

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“LORETO”**

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



**JUEGOS LÚDICOS EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA IEI
N°601491 MADRE TERESA DE CALCUTA DISTRITO DE SAN
JUAN 2023**

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

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR:

Rojas Montero, Ivonne Isabel

ASESOR (A):

Lic. SHIRLEY KESSLENA SUAREZ REATEGUI. Mgr.

Iquitos, 2023

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Yo, IVONNE ISABEL ROJAS MONTERO, identificada con DNI N° 41588035, egresada del Programa de Profesionalización Docente de la Escuela Pública de Educación Superior Pedagógica Pública "Loreto".

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo titulado: **JUEGOS LÚDICOS EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA IE N° 601491 MADRE TERESA DE CALCUTA DISTRITO DE SAN JUAN 2023. PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EL PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL.**
2. El texto de mi trabajo de investigación final respeta y no vulnera los derechos de terceros, incluidos los derechos de propiedad intelectual, el texto de trabajo final no ha sido plagiado total ni parcialmente para lo cual he respetado las normas y referencias de las fuentes consultadas.
3. La investigación, los resultados, datos, conclusiones y demás información presentada que atribuyo a mi autoría son veraces.
4. Declaro que mi trabajo de investigación final cumple con todas las normas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Loreto".

Se firma en señal de veracidad lo declarado.

Iquitos, 06 de mayo de 2025



MGR. SHIRLEY KESSLENA SUAREZ REÁTEGUI
ASESOR



IVONNE ISABEL ROJAS MONTERO
AUTOR



DEDICATORIA

A mi mamá Ana María por sus oraciones constante, para que me vaya bien en la vida.

A mi amado esposo Milco Adrián, por su apoyo incondicional, económico, emocional, por estar ahí y estar pendiente de mí, y a mí por ser una mujer perseverante para alcanzar mis metas.

Ivonne Isabel Rojas Montero



AGRADECIMIENTO

A Dios por bendecirme y darme hermosas y grandes oportunidades en mi vida, cuidado y protección divina.

Agradezco a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Loreto” por la oportunidad de poder obtener el grado de bachiller, y a los maestros por compartir sus sabios conocimientos en todo este tiempo.

Ivonne Isabel Rojas Montero



INDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO.....	3
INDICE DE CONTENIDO	4
INDICE DE TABLA	6
INDICE DE GRAFICO	7
RESUMEN	7
ASBTRACT	9
INTRODUCCION	10
CAPITULO I.....	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1. Definición y descripción del problema	12
1.2. Planteamiento del problema	13
1.2.1. Problema General:.....	13
1.2.2. Problemas específicos:.....	13
1.3. Justificación del problema	13
1.4. OBJETIVOS	14
1.4.1. Objetivo General	14
1.4.2. Objetivos Específicos.....	14
CAPÍTULO II.....	15
MARCO TEÓRICO.....	15
2.1. Antecedentes del estudio	15
2.2. Marco Teórico científico	20
2.2.1. Definición de juegos lúdicos	21
2.2.1.1. Importancia de los juegos lúdicos.....	21
2.2.1.2. Tipos de Juegos lúdicos	21
2.2.1.3. Dimensiones de los Juegos Lúdicos	22
Dimensión 1. Motriz.....	22
Dimensión 2. Sensorial	22
Dimensión 3. Creativa	22
2.3. Marco conceptual	23
2.3.2. Lúdicos	23
2.3.3. Desarrollo del pensamiento	23



2.3.4. Enseñanza	23
2.3.5. Aprendizaje	24
CAPÍTULO III	25
METODOLOGÍA DEL ESTUDIO	25
3.1. Tipo y nivel de investigación	25
3.2. Diseño de la investigación	25
3.3. Población y Muestra	25
3.3.1. Población	25
3.3.2. Muestra	26
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.4.1. Técnicas (Observación directa.)	26
3.4.2. Instrumentos	26
3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	26
3.5.1. Procesamiento de Datos	26
3.5.2. Análisis de Datos	26
3.6. Aspectos étnicos a considerarse en el presente estudio	26
CAPITULO IV	28
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	28
4.1. Resultados	28
4.1.1. Resultado A Nivel Del Objetivo General	58
4.1.2. Resultado a nivel del objetivo específico	60
BIBLIOGRAFÍA	70
ANEXOS	74
MATRIZ DE CONSISTENCIA	76
Operacionalización de las variables	77
FICHA DE OBSERVACIÓN	78
DISCUSIÓN	80



INDICE DE TABLA

Tabla 1: <i>Dimensión Motriz: Demuestra facilidad de movilidad cuando utiliza los juegos lúdicos</i>	28
Tabla 2: <i>Dimensión Motriz: Puede correr con facilidad</i>	30
Tabla 3: <i>Dimensión Motriz: Puede participar en actividades de baile</i>	32
Tabla 4: <i>Dimensión Motriz: Puede saltar círculos dibujados en el piso</i>	34
Tabla 5: <i>Dimensión Motriz: Puedes mostrarme cómo caminas como un patito</i>	36
Tabla 6: <i>Dimensión Sensorial: Participa en juegos ligados a la naturaleza (jardinería)</i>	38
Tabla 7: <i>Dimensión Sensorial: Utiliza los dedos para pintar siluetas en plantillas de textos</i>	40
Tabla 8: <i>Dimensión Sensorial: Produce juegos utilizando plastilina para hacer objetos inanimados.</i>	42
Tabla 9: <i>Dimensión Sensorial: Utiliza arcilla para dar forma a su imaginación</i>	44
Tabla 10: <i>Dimensión Sensorial: Cómo se siente la arena en tus manos cuando la tocas</i>	46
Tabla 11: <i>Dimensión Creativo: Puede jugar con rompecabezas desarmables</i>	48
Tabla 12: <i>Dimensión Creativo: Puede organizar algunas ideas con juegos desarmables</i>	50
Tabla 13: <i>Dimensión Creativo: Compara su imagen de su cuerpo en un espejo</i>	52
Tabla 14: <i>Dimensión Creativo: Comunica algunas actividades nuevas a sus compañeros</i>	54
Tabla 15: <i>Dimensión Creativo: Usar ganchos de ropa sobre la imagen del payaso</i>	56
Tabla 16: <i>Determina los Juegos Lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I</i>	58
Tabla 17: <i>La motricidad de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.</i>	60
Tabla 18: <i>Sensorial de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.</i>	62
Tabla 19: <i>La Creatividad de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023</i>	64



INDICE DE GRAFICO

Gráfico 1. <i>Dimensión Motriz: Demuestra facilidad de movilidad cuando utiliza los juegos lúdicos</i>	29
Gráfico 2. <i>Dimensión Motriz: Puede correr con facilidad</i>	31
Gráfico 3. <i>Dimensión Motriz: Puede participar en actividades de baile</i>	32
Gráfico 4. <i>Dimensión Motriz: Puede saltar círculos dibujados en el piso</i>	35
Gráfico 5. <i>Dimensión Motriz: Puedes mostrarme cómo caminas como un patito</i>	37
Gráfico 6. <i>Dimensión Sensorial: Participa en juegos ligados a la naturaleza (jardinería)</i>	39
Gráfico 7. <i>Dimensión Sensorial Utiliza los dedos para pintar siluetas en plantillas de textos</i>	41
Gráfico 8. <i>Dimensión Sensorial: Produce juegos utilizando plastilina para hacer objetos inanimados.</i>	43
Gráfico 9. <i>Dimensión Sensorial: Utiliza arcilla para dar forma a su imaginación</i>	45
Gráfico 10. <i>Dimensión Sensorial: Cómo se siente la arena en tus manos cuando la tocas</i>	47
Gráfico 11. <i>Dimensión creativo: Puede jugar con rompecabezas desarmables</i>	49
Gráfico 12. <i>Dimensión Creativo: Puede organizar algunas ideas con juegos desarmables</i>	51
Gráfico 13. <i>Dimensión Creativo: Compara su imagen de su cuerpo en un espejo</i>	53
Gráfico 14. <i>Dimensión Creativo: Comunica algunas actividades nuevas a sus compañeros</i>	55
Gráfico 15. <i>Dimensión Creativo: Usar ganchos de ropa sobre la imagen del payaso</i>	57
Gráfico 16: <i>Por resultado la variable Juegos Lúdicos los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.</i>	59
Gráfico 17: <i>La motricidad de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023</i>	61
Gráfico 18 : <i>Sensorial de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023</i>	63
Gráfico 19: <i>La creatividad de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023</i>	65



RESUMEN

El propósito del estudio fue determinar el nivel de socialización en los niños de tres años de la I.E.I N° 601491 Madre Teresa De Calcuta Distrito De San Juan 2023

El estudio tuvo un enfoque cuantitativo orientado por una investigación básica descriptiva, cuyo diseño fue no experimental de tipo transversal. Incluyó una población muestra 22 niños y niñas de tres años de edad. Se utilizó la técnica la observación directa. El estudio concluyó que los niños de tres años, se observó que el 49.6% lo hacen “Siempre “siendo el más alto porcentaje, el 29.3% “Casi Siempre” el 13,9% A veces pueden y el 6.9% “Nunca” logran, podemos decir que la mayoría de los estudiantes siempre realizan juegos lúdicos. los juegos lúdicos son una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños de tres años, proporcionando una plataforma rica y estimulante para su crecimiento motriz, sensorial y creativo, los juegos lúdicos en el desarrollo integral de los niños. sobre cómo la participación activa en actividades, influye significativamente en diversas dimensiones, que promuevan un crecimiento saludable y equilibrado en la primera infancia.

Palabras clave: juegos lúdicos, motriz, sensorial, creativo, niños



ASBTRACT

The purpose of the study was to determine the level of socialization in three-year-old children at I.E.I N° 601491 Mother Teresa of Calcutta, San Juan District, 2023. The study employed a quantitative approach guided by basic descriptive research, with a non-experimental cross-sectional design. The sample population consisted of 22 three-year-old boys and girls. Direct observation was used as the data collection technique. The study concluded that among three-year-old children, 49.6% were observed to do so "Always," representing the highest percentage, 29.3% "Almost Always," 13.9% "Sometimes," and 6.9% "Never" achieved socialization. It can be stated that the majority of students consistently engage in playful activities.

Playful activities are an essential tool for the comprehensive development of three-year-old children, providing a rich and stimulating platform for their motor, sensory, and creative growth. The study highlights the significant influence of active participation in these activities on various dimensions, promoting a healthy and balanced development in early childhood

play activities: Playful games, learning



INTRODUCCION

El presente estudio se refiere al tema Juegos Lúdicos En Niños De tres Años En La I.E.I. N° 601491 Madre Teresa De Calcuta Distrito De San Juan 2023. Los juegos son de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. Al parecer se podría decir que el juego lúdico es un concepto actual que se está trabajando en la educación infantil como herramienta que encamina el aprendizaje, pero vale la pena mencionar que, el juego lúdico desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes

Por ello la educación en la actualidad busca la participación activa de los estudiantes, considerando que ellos son los protagonistas de su propio aprendizaje, por medio de los juegos lúdicos abarcan una amplia variedad de formas, desde juegos físicos como correr y saltar hasta actividades mentales como rompecabezas y juegos de mesa. Andrade Carrión Ana Lucía (2020) La importancia del juego lúdico es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras que se materializan de su relación entre pares y adultos Finol Pérez Ana Elisa (2021).

El trabajo de investigación comprende en los siguientes capítulos:

Capítulo I: Contiene el planteamiento del problema, la definición y descripción del problema, justificación y objetivos.

Capítulo II: En ella desarrollamos el marco teórico, que contiene antecedentes del estudio, marco teórico científico y marco conceptual.

Capítulo III: Contiene la metodología del estudio, en la cual se presenta el tipo y nivel de investigación, diseño de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de



recolección de datos, técnicas para el procesamiento de recolección de datos, aspectos éticos a considerarse en el presente estudio. Así también se presenta el cronograma de actividades.

Capítulo IV: Se presenta el análisis e interpretación de los resultados, discusión, conclusión, recomendaciones y la bibliografía y anexo.



CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Definición y descripción del problema

Los juegos lúdicos son importantes porque ayuda integralmente al desarrollo en todas las áreas y competencias del niño, en el aspecto afectivo, emocional, social, percepción lógica, en la motricidad, en la atención, todos estos factores ayudan el aprendizaje de los niños, los juegos lúdicos ayudan al proceso de socialización del niño, comparte con ellos sus emociones, cuando se encuentran jugando se motivan y expresan su alegría. La diversidad de juegos lúdicos complementa su aprendizaje integral. La UNESCO (2022), menciona que todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La UNESCO también menciona a Piaget afirma, los niños adquieren experiencia a través del juego, comprenden las relaciones de causalidad, desarrollan la percepción y asimilan conceptos. Los niños necesitan jugar para aprender. Según Monje, M. Meneses M. y M de A. Alvarado (2021) menciona que el docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual. La autora Caballero Calderón (2021) en su artículo científico denominado: “Actividades lúdicas para el aprendizaje” menciona que las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños en el aula en el nivel inicial, es una herramienta que facilita el aprendizaje y importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.

En las instituciones educativas en el Perú se está descuidando las actividades lúdicas, siendo una de los factores la falta de implementación de las aulas con diversos tipos de juegos, que ayuden a mejorar el aprendizaje de los en forma integral. La investigadora Coronado Jiménez (2021) Logro resultados que manifiesta la importancia del juego lúdico como estrategia metodológica para mejorar la atención en el aprendizaje de los niños.



En la región de Loreto específicamente en la I.E.I. N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023, se observa la falta de implantación con juegos lúdicos en el aula de tres años está afectando a niños en su desarrollo integral, por tanto, es necesario investigar de los efectos que pueden estar causando problemas, afectivos, emocionales, sensorial, creativo entre otras causas.

Por tanto, de acuerdo a lo expuesto anteriormente, se formulan los siguientes problemas de investigación:

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Problema General:

¿Cómo son los juegos lúdicos en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023?

1.2.2. Problemas específicos:

- ✓ ¿Cómo se manifiesta la motricidad en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023?
- ✓ ¿Cómo se manifiesta lo sensorial en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023?
- ✓ ¿Cómo se manifiesta la creatividad en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023?

1.3. Justificación del problema

El proyecto se justifica porque se va a determinar los juegos lúdicos en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023, para identificar las dimensiones como posibles causas a investigar como la motricidad, aspecto sensorial, creativo.

El proyecto se justifica desde el punto de vista teórico porque aportará conocimientos sobre los juegos lúdicos, importancia, tipos de juegos lúdicos, dimensiones de motricidad,



aspecto sensorial, creativo, en los niños de tres años, que ayudará a comprender con mayor amplitud el problema de la investigación descriptiva.

Desde el punto de vista de la práctica pedagógica ayudará a comprender a los niños relacionados cuando realizan juegos lúdicos dentro del salón de clase, a través del proceso de enseñanza y aprendizaje. Los resultados de la investigación ayudarán a mejorar el desarrollo integral de los niños de tres años a través de actividades de los juegos lúdicos.

Su aporte metodológico de la investigación ayudará a comprender la importancia de los juegos lúdicos en el aprendizaje de los niños, cuando la docente utiliza la técnica de observación que es el instrumento que de ayudará a recoger información para el proceso de esta investigación.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

- ✓ Determinar los juegos lúdicos que realizan los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.

1.4.2. Objetivos Específicos

- ✓ Identificar la motricidad en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.
- ✓ Identificar aspectos sensoriales en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.
- ✓ Identificar la creatividad en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

Andrade Carrión Ana Lucía (2020) Los juegos son de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que cualitativamente es distinto del adulto. La mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas diversas. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que, aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje aporta descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica. El docente con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, necesidades, expectativas, edad y al ritmo del aprendizaje. Los juegos complicados le restan intereses a su realización, en la primera etapa se recomienda juegos simples, donde la motricidad este por delante, los juegos por imitación, cacería, y persecución deben predominar en esta etapa y en la segunda deben incluirse las competencias, los deportes. El juego es una necesidad, vital contribuye al equilibrio humano, es a la vez actividad, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico intelectual y social del niño. El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas y satisface las necesidades de los estudiantes.

