Promedio o Media: obtenido con la suma de todos los valores individuales entre el número total de valores; representa el punto de equilibrio de la distribución de los datos.

Mediana: representa la cifra o valor que divide la muestra en dos mitades, es decir, el valor donde 50% de la población está por debajo o arriba del mismo.

Moda: es el valor más frecuente encontrado en las dimensiones.  
(Rendón 2016, pp.399).

### **3.7 Aspectos éticos**

En la realización de la presente investigación se consideran los aspectos éticos siguientes:

Se contará con el permiso de la directora de la I.E.1580, previo a ello se solicitará la autorización formalmente exponiendo la finalidad de la investigación. Se contará con el permiso de las 11 docentes del nivel inicial que responderán a las preguntas de la encuesta. Teniendo el debido cuidado de no irrumpir en la privacidad de los participantes.

En este sentido, la investigación tiene el permiso de las docentes y directora quienes expresan su confianza a las investigadoras en que se conservará la confidencialidad y equidad de su colaboración, por la utilidad pedagógica y científica que se espera del estudio.

Según Prast, Salazar y Molina (2016), la ética parte del respeto a la autonomía de los sujetos que están participando en el estudio, esto implica también el consentimiento por parte de los sujetos para participar en la investigación, así como permitir que dejen de colaborar cuando ellos lo deseen.

Sin embargo, Tacsan (2003) nos plantea la ética como una responsabilidad que debe tener el científico con el sujeto a investigar, partiendo del compromiso moral hacia los investigados y teniendo en cuenta los beneficios y riesgos de dicha investigación.

En la literatura sobre ética, la confidencialidad está asociada al concepto de privacidad, según Meo (2010) tiene en cuenta tres principios fundamentales tales como: consentimiento informado, confidencialidad y anonimato en dicha investigación.

Para Márquez (2014), nos da un concepto más centralizado en los principios éticos de una investigación más tradicional, planteando características muy puntuales tales como el respeto a la persona, la seguridad, la privacidad y anonimato hacia los participantes de la investigación.

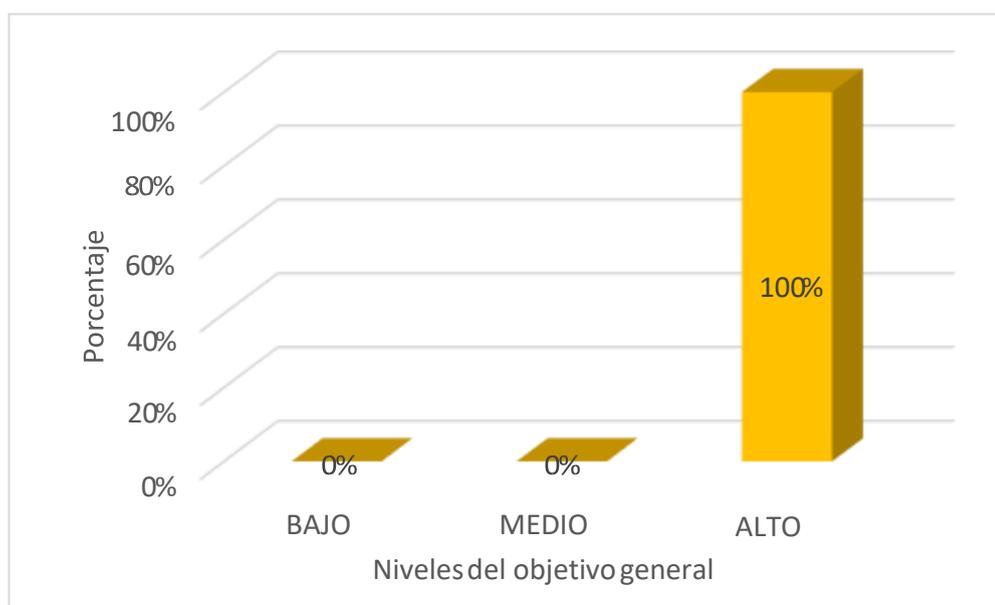
#### IV. RESULTADOS

El presente estudio tiene como objetivo general caracterizar las actividades lúdicas que utilizan las maestras de la IE 1580 en el programa virtual “Aprendo en casa” en el año 2021, ubicado en el distrito del Porvenir, teniendo como dirección la calle San Martín.

En el gráfico 1 del objetivo general se evidencia que el 100% de las docentes se ubican en un nivel alto, lo que significa que utilizan las actividades lúdicas en sus clases diarias guiándose del Programa Aprendo en Casa teniendo en cuenta las dimensiones que caracterizar a la actividad lúdica. (Gráfico 1).

##### **Gráfico 1**

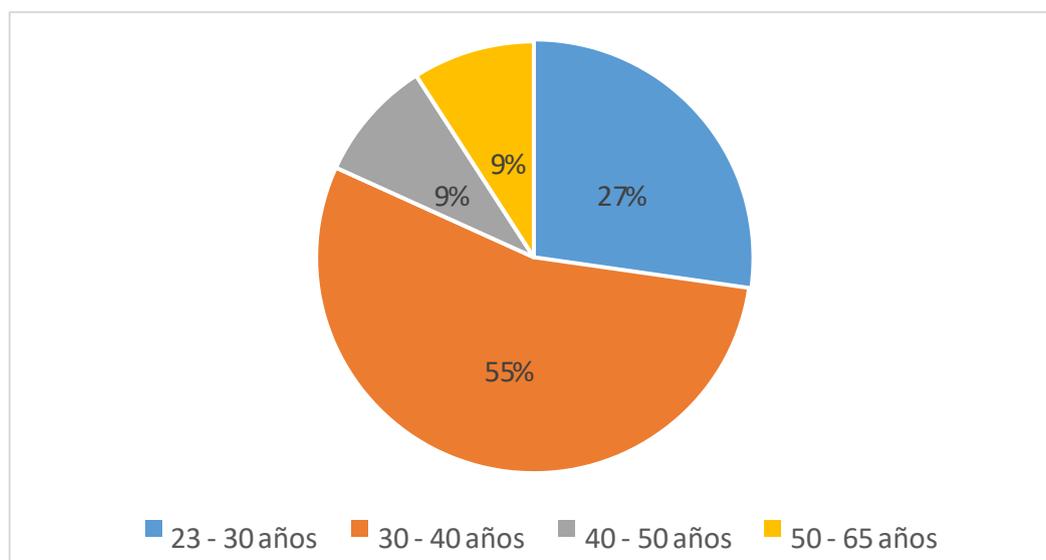
*Porcentaje de los niveles del objetivo general.*



Con respecto a la variable de edad, la población de estudio se distribuye en términos porcentuales de la siguiente manera: 55% de las docentes están dentro del rango de edad entre 30 a 40 años, el 27% de docentes están entre 23 a 30 años, el 9 % de las docentes se encuentran dentro del rango de 40 a 50 años de edad, así mismo, el 9% de las docentes restantes tienen entre 50 a 65 años de edad. (Gráfico 2).

