

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en los niños de 03 años
de la I.E. San Isidro - Huarmaca - 2023

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad
de Educación Inicial

Investigadoras

Bach. Flores Santos, Gumercinda

Bach. Reyes Cunias, Grisaldina

ASESOR

Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino

LAMBAYEQUE - PERÚ

Fecha de sustentación: 16 de junio de 2026

TESIS

**Estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en los niños de 03 años de la I.E. San
Isidro - Huarmaca - 2023**

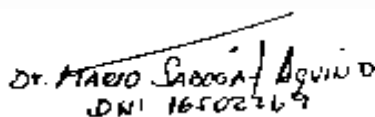
Presentada por:



Flores Santos, Gumercinda
AUTORA



Reyes Cunias, Grisaldina
AUTORA



Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
ASESOR

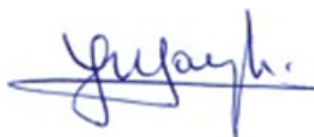
Aprobada por:



Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
Presidenta



Dra. María Elena Segura Solano
Secretaria



M.Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Vocal

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 478-2026

Siendo las 15:00 horas, del día martes 16 de junio 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/rrw-byay-zmt> por mandato de la Resolución N° 1960-2026-D-FACHSE de fecha 11 de junio de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 913-2025-D-FACHSE de fecha 05 de marzo de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
Secretario(a)	: Dra. Maria Elena Segura Solano
Vocal	: M.Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor(a) Metodológico	: Dr. MARIO VICTOR SABOGAL AQUINO
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 03 AÑOS DE LA I.E. SAN ISIDRO - HUARMACA - 2023. Presentada por FLORES SANTOS GUMERCINDA - REYES CUNIAS GRISALDINA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno**.

Siendo las 16:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
PRESIDENTE(A)

Dra. Maria Elena Segura Solano
SECRETARIO(A)

M.Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Dr. Mario Víctor SABOGAL AQUINO, con DNI N° 16502269; usuario revisor de la Tesis titulada: Estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en los niños de 03 años de la I.E. San Isidro – Huarmaca - 2023; cuyas autoras son:

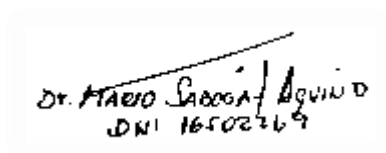
Bach. FLORES SANTOS, Gumercinda y Bach. REYES CUNIAS, Grisaldina;

DECLARO, que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 10 %, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, marzo del 2026.



Dr. Mario Víctor SABOGAL AQUINO

DNI 16502269

ASESOR

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en los niños de 03 años de la I.E. San Isidro – Huarmaca-2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD

10%	9%	2%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.cokitos.com Fuente de Internet	3%
2	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Corporación Universitaria Remington Trabajo del estudiante	<1%
7	documentop.com Fuente de Internet	<1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
9	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%

Submitted to Universidad Rey Juan Carlos

Dr. Mario SANCHEZ / Aguino
DNI 16502269

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Gumerinda Flores Santos Grisaldina Reyes Cunias
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en los niños...
Nombre del archivo: 24_-_TURNITIN-ROLANDO_G_Y_G.doc
Tamaño del archivo: 981.85K
Total páginas: 51
Total de palabras: 10,068
Total de caracteres: 55,693
Fecha de entrega: 09-mar-2026 03:46p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2898903972

UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
PROGRAMA ESPECIAL DE LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN MODALIDAD MIXTA, LEMM



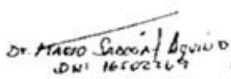
TESIS

Estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en los niños
de 03 años de la I.E. San Isidro - Huarmaca-2023.
Presentada para obtener la Licenciatura en ciencias de la educación con
mención en Educación Infantil

Investigadora
Bach. FLORES SANTOS, Gumerinda
Bach. REYES CUNIAS, Grisaldina

ASESOR
Dr. SARGOL AGUIÑO, Mario Victor

LAMBAYEQUE - PERÚ
2023


Dr. MARIO SARGOL AGUIÑO
DNI 16502169

DEDICATORIA

A Dios padre todopoderoso

A las autoridades, profesores y estudiantes de la I.E. San

Isidro – Huarmaca. Huancabamba, Piura

A nuestros padres y esposos

AGRADECIMIENTO

A nuestros compañeros de promoción por socializar todos
los conocimientos impartidos por nuestros docentes

A la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de
Lambayeque, Perú

A nuestros colegas que en todo momento nos alentaron
para concluir nuestros estudios universitarios, a todos

Mil gracias

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN	iii
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD	v
INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN	vi
RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD	vii
DEDICATORIA.....	viii
AGRADECIMIENTO	ix
RESUMEN.....	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	3
1. Capítulo I: Diseño Teórico	6
1.1. Antecedentes de la investigación.....	6
1.1.1. A nivel internacional.....	6
1.1.2. A nivel nacional.....	7
1.2. Bases teóricas.....	11
1.2.1. La teoría lúdica	11
1.2.2. La teoría del desarrollo integral	13
1.3. Definición y operacionalización de variables	14
1.3.1. Definiciones conceptuales	14
1.3.2. Definiciones operativas	14
2. Capítulo II: Diseño Metodológico.....	16
2.1. Tipo de investigación.....	16
2.2. Diseño de investigación.....	16
2.3. Población, muestra y muestreo.	17
2.3.1. Población.	17
2.3.2. Muestra.	17
2.3.3. Muestreo.	17
2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.	17
2.4.1. Técnicas.	17
2.4.2. Instrumentos.	18
2.4.3. Equipos y materiales de recolección de datos.	18
2.5. Procesamiento y análisis de datos.....	18
2.6. Aspectos éticos de la investigación.	19

3. Capítulo III: Resultados	20
3.1. Resultados	20
3.1.1. Dimensión 1: Desarrollo Cognitivo	21
3.1.2. Dimensión 2: Procesos de Asimilación y Acomodación.....	25
3.1.3. Dimensión 3: Actividad Lúdica	28
3.1.4. Dimensión 4: Métodos Didácticos y de Enseñanza.....	31
3.1.5. Dimensión 5: Métodos de Aprendizaje	34
4. Capítulo IV: Discusión de los Resultados.	38
4.1. Discusión de los resultados.....	38
5. Capítulo V: Propuesta.	41
5.1. Título de la propuesta	41
5.2. Introducción	41
5.3. Objetivo	42
5.4. Modelo de estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en los niños de 03 años	42
5.5. Rúbrica de evaluación de la propuesta	46
6. Conclusiones	47
7. Recomendaciones	49
8. Referencias.....	50
Anexos	52
9. Anexo 1 – Matriz de consistencia	52
10. Anexo 2 – Matriz de operacionalización de variables	53
11. Anexo 3 – Instrumento de evaluación	54
12. Anexo 4 – Procesamiento de la información.....	56
13. Anexo 5 – Evidencias	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de operacionalización de variables	14
Tabla 2. Población de estudiantes del nivel inicial de la I.E. San Isidro	17
Tabla 3. Resumen de resultados por dimensiones e ítems observados	20
Tabla 4. Atención durante actividades lúdicas.....	21
Tabla 5. Identificación de patrones y secuencias	22
Tabla 6. Resolución de problemas simples	23
Tabla 7. Reconocimiento de consecuencias de no seguir las instrucciones.....	24
Tabla 8. Uso de aprendizajes previos en nuevas actividades	25
Tabla 9. Adaptación a cambios en reglas de juego	26
Tabla 10. Flexibilidad y creatividad en situaciones imprevistas	27
Tabla 11. Exploración del entorno en actividades libres.....	28
Tabla 12. Uso creativo de juguetes en historias	29
Tabla 13. Representación de roles en juegos simbólicos	30
Tabla 14. Seguimiento de instrucciones del docente.....	31
Tabla 15. Participación activa en actividades guiadas	32
Tabla 16. Respeto a reglas grupales establecidas por el docente.....	33
Tabla 17. Interés y entusiasmo en actividades	34
Tabla 18. Aplicación de aprendizajes previos en dinámicas.....	35
Tabla 19. Propuestas creativas en juegos	36
Tabla 20. Modelo de estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en niños de 03 años.....	42
Tabla 21. Rúbrica de evaluación de la propuesta	46
Tabla 22. Consolidado del procesamiento de la información por dimensiones e ítems ..	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diseño de la investigación	16
Figura 2. Atención durante actividades lúdicas	22
Figura 3. Identificación de patrones y secuencias	23
Figura 4. Resolución de problemas simples	24
Figura 5. Reconocimiento de consecuencias de no seguir las instrucciones	25
Figura 6. Uso de aprendizajes previos en nuevas actividades	26
Figura 7. Adaptación a cambios en reglas de juego	27
Figura 8. Flexibilidad y creatividad en situaciones imprevistas	28
Figura 9. Exploración del entorno en actividades libres	29
Figura 10. Uso creativo de juguetes en historias	30
Figura 11. Representación de roles en juegos simbólicos	31
Figura 12. Seguimiento de instrucciones del docente	32
Figura 13. Participación activa en actividades guiadas	33
Figura 14. Respeto a reglas grupales establecidas por el docente	34
Figura 15. Interés y entusiasmo en actividades	35
Figura 16. Aplicación de aprendizajes previos en dinámicas	36
Figura 17. Propuestas creativas en juegos	37

RESUMEN

El núcleo de la investigación es la enseñanza aprendizaje en los niños de 03 años de la I.E. San Isidro – Huarmaca, Huancabamba, región Piura. El presente trabajo de investigación ha permitido diagnosticar, a través de la observación de 25 niños de tres años, las fortalezas y limitaciones presentes en su desarrollo integral, centrándose en cinco dimensiones clave: desarrollo cognitivo, procesos de asimilación y acomodación, actividad lúdica, métodos didácticos y de enseñanza, y métodos de aprendizaje. Los resultados obtenidos constituyen el diagnóstico y ofrecen un panorama claro de las áreas en las que los estudiantes presentan avances significativos, así como de aquellas en las que enfrentan desafíos que pueden influir directamente en su proceso educativo y desarrollo personal; razón por la que las investigadores, como aporte teórico práctico alcanzan, descritos y explicados, los beneficios de las Estrategias lúdicas en el desarrollo del aprestamiento de los niños de tres años, de la muestra. Este trabajo reafirma, también, que el juego no solo es una herramienta pedagógica, sino un medio esencial para el desarrollo integral. La incorporación de estrategias lúdicas diseñadas de manera consciente y contextualizada puede transformar significativamente la experiencia educativa de los niños, permitiéndoles desarrollar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y creativas de manera armónica. En este sentido, los resultados de esta investigación subrayan la necesidad de replantear las prácticas educativas tradicionales, incorporando actividades que respeten los ritmos individuales de aprendizaje y que promuevan el desarrollo holístico de los estudiantes.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, Proceso de enseñanza aprendizaje.