Pimienta Fernández María J. (2020) El presente trabajo final se enmarca dentro del Trabajo Final de Grado de la Licenciatura en Psicología de la Universidad de La República. Este trabajo tuvo como objetivo principal describir al juego o actividad lúdica y su relación con el desarrollo saludable. Se llevó a cabo un trabajo de carácter monográfico, donde se describieron las principales conceptualizaciones y variables que inciden en el estudio del tema. Se presentaron los referentes de la literatura clásica y contemporánea sumado a la selección de investigaciones arbitradas que dieron cuenta de los avances científicos que amparan la teoría. Del presente trabajo se desprendieron las siguientes consideraciones: el juego comienza a edades tempranas, evolucionando a medida que el sujeto crece; la actividad

lúdica se haya estrechamente vinculada a la calidad de los vínculos parentales, apego, cercanía, objeto de amor, regulación afectiva y socialización. Las investigaciones científicas y la literatura relevada también mostraron que el juego estimula la cognición, toma de decisiones, autonomía, creatividad y acceso al simbolismo de forma más rápida. Esta actividad no solo repercute en la formación del sí mismo, sino que favorece la vida social, familiar y ámbito educativo. Dentro de los hallazgos se destaca, la relación del niño con sus juguetes, la cual permite resignificar experiencias, favorece la expresión emocional, y el vínculo materno, concretamente una madre suficientemente buena, incide en la exploración del ambiente sin percibir un mundo amenazante, lo que lo hace más independiente y atractivo para sus pares. La importancia de la presencia, fue comprobada como un elemento nutricional más allá del alimento.

Candela Borja Yesenia M. y Benavides Bailón Jeovanny (2020) Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. En este sentido, la presente investigación busca indagar en la forma en que este tipo de actividades fomentan el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Unidad Educativa Picoazá del cantón Portoviejo, Manabí, Ecuador. Con ello se pretende conocer el modo en que estas acciones fortalecen las diversas habilidades de los niños y les brindan mayor disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares. Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado a los seres humanos en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el ser humano ya jugaba y buscaba desarrollar su creatividad mediante el juego. En tanto que los estudios han demostrado que la lúdica incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para

adquirir nuevos entendimientos, apaciguar los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje. También la lúdica es una actividad clave para la formación de los estudiantes en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa.

Ámbito nacional:

Cárdenas Miranda, Vanessa, et al (2020) Esta investigación titulada “Los juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las nociones espaciales en niños preescolares” constituye un aporte para desarrollar en los niños de manera dinámica y divertida los diversos juegos que ayudarán a desarrollar sus nociones espaciales, proponiendo estrategias de diferentes actividades que serán fundamentales para su formación integral como persona a lo largo de su vida y como estudiante en la etapa preescolar. La educación inicial constituye un ámbito sistemático, ya que es la primera etapa escolar de los niños y niñas. La investigación se sustenta con el postulado de Piaget que sostiene que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Una de sus estructuras es el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). A la vez tiene el interés de guiar a los niños y niñas a una buena formación integral, además que sirve de gran ayuda para comprender la importancia de estos juegos lúdicos para rescatar creencias culturales, integración entre miembros, donde se propicia la tolerancia y el respeto, la cooperación entre participantes, la solidaridad, favoreciendo la cohesión y el sentido de pertenencia, y con ellos lograr el cumplimiento de las metas trazadas, evidenciándose, como el juego es una estrategia didáctica. Es un trabajo de revisión bibliográfica para responder a una inquietud profesional a partir de la identificación de una situación problemática en el aula, haciendo uso de técnicas como la psicometría, entrevistas y cuestionario, siendo de interés académico. Asimismo, la didáctica es parte de la pedagogía, que se concentra en la formación de ámbitos específicos por medio de la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos, contribuyendo como proceso de enseñanza de aprendizaje, que sirva para la explotación, formación e indagación en el desarrollo integral de los niños. En el ámbito profesional una didáctica bien estructurada será una excelente aliada en la labor docente, con el interés de facilitar la incorporación de conocimientos en el proceso de enseñanza y de la adquisición de



aprendizajes significativos en lo que a niños se refiere.

Caballero Calderón Gladis E. (2021) El presente trabajo de investigación denominado: “Actividades lúdicas para el aprendizaje” constituye un esfuerzo para determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula, sobre todo a los del nivel inicial y primaria básicamente, sin dejar de lado los otros niveles. En los últimos años, el juego ha sido descuidado tanto en los hogares como en la escuela, a pesar de que contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por tal motivo, el estudio se realizó recopilando información de las bases de datos Scielo y Redalyc, sobre la influencia del juego en el aprendizaje del niño y se procesó a través del gestor de referencias Mendeley. Asimismo, se presentan los resultados y las conclusiones que reflejan que, el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.

Guerra Laurel Graciela (2021) En el presente trabajo de investigación se buscó determinar la relación que existe entre juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en una institución educativa pública, Pucallpa 2021; con la finalidad de promover en los docentes estrategias didácticas basado en juegos, para lograr que los niños desarrollen sus habilidades sociales y las relaciones entre pares. Este trabajo se enmarcó en una investigación cuantitativa, de tipo no experimental con nivel correlacional causal y transversal. La muestra de estudio fue conformada por 35 niños de la edad 4 años. Para la obtención de datos se aplicó la técnica de encuesta y los instrumentos fueron dos cuestionarios con un total de 37 preguntas que evaluaron las dos variables de la investigación. La fiabilidad de los cuestionarios se la midió a través del Alfa de Cronbach, donde se obtuvo resultados favorables, siendo 0,874 para el cuestionario juego infantil y 0,846 para el cuestionario Habilidades sociales. La validez de los cuestionarios fue determinada mediante juicio de expertos quienes avalaron su aplicación. Los resultados demostraron que sí existe relación entre la variable juego infantil sobre la variable habilidades sociales ya que el valor del coeficiente de correlación de Spearman es 0,787**lo que indica que existe correlación altamente significativa al 1% de significancia (0.01) establecida en la investigación por lo que se acepta la hipótesis planteada.

Ámbito local/regional:

Villavicencio Armas Marileni (2019) La investigación tuvo como finalidad determinar si la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019. La metodología de la investigación utilizada en este estudio fue de tipo cuantitativo y explicativo de diseño preexperimental; con una muestra de 22 niños de una edad de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos. Se inició con la aplicación de 10 sesiones educativas y de una lista de cotejo de 26 ítems para el medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños, el cual tuvo como resultado que; en la dimensión viso manual, facial, gestual y fonética ha evidenciado una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de edad. Se concluye que; los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran en medida significativa ($p < 0.000$) el objeto de estudio.

Ruiz Huaynacari Sadith Carmin (2021) La investigación tuvo como objetivo, evaluar el efecto de la aplicación del Programa Actividades Lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla - Loreto, en el año 2021., de esta forma validar la efectividad del programa a través de su aplicación, realizando observaciones a sus habilidades sociales, antes y después de su ejecución. La investigación fue de tipo experimental y su diseño fue el pre experimental del tipo: diseño pre-test y post-test con un solo grupo. La población de estudio estuvo conformada por todas los estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla - Loreto, matriculadas en el año 2021, que fueron un total de 31 estudiantes y se utilizó un muestreo probabilístico tipo censal y se tuvo un total de 31 estudiantes en la muestra. Las técnicas que se utilizaron para la recolección de la información fueron la entrevista y la observación directa y los instrumentos la hoja de entrevista y la hoja de recolección de datos. Para el procesamiento de los datos se utilizó el paquete estadístico computarizado R i386 versión 3.6.1 para Windows 7/8/10, con lo que se obtuvo la matriz de datos para organizar los datos en tablas y gráficos. Para el análisis y explicación de los datos se empleó la prueba estadística inferencial paramétrica t-student (t) donde se obtuvo $t_c = 38.11$; $t_t = 4.54$; observando que $t_c > t_t$ aceptando la hipótesis: La aplicación del Programa Actividades Lúdicas tiene un

efecto positivo en las habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla - Loreto, 2021. Se obtuvo como resultado que del 100% de estudiantes; antes de la aplicación del Programa Actividades Lúdicas el 47.1% de las estudiantes obtuvieron un calificativo en “Inicio”, y después de la aplicación del Programa de Actividades Lúdicas el 62.26% de las estudiantes obtuvieron un calificativo de “Logro”, por lo tanto se puede observar que existe una diferencia significativa entre ambos momentos (pretest y post-test); por otro lado, opinaron que la aplicación del Programa Actividades Lúdicas, les pareció agradable en un 75.2%.

Saavedra Acosta Liz Janeth (2022) La presente investigación ha tenido como propósito aplicar el Programa de juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Gotitas de amor “Pucallpa 2022”. Esta investigación tuvo como objetivo general demostrar que la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la institución inicial, mencionada anteriormente. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo con los objetivos específicos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de $P= 0,001$ menor que 0,05, es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre-Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Gotitas de amor “Pucallpa 2022.

2.2. Marco Teórico científico

Para Piaget, el juego constituye una de las manifestaciones más importantes del pensamiento infantil, ya que, a través de él, el niño desarrolla nuevas estructuras mentales a lo largo de sus distintas etapas evolutivas. En este sentido, distingue entre juegos motores o de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas. Jean Piaget afirma que es importante el juego lúdico porque Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva. Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos

de la realidad a esquemas que ya tiene. Según VIGOTSKY, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zona de desarrollo próximo. Para Bruner, el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesantes.

2.2.1. Definición de juegos lúdicos

Cabrera Vázquez Carlos Santiago (2023) Los juegos recreativos son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan, tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican.

2.2.1.1. Importancia de los juegos lúdicos

Finol Pérez Ana Elisa (2021) El juego lúdico es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras que se materializan de su relación entre pares y adultos.

2.2.1.2. Tipos de Juegos lúdicos

Según el autor Villalobos José D. (2023)

Ejercicio físico (funcional o con máquinas de entrenamiento)

Juegos de mesa.

Bailoterapia (movimientos basados en ritmos musicales).

Videojuegos.

Juegos al aire libre.

Juegos de destreza mental.



2.2.1.3. Dimensiones de los Juegos Lúdicos

Dimensión 1. Motriz.

Es aquella habilidad que implica el movimiento de los músculos más grandes de nuestro cuerpo, como los de las piernas, los brazos, el abdomen, la espalda o la cabeza. Sirve para realizar actividades como saltar, correr, estar de pie, gatear, bailar. En niños y niñas de 2 y 3 años, la mejor forma de fomentar la motricidad gruesa es mediante juegos divertidos que impliquen desafíos de coordinación, agilidad, fuerza, equilibrio y velocidad de movimientos.

Ejemplo de juegos: el globo que no caiga, jugar a los bolos, seguir el camino, circuito con aros, pintar con los pies, hacer muecas en el espejo.

Dimensión 2. Sensorial

Las actividades sensoriales son idóneas para analizar el modo en el que un infante percibe una determinada información sensorial y puede responder a dicha estimulación. Además, este tipo de prácticas pueden ser muy beneficiosas en casos tales como los niños inquietos, ansiosos, así como los que tienen autismo, problemas para comer, entre otros. De este modo, entre algunos de beneficios de poner en práctica actividades de estimulación sensorial hay que mencionar que contribuyen al desarrollo del lenguaje, las habilidades motoras finas y gruesas, habilidades cognitivas, desarrollo social y capacidad de resolución de problemas, entre otras.

Ejemplo de juego sensorial: jugar en la naturaleza, jardinería, pintar con los dedos, libros de cuentos texturizados, plastilina o arcilla, hacer un volcán, cocinar.

Dimensión 3. Creativa

Las técnicas o acciones planeadas como la música, actividades lúdicas y manuales en donde los niños, interactúan y también aprenden son actividades recreativas. Estas actividades lo ayudan a: Relacionarse más con su entorno, Entablar comunicación con mucha más facilidad, En el seguimiento de instrucciones de hasta 2 a 3 pasos, Canalizando su energía. ¿Por qué son importantes las actividades recreativas para niños de tres años?



Las actividades recreativas desarrollan sus habilidades motoras, cognoscitivas y comunicativas entre otras. Ejemplo de juegos: juego de roles, juego de armar, las escondidas, juego de adivinar, juego de obstáculos, juegos didácticos o manuales, juego espejo

2.3.Marco conceptual

2.3.1 Juegos

La palabra juego proviene del latín iocus, que quiere decir 'broma'. Un juego es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales. Este tipo de actividad es practicada tanto por los seres humanos como por los animales. Con la práctica del juego, los seres vivos aprenden formas de socialización y adquieren habilidades necesarias para la supervivencia en su respectivo hábitat

2.3.2. Lúdicos

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico se origina del latín ludus que significa “juego”. Algunos sinónimos que se pueden emplear para la palabra lúdico son jugueteo, divertido, placentero, recreativo, entretenido, entre otros.

2.3.3. Desarrollo del pensamiento

El desarrollo del pensamiento es la capacidad propia que tiene el ser humano, que se va desarrollando despacio y naturalmente con la maduración. Puede ser estimulada por la acción externa, que es la educación, para orientarlos y potenciarlos; utilizando estrategias que estimulan la comprensión y el aprendizaje Desarrollo de la creatividad.

2.3.4. Enseñanza

La enseñanza refiere a la transmisión de conocimientos, valores e ideas entre las personas. Si bien esta acción suele ser relacionada solo con ciertos ámbitos académicos, cabe destacar que no es el único medio de aprendizaje. Pueden ser mencionadas otras instituciones, como religiosas o clubes y también fuera de las mismas, sea en familia, actividades culturales,



con amigos etc. En estos últimos casos la enseñanza deja de ser estrictamente planificada, para tomar una forma mucho más improvisada. Sin embargo, esto no significa que no puede tener efectos trascendentales sobre aquella persona que reciba las enseñanzas.

2.3.5. Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Esto como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

3.1. Tipo y nivel de investigación

En el presente estudio se realizará una investigación básica, descriptiva debida que se busca incrementar y contextualizar conocimientos de la variable Juegos Lúdicos.

Relacionados a las variables. (Hernández, Fernández, & Baptista, Metodología de la investigación, 2014)

3.2. Diseño de la investigación

El diseño que se aplicará en el presente estudio será no experimental de tipo transeccional, debido a que la variable Juegos lúdicos no se manipulará y además se recogerá información mediante la ficha de observación en un solo momento y tiempo único. (Hernández R. , 2016)

El presente estudio será del nivel descriptivo simple. Las investigaciones descriptivas simples se caracterizan porque buscan especificar propiedades, características y rasgos importantes de la variable en estudio. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010)

El esquema del diseño es el siguiente,



Donde:

M= Muestra de estudio Niños de tres años

O= Observación de la variable Juegos lúdicos

3. 3. Población y Muestra

3. 3.1. Población

La población estará constituida o conformada por 67 niños distribuidos en el salón color amarillo 23, 22 niños del salón color celeste y 22 niños del salón color rojo correspondiente a tres años del nivel inicial de la educación educativa inicial N° 601491 Madre Teresa de Calcuta, que están matriculados en el año escolar 2023



3.3.2. Muestra

La muestra se conformará de la población que hacen un total de 22 niños correspondiente al salón de color celeste de tres años de edad de la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta; asimismo muestreo será no probabilístico, debido a que se seleccionó a criterio del investigador a los estudiantes que participarán de la investigación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas (Observación directa.)

La técnica que se aplicará para recoger información de la variable; juegos lúdicos será la observación.

3.4.2. Instrumentos

El instrumento que se utilizará para recoger información de la variable juegos lúdicos será una ficha de observación el cual consta de 15 preguntas, dimensiones la misma que está estructurada en 3 dimensiones (motriz, sensorial, creatividad). El instrumento antes de su aplicación será sometido a validez por juicio de experto.

3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

3.5.1. Procesamiento de Datos

Para el procesamiento se utilizará la hoja de cálculo Excel en la cual se registrará la base de datos. Asimismo, se utilizará la estadística descriptiva para analizar los datos que luego se presentarán dichos resultados.