##### **Gráfico 2**

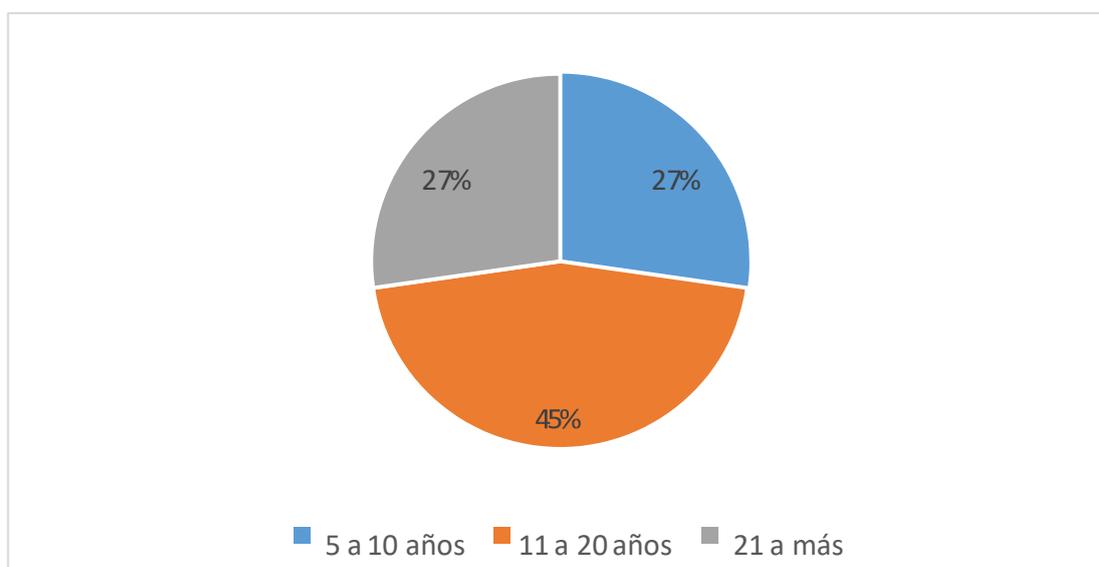
*Distribución de edades de las docentes de la IE 1580 Gerardo Kuppens.*



*El Gráfico 3 presenta los resultados en función a los años de experiencia de las docentes de la institución educativa 1580 Gerardo Kuppens, se distribuye de la siguiente manera: el 28% de las docentes tiene una experiencia no mayor a 10 años siendo menor que el 45% de las docentes que cuentan con una experiencia entre los 11 a 20 años, así mismo, 27% de docentes que tienes entre 21 años a más años de experiencia. (Gráfico 3)*

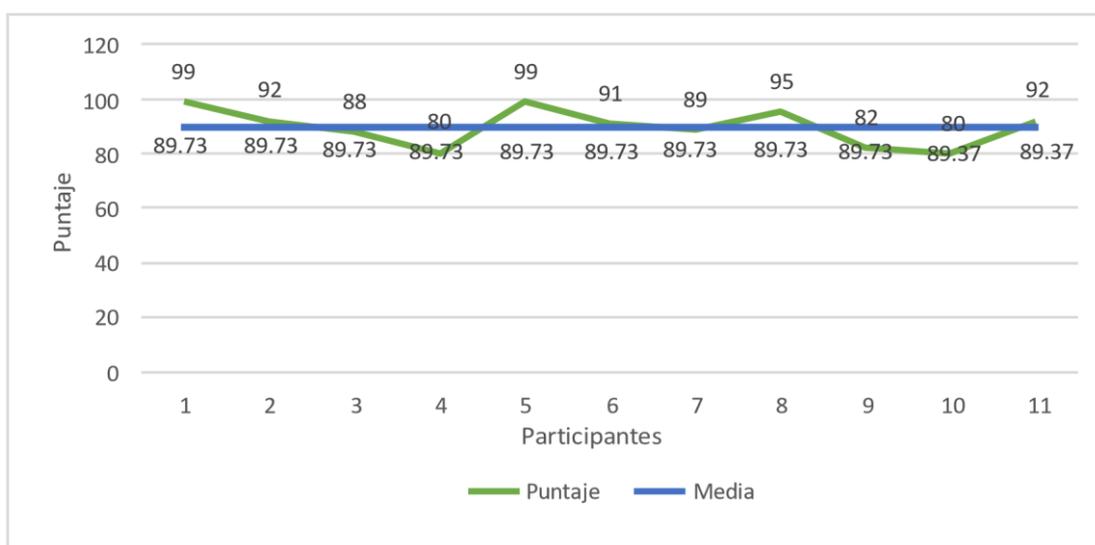
**Gráfico 3**

*Distribución porcentual de años de experiencia docente.*



El Gráfico 4, muestra la distribución de los puntajes obtenidos por los participantes a partir de la aplicación del Cuestionario sobre la Actividad Lúdica, donde el promedio de puntajes es de 89.73, donde se observa lo más resaltante del valor mínimo 80, el máximo 99, teniendo como mediana 91 y una moda de 99. (Gráfico 4)

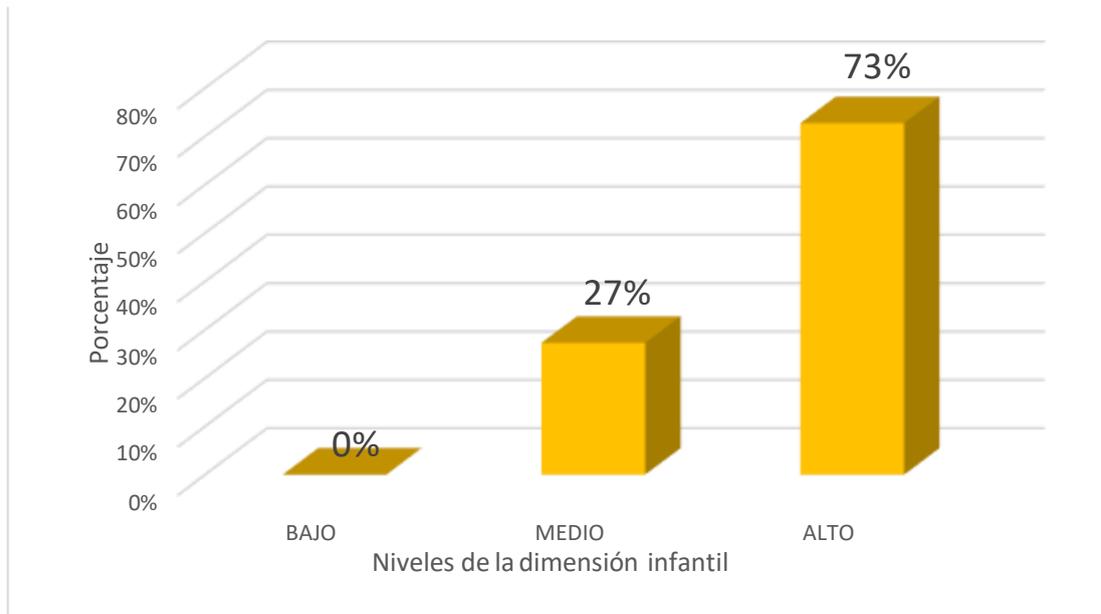
**Gráfico 4**  
*Puntajes del cuestionario en relación a la media.*



En relación al objetivo específico 1, identificar el nivel de la dimensión infantil en el uso de actividades lúdicas en el Programa Aprendo en Casa, los resultados han demostrado lo siguiente: En el Grafico 4, se evidencia que el mayor porcentaje de las docentes, siendo el 73% lograron alcanzar en nivel alto, es decir, más de los participantes encuestados desarrollan de manera adecuada la implementación de las actividades lúdicas según la edad de sus alumnos, mientras que el 27 % se ubica en el nivel medio. (Grafico 5)

**Gráfico 5**

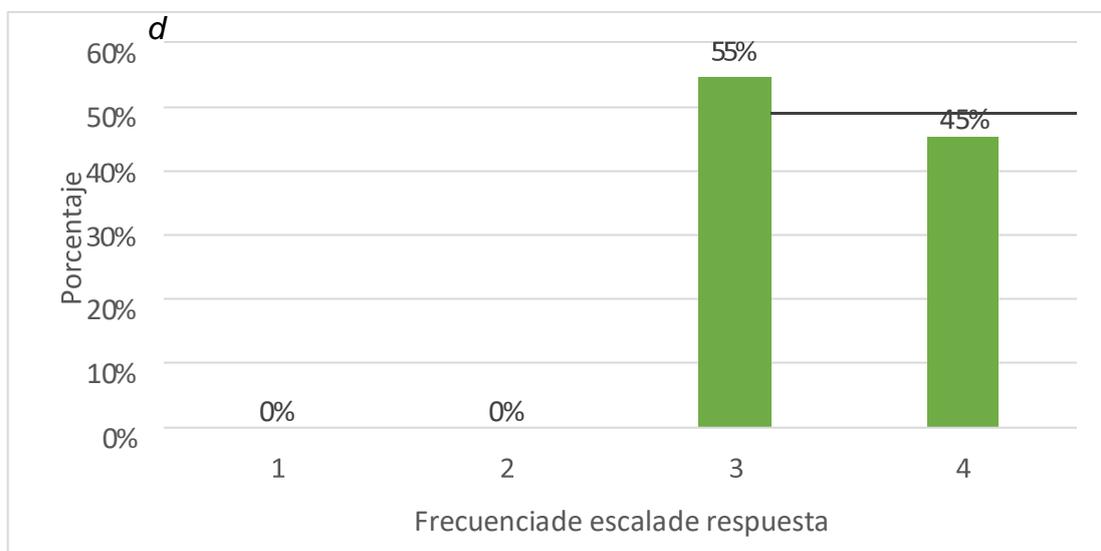
*Porcentaje de niveles de la dimensión infantil en el Programa Aprendo en Casa.*