ABSTRACT

The core of this research is the teaching-learning process of three-year-old children at the San Isidro – Huarmaca Elementary School in Huancabamba, Piura. Through observation of 25 three-year-old children, this research has made it possible to diagnose the strengths and limitations present in their overall development, focusing on five key dimensions: cognitive development, assimilation and accommodation processes, playful activity, teaching and didactic methods, and learning methods. The results constitute the diagnosis and offer a clear overview of the areas in which students show significant progress, as well as those in which they face challenges that can directly influence their educational process and personal development. Therefore, the researchers, as a theoretical and practical contribution, describe and explain the benefits of playful strategies in the development of readiness of the three-year-old children in the sample. This work also reaffirms that play is not only a pedagogical tool, but an essential means for overall development. The incorporation of consciously designed and contextualized play strategies can significantly transform children's educational experience, allowing them to harmoniously develop cognitive, emotional, social, and creative skills. In this sense, the results of this research underscore the need to rethink traditional educational practices, incorporating activities that respect individual learning rhythms and promote students' holistic development.

Keywords: Playful strategies, Teaching-learning process

INTRODUCCIÓN

(Bassedas et al., 2006), considera que existe la errada creencia de que durante la infancia no se obtienen beneficios o resultados tangibles. Sin embargo, estudios e investigaciones han demostrado lo contrario: la temprana etapa de la vida es crucial para el desarrollo de la personalidad y la integración del niño en la sociedad que lo rodea. La enseñanza y preparación educativa en estas edades son fundamentales para alcanzar un desarrollo integral en distintas dimensiones, contribuyendo al fortalecimiento del sistema neurológico y nervioso, lo que potencia las habilidades cognitivas y conductuales. Desde el nacimiento, se abre una ventana de oportunidad para lograr avances significativos en el desarrollo humano. Por lo tanto, una educación que fomente el aprendizaje desde edades tempranas adquiere una importancia primordial. La educación temprana busca estimular el potencial de los niños y abordar los problemas que puedan manifestarse en esta etapa. En este sentido, el juego se presenta como el vehículo principal, siendo el entorno donde los niños se desarrollan y constituyendo la base del crecimiento físico, emocional y espiritual. Como se suele decir, "es tan grave que un niño no duerma como que no juegue". A pesar de esto, muchos centros educativos infantiles, incluyendo nuestras comunidades, aún emplean métodos frontales e inadecuados en lugar de estrategias acordes al nivel de desarrollo, como la planificación de actividades lúdicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. (pág. 72). En el ámbito latinoamericano, la falta de valoración del juego como herramienta para enseñar y aprender ha llevado a que muchos niños opten por una rutina marcada por la violencia, influenciados principalmente por la televisión. Por ejemplo, en un estudio realizado en 2006 en una escuela pública de Bogotá, se observaron respuestas agresivas en los niños debido a la exposición a imágenes violentas en la televisión. Sin embargo, los investigadores destacaron que la televisión es solo uno de varios factores que

influyen en el desarrollo infantil, y que el entorno familiar también desempeña un papel determinante. (Jones et al., 1998). La educación de los niños en Piura presenta desafíos significativos debido a las diferencias sociales y de estilo de vida entre las diversas áreas, como la selva, la sierra y la ceja de selva. Estos lugares tienen distintas costumbres y formas de vida, lo que conlleva a una falta de uniformidad en la crianza de los niños. Mayormente provenientes de familias en situación de pobreza y extrema pobreza, la mayoría de estos niños viven en zonas rurales y se ven obligados a asumir responsabilidades adultas desde temprana edad para ayudar a sus padres, que en su mayoría son agricultores. El propósito de este trabajo es introducir nuevas estrategias educativas, específicamente basadas en el juego, en el nivel de Educación Inicial. Actualmente, las maestras suelen aplicar métodos de enseñanza tradicionales y poco adecuados, centrados únicamente en lo cognitivo y sin considerar las diversas necesidades y ritmos de aprendizaje de los niños. Esto limita su desarrollo integral, ya que el juego es fundamental en su mundo y en su proceso de aprendizaje. En nuestra Institución Educativa San Isidro se percibe que los docentes están fuertemente influenciados por las expectativas de los padres de familia, centrándose únicamente en la enseñanza de la lectoescritura desde los tres años, sin tener en cuenta los niveles de desarrollo neurológico y nervioso de los niños. Además, la competencia educativa de las instituciones privadas, los espacios reducidos y la alta cantidad de estudiantes en el aula dificultan el trabajo pedagógico de los maestros. Muchos docentes están poco dispuestos a cambiar sus prácticas, aferrándose a lo que aprendieron durante su formación inicial, lo que dificulta la mejora de las propuestas pedagógicas para el aprendizaje de los estudiantes.

Problema. “En el proceso de enseñanza de los niños de 3 años en la Institución Educativa San Isidro, se evidencia una metodología tradicional centrada en la enseñanza

frontal, donde se transmiten conocimientos de manera fragmentada y con un manejo insuficiente de los contenidos curriculares. Esto limita la calidad educativa y el desarrollo integral de los estudiantes”.

Hipótesis. “Si se diseñan científicamente estrategias lúdicas basadas en las teorías de la Educación Infantil de Friedrich Froebel, de Lev Vigotsky y del Desarrollo Integral de Jean Piaget, entonces se podría mejorar el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños y niñas de 03 años de la I.E.I. SAN ISIDRO, del Distrito de Huarmaca – provincia de Huancabamba – Piura – 2023”.

Objetivo general. Diseñar estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes de 03 años de la I.E.I. SAN ISIDRO, del Distrito de Huarmaca – provincia de Huancabamba – Piura – 2023.

Objetivos específicos.

- a) Diagnosticar los aprendizajes significativos en los niños de 03 años de la I.E.I. SAN ISIDRO, del Distrito de Huarmaca – provincia de Huancabamba – Piura.
- b) Investigar el rol docente en su desempeño profesional.
- c) Elaborar la propuesta en función a los propósitos de la investigación.

En el Capítulo I, se desarrolla el Diseño teórico de la investigación y, comprende: los antecedentes, las bases teóricas y las delimitaciones conceptuales; el Capítulo II contiene, el diseño metodológico, esto significa la naturaleza y dinámica de los métodos y materiales utilizados en la investigación, la naturaleza de los procesos estadístico, en este caso; el Capítulo III, da a conocer el análisis y la interpretación de los resultados que estructuran el diagnóstico; el Capítulo IV, presenta la Discusión de Resultados, el capítulo V Propuesta de intervención. Finalmente se presentan las Conclusiones, Recomendaciones, Referencias y Anexos.

Capítulo I: Diseño Teórico

1.1. Antecedentes de la investigación.

A continuación se presentan los estudios previos que sirven de referencia a la presente investigación, organizados según su ámbito de procedencia.

1.1.1. A nivel internacional

Romero (1999) La tesis doctoral presentada por la psicóloga Maite "El juego y el juguete en la sociedad actual: Evaluaciones y criterios de selección de juguetes en adultos con hijos de 0 a 10 años". La investigación de la Universidad de Valencia, se centra en el estudio del juego infantil y el uso de juguetes en la sociedad española contemporánea. En la parte teórica de la tesis se analizan diversos factores, como el contexto institucional y legal del juguete, la situación de las ludotecas en España, el papel del juego en el entorno escolar y la influencia de la publicidad de juguetes, entre otros. Se concluye que actualmente existen obstáculos que dificultan el desarrollo espontáneo de la actividad lúdica, en comparación con épocas pasadas.

La parte empírica del estudio incluye un análisis de los posibles criterios de selección de juguetes y las percepciones sobre el juego infantil, basado en las respuestas de una muestra de 420 adultos españoles con hijos de 0 a 10 años.

El desarrollo de la capacidad creativa y perceptiva en los niños se entiende como la expresión natural que surge en ellos, a menudo a través del juego, donde canalizan sus experiencias, emociones y vivencias. El juego se define como una serie de acciones simultáneas en las que los niños satisfacen sus necesidades transformando objetos y situaciones, tanto reales como imaginarias, requiriendo un alto grado de libertad tanto interna como externa.

Martínez y Delgado (1985) exploran en su libro "El origen de la expresión" tres aspectos fundamentales de la expresión plástica en los niños: como medio de comunicación y expresión de sus vivencias, como un lenguaje del pensamiento y como un proceso de reinterpretación y transformación de experiencias. Esta actividad artística no solo sirve como un juego, sino que también estimula el desarrollo motor y facilita la enseñanza de otros conocimientos al implicar sensaciones, percepciones y pensamiento. Dado esto, el arte se vuelve una herramienta fundamental en la educación infantil. Sin embargo, es crucial para padres y educadores comprender las diferentes etapas de desarrollo y evolución en la expresión infantil. Además, es esencial reconocer que la producción artística de los niños está intrínsecamente ligada al proceso de percepción, ya que aprendemos y nos desarrollamos a partir de lo que vemos, tocamos, escuchamos y vivimos. En el entorno del jardín de infantes, se pueden realizar diversas actividades para fomentar la expresión artística, como la lectura y discusión, al mismo tiempo la organización de exposiciones en el propio jardín, además de actividades de expresión creativa.

1.1.2. A nivel nacional

Osorio Amaya (2022), en su tesis “Actividades lúdicas desarrolladas en el nivel inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N.º 1229 ‘Micaela Bastidas’, Sechura – Piura, 2020”, presentada para optar el grado de Bachiller en Educación Inicial en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, desarrolló un estudio cuantitativo descriptivo. Concluye que las actividades lúdicas alcanzan niveles altos de logro en las dimensiones social (97,9 % en niños de cuatro años y 93,3 % en niños de cinco años), pedagógica (98,8 % y 100 %) y psicológica (95,8 % y 97,6 %), lo que respalda su empleo

como estrategia metodológica “para el desarrollo cognitivo, psicológico y social de los estudiantes”.