3.5.2. Análisis de Datos

Para el análisis de datos se utilizará la hoja de cálculo Excel. Asimismo, se utilizará la estadística descriptiva para analizar los datos que luego se presentarán los resultados en tablas o datos según el objetivo de la investigación relacionada a la variable Juegos lúdicos con su respectiva dimensional que son las siguientes: motriz, sensorial, creatividad.

3.6. Aspectos étnicos a considerarse en el presente estudio

Es fundamental asegurarse de que los juegos sean culturalmente sensibles, inclusivos y respetuosos de la diversidad.

Al considerar estos aspectos étnicos en el diseño de juegos lúdicos para niños de tres años, estarás contribuyendo a un ambiente de juego inclusivo y enriquecedor que promueve el entendimiento y la apreciación de la diversidad desde una edad temprana.



3.7. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	2023				
	A	S	O	N	D
Revisión de la Literatura					
Elaboración del proyecto de Tesis					
Presentación y aprobación del proyecto					
Validez y confiabilidad del instrumento					
Recolección de datos					
Análisis e interpretación de Datos.					
Elaboración del informe final					
Presentación y aprobación del informe final					
Sustentación					

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la Investigación titulada: **JUEGOS LÚDICOS EN NIÑOS DE TRES AÑOS EN LA I.E.I. No 601491 MADRE TERESA DE CALCUTA DISTRITO DE SAN JUAN 2023**. para describir la variable de estudio se consideró a todos los niños de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta Distrito De San Juan, haciendo un total de 22 entre niños y niñas, obtenido los resultados que presento en los siguientes cuadros.

Tabla 1: *Dimensión Motriz: Demuestra facilidad de movilidad cuando utiliza los juegos lúdicos*

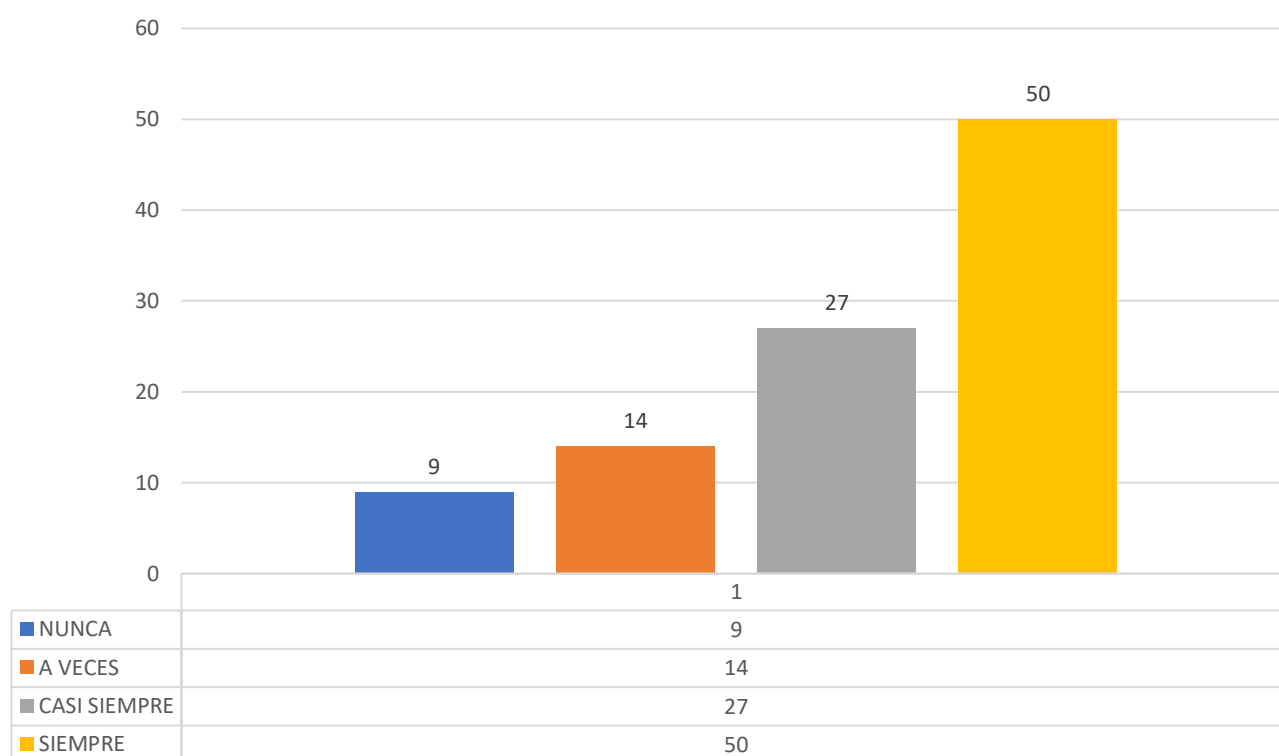
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Movilidad	Fi	%
Nunca	2	9
A Veces	3	14
Casi Siempre	6	27
Siempre	11	50
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y gráfico 1 podemos describir que 2(9%) niños y niñas de muestra facilidad de movilidad cuando utiliza los juegos lúdicos y 3(14%) lo hacen a veces, 6(27%) lo hacen casi siempre, y 11(50%) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 1. *Dimensión Motriz: Demuestra facilidad de movilidad cuando utiliza los juegos lúdicos*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 2:Dimensión Motriz: Puede correr con facilidad

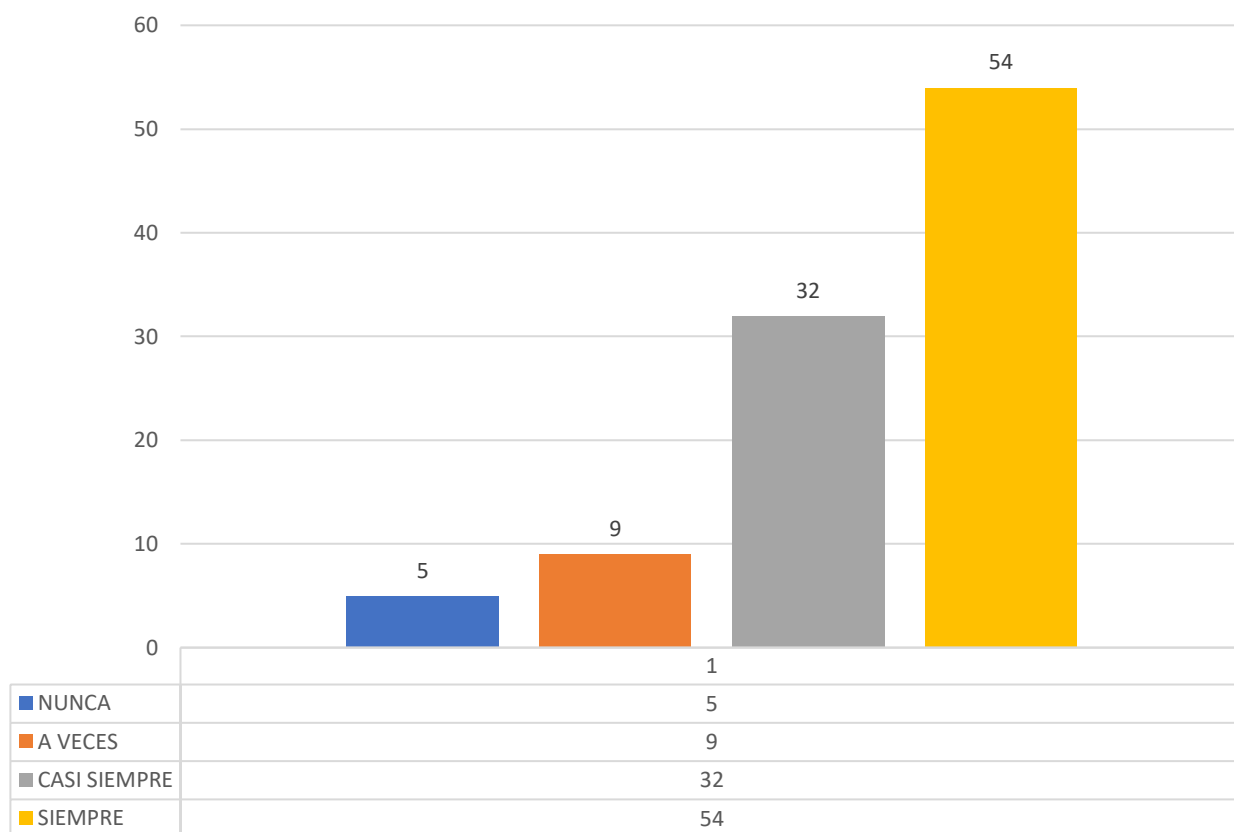
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Correr	Fi	%
Muestra	1	5
A Veces	2	9
Casi Siempre	7	32
Siempre	12	54
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 2 podemos describir que 1(5%) niños y niñas Puede correr con facilidad, el 2(9%) lo hacen a veces, 7(32%) lo hacen casi siempre, y 12(54%) siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 2.*Dimensión Motriz: Puede correr con facilidad*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta 2023



Tabla 3: *Dimensión Motriz: Puede participar en actividades de baile*

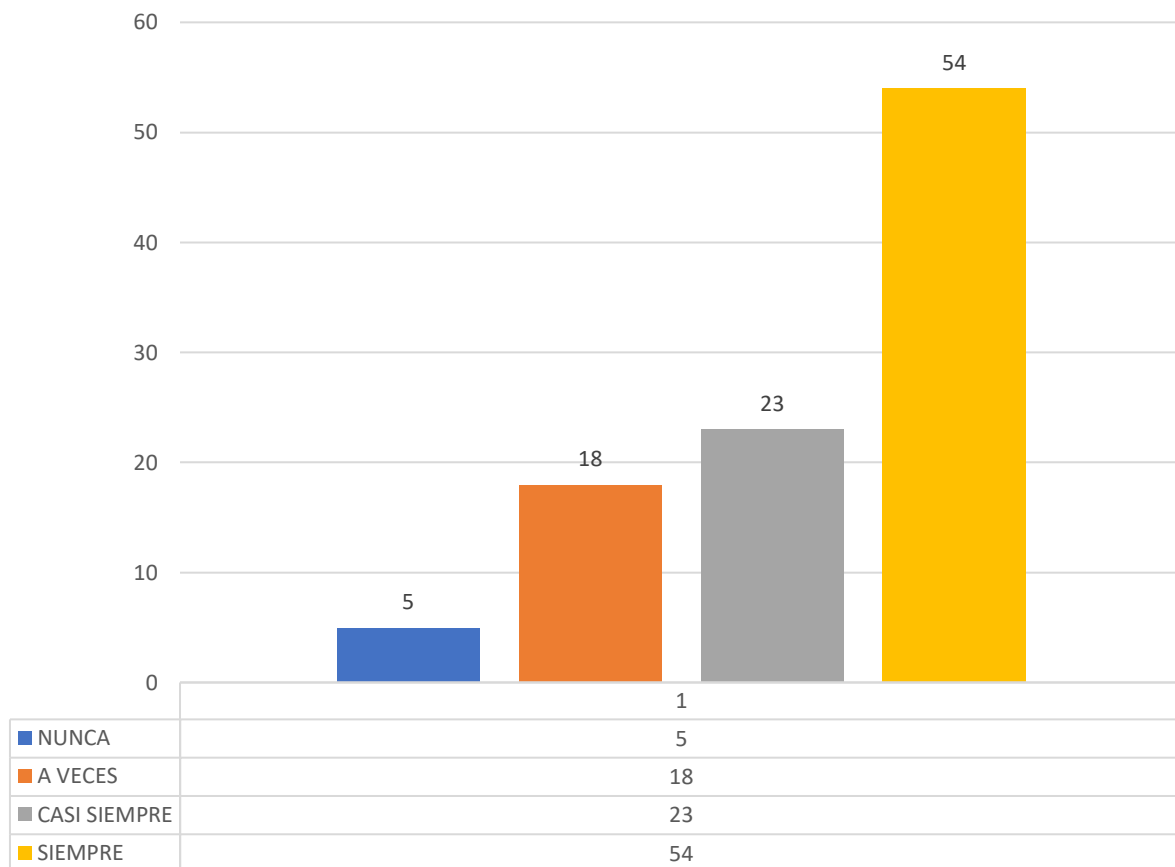
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.

Participa	Fi	%
Nunca	1	5
A Veces	4	18
Casi Siempre	5	23
Siempre	12	54
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 3 podemos describir que 1(5%) niños y niñas Puede participar en actividades de baile y 4(18%) lo hacen a veces, 5(23%) lo hacen casi siempre, y 12(54%) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 3. *Dimensión Motriz: Puede participar en actividades de baile*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 4: Dimensión Motriz: Puede saltar círculos dibujados en el piso

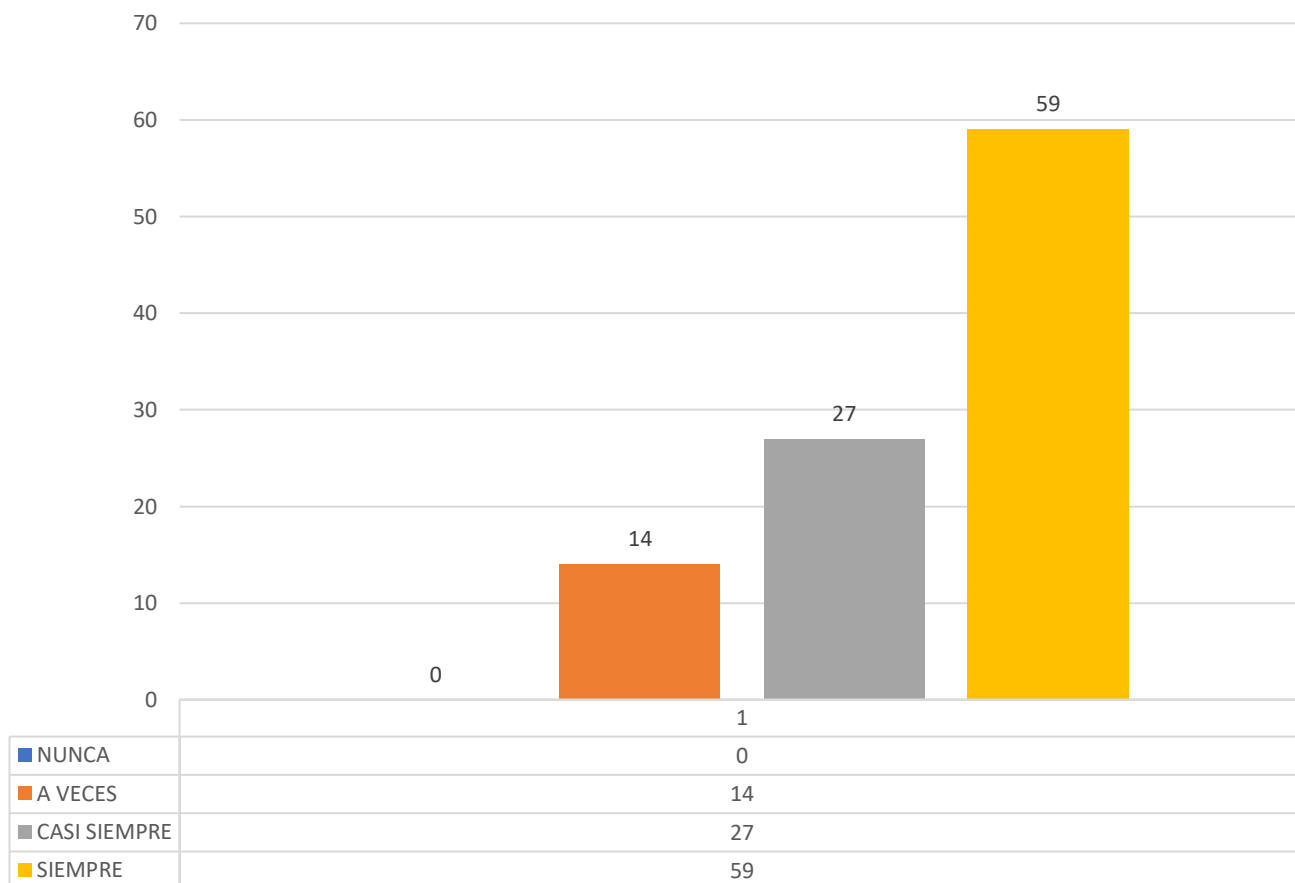
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Saltar	Fi	%
Nunca	0	0
A veces	3	14
Casi siempre	6	27
Siempre	13	59
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 4 podemos describir que 0(0%) de niños y niñas puede saltar círculos dibujados en el piso y 3(14%) lo hacen a veces, 6(27%) lo hacen casi siempre, y 13(59%) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 4.*Dimensión Motriz: Puede saltar círculos dibujados en el piso*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 5: Dimensión Motriz: Puedes mostrarme cómo caminas como un patito