Con relación a los ítems de la dimensión infantil la cual abarca el primer objetivo específico de la investigación, los resultados obtenidos en el ítem 2. En el Grafico 6, se demuestra que la mitad de la población siendo estas maestras consideran que a veces actividad lúdica implementada en la plataforma Aprendo en Casa es adecuado al interés del niño obteniendo como resultado el 55%, así mismo, el 45% considera que los recursos de dicha plataforma siempre son adecuados para el interés del estudiante. (Grafico 6)

**Gráfico 6**

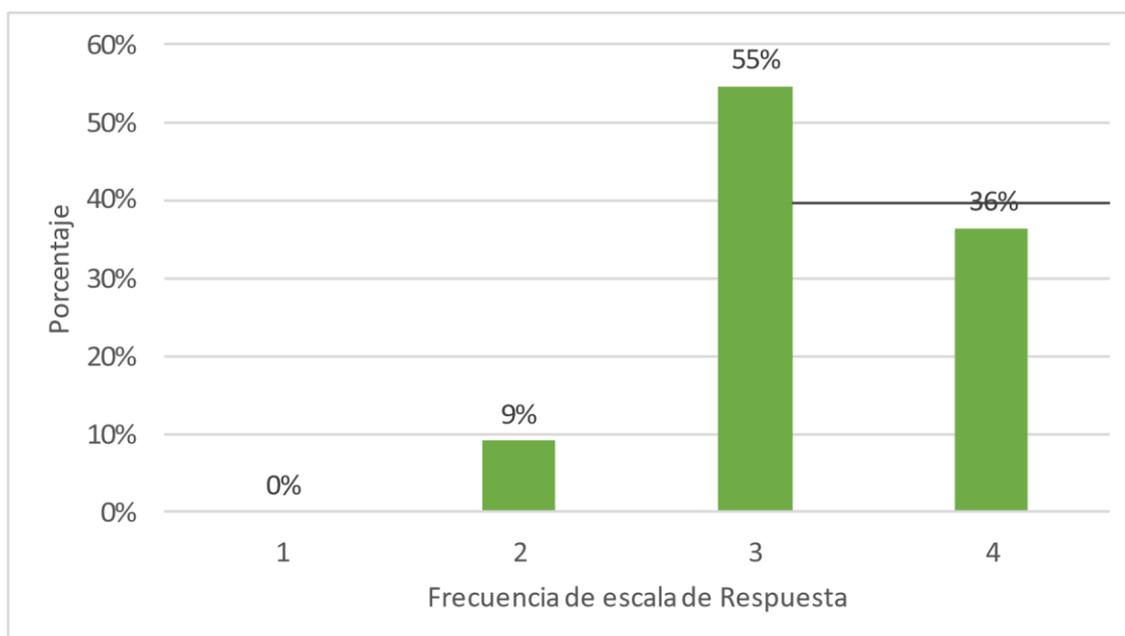
*Resultados del ítem 2: La actividad lúdica incluida en el Programa Aprendo en Casa está de acuerdo al interés del niño*



En la Grafica 7, se observa que el mayor porcentaje es del 55% de las docentes que a veces implementan una actividad lúdica como plan de estrategia en sus programaciones, el 36% que siempre incluyen a la actividad lúdica como plan de estrategia y 9% que casi nunca lo ejecutan. (Gráfico 7).

### **Gráfico 7**

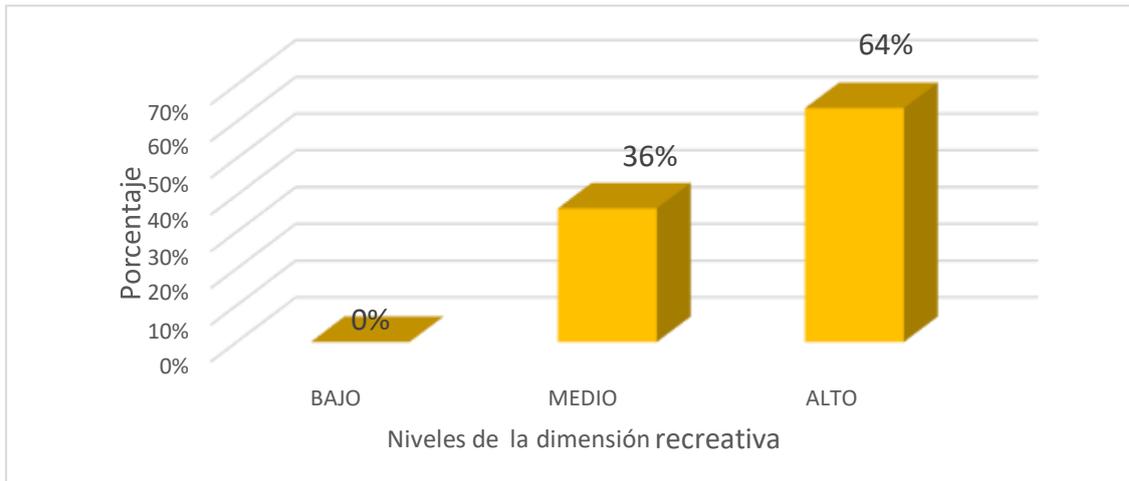
Resultados del ítem 5: Realiza su programación teniendo en cuenta la actividad lúdica como plan de estrategia.



En relación al objetivo específico 2 el de identificar el nivel de la dimensión recreativa al diseñar su programación, los resultados han demostrado lo siguiente: En el Grafico 8, se resumen que el 64% de las docentes alcanzan un nivel alto, es decir, que más de la mitad de las docentes encuestadas aplican y diseñan su programación teniendo en cuenta la dimensión recreativa, mientras que el 36% de encuentra en el nivel medio siendo el menor porcentaje. (Grafico 8)

### **Gráfico 8**

Porcentaje de los niveles de la dimensión recreativa en el Programa Aprendo en Casa.

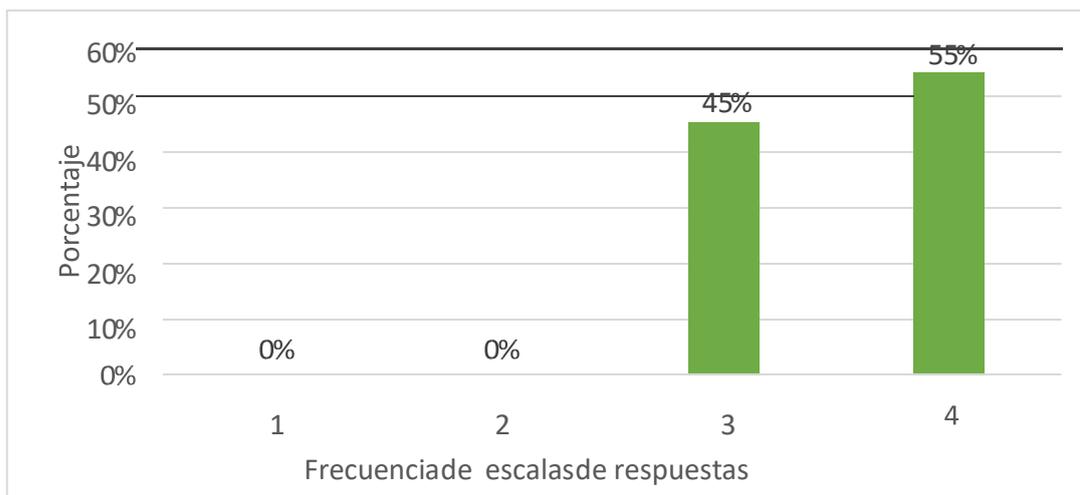


Así mismo, con relación a los ítems de la dimensión recreativa la cual abarca el segundo objetivo específico de la investigación, los resultados obtenidos por cada ítem fueron los siguientes. En el Grafico 9, se resume que el 55 % siendo el resultado más alto que abarca a más de la mitad de la población que logra que siempre sus estudiantes se involucren de manera activa al desarrollar una actividad lúdica y el 45% restante logra que a veces los niños participen de manera activa.