Este antecedente es especialmente pertinente para la presente investigación por su proximidad geográfica y sociocultural, dado que se desarrolla en la región Piura, el mismo ámbito en que se ubica la I.E. San Isidro de Huarmaca. Confirma que la actividad lúdica no incide en un solo plano del desarrollo, sino que articula simultáneamente lo cognitivo, lo social y lo afectivo, tal como se sostiene en las bases teóricas de este trabajo.

Vargas Jalixto y López Huillcahua (2025), en su investigación “Estrategias lúdicas para desarrollar la atención en niños y niñas de 3 años – I.E.I. N.º 164 ‘Señor de los Milagros’”, realizada en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa de Cusco, examinaron la efectividad de las estrategias lúdicas sobre la atención selectiva, intensiva y dividida en estudiantes de tres años. Las autoras sostienen que las estrategias lúdicas, aplicadas de manera sistemática, mejoran significativamente los niveles de atención en esta edad.

Lo señalado por las autoras guarda relación directa con los hallazgos del presente diagnóstico, en el que la atención sostenida durante las actividades lúdicas resultó una de las dimensiones más deficitarias. Que otro estudio peruano, con la misma edad y el mismo tipo de estrategia, identifique la atención como variable sensible a la intervención lúdica refuerza la pertinencia de la propuesta que aquí se formula.

Gamboa Quispe (2022), en su tesis “El juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una I.E. inicial de la provincia de Chincheros, Apurímac (2019)”, para optar la licenciatura en la Universidad Antonio Ruiz de Montoya, aplicó un diseño preexperimental con pretest y posttest. Los resultados evidencian un incremento de la media de 37,33 a 46,67 puntos y un aumento de los

estudiantes con desempeño “Excelente” de 11,11 % a 44,44 %, con contraste estadísticamente significativo (Wilcoxon: $Z = -2,67$; $p = 0,008$).

De lo anterior se desprende que el juego, cuando se planifica con intención didáctica, no funciona únicamente como recurso motivador, sino como mediador efectivo del aprendizaje significativo. Este dato metodológico resulta relevante porque muestra que los efectos de la actividad lúdica son medibles y contrastables, y no solo apreciaciones cualitativas del docente.

Palacios Huatuco de Requena (2021), en su tesis “Los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del nivel primario en la Institución Educativa Integrada N.º 15 – 20347 – Santa María – Huaura – 2021”, presentada en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión para obtener el título de Licenciada en Educación, trabajó con una muestra de 38 estudiantes y 2 docentes. Concluye que “la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica favorece significativamente en la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria”.

Aunque este estudio se sitúa en el nivel primario, su aporte es relevante para la presente investigación porque documenta el efecto del juego sobre la motivación, dimensión que en el diagnóstico realizado en la I.E. San Isidro aparece igualmente comprometida. Ello sugiere que la carencia de estrategias lúdicas planificadas produce efectos análogos en distintos niveles del sistema educativo, y que la intervención temprana resulta preferible.

Este antecedente es especialmente pertinente para la presente investigación por su proximidad geográfica y sociocultural, dado que se desarrolla en la región Piura, el mismo ámbito en que se ubica la I.E. San Isidro de Huarmaca. Confirma que la actividad lúdica no incide en un solo plano del desarrollo, sino que articula simultáneamente lo cognitivo, lo social y lo afectivo, tal como se sostiene en las bases teóricas de este trabajo.

Vargas Jalixto y López Huillcahua (2025), en su investigación “Estrategias lúdicas para desarrollar la atención en niños y niñas de 3 años – I.E.I. N.º 164 ‘Señor de los Milagros’”, realizada en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa de Cusco, examinaron la efectividad de las estrategias lúdicas sobre la atención selectiva, intensiva y dividida en estudiantes de tres años. Las autoras sostienen que las estrategias lúdicas, aplicadas de manera sistemática, mejoran significativamente los niveles de atención en esta edad.

Lo señalado por las autoras guarda relación directa con los hallazgos del presente diagnóstico, en el que la atención sostenida durante las actividades lúdicas resultó una de las dimensiones más deficitarias. Que otro estudio peruano, con la misma edad y el mismo tipo de estrategia, identifique la atención como variable sensible a la intervención lúdica refuerza la pertinencia de la propuesta que aquí se formula.

Gamboa Quispe (2022), en su tesis “El juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una I.E. inicial de la provincia de Chincheros, Apurímac (2019)”, para optar la licenciatura en la Universidad Antonio Ruiz de Montoya, aplicó un diseño preexperimental con pretest y posttest. Los resultados evidencian un incremento de la media de 37,33 a 46,67 puntos y un aumento de los estudiantes con desempeño “Excelente” de 11,11 % a 44,44 %, con contraste estadísticamente significativo (Wilcoxon: $Z = -2,67$; $p = 0,008$).

De lo anterior se desprende que el juego, cuando se planifica con intención didáctica, no funciona únicamente como recurso motivador, sino como mediador efectivo del aprendizaje significativo. Este dato metodológico resulta relevante porque muestra que los efectos de la actividad lúdica son medibles y contrastables, y no solo apreciaciones cualitativas del docente.

Palacios Huatuco de Requena (2021), en su tesis “Los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del nivel primario en la Institución Educativa Integrada N.º 15 – 20347 – Santa María – Huaura – 2021”, presentada en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión para obtener el título de Licenciada en Educación, trabajó con una muestra de 38 estudiantes y 2 docentes. Concluye que “la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica favorece significativamente en la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria”.

Aunque este estudio se sitúa en el nivel primario, su aporte es relevante para la presente investigación porque documenta el efecto del juego sobre la motivación, dimensión que en el diagnóstico realizado en la I.E. San Isidro aparece igualmente comprometida. Ello sugiere que la carencia de estrategias lúdicas planificadas produce efectos análogos en distintos niveles del sistema educativo, y que la intervención temprana resulta preferible.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. La teoría lúdica

La teoría lúdica sugiere que el juego ha sido una actividad inherente a la humanidad desde tiempos inmemoriales, incluso observada en el reino animal, lo que lo posiciona como anterior a la cultura misma. A lo largo de la historia, se han registrado numerosas expresiones de esta actividad en diversas sociedades, evidenciadas en obras de arte que reflejan sus manifestaciones lúdicas. (Alberto, 1985).

1. La teoría del exceso de energía, propuesta por Herbert Spencer y basada en los escritos filosóficos de Friedrich von Schiller, plantea que el juego permite canalizar el excedente de energía de los organismos jóvenes, cuyas necesidades básicas están satisfechas de otras formas.

2. Complementaria a la anterior, la teoría de la relajación de Lazarus sostiene que el juego actúa como un mecanismo para relajar a aquellos individuos que realizan actividades exigentes y agotadoras, permitiéndoles recuperarse de la fatiga.

3. La teoría de la recapitulación de G.S.Hall, basada en teorías evolucionistas, sugiere que, a través del juego, cada individuo reproduce el desarrollo de la especie, participando en actividades que sus ancestros llevaron a cabo.

4. La teoría de la práctica o del pre-ejercicio, propuesta por Karl Groos, afirma que el juego es fundamental para la maduración psicofisiológica y está estrechamente ligado al crecimiento. Para Lev S. Vygotsky, el juego es una actividad social que permite a los niños adquirir roles complementarios a través de la cooperación con otros niños. Vygotsky también se centra en el juego simbólico, donde los niños transforman objetos y les otorgan significados distintos, lo que contribuye a su capacidad simbólica. El estudio del juego sigue siendo relevante en ámbitos pedagógicos y psicológicos, con múltiples aplicaciones en el desarrollo infantil tanto en el hogar como en la escuela, siendo el juego un canal para la expresión creativa y cultural durante la infancia.

El juego trasciende lo pedagógico y lo psicológico; a lo largo de la historia, ha abarcado una amplia gama de manifestaciones que incluyen deportes, competiciones y entretenimientos, siendo una parte esencial de la vida humana. Lo lúdico se convierte en un proyecto de vida que busca alcanzar el equilibrio personal y social, contribuyendo al desarrollo integral del individuo. Las actividades lúdicas sirven tanto al desarrollo individual como al social, promoviendo el bienestar y el desarrollo personal. El juego implica una participación holística del ser humano, que va más allá de lo físico, involucrando aspectos como la inteligencia, la voluntad, los sentimientos y las emociones. Es una forma de manifestarse, expresarse y comunicarse, enriqueciendo la vida humana en

diferentes dimensiones. El tiempo dedicado al juego, en su dimensión festiva, proporciona momentos de realización personal y adaptación social, construyendo los pilares de la felicidad a través de la diversión, la alegría, la ilusión y los valores estéticos y sociales. La búsqueda de nuestra corporeidad implica una actitud que valora la participación, la creación y la contemplación, así como el placer de conocerse y expresarse.

1.2.2. La teoría del desarrollo integral

Se han examinado diversas perspectivas sobre el desarrollo infantil, cada una destacando aspectos importantes de la complejidad humana. Estas corrientes han sido clasificadas de diversas maneras, como conductistas, psicoanalíticas, cognitivas, entre otras, o bien, según su enfoque en lo emocional, lo físico o las experiencias individuales. Algunas buscan abordar los tres aspectos fundamentales de la vida humana, es decir, biopsicosocialmente. La teoría piagetiana se centra en el desarrollo cognitivo del niño, haciendo hincapié en la formación de estructuras mentales. Jean Piaget concibe el pensamiento como un proceso evolutivo que busca alcanzar equilibrio en la adultez. Este desarrollo progresivo se ve influenciado por las actividades del individuo, las cuales se amplían con la edad, permitiendo la consolidación del desarrollo cognitivo. Piaget describe la asimilación como la incorporación de experiencias al conocimiento existente, mientras que la acomodación implica ajustar las estructuras mentales a estas nuevas experiencias. (PIAGET, El lenguaje y el pensamiento en el niño, 1931) El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo infantil, siendo la principal actividad en la etapa sensoriomotriz, donde el niño transforma su experiencia del mundo en juego. Las implicaciones del juego en el desarrollo del niño se abordarán más adelante. Las etapas del desarrollo, incluyendo la sensomotriz, conducen a un mayor equilibrio en las estructuras mentales. El método propuesto por Piaget se basa principalmente en el juego,

considerándolo esencial para la interacción del niño con su entorno y su aprendizaje. Es importante aclarar el concepto de juego como método didáctico, entendido como el conjunto de técnicas coordinadas para dirigir el aprendizaje hacia objetivos específicos. El juego puede ser utilizado tanto como método de enseñanza, guiado por el maestro, como método de aprendizaje, donde el alumno participa activamente en su proceso educativo.