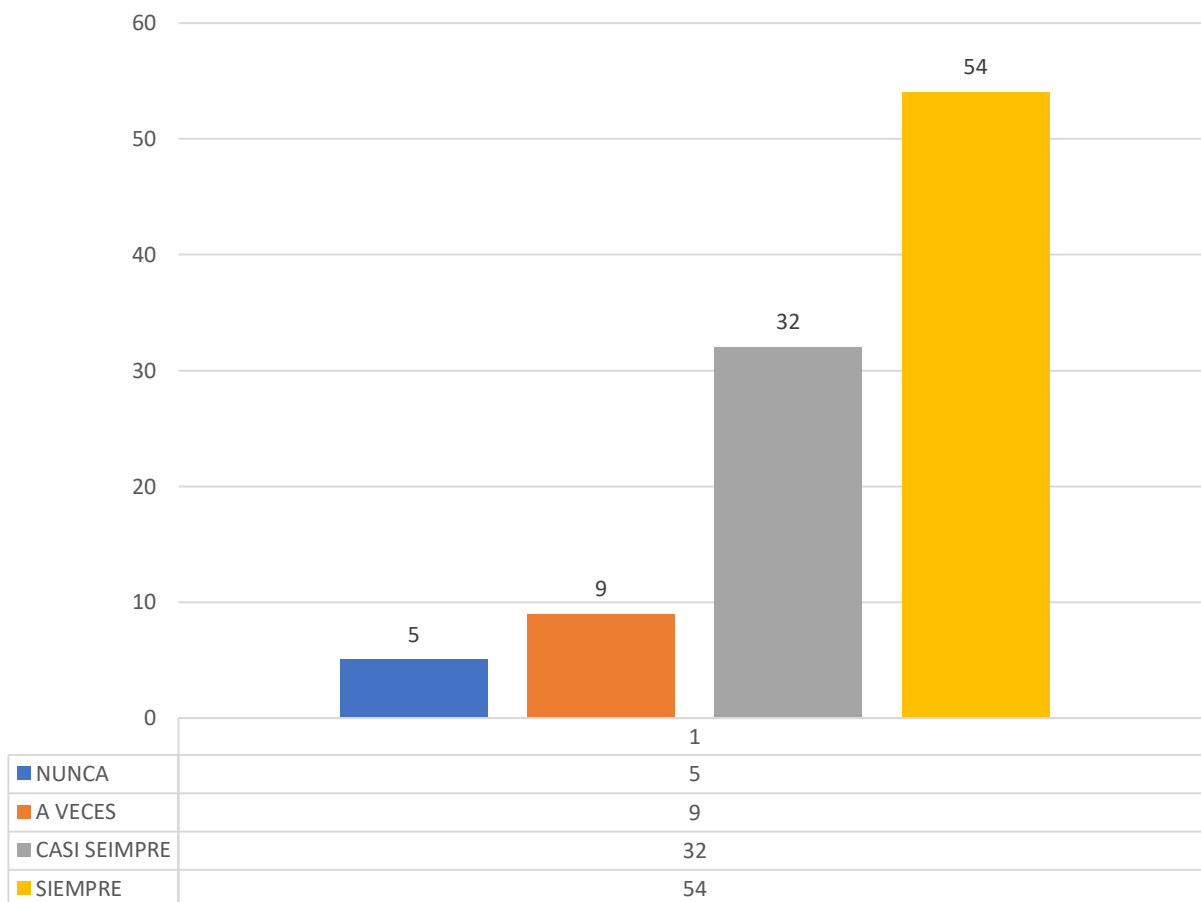
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Caminas	Fi	%
Nunca	1	5
A Veces	2	9
Casi Siempre	7	32
Siempre	12	54
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 5 podemos describir que 1(5%) de niños y niñas Pueden mostrarme cómo caminas como un patito 2(9%) lo hacen a veces, 7(32%) lo hacen casi siempre, y 12(54%) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 5. *Dimensión Motriz: Puedes mostrarme cómo caminas como un patito*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 6: *Dimensión Sensorial: Participa en juegos ligados a la naturaleza (jardinería)*

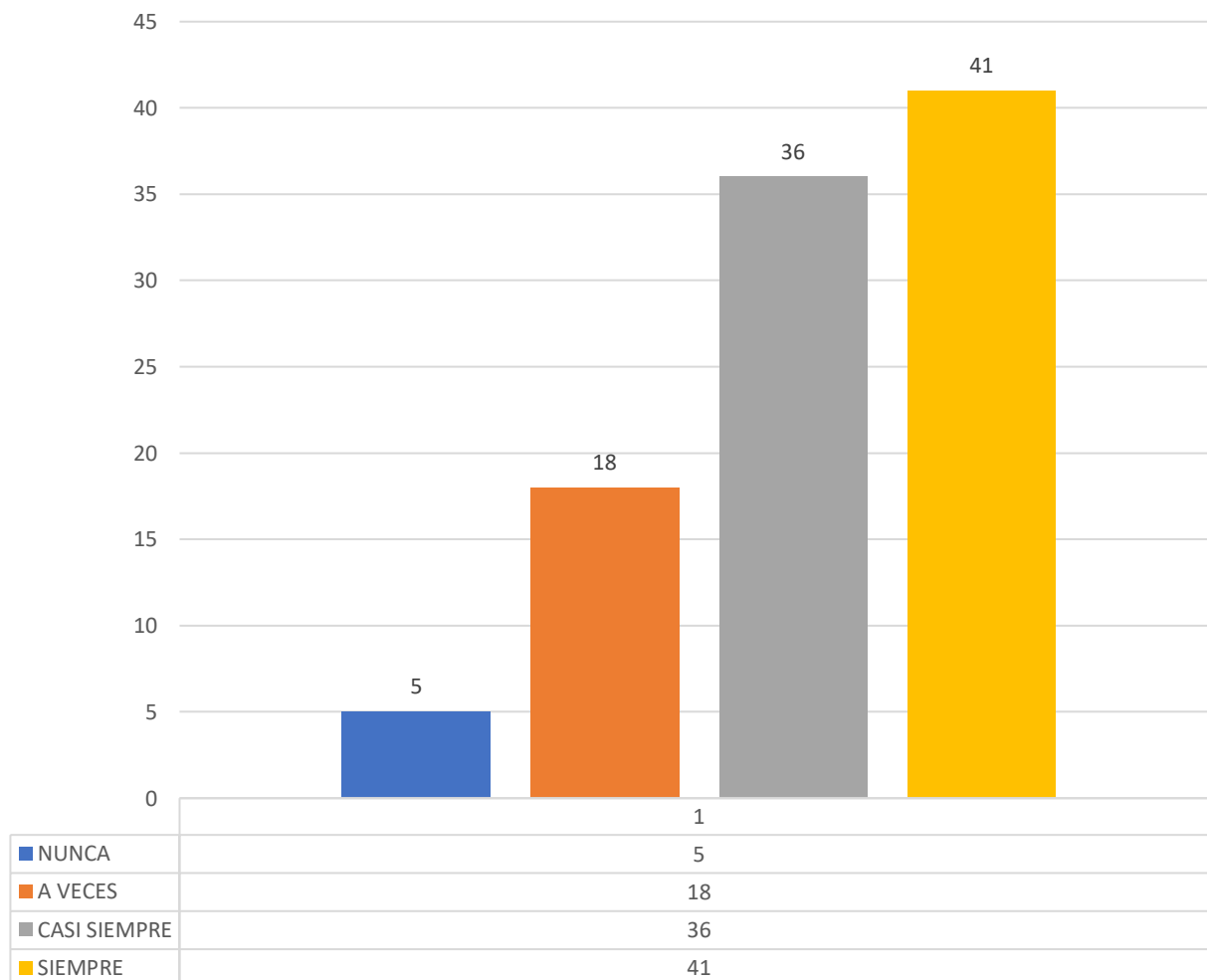
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Participa	Fi	%
Nunca	1	5
A Veces	4	18
Casi Siempre	8	36
Siempre	9	41
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 6 podemos describir que 1(5%) de niños y niñas Participa en juegos ligados a la naturaleza (jardinería), 4(18%) lo hacen a veces, 8(36%) lo hacen casi siempre, y 9(41%) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 6: *Dimensión Sensorial: Participa en juegos ligados a la naturaleza (jardinería)*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta



Tabla 7:Dimensión Sensorial: Utiliza los dedos para pintar siluetas en plantillas de textos

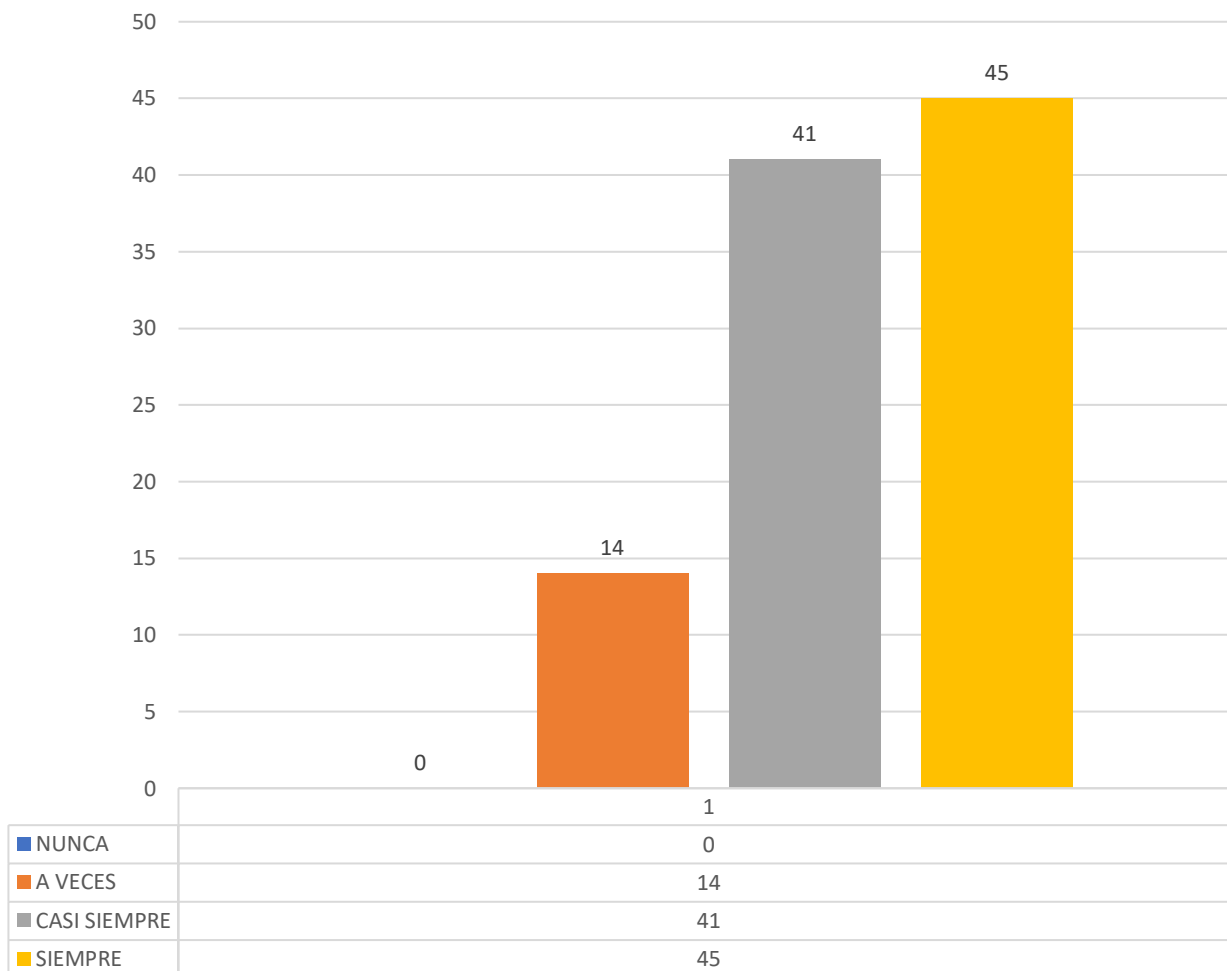
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Utiliza	Fi	%
Nunca	0	0
A Veces	3	14
Casi Siempre	9	41
Siempre	10	45
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 7 podemos describir que 0(0%) de niños y niñas Utiliza los dedos para pintar siluetas en plantillas de textos y 3(14%) lo hacen a veces, 9(41%) lo hacen casi siempre, y 10(45%) siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 7: *Dimensión Sensorial Utiliza los dedos para pintar siluetas en plantillas de textos*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 8:*Dimensión Sensorial: Produce juegos utilizando plastilina para hacer objetos inanimados.*

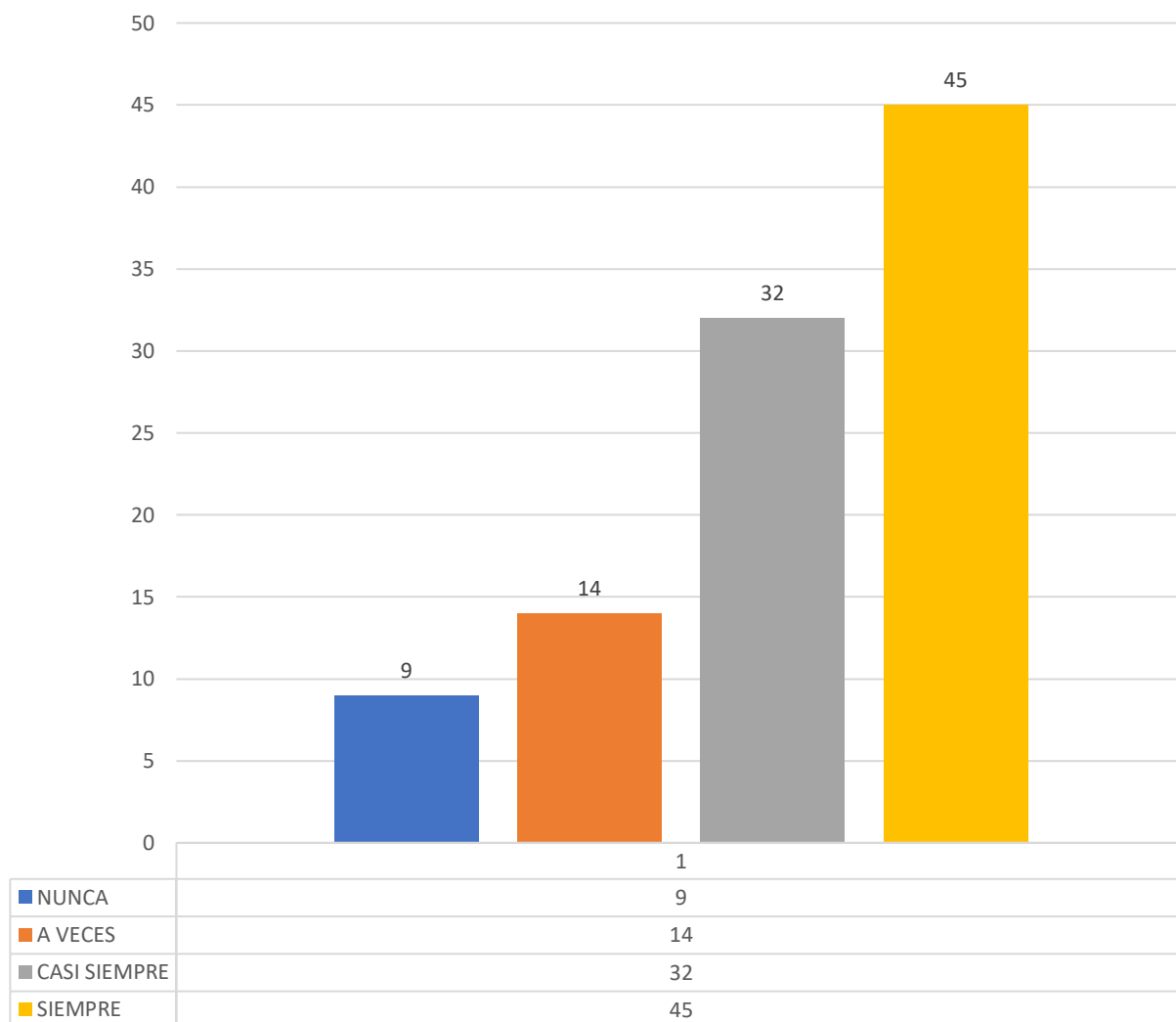
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Produce	Fi	%
Nunca	2	9
A Veces	3	14
Casi Siempre	7	32
Siempre	10	45
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.N° 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 8 podemos describir que 2(9%) de niños y niñas Produce juegos utilizando plastilina para hacer objetos inanimados y 3(14%) lo hacen a veces, 7(32%) lo hacen casi siempre, y 10(45%) siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 8-Dimensión Sensorial: *Produce juegos utilizando plastilina para hacer objetos inanimados.*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEL.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 9:*Dimensión Sensorial: Utiliza arcilla para dar forma a su imaginación*