(Grafico 9)

**Gráfico 9**

*Resultados del ítem 10: La actividad lúdica en el Programa Aprendo en Casa involucra la participación activa del niño.*

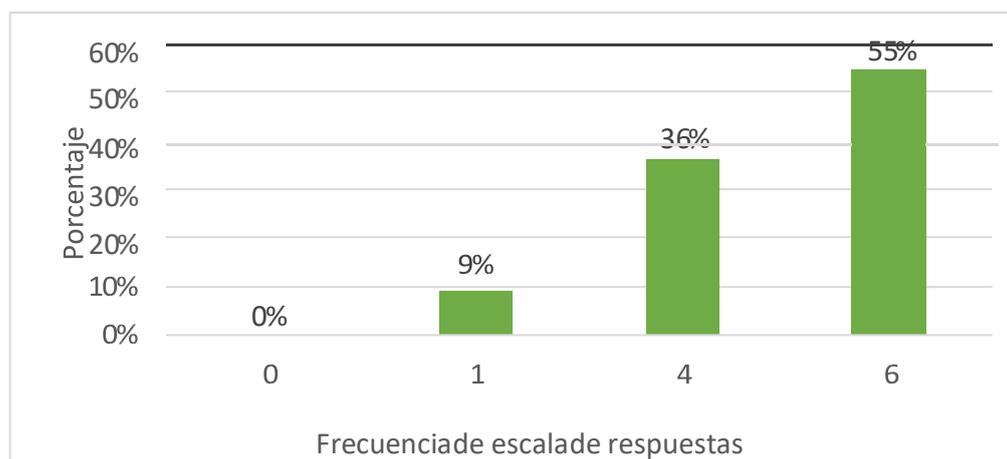


En el Grafico 10, se muestra que el mayor puntaje es del 55% de las docentes que siempre utilizan como estrategia la actividad para enseñar un tema de dificultad para sus estudiantes, el 45% de las docentes realizan las actividades y el 0% de las

docentes casi nunca toman la actividad como método enseñar temas que les dificultad aprender a su comunidad estudiantil. (Grafico 10)

### **Gráfico 10**

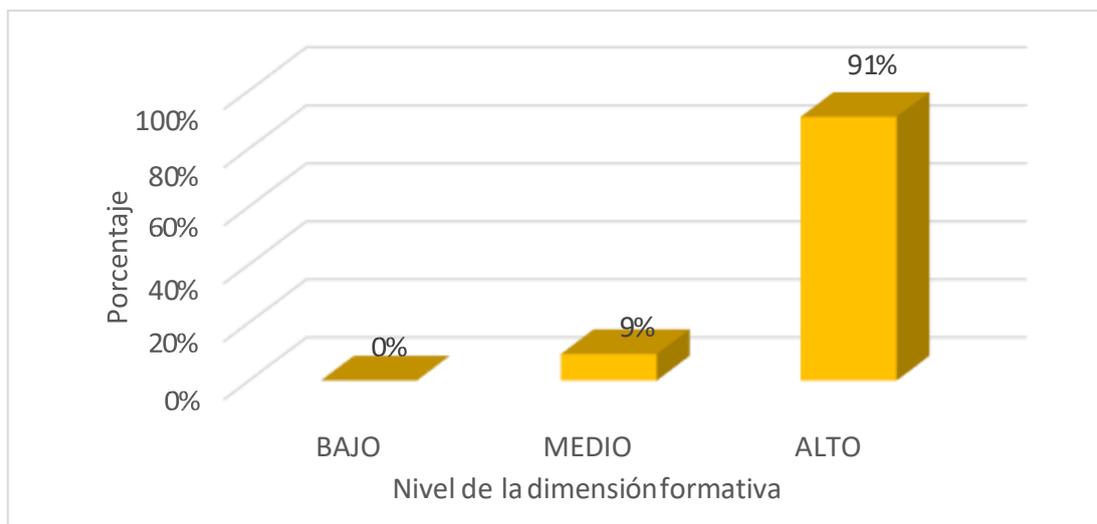
*Resultados del ítem 16: Opta por usar actividades lúdicas para enseñar un tema que tiene dificultad de aprendizaje por parte de sus alumnos.*



En relación al objetivo específico 3, el de Identificar el nivel de la dimensión formativa en docentes de la IE 1580 del Porvenir en el año 2021. Los resultados han demostrado lo siguiente. En el Grafico 11, los resultados muestran que el 91% de las docentes de la I.E Gerardo Kuppens alcanzaron un nivel alto, es decir, mayor parte de la población logran optimizar sus competencias como docentes al participar y ejecutar sus sesiones de clases, mientras que 9% de la población restante se ubica en el nivel medio. (Grafico 11)

### **Gráfico 11**

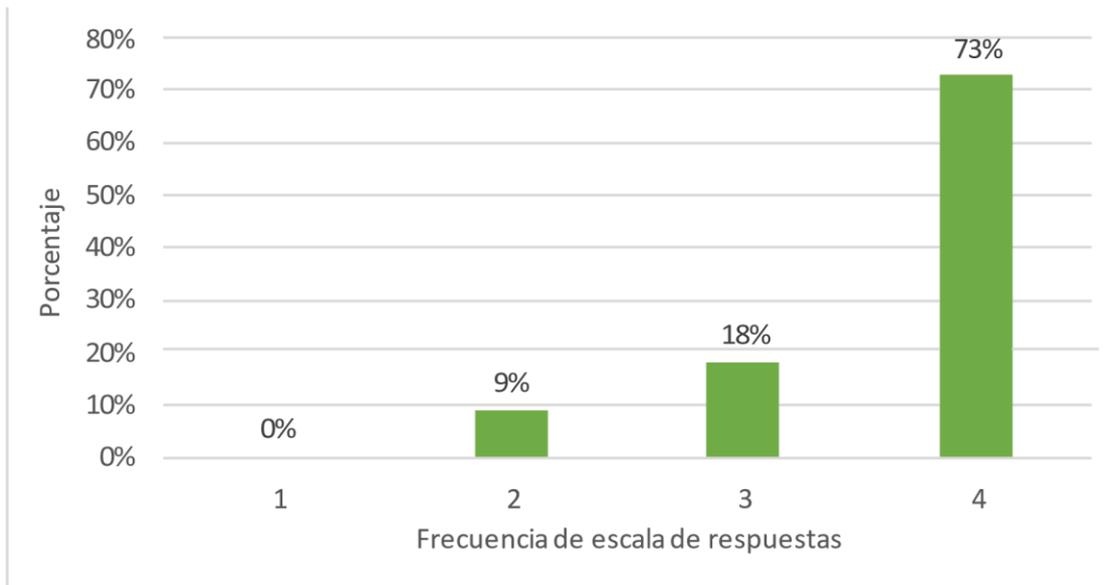
*Porcentaje de los niveles de la dimensión formativa.*



Así mismo, con relación a los ítems de la dimensión formativa la cual abarca el tercer objetivo específico de la investigación, los resultados obtenidos por cada ítem fueron los siguientes. En el Grafico 12, se demuestra en los resultados con un porcentaje del 73% ubicándose en un nivel alto con respecto a que las docentes consideran que la actividad lúdica siempre está enfocada a desarrollar las habilidades formativas, el 18% a veces lo considera y el 9% casi nunca la actividad está focalizada para desarrollar habilidades tanto en los niños como en las docentes. (Grafico 12)