1.3. Definición y operacionalización de variables

1.3.1. Definiciones conceptuales

Estrategias lúdicas: Las estrategias lúdicas son técnicas utilizadas para enseñar, aprender o resolver problemas de manera divertida y creativa. Son especialmente efectivas en entornos educativos y de desarrollo infantil. (BARALDI, 2001.)

Enseñanza aprendizaje en los niños de 03 años: El desarrollo del aprendizaje permite lograr la arquitectura integral de los niños de 3 años y se convierte en un proceso crucial en su crecimiento y establecimiento de habilidades fundamentales. (PIAGET, 1936).

1.3.2. Definiciones operativas

La operacionalización de las variables se presenta en la Tabla 1; la matriz completa se adjunta en el Anexo 2.

Tabla 1*Matriz de operacionalización de variables*

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Independiente Estrategias lúdicas.	Las estrategias lúdicas son técnicas utilizadas para enseñar, aprender o resolver problemas de manera divertida y creativa. Son especialmente efectivas en entornos educativos y de desarrollo infantil. (BARALDI, 2001.)	JUEGOS SIMBOLICOS	El niño transforma los objetos, desarrolla su imaginación da otros significados a los objetos.	Escala ordinal tipo Likert de cinco puntos, aplicada mediante la guía de observación: 1 = <i>Nunca</i> 2 = <i>Casi nunca</i> 3 = <i>A veces</i> 4 = <i>Casi siempre</i> 5 = <i>Siempre</i>
		LUDICO	Es un proyecto de vida necesidad vital para el ser humano abarca las dimensiones humanas para alcanzar el equilibrio personal vital y social. Desarrolla diferentes talentos personales potencia las inteligencias múltiples. Desarrollo global u holístico del ser humano.	
		HOLISTICO	Vitalidad de la persona. Praxis lúdica, inteligencias, voluntades, sentimientos humanos, fuerzas, cualidades, capacidades, fortalezas y virtudes.	
		COGNITIVO	Formación de los mecanismos mentales en el niño. Desarrollo del plano de la inteligencia de las operaciones lógicas, nociones, número, espacio y tiempo, etc. formación del pensamiento.	
		ASIMILACION	Incorporar las cosas y las personas a las actividades propias del sujeto.	
		ACOMODACION	Reajustar las estructuras construidas en función de las transformaciones.	
		JUEGO	Instrumento primario de adaptación. transforma su experiencia del mundo en juego. Se relaciona con su medio e incorporarlo a sus experiencias.	
		METODO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	Conjunto de momentos y técnicas coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno. El maestro guía el juego. El alumno participa jugando en su aprendizaje.	
Variable Dependiente Desarrollo integral de los niños de 3 años.	El desarrollo integral de los niños de 3 años es un proceso crucial en su crecimiento y establecimiento de habilidades fundamentales. (PIAGET, 1936)	DESARROLLO COGNITIVO	Comprende los mecanismos mentales Tiene una interpretación psicológica y genética del desarrollo. Inteligencia de operaciones lógicas.	
		FORMACION DEL PENSAMIENTO	Desarrollo progresivo para alcanzar un equilibrio en la edad adulta. Desarrollo cognitivo	
		ASIMILACION	Incorpora las cosas y personas a la actividad propia del sujeto.	
		ACOMODACION	Ordena las estructuras construidas en función de las transformaciones.	
		EL JUEGO	Se ubica con énfasis “en el cómo y el por qué” Se siente el instrumento primario de adaptación Transforma su experiencia del mundo en juego. Permite relacionarse con su medio e incorporarlo a sus experiencias método didáctico se vincula con la actividad lúdica. Es un método de enseñanza.	
		METODO DIDACTICO	Conjunto lógico y unitario de los procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje.	
		METODO DE ENSEÑANZA	El maestro guía el juego.	
		METODO DE APRENDIZAJE	El alumno participa jugando en su aprendizaje.	

Nota. Elaboración propia.

Capítulo II: Diseño Metodológico

2.1. Tipo de investigación.

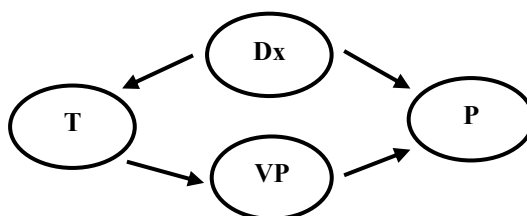
La investigación es de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo y nivel descriptivo-propositivo. Es aplicada porque, a partir del diagnóstico de la realidad observada, se orienta a la elaboración de una propuesta de intervención pedagógica; es cuantitativa porque los datos recogidos mediante la guía de observación se procesan en frecuencias absolutas y porcentajes; y es descriptivo-propositiva porque describe el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 03 años y, sobre esa base, propone un modelo de estrategias lúdicas.

2.2. Diseño de investigación.

El diseño de estudio fue propositivo, el cual según Hurtado (2010) busca recoger información y describir el aprendizaje y desarrollo integral que se da en los niños y niñas de 3 años en la IE San Isidro. Este diseño estará representado por el siguiente esquema: Figura 1.

Figura 1

Diseño de la investigación



Donde:

Dx: Diagnóstico

T: Teoría

P: Propuesta

VP: Validación de la propuesta

2.3. Población, muestra y muestreo.

2.3.1. Población.

La población está constituida por 75 niños y niñas matriculados en el nivel inicial de la I.E. San Isidro del distrito de Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura, distribuidos en las aulas de 3, 4 y 5 años, según se detalla en la Tabla 2.

Tabla 2

Población de estudiantes del nivel inicial de la I.E. San Isidro

NIVEL INICIAL		
3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
25	25	25

La muestra se seleccionó de una manera no probabilística la muestra, seleccionando una sección de:

$$n = 25 \text{ estudiantes}$$

2.3.3. Muestreo.

El muestreo fue no probabilístico por conveniencia. La sección de 3 años fue seleccionada por criterio de las investigadoras, en función del acceso al aula, de la autorización de la dirección de la institución educativa y de la pertinencia del grupo etario respecto del objeto de estudio. En consecuencia, los resultados no son estadísticamente generalizables a la población y su alcance es diagnóstico, circunscrito al aula observada.

2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.

2.4.1. Técnicas.

Para la recolección de la información se aplicó la observación la cual tiene aplicación diagnosticar el proceso de aprendizaje de los niños.

2.4.2. Instrumentos.

El instrumento utilizado fue la guía de observación organizados los ítems en cinco dimensiones.

La guía de observación está compuesta por 16 ítems distribuidos en cinco dimensiones: desarrollo cognitivo (4 ítems), procesos de asimilación y acomodación (3 ítems), actividad lúdica (3 ítems), métodos didácticos y de enseñanza (3 ítems) y métodos de aprendizaje (3 ítems). Cada ítem se valora con una escala ordinal tipo Likert de cinco puntos: 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre y 5 = Siempre. El puntaje total oscila entre 16 y 80 puntos, donde los valores más altos expresan un mayor nivel de desempeño observado. El instrumento completo se presenta en el Anexo 3.

2.4.3. Equipos y materiales de recolección de datos.

Se emplearon los siguientes recursos: fichas impresas de la guía de observación, cuaderno de registro de campo, cámara fotográfica del teléfono móvil para el registro de evidencias, y material lúdico del aula (bloques, títeres, objetos de juego simbólico) utilizado durante las sesiones observadas. El procesamiento se realizó en una computadora personal con hoja de cálculo Microsoft Excel.

2.5. Procesamiento y análisis de datos.

Los datos registrados en la guía de observación se vaciaron en una hoja de cálculo de Microsoft Excel. Para cada uno de los 16 ítems se calcularon frecuencias absolutas (f_i) y frecuencias relativas porcentuales (%) por categoría de la escala. Los resultados se organizaron en tablas de distribución de frecuencias y se representaron en gráficos de barras, agrupados según las cinco dimensiones del instrumento. El análisis fue descriptivo: no se aplicaron pruebas de contraste de hipótesis, dado que el estudio es de carácter diagnóstico y propositivo.

2.6. Aspectos éticos de la investigación.

Para la presente investigación se contó con el permiso de las autoridades y docente de la institución educativa. Los nombres de los niños, objeto de estudios, no aparecen para salvaguardar su integridad.

Capítulo III: Resultados

3.1. Resultados

El presente análisis tiene como propósito evaluar los resultados obtenidos mediante la aplicación de una ficha de observación a 25 estudiantes de 3 años de la Institución Educativa "San Isidro", en el distrito de Huarmaca, provincia de Huancabamba. Este estudio busca diagnosticar el estado actual del aprendizaje y el desarrollo integral de los niños, con un enfoque particular en su dimensión cognitiva, social y lúdica, para sustentar la propuesta de estrategias pedagógicas innovadoras basadas en actividades lúdicas.

A través de una ficha de observación aplicada a 25 niños de tres años, se evaluaron 16 ítems agrupados en cinco dimensiones clave: desarrollo cognitivo, procesos de asimilación y acomodación, actividad lúdica, métodos didácticos y de enseñanza, y métodos de aprendizaje. Este enfoque permite obtener una visión integral de las capacidades actuales de los estudiantes y su interacción con las actividades lúdicas dentro del entorno educativo.

Los resultados recopilados se presentan inicialmente en una tabla general que resume los datos obtenidos en cada dimensión, proporcionando una visión panorámica de las competencias y limitaciones observadas. Posteriormente, se realiza un análisis detallado de cada ítem, acompañado de tablas y gráficos específicos, seguidos de una interpretación que destaca las fortalezas y necesidades identificadas en el proceso de aprendizaje de los niños.