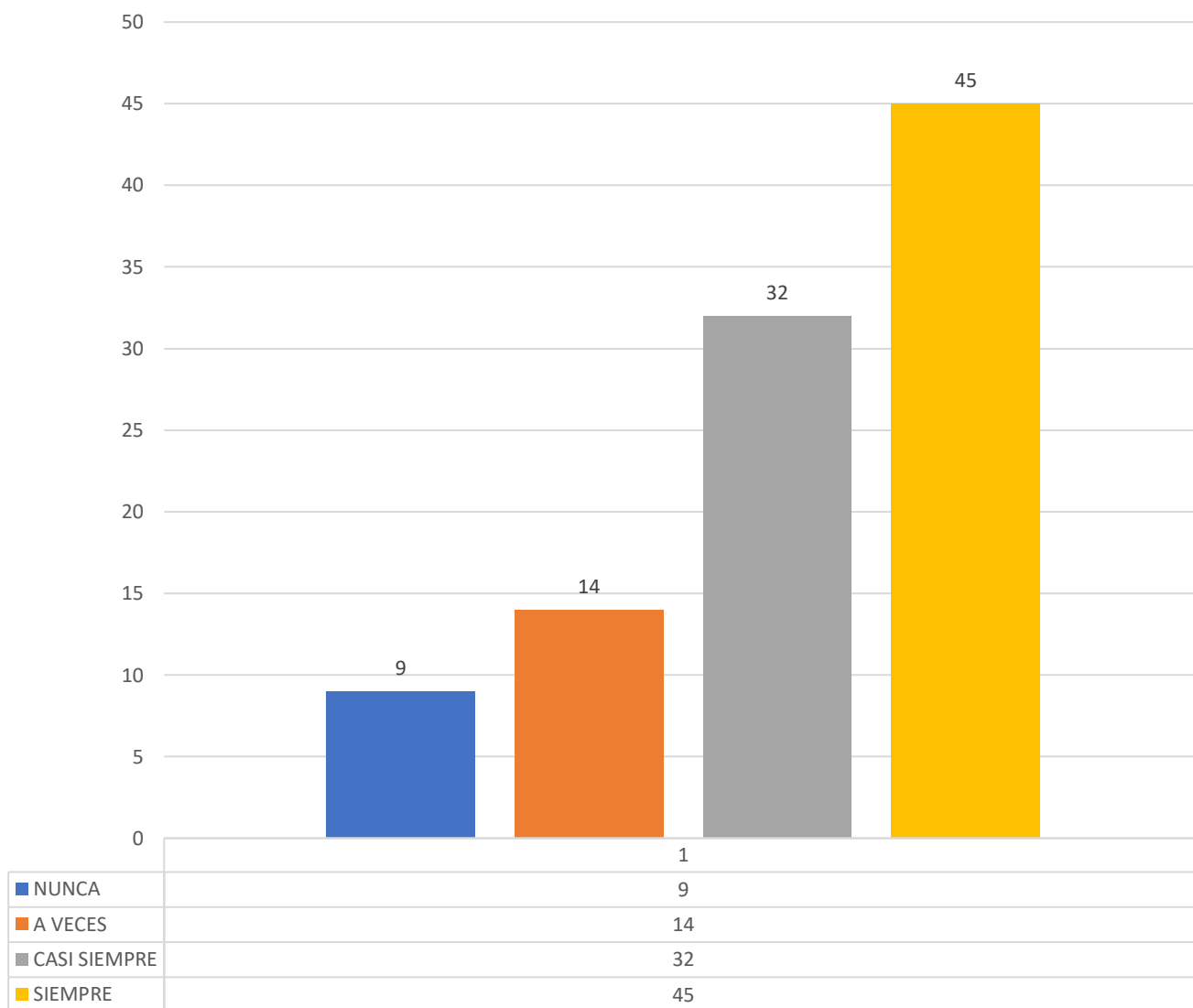
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Forma	Fi	%
Nunca	2	9
A Veces	3	14
Casi Siempre	7	32
Siempre	10	45
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 9 podemos describir que 2(9%) de niños y niñas Utiliza arcilla para dar forma a su imaginación y 3(14%) lo hacen a veces, 7(32%) lo hacen casi siempre, y 10(45%) siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 9: *Dimensión Sensorial: Utiliza arcilla para dar forma a su imaginación*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 10: *Dimensión Sensorial: Cómo se siente la arena en tus manos cuando la tocas*

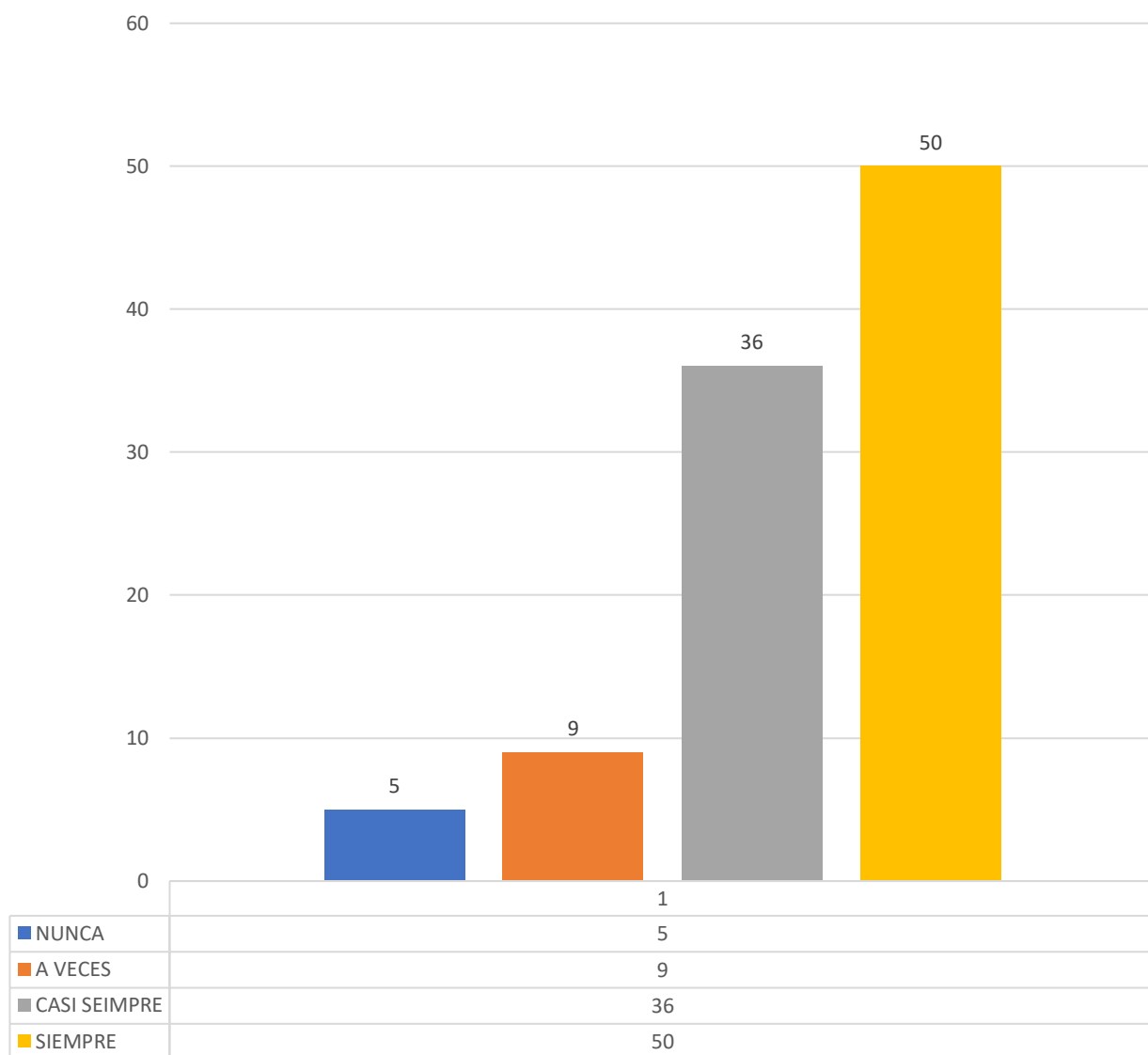
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Manos	Fi	%
Nunca	1	5
A Veces	2	9
Casi Siempre	8	36
Siempre	11	50
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 10 podemos describir que 1(5%) de niños y niñas Cómo se siente la arena en tus manos cuando la tocas y 2(9%) lo hacen a veces, 8(36%) lo hacen casi siempre, y 11(50%) siempre teniendo el porcentaje más alto

Gráfico 10: *Dimensión Sensorial: Cómo se siente la arena en tus manos cuando la tocas*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 11: *Dimensión Creativo: Puede jugar con rompecabezas desarmables*

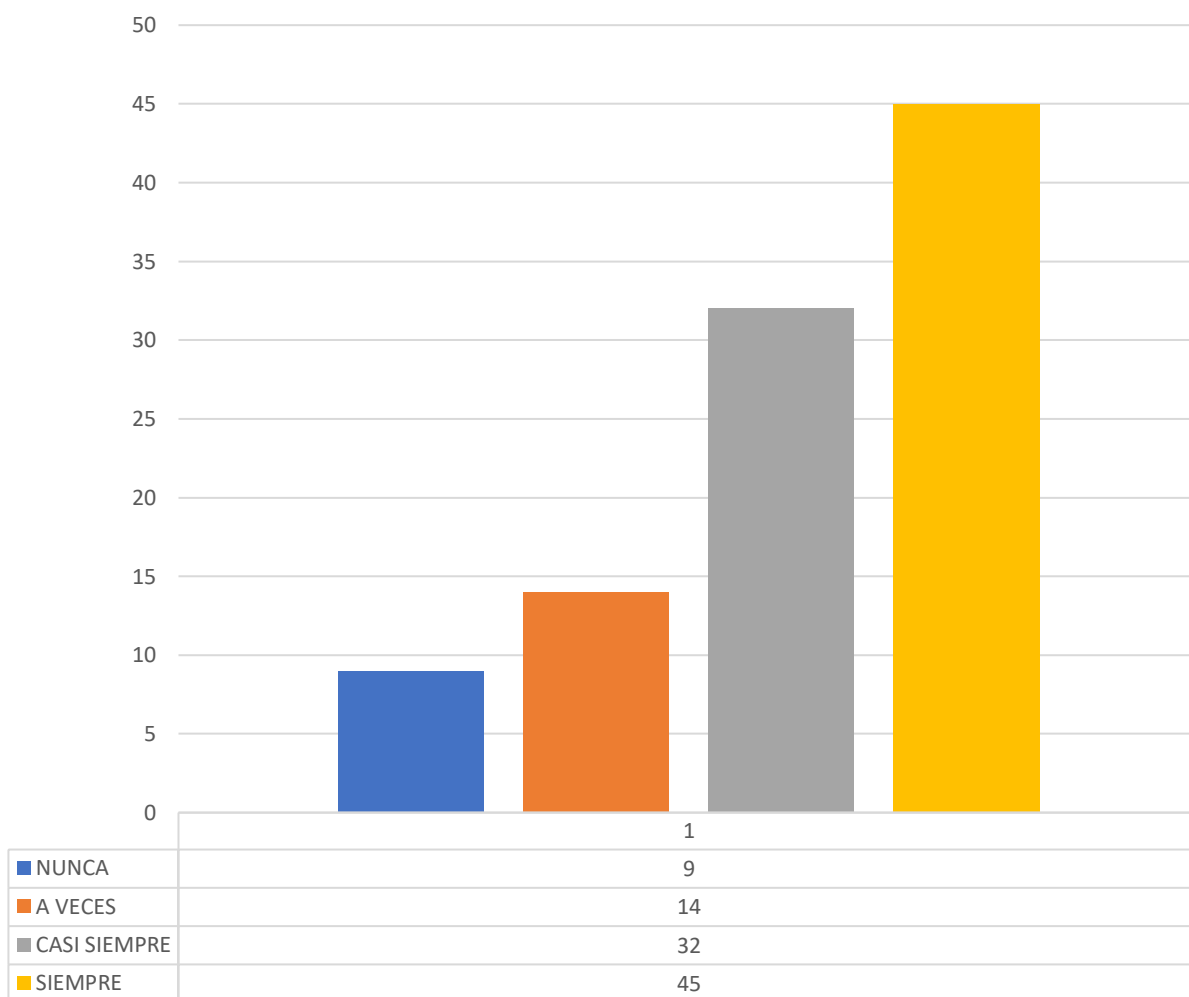
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Jugar	Fi	%
Nunca	2	9
A Veces	3	14
Casi Siempre	7	32
Siempre	10	45
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 11 podemos describir que 2(9%) de niños y niñas Puede jugar con rompecabezas desarmables y 3(14%) lo hacen a veces 7 (32%) lo hacen casi siempre, y 10(45%) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 11: *Dimensión creativo: Puede jugar con rompecabezas desarmables*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 12: *Dimension Creativo: Puede organizar algunas ideas con juegos desarmables*