### **Gráfico 12**

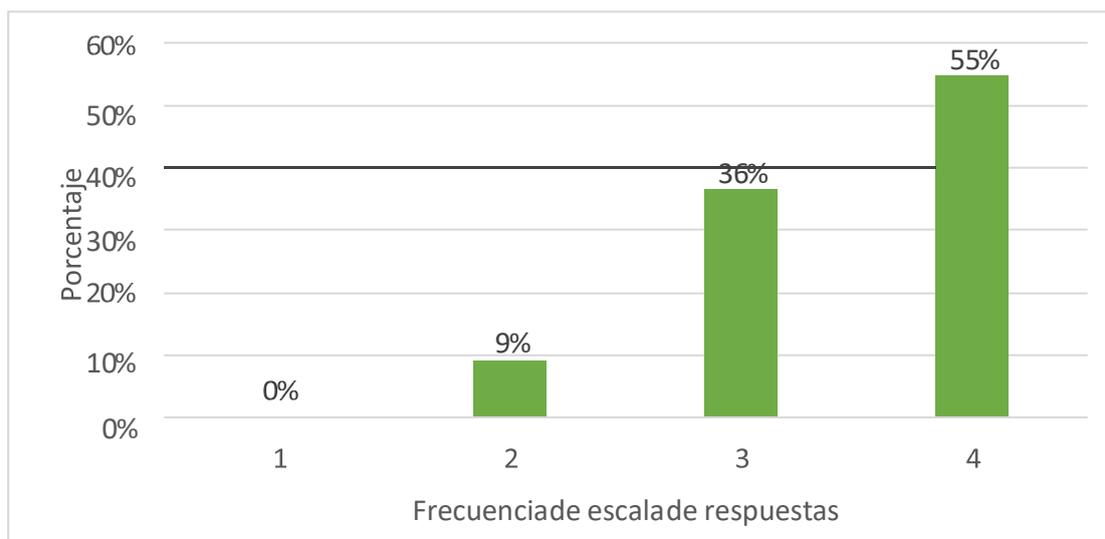
*Resultados del ítem 22: La actividad lúdica está enfocada en desarrollar habilidades de todos los alumnos.*



En el Grafico 13, se demuestra que 55% de las docentes al momento de ejecutar la actividad lúdica siempre hace que los familiares tengan una participación activa, el 36% de las docentes a veces lo logra y el 9% casi nunca involucra a los familiares al momento de estar en práctica. (Grafico 13)

*Gráfico 13*

*Resultados del ítem 25: Logra involucrar la participación de familiares en las actividades lúdicas.*



## V. DISCUSIÓN

La actividad lúdica se va incluyendo en la educación de una manera muy progresiva, a través del tiempo. Hasta la actualidad va destacando como una manera didáctica y lúdica de enseñanza.

El objetivo general de la presente investigación, fue caracterizar las actividades lúdicas que utilizan las maestras de la IE 1580 en el programa virtual “Aprendo en casa” en el año 2021, en el cual se logró evidenciar en los resultados que el 100% de docentes alcanzaron el nivel alto, lo que evidencia que las docentes utilizan las actividades lúdicas en sus clases diarias guiándose del programa aprendo en casa para realizar una buena planificación en sus clases. Estos resultados son equivalentes a los resultados obtenidos por Castellar, Gonzales y Santana (2015) donde se encontró que el 75% de estudiantes se ubican en el nivel alto en su participación en torno a la actividad lúdica y el 70% obtiene un nivel alto en aprendizaje significativo. De igual modo, Acuña (2020) hallaron resultados similares a Castellar, Gonzales y Santana (2015) con la diferencia que tuvieron unas muestras de 24 docentes y atiende a una población rural- urbana de niños entre 0 a 6 años de edad.

Estos resultados difieren a los encontrados por Parra (2020) quien demostró un porcentaje de 80% de docentes que no aplica las estrategias lúdicas adecuadamente en sus clases pedagógicas, pero un 76% afirma reforzamiento a través de la actividad lúdica. Concluyendo que la actividad lúdica es una estrategia valiosa que permite al estudiante crear sus propios conocimientos, ser autónomo, creativo, crear una confianza y ser seguro de sí mismo.

Estos resultados corroboran la premisa de la teoría *del crecimiento y mejoramiento*, la cual sostiene al juego como un modo de aumentar las diferentes capacidades del niño, describiéndolo como el tiempo de oro, donde el niño descubría sus capacidades, sin dejar de lado que el juego hace que el infante se dirija a una actitud más madura y efectiva.

De igual manera se relaciona con la premisa de la teoría *del juego como ejercicio complementario*, asegurando que la actividad lúdica origina nuevas

técnicas y formas, por otro lado, ayuda a mejorar las ya habilidades, conocimientos y destrezas ya existentes.

### Objetivos específicos

La primera dimensión del estudio es Identificar el nivel de la *dimensión infantil* en el uso de actividades lúdicas en el Programa Aprendo en Casa, se demuestra que más del 73% de las docentes se ubican en el nivel alto, es decir si aplican las actividades lúdicas en sus clases cotidianas; por otro lado, existe un 27% de docentes que se ubica en el nivel medio, es decir aún existe un cierto porcentaje que no tiene en cuenta el uso de las la actividades lúdicas durante su planificación.

De esta figura se desprende que Damián (2016) en su artículo de investigación, asegura y resalta el beneficio de la actividad lúdica en las diferentes sesiones de aprendizajes, teniendo en cuenta la forma adecuada, eficiente y bien estructurada; al igual que sus características, preferencias, manteniendo siempre así el significado lúdico.

En relación a la dimensión dos que es Identificar el nivel de la *dimensión recreativa* al diseñar su programación, nos da a notar que existe un 64% de docentes que si demuestran la creatividad al momento de realizar sus programaciones ubicándose en el nivel alto; por otro lado existe un 36% por ciento de docentes que no tiene en cuenta la creatividad y se apegan al método tradicional de enseñanza.

Del mismo modo Higuera, Medina y Molina (2020) en su artículo sistemático, comprobaron que si existen diferente medio para que las docentes mejoren de una manera continua sus diferentes estrategias de enseñanza y mejoren sus competencias en relación a la actividad lúdica.

Para Hernández (2015) en su artículo de investigación, nos da a conocer que existe un 76% de docentes encuestados que siempre planifican teniendo en cuenta las actividades lúdicas, así mismo un 53% de docentes casi siempre incorporan actividades lúdicas para motivar el desarrollo de las clases, teniendo

como respaldo a los padres, quienes se comprometen con la educación de sus hijos desde casa, todo esto brindara a las docentes un mejor entendimiento con sus estudiantes.

Teniendo en cuenta la dimensión tres del estudio que es Identificar el nivel de la *dimensión formativa* en docentes de la IE 1580 del Porvenir en el año 2021 , los resultados obtenidos muestran que el 91% de docentes si tienen una formación adecuada y metodológica siendo capaces de trabajar de forma colaborativa, demostrando habilidades tecnológicas, usándolas de manera eficiente; por otro lado existe un 9% de docentes que no logró tener una formación docente, metodológica y práctica para poder desarrollarse de una manera eficaz en sus clases cotidianas.

Teniendo como afinidad a Raigosa, Saldarriaga y Valderrama (2019) en su artículo de investigación, plantean que las estrategias de enseñanza-aprendizaje hacia los niños, están muy relacionadas con la formación de los docentes, resaltando que existen diferentes estrategias de enseñanza para los niños, destacando el juego como una estrategia pedagógica afectiva.

## VI. CONCLUSIONES

1. El objetivo fundamental de esta investigación fue caracterizar las actividades lúdicas que utilizan las maestras de la IE 1580 en el programa virtual “Aprendo en casa” en el año 2021. La investigación indica que si existe relación positiva alcanzando un nivel alto del 100% entorno a la variable de estudio nominada Actividad Lúdica.
2. La investigación indica entorno a la *dimensión infantil*, en las docentes de la IE 1580 Gerardo Kuppens, la cual se ubica en el nivel alto con el 73% de la población encuestada quienes implementan la actividad lúdica teniendo en cuenta el ciclo del niño.
3. De acuerdo con la *dimensión recreativa*, la población de estudio obtuvo como resultado el 36% la cual se ubica en el nivel medio, mientras que el 64% de las docentes lograron alcanzar un nivel alto al momento de diseñar su programación de manera recreativa y didáctica.
4. Concluyendo a si con la *dimensión formativa*, mostro que el nivel actual de las docentes se ubica en el porcentaje alto obteniendo el 91% siendo esta la mayor parte de la población de estudio que lograron optimizar sus competencias al ejecutar y planificar su programación de acuerdo a la planificación docente.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Al MINEDU, SINEACE, SUNEDO, incluir dentro de la planificación de la plataforma Aprendo en Casa recursos innovadores con respecto a la Actividad Lúdica.
2. A la Dirección Regional de Educación de la Libertad, promover, supervisar, controlar, apoyar y mejorar los aspectos relacionados a la Actividad Lúdica, para que los docentes sean constantes al momento de su ejecución.
3. A la UGEL, debe de prestar todo el apoyo administrativo y logístico a las docentes de las diferentes instituciones educativas, a fin de capacitar a las educadoras para incrementar su práctica docente.
4. A los directores, exigir a futuro mejorar los ambientes educativos y si es posible la creación de ambientes para la aplicación de las diversas actividades lúdicas programadas por las docentes.
5. A los docentes, prepararse de forma constante para mejorar la interacción con los niños y desarrollar actividades de manera habitual las prácticas de actividades lúdicas con los niños, teniendo en cuenta los recursos de la plataforma aprendo en casa.