Tabla 3*Resumen de resultados por dimensiones e ítems observados*

Dimensiones	Ítems	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Desarrollo Cognitivo	1. Se mantiene atento y concentrado durante las actividades lúdicas.	4	16%	5	20%	7	28%	6	24%	3	12%
	2. Identifica patrones o secuencias lógicas en actividades de clasificación, agrupación o series.	1	4%	5	20%	7	28%	8	32%	4	16%
	3. Resuelve problemas simples durante las actividades, aplicando estrategias aprendidas.	4	16%	4	16%	8	32%	9	36%	0	0%
	4. Reconoce las consecuencias de sus acciones cuando no sigue correctamente las instrucciones durante las actividades lúdicas.	3	12%	8	32%	7	28%	4	16%	3	12%
	5. Usa lo que ya sabe para resolver nuevas actividades o retos.	0	0%	4	16%	11	44%	7	28%	3	12%
Procesos de Asimilación y Acomodación	6. Se adapta cuando las reglas de un juego cambian o se le presenta una nueva dinámica.	2	8%	6	24%	9	36%	7	28%	1	4%
	7. Responde con flexibilidad y creatividad a situaciones imprevistas en las actividades.	1	4%	5	20%	9	36%	7	28%	3	12%
	8. Explora su entorno durante actividades libres, mostrando curiosidad.	0	0%	4	16%	9	36%	7	28%	5	20%
Actividad Lúdica	9. Usa objetos o juguetes para crear historias o situaciones imaginarias.	0	0%	4	16%	7	28%	11	44%	3	12%
	10. Recrea roles o situaciones cotidianas en juegos simbólicos o de representación.	3	12%	6	24%	7	28%	6	24%	3	12%
	11. Sigue las instrucciones del docente durante los juegos o actividades propuestas.	0	0%	3	12%	8	32%	9	36%	5	20%
Métodos Didácticos y de Enseñanza	12. Participa activamente en las actividades guiadas por el maestro.	1	4%	4	16%	7	28%	7	28%	6	24%
	13. Entiende y respeta las reglas establecidas por el docente para las dinámicas grupales.	2	8%	4	16%	8	32%	9	36%	2	8%
	14. Muestra interés y entusiasmo al participar en actividades grupales e individuales.	3	12%	6	24%	7	28%	6	24%	3	12%
Métodos de Aprendizaje	15. Usa lo que ha aprendido en actividades anteriores para participar en nuevas dinámicas.	0	0%	5	20%	9	36%	8	32%	3	12%
	16. Propone ideas o encuentra soluciones creativas durante los juegos.	3	12%	5	20%	9	36%	6	24%	2	8%

Nota: Resultados obtenidos mediante una ficha de observación aplicada a 25 niños de tres años, evaluando 16 ítems agrupados en cinco dimensiones clave del desarrollo educativo.

3.1.1. Dimensión 1: Desarrollo Cognitivo

Ítem 1. Se mantiene atento y concentrado durante las actividades lúdicas.

Tabla 4

Atención durante actividades lúdicas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	4	16%
<i>Casi nunca</i>	5	20%
<i>A veces</i>	7	28%
<i>Casi siempre</i>	6	24%
<i>Siempre</i>	3	12%
Total	25	100%

Figura 2

Atención durante actividades lúdicas



Interpretación:

El 16% de los estudiantes "Nunca" logra mantenerse concentrado durante las actividades lúdicas, mientras que un 20% lo hace "Casi nunca" y un 36% "A veces", evidenciando dificultades significativas para sostener la atención en estas dinámicas. Aunque un 24% alcanza un nivel de concentración "Casi siempre" y solo un 12% lo hace "Siempre", estos resultados destacan la necesidad urgente de implementar estrategias pedagógicas que refuercen la capacidad de enfoque y concentración en los estudiantes durante las actividades lúdicas.

Ítem 2. Identifica patrones o secuencias lógicas en actividades de clasificación, agrupación o series.

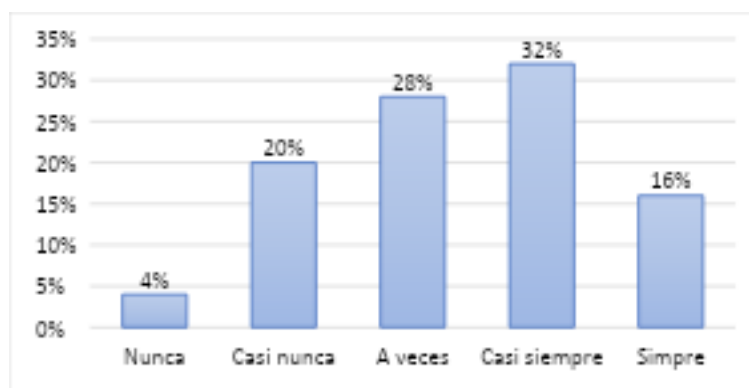
Tabla 5

Identificación de patrones y secuencias

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	1	4%
<i>Casi nunca</i>	5	20%
<i>A veces</i>	7	28%
<i>Casi siempre</i>	8	32%
<i>Siempre</i>	4	16%
Total	25	100%

Figura 3

Identificación de patrones y secuencias



Interpretación:

Un 4% de los estudiantes "Nunca" identifica patrones o secuencias lógicas, mientras que un 20% lo hace "Casi nunca" y un 28% "A veces". Solo el 32% logra este objetivo "Casi siempre", y el 16% lo alcanza "Siempre". Esto pone de manifiesto la importancia de diseñar actividades que refuercen el razonamiento lógico y la capacidad de reconocimiento de patrones en el aprendizaje infantil.

Ítem 3. Resuelve problemas simples durante las actividades, aplicando estrategias ap.

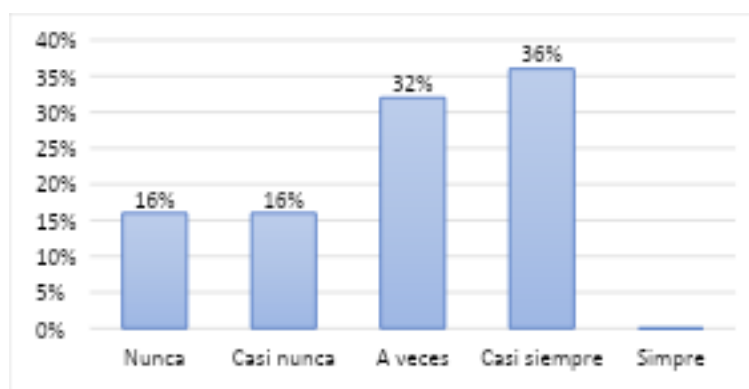
Tabla 6

Resolución de problemas simples

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	4	16%
<i>Casi nunca</i>	4	16%
<i>A veces</i>	8	32%
<i>Casi siempre</i>	9	36%
<i>Siempre</i>	0	0%
Total	25	100%

Figura 4

Resolución de problemas simples



Interpretación:

El 16% de los estudiantes "Nunca" resuelve problemas simples durante las actividades y otro 16% lo hace "Casi nunca". El 32% lo consigue "A veces", mientras que el 36% lo logra "Casi siempre". Estos datos indican la necesidad de trabajar más en estrategias lúdicas que estimulen habilidades de resolución de problemas desde una edad temprana.

Ítem 4. Reconoce las consecuencias de sus acciones cuando no sigue correctamente las instrucciones durante las actividades lúdicas.

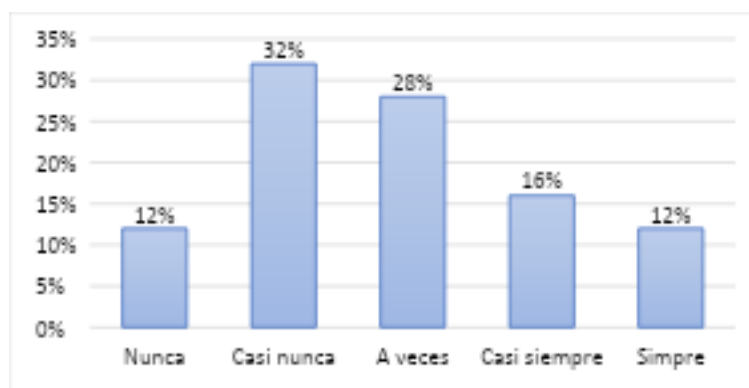
Tabla 7

Reconocimiento de consecuencias de no seguir las instrucciones

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	3	12%
<i>Casi nunca</i>	8	32%
<i>A veces</i>	7	28%
<i>Casi siempre</i>	4	16%
<i>Siempre</i>	3	12%
Total	25	100%

Figura 5

Reconocimiento de consecuencias de no seguir las instrucciones



Interpretación:

El 12% de los estudiantes "Nunca" reconoce las consecuencias de sus acciones cuando no sigue instrucciones, y el 32% lo hace "Casi nunca". Un 28% "A veces", mientras que un 16% lo logra "Casi siempre" y solo el 12% "Siempre". Esto sugiere la necesidad de actividades que fomenten la reflexión sobre las consecuencias de las decisiones tomadas en un entorno lúdico.

3.1.2. Dimensión 2: Procesos de Asimilación y Acomodación

Ítem 5. Usa lo que ya sabe para resolver nuevas actividades o retos.

Tabla 8

Uso de aprendizajes previos en nuevas actividades

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	0	0%
<i>Casi nunca</i>	4	16%
<i>A veces</i>	11	44%
<i>Casi siempre</i>	7	28%
<i>Siempre</i>	3	12%
Total	25	100%

Figura 6

Uso de aprendizajes previos en nuevas actividades



Interpretación:

El 16% de los estudiantes "Casi nunca" utiliza lo aprendido para resolver nuevas actividades, mientras que el 44% "A veces", evidenciando una dificultad en la transferencia de conocimientos previos a nuevos contextos. Solo el 28% lo hace "Casi siempre" y el 12% "Siempre". Estos datos indican la importancia de implementar estrategias pedagógicas más efectivas que refuercen la transferencia de aprendizajes.

Ítem 6. Se adapta cuando las reglas de un juego cambian o se le presenta una nueva dinámica.