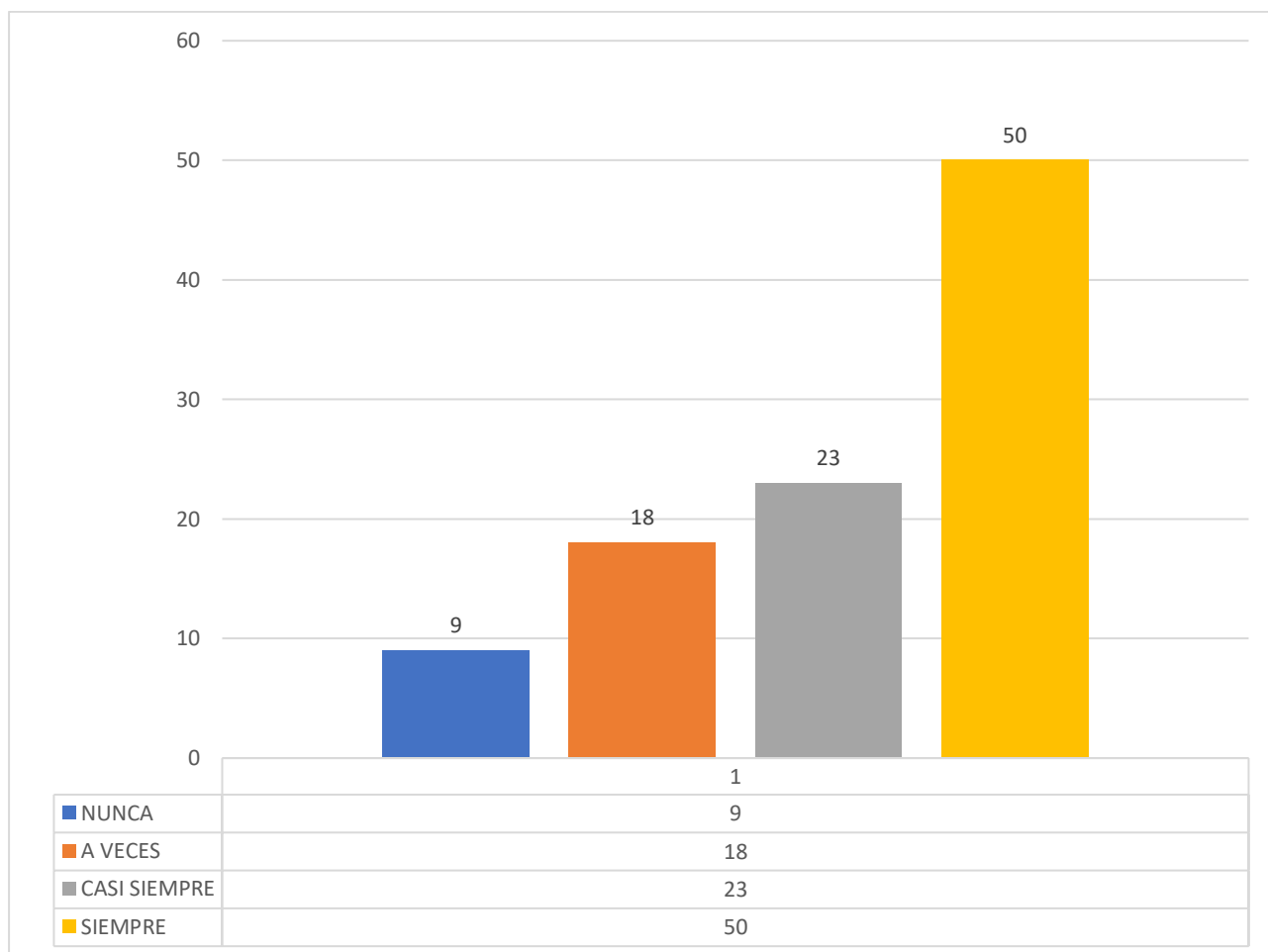
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Organizar	Fi	%
Nunca	2	9
A Veces	4	18
Casi Siempre	5	23
Siempre	11	50
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta

En la tabla y grafico 12 podemos describir que 2(9%) de niños y niñas Puede organizar algunas ideas con juegos desarmables y 4(18%) lo hacen a veces, 5(23%) lo hacen casi siempre, y 11(50%) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 12: *Dimensión Creativo: Puede organizar algunas ideas con juegos desarmables*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 13: *Dimensión Creativo: Compara su imagen de su cuerpo en un espejo*

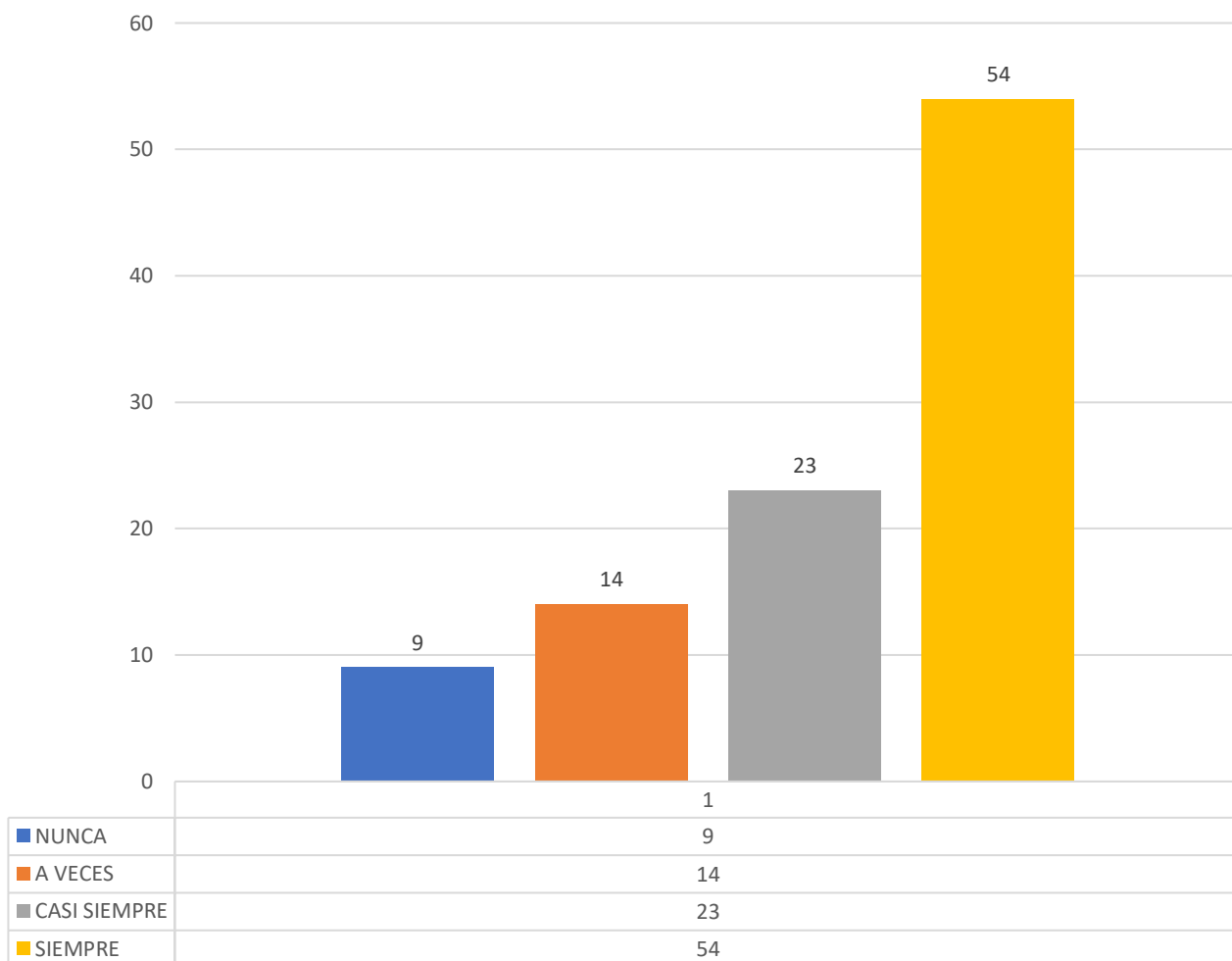
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Compara	Fi	%
Nunca	2	9
A Veces	3	14
Casi Siempre	5	23
Siempre	12	54
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 13 podemos describir que 2(9%) de niños y niñas Compara su imagen de su cuerpo en un espejo y 3(14%) lo hacen a veces, 5(23%) lo hacen casi siempre, y 12(54%) siempre teniendo el porcentaje más alto.

Gráfico 13: *Dimensión Creativo: Compara su imagen de su cuerpo en un espejo*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 14: *Dimensión Creativo: Comunica algunas actividades nuevas a sus compañeros*

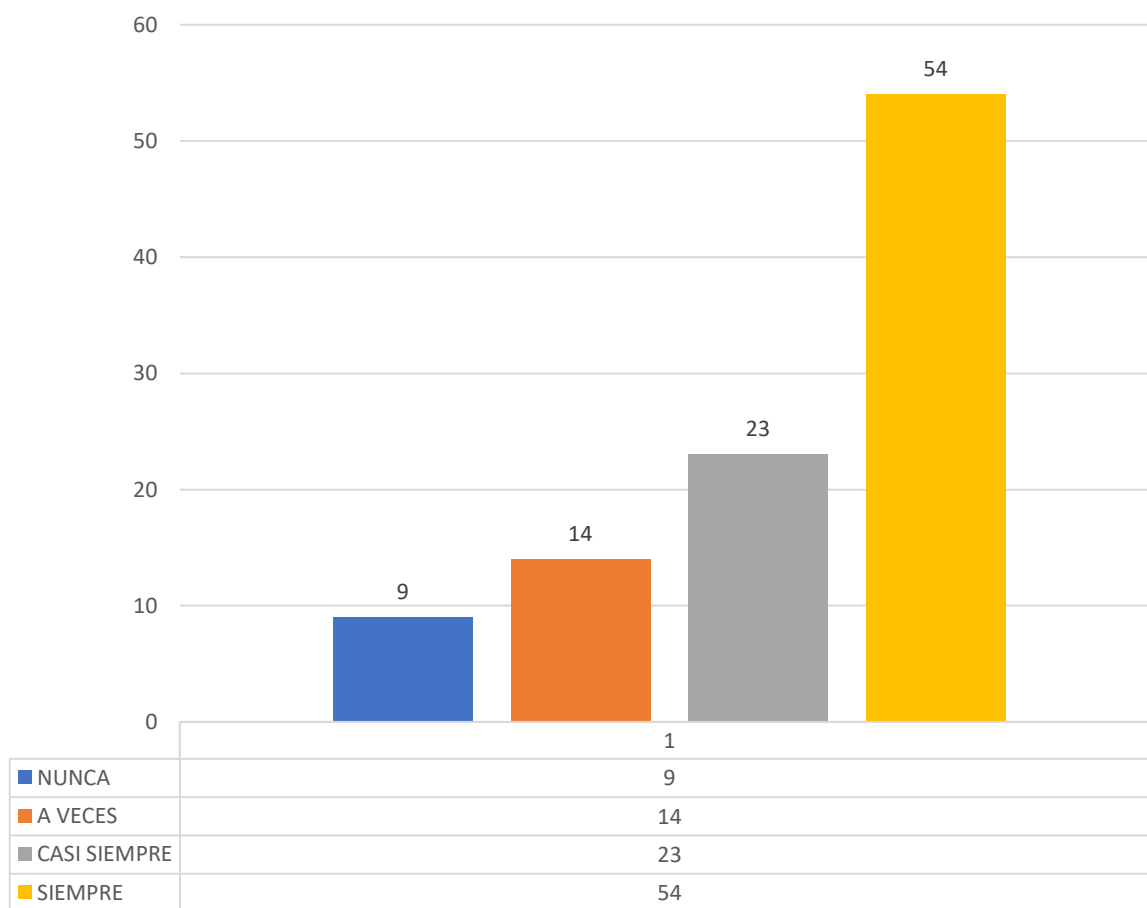
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Comunica	Fi	%
Nunca	2	9
A Veces	3	14
Casi Siempre	5	23
Siempre	12	54
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 14 podemos describir que 2(9%) de niños y niñas Comunica algunas actividades nuevas a sus compañeros y 3(14%) lo hacen a veces, 5(23%) lo hacen casi siempre, y 12(54%) siempre teniendo el porcentaje más alto

Gráfico 14: *Dimension Creativo: Comunica algunas actividades nuevas a sus compañeros*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de 3 años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.



Tabla 15: *Dimensión Creativo: Usar ganchos de ropa sobre la imagen del payaso*

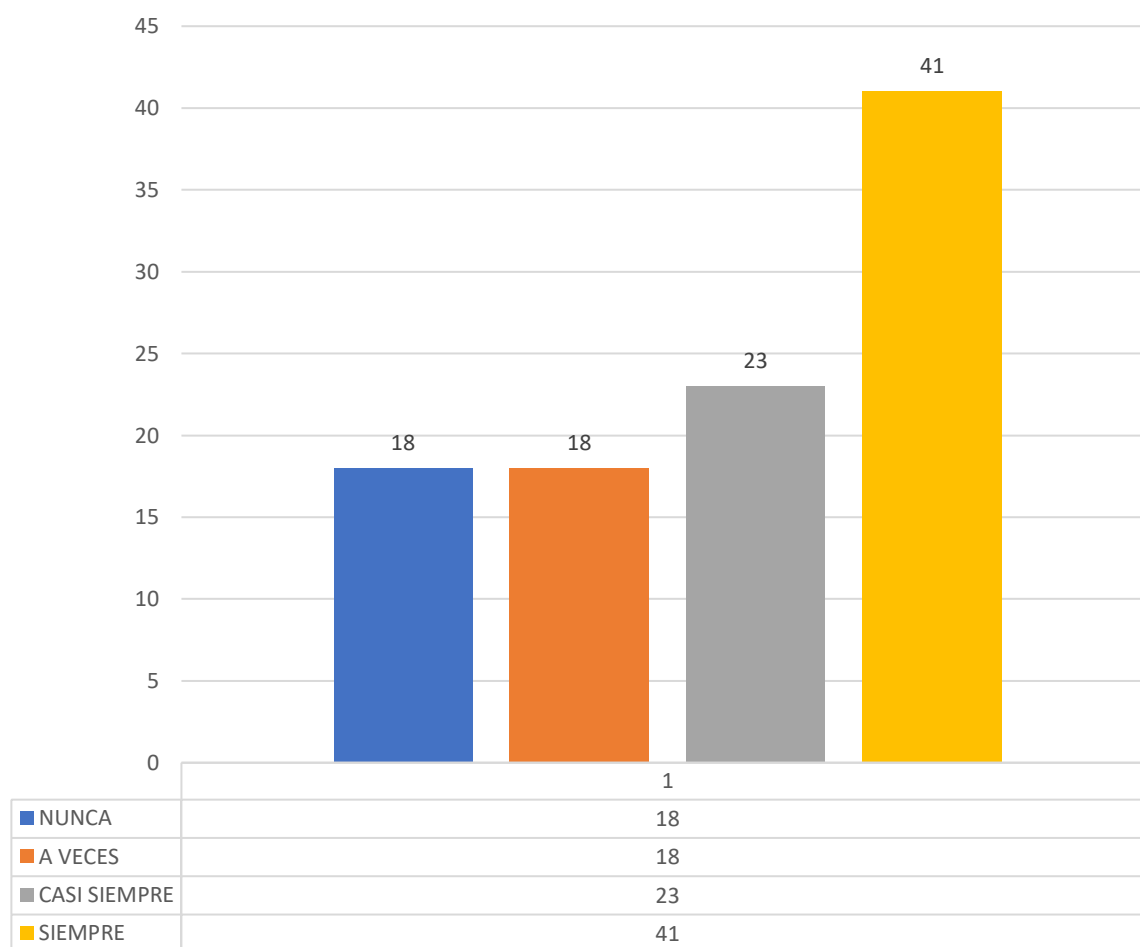
Por resultado de la variable juegos lúdicos en niños de tres años en la I.E.I. N.º 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Usar	Fi	%
Nunca	4	18
A Veces	4	18
Casi Siempre	5	23
Siempre	9	41
Total	22	100

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

En la tabla y grafico 15 podemos describir que 4(18%) de niños y niñas Usar ganchos de ropa sobre la imagen del payaso y 4(18%) lo hacen a veces, 5(23%) lo hacen casi siempre teniendo el porcentaje más alto., y 9(41%) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto

Gráfico 15: *Dimensión Creativo: Usar ganchos de ropa sobre la imagen del payaso*



Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de tres años de la IEI.Nº 601491 Madre Teresa De Calcuta.