## REFERENCIAS

- Acuña, S. (2020). Estrategia lúdica virtual para la enseñanza de la educación ambiental en niños en edad preescolar. (Tesis de maestría inédita). Universidad Autónoma de Bucaramanga. Colombia.  
[https://www.researchgate.net/publication/269928916\\_Estrategia\\_Ludica\\_Virtual\\_Para\\_La\\_Ensenanza\\_De\\_La\\_Educacion\\_Ambiental\\_En\\_Ninos\\_En\\_Edad\\_Preescolar](https://www.researchgate.net/publication/269928916_Estrategia_Ludica_Virtual_Para_La_Ensenanza_De_La_Educacion_Ambiental_En_Ninos_En_Edad_Preescolar)
- Bahauddin, A. & Setyaningrum, W. (2019). Teacher's and Prospective-Teacher's Perceptions of Mobile Math Game "Proadventure" Implementation in Mathematics Learning. Journal of Physics: Conference Series, 1320, 1-8.  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1320/1/012080>
- Beltrán & Rojas (2016) Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia lúdica pedagógica para fortalecer la lectura y la escritura en los niños de preescolar. (Tesis de maestría inédita). Universidad Nacional de Trujillo.
- Cardemil, C.; Román, M. (2014). La importancia de analizar la calidad de la educación en los niveles Inicial y Preescolar, en Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 7(1), 9-11.  
<https://revistas.uam.es/index.php/riee/article/view/3382>
- Castellar, Gonzales y Santana (2015) Las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los niños de preescolar del instituto Madre Teresa de Calcuta. (Tesis de maestría inédita). Universidad Nacional de San Marcos, Perú.
- Chia-Yen, H. & Tim, C. (2019). Effect of Pokémon GO on the Cognitive Performance and Emotional Intelligence of Primary School Students. Journal of Educational Computing Research, 57 (7), 1849-1874.  
<https://doi.org/10.1177/0735633119854006>
- Conde, I. y Rodríguez, C. (2018). Indagando en las Experiencias del Profesorado para Incorporar los Exergames en las Aulas de Educación Física. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 7 (2), 1-17.  
<https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i2.6917>
- Conde-Cortabitarte, I.; Rodríguez-Hoyos, C.; & Calvo-Salvador, A. (2020). Educational Potentialities and Limits of Active Video Games: A Research Based on Interviews with Physical Education Teachers. Cultura, Ciencia y

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7282459>

Damián, M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 19(3), 965-968. Recuperado de

<http://www.revistas.unam.mx/index.php/rep/article/view/57267/50807>

Eguizabal Y. & Larrea, R (2017). El Método Juego trabajo para desarrollar la noción de clasificación en infantes de cinco años. Recuperado de

<http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/EDUSER/article/view/1655> Freud, S. (1998).

Teorías de la personalidad. España: Mc. Graw Hill.

Guerrero, J.; Cortez, L.; & Carchi, C. (2017). Características Comunes a las Diversas Modalidades de Investigación de Corte Cualitativo y sus Diferencias con las de Tipo Cuantitativo. Lima: Navarrete

Fernandez-Rio, J.; De las Heras, E.; González, T.; Trillo, V.; & Palomares, J. (2020). Gamification and Physical Education. Viability and Preliminary Views from Students and Teachers. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25 (5), 509-524. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1743253>

Gerencia Regional de Educación de La Libertad (GRELL, 2018). Informe anual de Educación. Trujillo: Lexus.

González, C., Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2014) El juego temático de roles sociales: Aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Revista Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. DOI: <https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>

González, E. (2016). Propuesta didáctica de juegos lúdicos para desarrollar la psimotricidad de los estudiantes de educación inicial de la escuela particular mixta. Tesis de maestría no publicada. Universidad de Loja. Ecuador.

Pamplona, J., Cuesta, J.C. y Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21, 13-33. DOI: 10.17151/eleu.2019.21.2.

<https://www.redalyc.org/journal/5859/585961633002/html/>

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. Bogotá, Colombia: Mc Graw Hill S.A.

Hernández, M. (2015). Estrategias didácticas empleadas por los docentes en la transición escolar entre los niveles de educación inicial y primaria del NER 295, municipio Arístides Bastidas, estado Yaracuy. *Revista Arbitrada del*

- CIEG, (20), 45-61, e-ISSN: 2244-8330. Recuperado de: [https://www.grupocieg.org/archivos\\_revista/Ed.%2020%20\(4561\)%20Hern%C3%A1ndez%20Ortiz%20-%20Junio%202015\\_articulo\\_id174.pdf](https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.%2020%20(4561)%20Hern%C3%A1ndez%20Ortiz%20-%20Junio%202015_articulo_id174.pdf)
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta. McGraw-Hill Interamericana Editors.
- Higueras, L.; Medina, M.; & Molina, E. (2020). Analysis of Courses and Teacher Training Programs on Playful Methodology in Andalusia (Spain). *Education Sciences*, 10 (4), 1-18. <https://doi.org/10.3390/educsci10040105>
- Hursen, C. y Bas, C. (2019). Use of Gamification Applications in Science Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(1), 120. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i01.8894>
- Jiménez, R. (2005). Juegos y estrategias de aprendizaje. Lima: Voz
- Lazarus, A. (1986). Lenguaje, aprendizaje y psicomotricidad. Colombia: Lafayette.
- López-Faican, L. & Jaen, J. (2020). EmoFindAR: Evaluation of A Mobile Multiplayer Augmented Reality Game for Primary School Children. *Computers & Education*, 149, 1-42. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103814>
- Martí, J.; Romero, M.; Sánchez, A.; y García R. (2018). Teachers' Attitude Towards Educational Video Games: The Role of Educational Level. *Academic Conferences International Limited*.
- Ministerio de Educación. (2018). Guía de trabajo docente. Lima: Navarrete
- Ministerio de Educación. (2020, 20 de mayo). Perfil de Competencias Profesionales del Formador de Docentes. Formación Inicial Docente. <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/producto/perfil-de-competencias-profesionales-del-formador-de-docentes/>
- Monroy, A. (2011). Teorías sobre el origen del juego. En *Revista Digital. EFDeportes.com* Buenos Aires, Año 15, N° 153. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/>
- Montes de oca, Hugo & Cruz, María (2021). Plataforma virtual enfocada a tecnologías del aprendizaje y conocimiento a nivel preescolar. *Revista RedCA, [S.I.]*, v. 4, n. 10, p. 51-72, jun. 2021. ISSN 2594-2824. Disponible en: <https://revistaredca.uaemex.mx/article/view/15933>
- . Fecha de acceso: 16 jul. 2021 doi: <https://doi.org/10.36677/redca.v4i10.15933>
- Nousiainen, T.; Kangas, M.; Rikala, J.; & Vesisenaho, M. (2018). Teacher