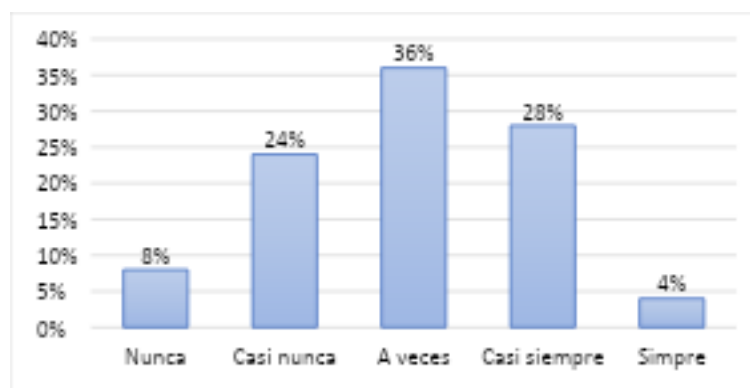
Tabla 9

Adaptación a cambios en reglas de juego

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	2	8%
<i>Casi nunca</i>	6	24%
<i>A veces</i>	9	36%
<i>Casi siempre</i>	7	28%
<i>Siempre</i>	1	4%
Total	25	100%

Figura 7

Adaptación a cambios en reglas de juego



Interpretación:

El 8% de los estudiantes "Nunca" se adapta a cambios en las reglas del juego, y el 24% lo hace "Casi nunca". Un 36% logra adaptarse "A veces", mientras que el 28% lo hace "Casi siempre" y solo un 4% "Siempre". Estos resultados revelan que se necesitan estrategias para desarrollar la flexibilidad y la capacidad de adaptación en los niños.

Ítem 7. Responde con flexibilidad y creatividad a situaciones imprevistas en las actividades.

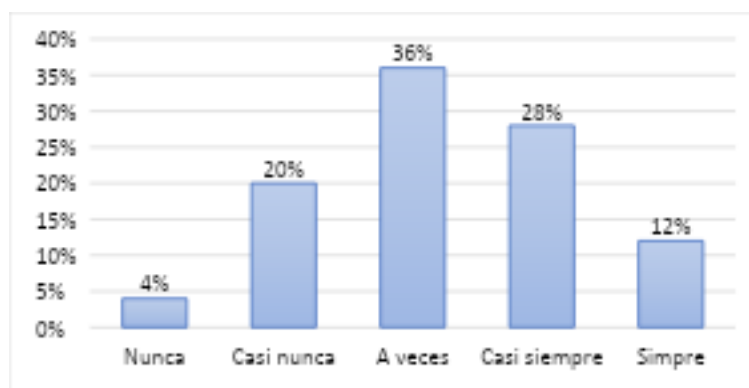
Tabla 10

Flexibilidad y creatividad en situaciones imprevistas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	1	4%
<i>Casi nunca</i>	5	20%
<i>A veces</i>	9	36%
<i>Casi siempre</i>	7	28%
<i>Siempre</i>	3	12%
Total	25	100%

Figura 8

Flexibilidad y creatividad en situaciones imprevistas



Interpretación:

El 4% de los estudiantes "Nunca" responde con flexibilidad y creatividad en situaciones imprevistas, y el 20% "Casi nunca". Un 36% lo hace "A veces", mientras que el 28% lo consigue "Casi siempre" y el 12% "Siempre". Esto destaca la importancia de diseñar actividades que estimulen la creatividad y la resolución innovadora de problemas.

3.1.3. Dimensión 3: Actividad Lúdica

Ítem 8. Explora su entorno durante actividades libres, mostrando curiosidad.

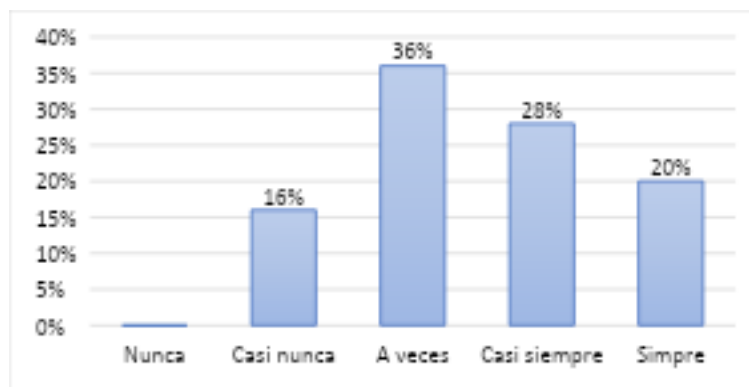
Tabla 11

Exploración del entorno en actividades libres

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	0	0%
<i>Casi nunca</i>	4	16%
<i>A veces</i>	9	36%
<i>Casi siempre</i>	7	28%
<i>Siempre</i>	5	20%
Total	25	100%

Figura 9

Exploración del entorno en actividades libres



Interpretación:

El 16% de los estudiantes "Casi nunca" explora su entorno durante actividades libres, mientras que el 36% lo hace "A veces". Un 28% realiza este comportamiento "Casi siempre", y el 20% "Siempre". Estos datos sugieren la necesidad de fomentar actividades que motiven la curiosidad y la exploración.

Ítem 9. Usa objetos o juguetes para crear historias o situaciones imaginarias.

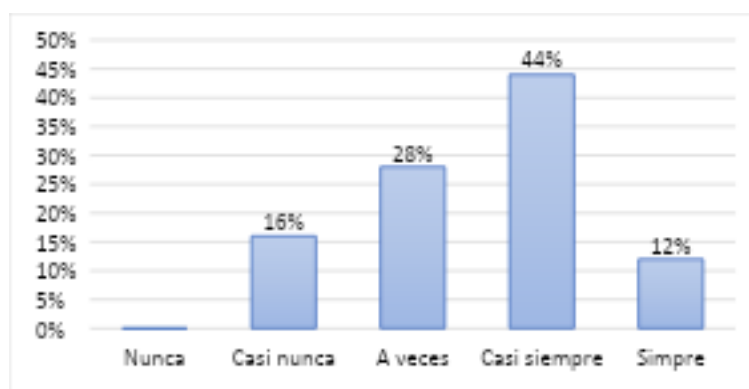
Tabla 12

Uso creativo de juguetes en historias

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	0	0%
<i>Casi nunca</i>	4	16%
<i>A veces</i>	7	28%
<i>Casi siempre</i>	11	44%
<i>Siempre</i>	3	12%
Total	25	100%

Figura 10

Uso creativo de juguetes en historias



Interpretación:

El 16% de los estudiantes "Casi nunca" utiliza objetos o juguetes para crear historias, mientras que el 28% lo hace "A veces". El 44% realiza esta actividad "Casi siempre", y el 12% lo "Siempre". Se evidencia la necesidad de proporcionar mayores estímulos que incentiven la creatividad y la imaginación de los niños a través de actividades lúdicas más enriquecedoras.

Ítem 10. Recrea roles o situaciones cotidianas en juegos simbólicos o de representación.

Tabla 13

Representación de roles en juegos simbólicos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	3	12%
<i>Casi nunca</i>	6	24%
<i>A veces</i>	7	28%
<i>Casi siempre</i>	6	24%
<i>Siempre</i>	3	12%
Total	25	100%

Figura 11

Representación de roles en juegos simbólicos



Interpretación:

El 12% de los estudiantes "Nunca" recrea roles o situaciones cotidianas, y el 24% "Casi nunca" lo hace. Un 28% participa en estas actividades "A veces", un 24% lo hace "Casi siempre", y solo un 12% las realiza "Siempre". Estos resultados resaltan la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas que fomenten el desarrollo de habilidades sociales y simbólicas, promoviendo la creatividad y la comprensión de situaciones cotidianas a través de actividades lúdicas más estructuradas y estimulantes.

3.1.4. Dimensión 4: Métodos Didácticos y de Enseñanza

Ítem 11. Sigue las instrucciones del docente durante los juegos o actividades propuestas.

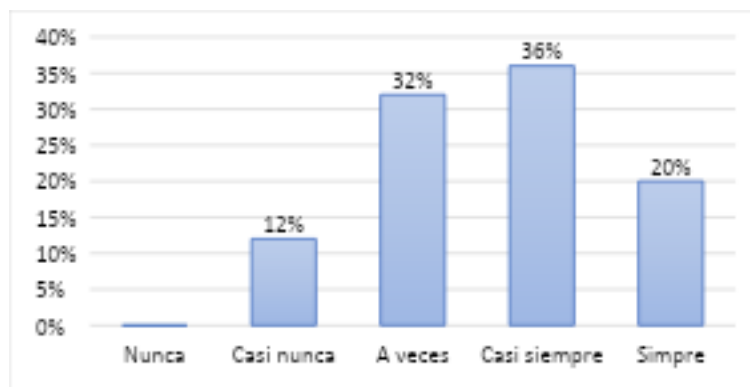
Tabla 14

Seguimiento de instrucciones del docente

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	0	0%
<i>Casi nunca</i>	3	12%
<i>A veces</i>	8	32%
<i>Casi siempre</i>	9	36%
<i>Siempre</i>	5	20%
Total	25	100%

Figura 12

Seguimiento de instrucciones del docente



Interpretación:

El 12% de los estudiantes "Casi nunca" sigue las instrucciones, y el 32% lo hace "A veces", lo que muestra que muchos tienen dificultades para prestar atención y cumplir con las indicaciones. Aunque un 36% sigue las instrucciones "Casi siempre" y el 20% lo hace "Siempre", es evidente la necesidad de trabajar en estrategias que motiven a los niños a escuchar y participar activamente en las actividades.

Ítem 12. Participa activamente en las actividades guiadas por el maestro.

Tabla 15

Participación activa en actividades guiadas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	1	4%
<i>Casi nunca</i>	4	16%
<i>A veces</i>	7	28%
<i>Casi siempre</i>	7	28%
<i>Siempre</i>	6	24%
Total	25	100%

Figura 13

Participación activa en actividades guiadas



Interpretación:

El 4% de los estudiantes "Nunca" participa activamente en las actividades, y el 16% lo hace "Casi nunca", lo que refleja cierta falta de interés o motivación. Por otro lado, un 28% participa "A veces", mientras que el 28% lo hace "Casi siempre" y el 24% "Siempre". Estos resultados dejan en claro que es necesario implementar estrategias que promuevan una mayor participación y entusiasmo en las actividades guiadas.