4.1.1. Resultado A Nivel Del Objetivo General

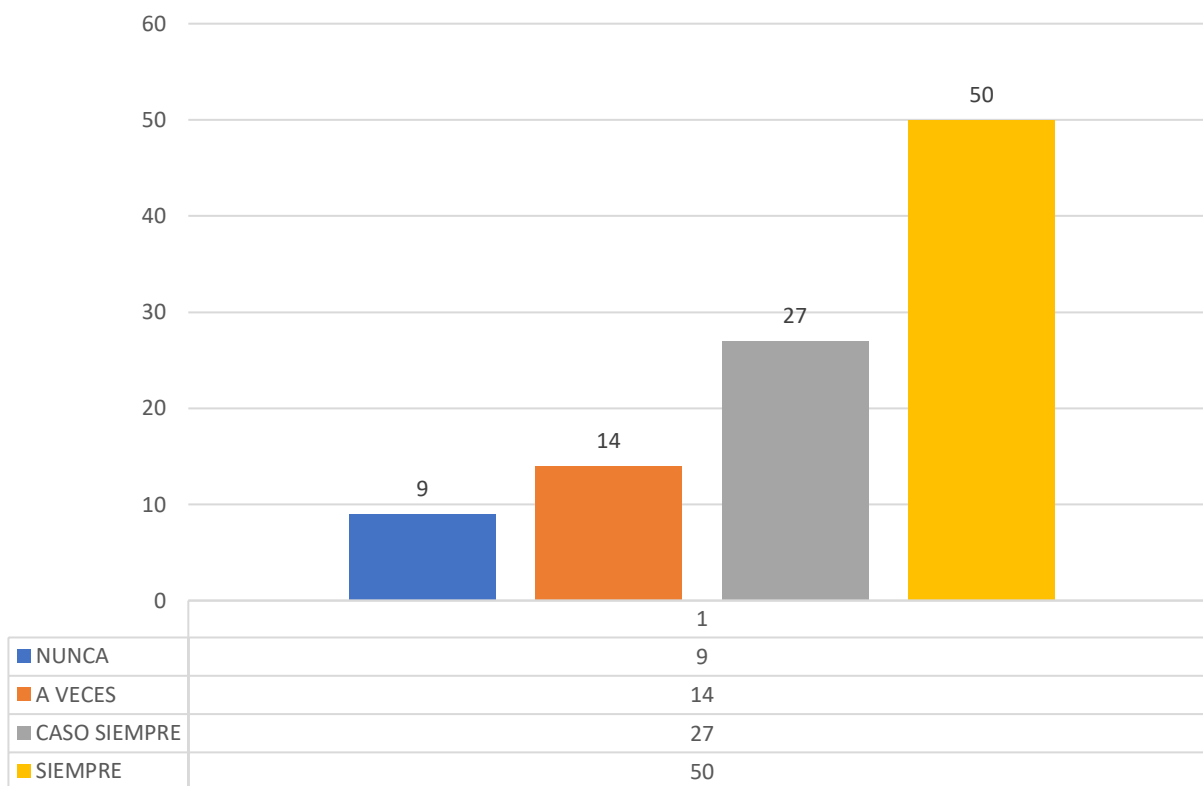
Tabla 16: *Determinar los Juegos Lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.*

Juegos Lúdicos	Fi	%
Nunca	2	9
A Veces	3	14
Caso Siempre	6	27
Siempre	11	50
Total	22	100

Fuente: Por Resultado de la ficha de evaluación del Objetivo General a los estudiantes de tres años de la I.E.I N° 601491 Madre Teresa De Calcuta

En la tabla y gráfica 16, el objetivo general: Determinar los juegos lúdicos que realizan los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023, se observó que el 49.6% lo hacen “Siempre” siendo el más alto porcentaje, el 29.3% “Casi Siempre” el 13,9% A veces pueden y el 6.9% “Nunca” logran, podemos decir que la mayoría de los estudiante siempre realizan los juegos lúdicos.

Gráfico 16: *Por resultado la variable Juegos Lúdicos los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.*



Fuente: Por Resultado de la ficha de evaluación del objetivo específico a los estudiantes de tres años de la IEI.N° 601491 Madre Teresa De Calcuta



4.1.2. Resultado a nivel del objetivo específico

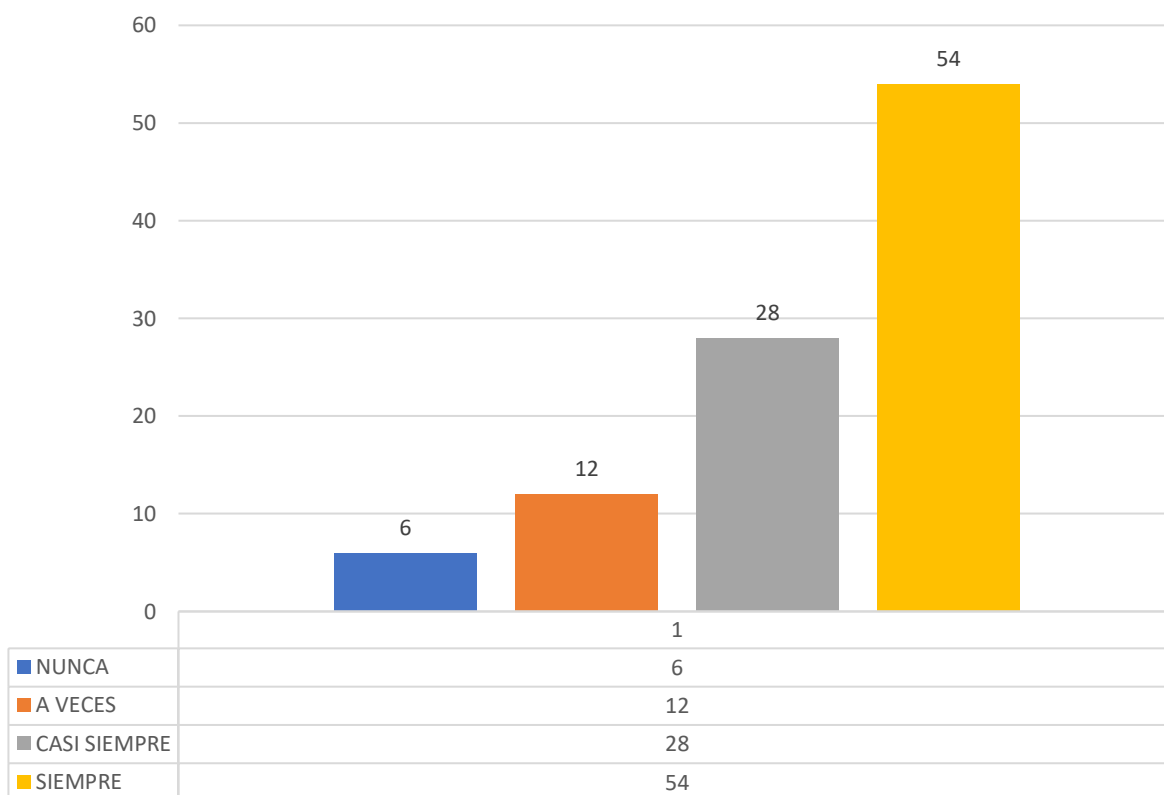
- ✓ Identificar la motricidad en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.

Tabla 17: *La motricidad de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.*

Motriz	FI	%
Nunca	1	6
A Veces	2.8	12
Casi Siempre	6.2	28
Siempre	12	54
Total	22	100

Fuente: Por Resultado de la ficha de evaluación del objetivo específico a los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 601491 Madre Teresa De Calcuta

Gráfico 17: *La motricidad de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023*



Fuente: Por Resultado de la ficha de evaluación del objetivo específico a los estudiantes de tres años de la IEI.N° 601491 Madre Teresa De Calcuta



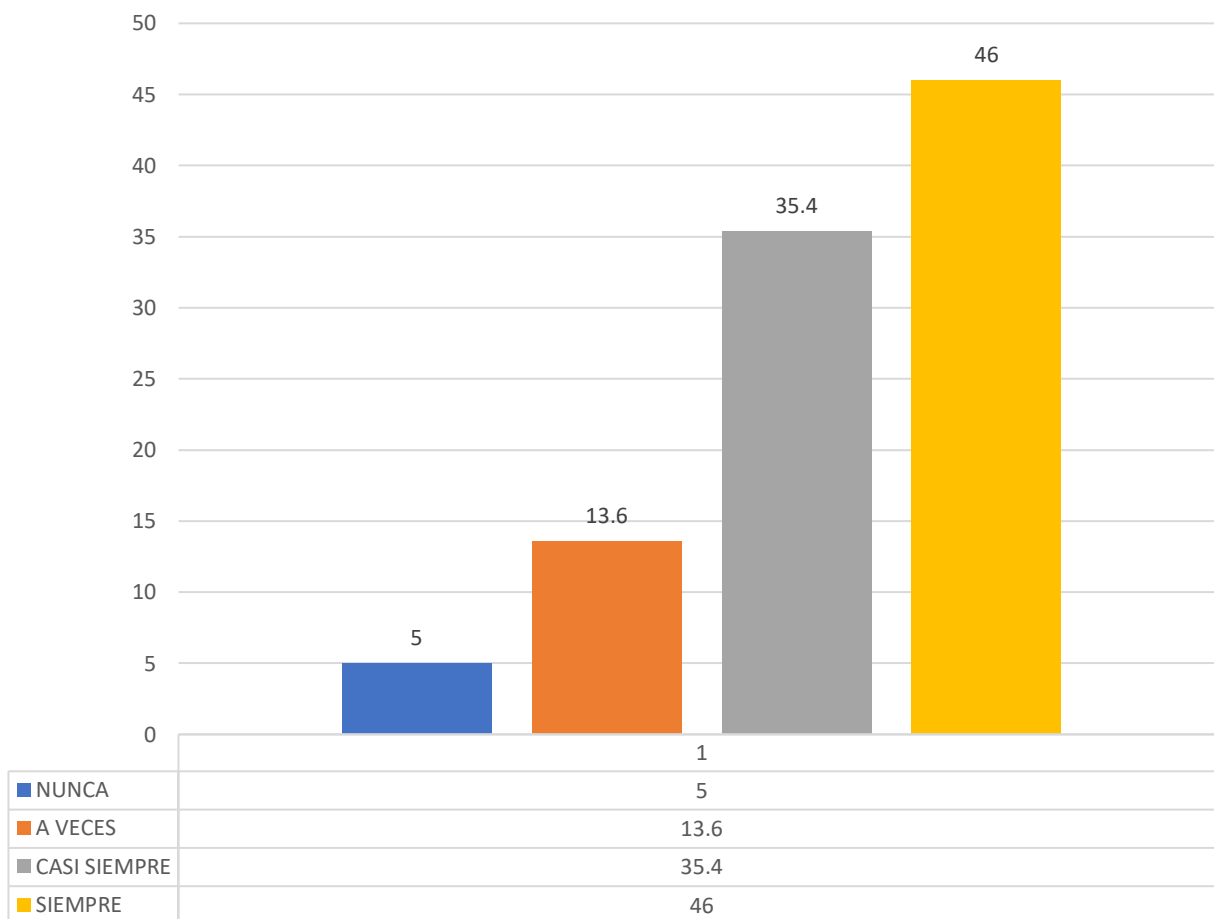
- ✓ Identificar aspectos sensoriales en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.

Tabla 18: *Sensorial de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.*

Sensorial	Fi	%
Nunca	1.2	5
A Veces	3	13.6
Casi Siempre	7.8	35.4
Siempre	10	46
Total	22	100

Fuente: Por Resultado de la ficha de evaluación del objetivo específico a los estudiantes de tres años de la I.E.I. N° 601491 Madre Teresa De Calcuta

Gráfico 18 : Sensorial de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023



Fuente: Por Resultado de la ficha de evaluación del objetivo específico a los estudiantes de tres años de la I.E.I N° 601491 Madre Teresa De Calcuta



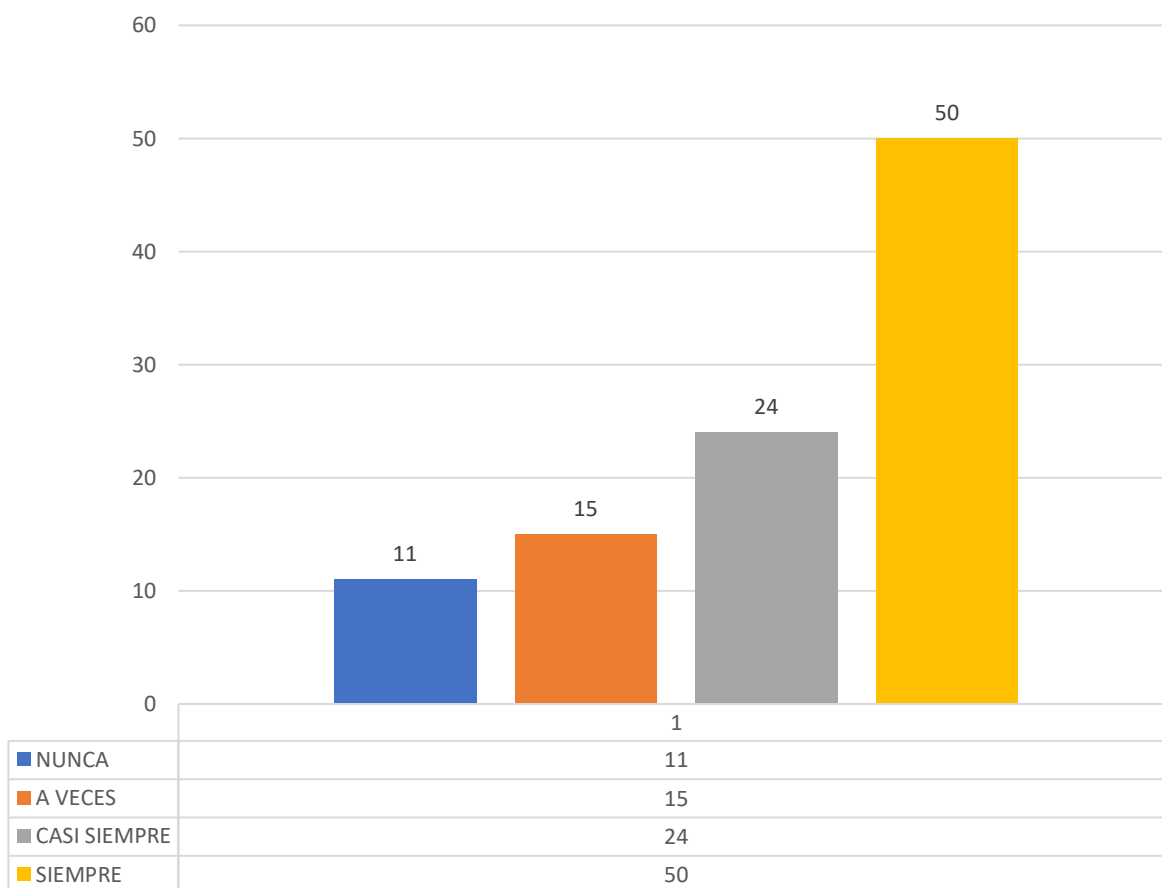
- ✓ Identificar la creatividad en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023

Tabla 19: *La Creatividad de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023*

Creativo	Fi	%
Nunca	2.4	11
A Veces	3.4	15
Casi Siempre	5.4	24
Siempre	10.8	50
Total	22	100

Fuente: Por Resultado de la ficha de evaluación del objetivo específico a los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 601491 Madre Teresa De Calcuta

Gráfico 19: *La creatividad de la variante juegos lúdicos en los niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023*



Fuente: Por Resultado de la ficha de evaluación del objetivo específico a los estudiantes de 3 años de la I.E.I.N° 601491 Madre Teresa De Calcuta



DISCUSION



CONCLUSION



RECOMENDACIONES

- ✓ AL director de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 60 14 91 Madre Teresa de Calcuta, se sugiere que elabore programas de talleres de capacitación con los docentes, padres de familia y comunidad en general con temas relaciones a los juegos lúdicos de los estudiantes de 3 años. E Incorporar el juego en el currículo: Sugiere la integración de actividades lúdicas en el currículo escolar. Estas actividades no solo deben centrarse en la diversión, sino también en el desarrollo de habilidades importantes para los niños, como la coordinación motora, la creatividad y las habilidades sociales

- ✓ A los docentes de la IEI.N° 601491 Madre Teresa de Calcuta se sugiere que incorporen dentro de su plan de trabajo, estrategias que desarrollen los juegos lúdicos para que los estudiantes puedan trabajar en equipo y de manera individual, también. Dediquen tiempo a observar activamente a cada niño durante el juego para comprender sus intereses, fortalezas y áreas de desarrollo. Esta observación puede guiar la planificación de actividades futuras, Ofrezcan una amplia gama de juegos y actividades lúdicas que aborden diferentes aspectos del desarrollo infantil, como habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

- ✓ A los padres de familia se les sugiere Proporciona juguetes que permitan a los niños usar su imaginación y creatividad, como jugar a ser diferentes personajes o crear historias con juguetes, son especialmente beneficiosos. Anime a los niños a jugar al aire libre siempre que sea posible. El juego al aire libre no solo promueve la actividad física, sino que también permite a los niños explorar su entorno y desarrollar habilidades motoras. Proporcione bloques y juguetes de construcción que ayuden a desarrollar la coordinación mano-ojo y las habilidades motoras finas. Estos juguetes también fomentan la resolución de problemas y la creatividad.