- Competencies in Game-Based Pedagogy. *Teaching and Teacher Education*, 74, 85-97. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.04.012>
- Organización de Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2019). "School Sanitation and Hygiene Education" ("Sanidad escolar y educación en higiene"). Paris: UNICEF.
- Organización Panamericana de la Salud. División de salud y ambiente. (2019). La salud en las escuelas de América. Costa Rica: OPS.
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Parra, D. (2020). Diseño de un espacio virtual con recursos tecnológicos para el desarrollo de competencias TIC y actividades lúdicas en preescolares. (Tesis de maestría inédita). Universidad del Atlántico. Barranquilla, Colombia.
- Parraguez, P. (1987). Los juegos en la escuela. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión
- Piaget, J. (1978). Memoria e inteligencia. Madrid: La Lectura.
- Paniagua-Esquivel, Cristina y Alfaro, Rosemary y Fornaguera, Jaime (2016). Aporte docente en el diseño de Ambientes Virtuales Colaborativos para educación preescolar. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 27 (52), 423-440. [Fecha de Consulta 16 de Julio de 2021]. ISSN: 0327-5566. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14547610016>
- Quintas, A.; Peñarrubia, C.; y Bustamante, J. (2020). Analysis of The Applicability and Utility of A Gamified Didactics With Exergames At Primary Schools: Qualitative Findings From A Natural Experiment. *Plos One*, 15 (4), 1–27. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231269>
- Cauich, W. (2018) Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del cecyte pomuch, hecelchakán, campeche, México. *Revista Investigación* (14) [https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14\\_70\\_80.pdf](https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf)
- Robles, A. (2015). Estrategias de aprendizaje en preescolar. Lima: Ares
- Romero, R. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje lúdico en preescolares" (Tesis de doctorado inédita). Universidad de Guayaquil, Ecuador

- Sánchez, J.; Castillo, S. & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, vol. 44, núm. 2, 2020. Universidad de Costa Rica, Costa Rica  
Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041> DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sandoval, Ramírez & Ospin (2017) *La Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje significativo de Niños y Niñas en el grado de Preescolar de la Institución educativa soledad Román de Núñez*. (Tesis de maestría inédita). Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Schiller, J. (1995). *Teorías del juego*. Buenos Aires, Argentina: Piramide
- Stieler, C. & Jones, C. (2018). A Professional Development Model to Facilitate Teacher Adoption of Interactive, Immersive Digital Games for Classroom Learning. *British Journal of Educational Technology*, 50 (1), 264-279.  
<https://doi.org/10.1111/bjet.12679>
- Tinoco, N.; Cajas, M.; & Santos, O. (2017). Diseño de Investigación Cualitativa. En: Carlos Escudero & Cortez Liliana (2017). *Técnicas y Métodos Cualitativos para la Investigación científica*. 42-56. Universidad Técnica de Machala.  
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12501>
- Torres, L. (2012). *El modo lúdico*. Lima, Perú: Leo
- Verd, J. y Lozares, C. (2016). *Introducción a la Investigación Cualitativa*. Síntesis.
- Yordanova, Z. (2019). Gamification for Handling Educational Innovation Challenges. *Digital Transformation of the Economy: Challenges, Trends and New Opportunities*, 908, 529–541. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-11367-4\\_53](https://doi.org/10.1007/978-3-030-11367-4_53)
- Vigotsky, L. (1993). *El papel del juego en el desarrollo*. Barcelona: Crítica.
- Yturalde, G. y Larrea, P. (2015). *Los juegos lúdicos*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión. <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0094733/cap03.pdf>

## ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	ITEMS
<b>VARIABLE Actividad lúdica</b>	Es una acción libre, espontánea, desinteresada e independiente que se ejecuta en condiciones de tiempo y espacio dentro de nuestra existencia, siempre acatando las reglas, establecidas o pactadas por consenso, siendo el elemento característico el nerviosismo. (Torres, 2012)	Se medirá a través de un cuestionario. Con la escala: Nunca (N) : 1 Casi Nunca (CN):2 A veces (A):3 Siempre (S):4	Infantil	● Incremento de la motivación.	Ordinal	1-3
				● Despierta el interés y entusiasmo.		4-6
				● Aporte al desarrollo mental.		7-8
			Recreativo	● Propicia la participación, demuestra alegría, dinamismo y deseos de jugar.		9-10
				● Incentivo del juego en equipo.		11
				● Refuerzo del desarrollo de los sentidos.		12-14
				● Adecuado ambiente y aplicación de actividades lúdicas.		15-16
				Formativo		● Respeta a las reglas del juego, identificándolas y cumpliéndolas.
			● Respeto a los derechos y valores de los demás.			19-20
			● Desarrollo de las diferentes competencias y habilidades.			21-23
			● Facilita la comunicación e involucra a la familia.			24-25

Anexo 2: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	INDICADORES	INSTRUMENTO
<p>Evaluación del Uso de Actividades Lúdicas del Programa Aprendo en Casa por las Docentes de la Institución Educativa N°1580 Gerardo Kuppens</p>	<p>¿Qué actividades lúdicas se ejecutan dentro del programa virtual “Aprendo en casa” las docentes de la IE N° 1580 del Porvenir en el año 2021?</p>	<p>Objetivo General:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterizar las actividades lúdicas que utilizan las maestras de la IE 1580 en el programa virtual “Aprendo en casa” en el año 2021</li> </ul> <p>Objetivo Específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el nivel de la dimensión infantil según la edad del niño al aplicar las actividades lúdicas en el programa aprendo en casa.</li> <li>• Identificar el nivel de la dimensión recreativa al diseñar su programación.</li> <li>• Identificar el nivel de la dimensión formativa en docentes de la IE 1580 del Porvenir en el año 2021.</li> </ul>	<p>Artículos científicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Montes de Oca y Cruz (2021)</li> <li>-Cauich (2018)</li> <li>-Raigosa, Saldarriaga y Valderrama (2019)</li> <li>-Higuera, Medina y Molina (2020)</li> <li>-Cardemil y Román (2014)</li> <li>-Hernández (2015)</li> <li>-Sánchez, Castillo y Hernández (2020)</li> <li>-Damián (2016) - González (2014)</li> </ul> <p>Tesis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-González (2016)</li> <li>-Parra (2020)</li> <li>-Panigua, Alfaro y -Foraguera (2019)</li> <li>-Acuña (2020)</li> <li>-Castellar, Gonzales y Santana (2015)</li> <li>-Sandoval, Ramírez y Ospin (2017)</li> <li>-Beltrán y Rojas (2016)</li> <li>-Torres (2012)</li> <li>-Parraguez (2015)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incremento de la motivación.</li> <li>• Despierta el interés y entusiasmo.</li> <li>• Aporte al desarrollo mental.</li> <li>• Propicia la participación, demuestra alegría, dinamismo y deseos de jugar.</li> <li>• Incentivo del juego en equipo.</li> <li>• Refuerzo del desarrollo de los sentidos.</li> <li>• Adecuado ambiente y aplicación de actividades lúdicas.</li> <li>• Respeto a las reglas del juego, identificándolas y cumpliéndolas.</li> <li>• Respeto a los derechos y valores de los demás.</li> <li>• Desarrollo de las diferentes competencias y habilidades.</li> <li>• Facilita la comunicación e involucra a la familia.</li> </ul>	<p><b>Questionario</b> lo cual fue elaborado por las autoras de la presente investigación.</p> <p><b>Ítems</b></p> <p>Del 1 al 25</p> <p><b>Escala</b></p> <p>Nominal</p>

## Encuesta Sobre Evaluación del Uso de Actividades Lúdicas del Programa Aprendo en Casa

**Objetivo:** Conocer si se las docentes aplican la actividad en sus clases en torno al Programa Aprendo en casa

**Instrucciones:** Marque con una (X) hasta qué punto se encuentra de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes preguntas.

N (nunca) CN (casi nunca) A (a veces) S (siempre)

**Datos personales:** Edad:

A) 23 a 30 años B) 30 a 40 años C) 40 a 50 años D) 50 a 65 años Experiencia de trabajo:

A) 3 años                      B) 10 años                      C) 20 años                      D) A Más...

N°	Infantil	N	CN	A	S
1.	En el programa Aprendo en Casa se están incluyendo las actividades lúdicas de acuerdo a la edad del niño.				
2.	La actividad lúdica incluida en el Programa Aprendo en Casa está de acuerdo al interés del niño.				
3.	En el Programa Aprendo en Casa la actividad lúdica se muestra de acuerdo a la necesidad educativa del niño.				
4.	En el Programa Aprendo en Casa la actividad lúdica aporta al desarrollo mental del niño.				
5.	Realiza su programación teniendo en cuenta la actividad lúdica como plan de estrategia.				
6.	Dentro del Programa aprendo en Casa la actividad lúdica es flexible y permite su ejecución.				
7.	La actividad lúdica permite lograr el propósito de las necesidades de aprendizaje del niño de la clase que aplica.				