Ítem 13. Entiende y respeta las reglas establecidas por el docente para las dinámicas grupales.

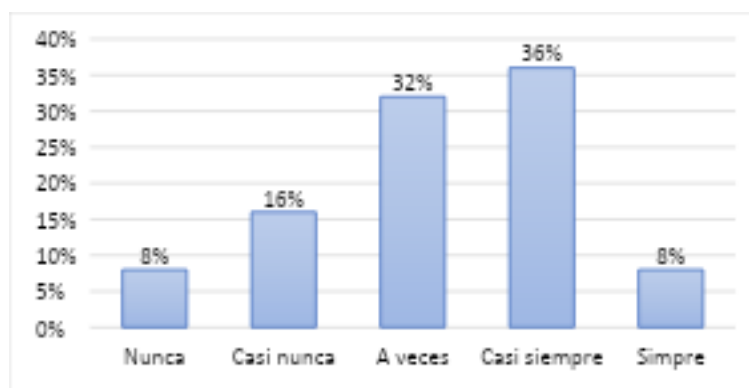
Tabla 16

Respeto a reglas grupales establecidas por el docente

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	2	8%
<i>Casi nunca</i>	4	16%
<i>A veces</i>	8	32%
<i>Casi siempre</i>	9	36%
<i>Siempre</i>	2	8%
Total	25	100%

Figura 14

Respeto a reglas grupales establecidas por el docente



Interpretación:

El 8% de los estudiantes "Nunca" entiende ni respeta las reglas grupales, y el 16% "Casi nunca" lo hace, evidenciando dificultades para adaptarse a las normas compartidas. Un 32% las respeta "A veces", mientras que el 36% "Casi siempre" y solo el 8% "Siempre". Estos resultados resaltan la necesidad de reforzar la importancia de las normas y fomentar su práctica constante en las dinámicas grupales para mejorar la convivencia y el trabajo en equipo.

3.1.5. Dimensión 5: Métodos de Aprendizaje

Ítem 14. Muestra interés y entusiasmo al participar en actividades grupales e individuales.

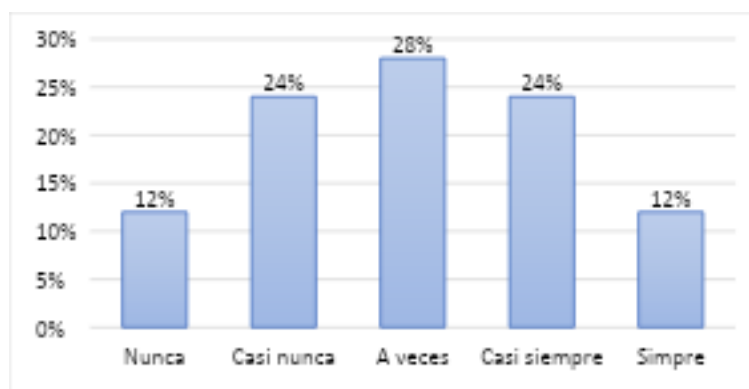
Tabla 17

Interés y entusiasmo en actividades

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	3	12%
<i>Casi nunca</i>	6	24%
<i>A veces</i>	7	28%
<i>Casi siempre</i>	6	24%
<i>Siempre</i>	3	12%
Total	25	100%

Figura 15

Interés y entusiasmo en actividades



Interpretación:

El 12% de los estudiantes "Nunca" muestra interés en las actividades, el 24% lo hace "Casi nunca", y un 28% participa "A veces", lo que refleja un desinterés significativo en los niños. El 24% "Casi siempre" muestra interés y solo el 12% "Siempre". Estos resultados destacan la necesidad de diseñar actividades más atractivas y motivadoras que capten su atención y fomenten un mayor entusiasmo por participar activamente.

Ítem 15. Usa lo que ha aprendido en actividades anteriores para participar en nuevas dinámicas.

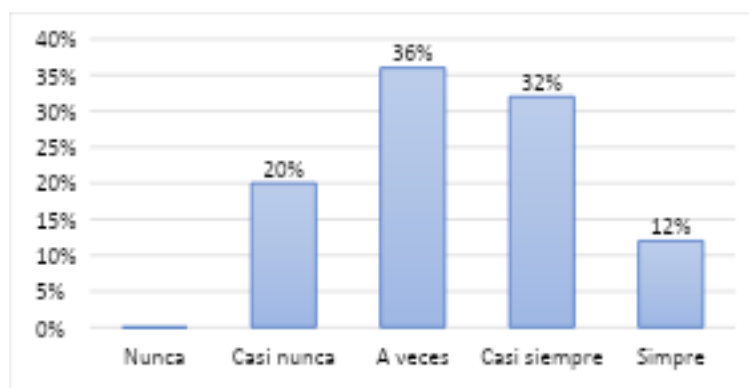
Tabla 18

Aplicación de aprendizajes previos en dinámicas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	0	0%
<i>Casi nunca</i>	5	20%
<i>A veces</i>	9	36%
<i>Casi siempre</i>	8	32%
<i>Siempre</i>	3	12%
Total	25	100%

Figura 16

Aplicación de aprendizajes previos en dinámicas



Interpretación:

El 20% de los estudiantes "Casi nunca" aplica aprendizajes previos, el 36% lo hace "A veces, un 32% logra esta conexión "Casi siempre" y un 12% "Siempre", los resultados indican la necesidad de reforzar estrategias que promuevan la integración de aprendizajes previos, asegurando que los niños puedan aplicarlos de manera consistente en nuevas actividades.

Ítem 16. Propone ideas o encuentra soluciones creativas durante los juegos.

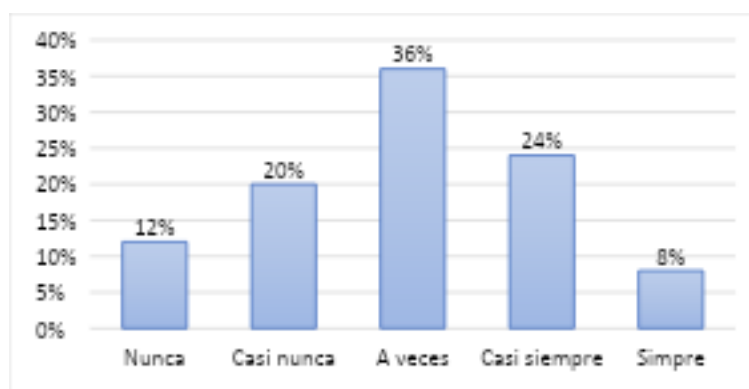
Tabla 19

Propuestas creativas en juegos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<i>Nunca</i>	3	12%
<i>Casi nunca</i>	5	20%
<i>A veces</i>	9	36%
<i>Casi siempre</i>	6	24%
<i>Siempre</i>	2	8%
Total	25	100%

Figura 17

Propuestas creativas en juegos



Interpretación:

El 12% de los estudiantes "Nunca" y el 20% "Casi nunca" propone ideas creativas en juegos. Un 36% lo hace "A veces", mientras que el 24% "Casi siempre" y solo un 8% "Siempre". Estos resultados resaltan la importancia de implementar actividades que estimulen la imaginación y el pensamiento original, promoviendo un entorno que favorezca la creatividad en los niños.

Capítulo IV: Discusión de los Resultados.

4.1. Discusión de los resultados

El presente trabajo de investigación ha permitido diagnosticar, a través de la observación de 25 niños de tres años, las fortalezas y limitaciones presentes en su desarrollo integral, centrándose en cinco dimensiones clave: desarrollo cognitivo, procesos de asimilación y acomodación, actividad lúdica, métodos didácticos y de enseñanza, y métodos de aprendizaje. Los resultados obtenidos ofrecen un panorama claro de las áreas en las que los estudiantes presentan avances significativos, así como de aquellas en las que enfrentan desafíos que pueden influir directamente en su proceso educativo y desarrollo personal.

En la dimensión del **desarrollo cognitivo**, se identificaron problemas en aspectos como la atención sostenida y la capacidad de resolver problemas simples. Un porcentaje considerable de estudiantes mostró dificultades para mantenerse concentrados durante las actividades lúdicas, lo que limita su capacidad de aprovechar al máximo las oportunidades de aprendizaje. Además, la identificación de patrones y secuencias lógicas no es consistente, lo que sugiere una mayor estimulación en actividades que refuercen el razonamiento lógico y las habilidades de clasificación en los niños. Estos hallazgos son preocupantes, ya que estas competencias son fundamentales para la construcción de aprendizajes más complejos en etapas posteriores.

En cuanto a los **procesos de asimilación y acomodación**, aunque algunos niños demostraron cierta habilidad para adaptarse a nuevas reglas o dinámicas, un número significativo evidenció dificultades para transferir lo aprendido en contextos nuevos. Esto refleja la necesidad de fomentar estrategias pedagógicas que refuercen la capacidad de los niños para aplicar conocimientos previos en situaciones novedosas, promoviendo un aprendizaje más autónomo y flexible. Adicionalmente, la limitada creatividad observada

frente a situaciones imprevistas pone de manifiesto la importancia de incorporar actividades que estimulen la resolución innovadora de problemas y la capacidad de improvisación.

La dimensión de **actividad lúdica** destacó la relevancia del juego como medio para desarrollar habilidades creativas y sociales. Si bien algunos niños mostraron curiosidad y exploraron activamente su entorno, una proporción significativa no aprovechó el juego para crear historias o representar roles cotidianos. Esto evidencia que las actividades lúdicas actuales no están promoviendo plenamente la imaginación y el pensamiento simbólico, capacidades esenciales para el desarrollo social y emocional. Los juegos simbólicos, en particular, son una herramienta clave para que los niños comprendan y procesen el mundo que los rodea, por lo que es crucial diseñar actividades que integren estas dinámicas de manera efectiva.

En relación con los **métodos didácticos y de enseñanza**, se observó que, aunque muchos estudiantes siguen instrucciones y participan en actividades guiadas, otros presentan dificultades para respetar normas grupales. Esto puede repercutir negativamente en la convivencia y el trabajo en equipo, habilidades esenciales para su integración social futura. Estos resultados resaltan la necesidad de fortalecer la enseñanza de valores como la responsabilidad y el respeto, integrándolos de manera explícita en las actividades lúdicas y educativas.