- ✓ A los futuros investigadores interesados en el tema juegos lúdicos afectan el desarrollo integral de los niños, abordando áreas como el desarrollo cognitivo, emocional, social, físico y lingüístico, Investiga y propone pautas para el diseño de juegos lúdicos que estén específicamente adaptados a las necesidades, intereses y capacidades de los niños de 3 años. Esto podría incluir consideraciones sobre el tamaño de los juguetes, la simplicidad de las reglas y la estimulación sensorial. Considera la diversidad cultural y las diferencias individuales en la investigación. Los juegos lúdicos deben ser inclusivos y relevantes para niños de diversas culturas, antecedentes y niveles de habilidad. Examina cómo los juegos lúdicos pueden integrarse efectivamente en el currículo educativo de la primera infancia.



BIBLIOGRAFÍA

- Araujo, M. C. (2 de Marzo de 2020). *Los desafíos del desarrollo infantil en América Latina y el Caribe*. Obtenido de <https://blogs.iadb.org/desarrollo-infantil/es/desafios-desarrollo-infantil-america-latina-y-caribe/>
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Actividades lúdicas para el aprendizaje. *Ciencias de la educación*, Vol. 6, No 4.
- Cabrera, C. S. (2023). *Juegos recreativos*. Ecuador: Universidad de Cuenca. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1911/1/tef124.pdf>
- Calderón, G. E. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Perú. Ucayali: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de <file:///C:/Users/RICARDO/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf>
- Cardenas Miranda, V. e. (2020). *Los juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las nociones espaciales en niños preescolares*. Lima: INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTEERRICO. Obtenido de <https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1840/1/Investigaci%C3%B3n%20Los%20Juegos%20L%C3%BAdicos.pdf>
- Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Ciencia e Investigación*, 132-149. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Coronado Jiménez, M. E. (2021). *Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia Chiclayo*. Chiclayo: Universidad Cesar Vallejo.



- Espinoza, H. (2021). La importancia de la Socialización en la Educación. [Linkedin, 10. doi:https://es.linkedin.com/pulse/la-importancia-de-socializaci%C3%B3n-en-educaci%C3%B3n-henry-espinoza-arellano](https://es.linkedin.com/pulse/la-importancia-de-socializaci%C3%B3n-en-educaci%C3%B3n-henry-espinoza-arellano)
- Fe, T. A. (2023). *La expresión oral en preescolare de la Institucion Eductiva inicial N° 210, Chiriaco, Imaza, 2021*. Chachapoyas Perú: Universidad Toribio de Rodríguez de Mendoza de Amazonas .
- Fernández, M. J. (2020). *El Juego y su importancia en el desarrollo*. Uruguay: Universidad de la Republica de Uruguay. Obtenido de https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28653/1/juego_version_final_corregida.pdf
- Finol, A. E. (30 de Junio de 2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Flores Sánchez, S. M. (2020). *La psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 0039 “José María Arguedas”, UGEL 5, San Juan de Lurigancho, 2019*. Lima: Universidad Cesar vallejo. Obtenido de https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_2003e841182276cf3c2a7fec58bc68b7
- Graciela, G. L. (2021). *Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en una institución educativa pública de Pucallpa, 2021*. Trujillo. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/108464/Guerra_LG-SD.pdf?sequence=1
- Hernández, R. (2016). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación 5ta. Edición*. México: McGRAW-HILL.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL.



- Huaynacari, S. C. (2021). *Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, Distrito de Ramón Castilla Loreto*. Loreto. Iquitos: Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. Obtenido de https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12737/7636/Sadith_Tesis_Titulo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Janeth, S. A. (2022). *Programa de juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “gotitas de amor” Pucallpa 2022*. Pucallpa: Universidad Nacional de Ucayali. Obtenido de <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/5701>
- Lucia, C. G. (2017). *Titeres en el desarrollo de la expresion oral en los niños y niñas de 04 y 05 años del Centro Infantil Pinitos de la Parroquia Cumbaya, en la Ciudad de Quito, en el periodo 2016 2017*. Quito Ecuador : Universidad Central de Ecuador .
- María, C. B., & Jeovanny, B. B. (Diciembre de 2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. *Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Martina, R. M. (2020). *Nivel de expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°430 mI Pequeño Mundo de Callería Pucallpa, 2020*. Pucallpa Perú: Universidad Católica los Angeles Chimbote.
- Matute Tuesta , M. D., & Matute Ramirez, G. K. (2021). *Evaluar el nivel de expresion oral en niños y niñas de 05 años en la I.E.I N 719 Heroes de Cenepa San Juan Bautista 2020*. Iquitos: Universida Cientifica del Perú.
- Monje, M. M. (setiembre de 2021). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista educación*, 113-124.
- Pizarro Pacaya, M. (2022). *La Psicomotricidad En Niños De 5 Años En La I.E.I. Cuna Jardin Los Arbolitos Iquitos 2020*. Iquitos: Universidad cientifica del Peru. Obtenido de <http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/1719/MONICA%20PIZARRO%20PACAYA%20-%20TSP.pdf?sequence=4&isAllowed=y>



- Rosa, J. R. (2021). *El nivel de expresion oral en los niños y niñas de cuato años de la Institución Educativa N°271 de Huachina, Distrito San Juan ,Provincia de Sihuas,año 2020.* Chimbote Perú: Universidad Catolica los Ángeles de Chimbote .
- Ruiz Huaynacari, S. C. (2021). *Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla Loreto 2021.* Loreto. Ramon Castilla: Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. Obtenido de <https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/browse?type=author&value=Ruiz+Huaynacari%2C+Sadith+Carm%C3%ADn>
- Simkin, H., & Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. *HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES*, 24. doi:[https://www.google.com/search?q=Hugo%2C+S.+y+Gast%C3%B3n%2C+B.+\(2013\)+El+proceso+de+socializaci%C3%B3n.%3A+Apuntes+para+su+exploraci%C3%B3n+en+el+campo+psicosocial.+Humanidades+y+sociales%2C+volumen+\(24\)%2C+25.&oeq=Hugo%2C+S.+y+Gast%C3%B3n%2C+B.+\(2013\)+El+](https://www.google.com/search?q=Hugo%2C+S.+y+Gast%C3%B3n%2C+B.+(2013)+El+proceso+de+socializaci%C3%B3n.%3A+Apuntes+para+su+exploraci%C3%B3n+en+el+campo+psicosocial.+Humanidades+y+sociales%2C+volumen+(24)%2C+25.&oeq=Hugo%2C+S.+y+Gast%C3%B3n%2C+B.+(2013)+El+)
- Trujillo , G. (2020). *Nivel de expresión oral en niños de 5 años de la institucion educativa N°251 Corazón de jesus de aguaytia.* Aguaytia : Uladech católica.
- UNESCO. (2022). El niño y el juego. *Estudios y documentos de educación*, 34.
- Villalobos, J. D. (1 de Julio de 2023). *tipos de juegos lúdicos.* Obtenido de <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-tipos-de-juegos-ludicos-hay>
- Villavicencio Armas, M. (2019). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.* Iquitos: Uladech Catolica. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/11553>
- Zander, V., & Wilfrid, J. (1986). *Manual de Psicología.* Barcelona: Colección Reserva.



ANEXO

ANEXOS



“ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICO LORETO”



“ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA LORETO”

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: “JUEGOS LUDICOS EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I N° 601491 MADRE TERESA DE CALCUTA DISTRITO DE SAN JUAN 2023”

AUTORA : Rojas Montero Ivonne Isabel

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES		METODOLOGIA
Problema General ¿Cómo son los juegos lúdicos en niños de tres años de edad en la I?E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023? Problemas específicos ✓ ¿Cómo se manifiesta la motricidad en niños de tres años de edad en la I?E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023? ✓ ¿Cómo se manifiesta lo sensorial en niños de tres años de edad en la I?E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023? ✓ ¿Cómo se manifiesta la creatividad en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023?	Objetivo General Determinar los juegos lúdicos en niños de tres años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023. Objetivos específicos ✓ Identificar la motricidad Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023 ✓ Identificar aspectos sensoriales en niños de 3 años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023. ✓ Identificar la creatividad en niños de 3 años de edad en la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Distrito de San Juan 2023.	X: Independiente Juegos Lúdicos	Motriz Sensorial Creativo	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	Demuestra facilidad de movilidad cuando utiliza los juegos lúdicos Puede correr con facilidad Puede participar en actividades de baile Puede saltar círculos dibujados en el piso Puedes mostrarme cómo caminas Participa en juegos ligados a la naturaleza (jardinería) Utiliza los dedos para pintar siluetas en plantillas de textos Produce juegos utilizando plastilina para hacer objetos inanimados. Utiliza arcilla para dar forma a su imaginación Cómo se siente la arena en tus manos cuando la tocas Puede jugar con rompecabezas desarmables Puede organizar algunas ideas con juegos desarmables Compara su imagen de su cuerpo en un espejo Comunica algunas actividades nuevas a sus compañeros Usar ganchos de ropa sobre la imagen del payaso	Tipo de Investigación La investigación será de tipo Básica. Diseño de la Investigación La investigación será de diseño no experimental y transaccional, porque no se manipula la variable Juegos lúdicos Su diseño es: M  O M= Muestra de estudio de niños de 3 años de la I.E.I. N° 601491. O= Observación de la variable Juego Lúdico. Población La población está conformada por 67 niños de la I.E.I N° 601491 Madre Teresa de Calcuta Muestra La muestra estará conformada por la población que hacen una total de 22 del salón color celeste Técnicas de Recolección de Datos Las técnicas que se emplearan será la observación. Para las variables independientes Juegos lúdicos Instrumentos de Recolección de Datos El instrumento que se utilizará será la ficha de observación que será sometido a la validez y confiabilidad antes de su aplicación



Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES		INDICES
Variable X Juegos Lúdicos	Motriz	01	Demuestra facilidad de movilidad cuando utiliza los juegos lúdicos	Nunca A veces Casi siempre Siempre
		02	Puede correr con facilidad	
		03	Puede participar en actividades de baile	
		04	Puede saltar círculos dibujados en el piso	
		05	Puedes mostrarme cómo caminas como un patito	
	Sensorial	06	Participa en juegos ligados a la naturaleza (jardinería)	
		07	Utiliza los dedos para pintar siluetas en plantillas de textos	
		08	Produce juegos utilizando plastilina para hacer objetos inanimados.	
		09	Utiliza arcilla para dar forma a su imaginación	
		10	Cómo se siente la arena en tus manos cuando la tocas	
	Creativo	11	Puede jugar con rompecabezas desarmables	
		12	Puede organizar algunas ideas con juegos desarmables	
		13	Compara su imagen de su cuerpo en un espejo	
		14	Comunica algunas actividades nuevas a sus compañeros	
		15	Usar ganchos de ropa sobre la imagen del payaso	



FICHA DE OBSERVACIÓN

(PARA OBSERVACIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA EN LA I.E.I. N°
601491 MADRE TERESA DE CALCUTA DISTRITO DE SAN JUAN 2023)

IV. DATOS GENERALES

1. I.E.I. N° 601491 MADRE TERESA DE CALCUTA
2. Programa de bachillerato : Educación Inicial.
3. Directora : Henry Vásquez Peso
4. Día :
5. Hora :
6. Sexo :Hombre () Mujer ()

III. INSTRUCCIONES

- Ficha de Observación marcar con (X) la frecuencia de los ítem



IV. CONTENIDO

Juegos lúdicos	Nunca 01	A Veces 02	Casi Siempre 03	Siempre 04
D1: MOTRIZ				
1: Demuestra facilidad de movilidad cuando utiliza los juegos lúdicos				
2: Puede correr con facilidad				
3. Puede participar en actividades de				
4. Puede saltar círculos dibujados en el				
D2: SENSORIAL				
7. Participa en juegos ligados a la naturaleza (jardinería)				
8. Utiliza los dedos para pintar siluetas en plantillas de textos				
9. Produce juegos utilizando plastilina para hacer objetos inanimados.				
10. Utiliza arcilla para dar forma a su imaginación				
D3: CREATIVO				
11. Puede jugar con rompecabezas desarmables				
12. Puede organizar algunas ideas con juegos desarmables				
13. Compara su imagen de su cuerpo en un espejo				
14. Comunica algunas actividades nuevas a sus compañeros				
D4: AFECTIVO				
15. Manifiesta emociones cuando juega con sus compañeros				
16. Sonríe cuando los juegos son entretenidos				
17. Abraza a sus compañeros cuando los juegos lúdicos le provocan sensación				
18. Comparte emociones con sus compañeros en la motricidad				
D5: COGNITIVO				
19. Colorea trazos de siluetas				
20. Participa en juegos de rompecabezas				
21. memoriza canciones que enseña la docente				
22. Demuestra movimientos durante los cambios				
D6: SOCIAL				
23. Se integra con sus compañeros a la hora de realizar juegos lúdicos				
24. Demuestra ser sociable con sus compañeros con los juegos lúdicos				
25. Mantiene una buena convivencia con sus compañeros				
26. Comparte con sus compañeros los materiales de juegos lúdicos				



DISCUSIÓN

Del análisis de los resultados se determinó que la mayoría de los niños (53.3%) presentan “Siempre” un buen nivel de expresión oral, el (35.3%) “A veces, el (11.4%) “Nunca”; lo que se puede deducir que los niños y niñas de 5 años en su mayoría presenta un desarrollo fonológico, semántico y sintáctico cuando se expresan oralmente. Esto se evidencia en una pronunciación adecuada de fonemas, que utilizan vocabulario básico y de uso cotidiano, usa formas verbales simples y complejas al expresarse oralmente.

Los resultados encontrados en el presente estudio tienen relación con lo indicado por Jaramillo (2021) ,quien manifiesta que la mayoría de los niños y niñas expresan sus sentimientos, pensamientos y deseos de manera entonada y fluida al desarrollar su capacidad para expresarse oralmente en un nivel positivo.

Por otro lado, los resultados reportados del estudio no tienen concordancia con los siguientes autores: Matute y Tuesta (2021) ,Tajupput (2023) , Rengifo (2020), Cadena (2017) , Trujillo (2020),quienes indican que los niños y niñas se encuentran en un nivel regular y bajo debido a que presentan dificultad para pronunciar y repetir palabras ,así como también muestran inconvenientes en la fluides y coherencia al expresarse oralmente.



4.2 RESULTADO A NIVEL DE OBJETIVO GENERAL

Criterios	Fi	%
Nunca	2	9
A veces	3	15
Casi siempre	7	30
Siempre	10	46
total	22	100



CONCLUSIONES

A nivel de objetivo general.....
.....
.....

A nivel de objetivos específicos:

-
-
-
-



RECOMENDACIONES

Los docentes deben hacer uso de los juegos lúdicos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento matemático; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia los alumnos. Aplicar el Programa Juegos lúdicos en las diferentes edades de inicial, así como en los demás niveles de la Educación Básica Regular para lograr mejorar el aprendizaje en el área de matemática

-
-
-



BIBLIOGRAFÍA

Referencias Bibliográficas

(Nombre solo la letra inicial de cada autor es con mayúscula, Año, Título del libro, Edición, País.). En el caso de las tesis Informes consignadas en los Antecedentes del estudio se debe evidenciar: Nombre y apellidos de los autores, Año, Título de la tesis, Páginas (pp.67), depositado en la biblioteca de la EESPP Loreto, o Universidad en el pie de página. Con respecto a los aportes de los teóricos en el Marco teórico científico se debe considerar nombre y apellido de los autores, año y la cita textual, p. 28-30.

Referencias electrónicas (considerar la página de donde se baja la información de acuerdo a lo descrito en cada página)

ANEXOS

Los anexos deben ir numerados y en el siguiente orden:

- **Solicitud de permiso para aplicar el Instrumento.**
- **Carta de aceptación.**
- **Instrumento aplicado y en blanco (cuestionario).**
- **Otros**