8.	La actividad lúdica que aplica durante sus sesiones de aprendizaje hace que su clase sea más fluida.				
----	--	--	--	--	--

	<b>Recreativa</b>	<b>N</b>	<b>CN</b>	<b>A</b>	<b>S</b>
9.	La actividad lúdica en el Programa Aprendo en Casa es motivante para el niño.				
10.	La actividad lúdica en el Programa Aprendo en Casa involucra la participación activa del niño.				
11.	La actividad lúdica en el Programa Aprendo en Casa incentiva el juego en equipo.				
12.	La actividad en el Programa Aprendo en Casa potencia el desarrollo de todos los sentidos.				
13.	La actividad lúdica dentro de su programación contribuye a potenciar su práctica pedagógica.				
14.	En el Programa Aprendo en Casa la actividad lúdica incluida involucra a todas las diferentes destrezas de sus estudiantes.				
15.	Es adecuado el ambiente que tienen durante la aplicación de las actividades lúdicas.				
16.	Opta por usar actividades lúdicas para enseñar un tema que tiene dificultad de aprendizaje por parte de sus alumnos.				

	<b>Formativo</b>	<b>N</b>	<b>CN</b>	<b>A</b>	<b>S</b>
17.	La docente explica las reglas de juego durante el desarrollo de las clases.				
18.	La docente hace cumplir las reglas de juego.				
19.	La docente recalca el respeto a los derechos de los demás.				
20.	La docente enfatiza la práctica de valores en cada juego.				
21.	En la plataforma Aprendo en Casa la actividad lúdica ayuda a desarrollar las competencias de las diferentes áreas.				
22.	La actividad lúdica está enfocada en desarrollar habilidades de todos los alumnos.				
23	Usted como docente es partícipe de las actividades lúdicas con el fin de mejorar la confianza en los niños.				
24.	Al desarrollar las actividades lúdicas en las diferentes áreas facilita la comunicación y escucha activa entre compañeros.				
25.	Logra involucrar la participación de familiares en las actividades lúdicas.				

**Gracias por su colaboración**

Anexo 4: Matriz de los resultados del cuestionario

**Resultados de la encuesta**

No.	EDAD	D1								D2								D3							PUNTAJE				
		1	2	3	4	5	6	7	D1	9	10	11	12	13	14	15	16	D2	17	18	19	20	21	22	23	24	25	D3	PT
1	30 - 40	4	4	4	4	4	3	4	31	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	99
2	30 - 40	4	3	3	4	3	4	4	29	3	3	3	3	4	4	4	3	27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	92
3	30 - 40	4	3	3	3	4	4	3	28	4	3	3	3	3	3	2	4	25	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35	88
4	30 - 40	4	4	3	2	2	2	2	21	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	2	4	2	4	2	4	2	3	27	80
5	30 - 40	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35	99
6	50 - 65	4	4	4	4	4	4	4	32	4	3	4	2	4	2	3	2	24	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	91
7		4	3	4	4	3	4	3	28	4	3	3	4	4	4	3	3	28	4	4	4	4	4	4	4	3	2	33	89

	40 - 50																												
8	30 - 40	4	4	4	4	3	3	4	30	4	4	4	4	4	4	3	3	30	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	95
9	23 - 30	4	3	3	4	3	3	2	25	3	3	2	3	3	3	2	3	22	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	82
10	23 - 30	3	3	3	3	3	3	3	24	3	4	3	3	3	3	3	2	24	3	4	4	2	4	4	3	3	4	31	80
11	23 - 30	3	3	3	4	3	4	4	28	4	4	3	4	4	4	3	4	30	4	4	4	4	4	3	4	4	3	34	92

## Anexo 5: Certificado de validez del instrumento

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, **Roxana Marina Diaz Salinas**, con Documento Nacional de Identidad **N. ° 18087738**, de profesión educadora grado académico Magister en Educación con mención en docencia y Gestión educativa, labor que ejerzo actualmente como docente, en la Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado encuesta sobre evaluación del uso de actividades lúdicas del programa aprendo en casa, cuyo propósito es medir el uso de las actividades lúdicas del programa aprendo en casa por parte de las docentes, teniendo en cuenta tres dimensiones: Infantil, Recreativa y Formativa. Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones:

Indicadores	Criterios sobre los ítems del instrumento	M u y M a l o	M a l o	R e g u l a r	B u e n o	M u y B u e n o
		1	2	3	4	5
1. Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
2. Objetividad	Están expresados en conductas observables, medibles					x
3. Consistencia	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
4. Coherencia	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
5. Pertinencia	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. Suficiencia	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
Sumatoria parcial						30
Sumatoria total		30				

15 de Octubre del 2021



.....  
**Firma del experto**  
**N. ° 18087738**

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, **Gastañadui Ybañez, Lyli Ana**, con Documento Nacional de Identidad N.º 17931820, de profesión educadora grado académico doctora, labor que ejerzo actualmente como docente, en la Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado encuesta sobre evaluación del uso de actividades lúdicas del programa aprendo en casa, cuyo propósito es medir el uso de las actividades lúdicas del programa aprendo en casa por parte de las docentes, teniendo en cuenta tres dimensiones: Infantil, Recreativa y Formativa.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones:

Indicadores	Criterios sobre los ítems del instrumento	M	M	R	B	M
		u	a	e	u	u
		y	l	g	e	y
		M	o	u	n	B
		a		l	o	u
		l		a		e
		o		r		n
		o				o
		1	2	3	4	5
1. Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				x	
2. Objetividad	Están expresados en conductas observables, medibles				x	
3. Consistencia	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				x	
4. Coherencia	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				x	
5. Pertinencia	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				x	
6. Suficiencia	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				x	
				Sumatoria parcial		
				Sumatoria total		24

Observaciones:

---



---

15 de Octubre del 2021.



.....  
DNI 17931820

**“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”**

Trujillo, 17 de noviembre del 2021

**OFICIO N° 00-2021/PPEI-UCV**

**Dra. Susy Guzmán Zavaleta**  
**Directora de la Institución Educativa 1580 Gerardo Kuppens**

Es grato dirigirme a usted para saludarla cordialmente y presentar a las señoritas, Carrera Espinoza, Marjorie y Vargas Rodríguez, Lizbeth estudiantes del Programa de Educación Inicial de la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo, quienes se encuentran desarrollando el trabajo de investigación titulado “Evaluación del uso de Actividades Lúdicas del Programa Aprendo por las docentes de la Institución Educativa N°1580 Gerardo Kuppens”

Por lo que, solicito a usted, tenga a bien, autorizar a las mencionadas estudiantes aplicar el instrumento de recojo de datos para su investigación, dirigidos a su plana docente, durante los meses de noviembre 2021; así mismo, nuestras alumnas, al finalizar la investigación alcanzarán a su Despacho, las conclusiones y recomendaciones de este trabajo.

Agradezco por adelantado su gentil atención y hago propicia la oportunidad para reiterarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Cordialmente,

-----  
**Dr. Víctor Rojas**  
**Director**  
**Escuela de Educación Inicial**



I.E. N° 1580 GK  
El Porvenir – Trujillo – La Libertad



Anexo 7: Constancia de aplicación del instrumento

**“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”**

## **CONSTANCIA**

La directora de la I.E. N° 1580 “Gerardo Kuppens”, Susy Guzmán Zavaleta, hace constatar que las estudiantes Carrera Espinoza, Marjorie y Vargas Rodríguez, Lizbeth estudiantes de la especialidad de Educación Inicial de la facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Cesar Vallejo, han realizado la aplicación del instrumento de su trabajo de investigación “Evaluación del Uso de Actividades Lúdicas del Programa Aprendo en Casa por las Docentes de la Institución Educativa N°1580 Gerardo Kuppens”.

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para fines que estime conveniente.

Trujillo, 13 de diciembre del 2021