Finalmente, en la dimensión de **métodos de aprendizaje**, los datos mostraron que, aunque algunos niños participan activamente y demuestran entusiasmo en las actividades, un número importante carece de interés y motivación. Este desinterés podría estar vinculado a la falta de actividades atractivas y contextualizadas que conecten con sus intereses y necesidades. Además, la limitada capacidad para proponer ideas creativas durante los juegos

refleja un área de oportunidad para potenciar el pensamiento divergente y la iniciativa en los estudiantes.

Los hallazgos de este diagnóstico evidencian que las deficiencias en áreas clave como la atención, la transferencia de aprendizajes, y la creatividad pueden tener un impacto directo en el desarrollo integral de los niños. Estas limitaciones no solo afectan su desempeño académico, sino también su capacidad para interactuar con su entorno, resolver problemas y establecer relaciones sociales saludables. Por otro lado, las fortalezas identificadas, como la curiosidad y el interés por explorar, representan un potencial que puede ser aprovechado mediante estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el juego.

Este trabajo reafirma que el juego no solo es una herramienta pedagógica, sino un medio esencial para el desarrollo integral. La incorporación de estrategias lúdicas diseñadas de manera consciente y contextualizada puede transformar significativamente la experiencia educativa de los niños, permitiéndoles desarrollar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y creativas de manera armónica. En este sentido, los resultados de esta investigación subrayan la necesidad de replantear las prácticas educativas tradicionales, incorporando actividades que respeten los ritmos individuales de aprendizaje y que promuevan el desarrollo holístico de los estudiantes.

Este diagnóstico no solo ofrece una base sólida para diseñar estrategias de intervención, sino que también llama a la reflexión sobre la importancia de garantizar que las primeras experiencias educativas sean significativas, estimulantes y centradas en las necesidades reales de los niños. Al implementar estas estrategias, no solo se busca mejorar su desempeño actual, sino también sentar las bases para su éxito futuro en un entorno cada vez más demandante y complejo.

Capítulo V: Propuesta.

5.1. Título de la propuesta

Estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en los niños de 03 años

5.2. Introducción

La naturaleza de los niños, es la naturaleza del universo, de la existencia que asombra y perturba toda lógica, hasta ahora conocida, debido a que casi todo lo que existe, casi siempre, desobedece por lo menos a la lógica clásica a extremos que , permanentemente se dice, eso no es lógico. Casi siempre, el niño, al preguntar, sus preguntas sobrepasan la lógica de la lógica clásica; en este sentido, la educación busca formas estratégicas para desarrollar una lógica infantil que permita el entendimiento de las relaciones de su pensamiento, su entendimiento de la naturaleza y de las relaciones sociales. Por estas razones, en este trabajo se sugiere a los responsables de la formación oficial el ejercicio de los JUEGOS SIMBOLICOS que permiten al niño desarrollar su imaginación y otorgar significados a los objetos; ejercitar el juego LUDICO, para alcanzar el equilibrio personal vital y social; el juego HOLISTICO, porque es abarcador y desarrollador de las inteligencias, voluntades, sentimientos humanos, fuerzas, cualidades, capacidades, fortalezas y virtudes. Asimismo, el JUEGO COGNITIVO, porque desarrolla los procesos mentales del niño, en especial su desarrollo lógico, matemático y sentimental. JUEGOS DE ASIMILACION porque abunda su universo vocabular, nocional y de saberes. Los JUEGOS DE ACOMODACION para asimilar y estructurar su mundo ficcional y real. Lo JUEGOS LIBRES porque le desarrolla la imaginación y, por lo tanto, la creatividad, de beneficio para su vida futura.

5.3. Objetivo

Aprender diversos y variados aprestamientos de manera divertida y creativa, especialmente efectivas en entornos educativos y de desarrollo infantil mediante la propuesta de estrategias lúdicas.

5.4. Modelo de estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en los niños de 03 años

Tabla 20

Modelo de estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en niños de 03 años

RESPONSABLES DE LA PROGRAMACIÓN E INTERVENCIÓN	Bach. FLORES SANTOS, Gumercinda Bach. REYES CUNIAS, Grisaldina	FECHA	Abril-agosto 2025
UNIVERSO	Niños de 03 años de la I.E. San Isidro – Huarmaca.	NIVEL	INICIAL
TEMÁTICA	ESTRATEGIAS LÚDICAS	DIMENSIÓN	Personal
COMPETENCIA GENERAL	Utiliza técnicas de estrategias lúdicas para aprender diversos y variados aprestamientos de manera divertida y creativa, especialmente efectivas en entornos educativos y de desarrollo infantil. (BARALDI, 2023.)		
MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	Vídeos Baby First ., modelos de juegos, diapositivas, criterios y algoritmos, pizarra inteligente, papelotes, plumones, carteles, Temas propios de la región.		
Enfoque transversal: Trabajo en equipos / Enfoque inclusivo y de atención a la diversidad			
Evaluación: Rúbrica			
DIMENSIONES	PROPÓSITO Y SUGERENCIAS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS		
JUEGOS SIMBOLICOS	El niño transforma los objetos, desarrolla su imaginación da otros significados a los objetos		
JUEGOS LUDICOS	Es un proyecto de vida necesidad vital para el ser humano abarca las dimensiones humanas para alcanzar el equilibrio personal vital y social. Desarrolla diferentes talentos personales potencia las inteligencias múltiples. Desarrollo global u holístico del ser humano.		
JUEGOS HOLISTICOS	Vitalidad de la persona. Praxis lúdica, inteligencias, voluntades, sentimientos humanos, fuerzas, cualidades, capacidades, fortalezas y virtudes.		
JUEGOS COGNITIVOS	Formación de los mecanismos mentales en el niño. Desarrollo del plano de la inteligencia de las operaciones lógicas, nociones, número, espacio y tiempo, etc. formación del pensamiento.		
JUEGOS DE ASIMILACION	Incorporar las cosas y las personas a las actividades propias del sujeto.		
JUEGOS DE ACOMODACION	Reajustar las estructuras construidas en función de las transformaciones.		
JUEGOS LIBRES	Instrumento primario de adaptación. transforma su experiencia del mundo en juego. Se relaciona con su medio e incorporarlo a sus experiencias.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	SUGERENCIAS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS		
Representan con mucha emoción a los personajes que en sus primeros momentos de vida les causan asombro y curiosidad	PARA LOS JUEGOS SIMBÓLICOS		
	1. Los orígenes del aprendizaje en los niños se dan por modelos y, los primeros modelos que encuentra en la tierra son los que les brindan sus padres o, los que hacen las veces de ellos; por eso, se deben iniciar los juegos simbólicos imitando todo lo que para ellos les es familiar; por ejemplo, “Juguemos a la familia”. 2. Se sienten fascinados al escuchar cuentos y desean representarlos y ser como ellos; por lo tanto, debemos aprovechar el momento y proponer: “Juguemos a los héroes”. 3. Otra de las gratas experiencias que vive el niño es el acto de saborear los alimentos, es enorme la emoción que sienten cuando se les invita a cocinar los alimentos se aprovecha de esto para invitarles a “Hoy cocinaremos nuestros alimentos”. 4. Generalmente son los hijos menores quienes acompañan a la mamá a realizar las compras domésticas; su mundo se debate entre la imaginación y la realidad de tal modo que representar simbólicamente esta actividad le reconforta de allí sale “Juguemos a la tiendita”. 5. En las ciudades es más sencillo jugar a los transportes, no así en las zonas rurales, es estos casos se debe utilizar los videos propios de la representación de las grandes urbes y hacerlos soñar que están por esos lugares “Soñemos en nuestra gran ciudad”. 6. Una de las cosas más divertidas que tienen los niños es el acto de vestirse y desvestirse y jugar a ser profesionales: médicos, enfermeras, profesores, profesoras; buenos recursos para “Jugar a disfrazarse” 7. A los tres años, los niños no distinguen ficción de realidad su curiosidad los lleva subliminar las		

RESPONSABLES DE LA PROGRAMACIÓN E INTERVENCIÓN	Bach. FLORES SANTOS, Gumerinda Bach. REYES CUNIAS, Grisaldina	FECHA	Abril-agosto 2025
	cosas más sencillas y a otorgar poderes a sus padres, hermanos o a personas parecidas a los héroes que cuentan en su pensamiento, se puede llevarlos a Juguemos a los héroes"		
Imitan a representar roles sociales y manipulación de materiales.	PARA LOS JUEGOS LUDICOS 1. Junto con los juegos orales, matemáticos y ajedrez, el Rompecabezas es el material didáctico más atractivo para los niños, les gusta mucho articular piezas y descubrir los que ocultan cuando no están lógicamente colocados; se les debe llevar a "Juguemos a Armar Figuras" 2. Quizá, jugar a las escondidas en el juego tradicional más conocido, cuántas anécdotas se cuenta respecto a este juego; el niño se divierte a más no poder, se emociona, sus órganos sensoriales se ponen a su máxima expresión; por eso, "Juguemos a las escondidas" es el recurso más frecuente en el Jardín de Niños. 3. Los niños generan escenarios futuros a partir de los modelos sociales y se visten y actúan como bomberos, enfermeros, ambulancia, bocinas, maestros, artistas etc., "Juguemos a disfrazarnos de..." 4. El enfrentamiento o dialéctica que se da en la lógica entre el niño y el adulto es realmente crucial, en la formación del niño; si el niño toma acuarelas, plastilina, crayolas o otros, de esta naturaleza, sin duda, el niño va a querer hasta comerlos; pinta con los dedos, traza innumerables formas, de los más variados; por otro lado, las manualidades como romper papeles y crear formas, romper o cortar telas, les crea mucha satisfacción y aprendizaje; por lo tanto hay que invitarles a "Juguemos a pintar y crear formas" 5. La mejor manera que ayudar a los niños para desarrollarse física y mentalmente es la carrera de obstáculos, esta actividad les da la posibilidad de ganar fuerza y regular su energía; les brinda la posibilidad de tener confianza en sí mismos, perfilar su conducta motora gruesa y fina, etc., por eso invitémosles a "Juguemos a la Carrera de obstáculos". En el patio se colocan sillas, pelotas, almohadas, vasos etc., y, se dan las órdenes para salir del punto de partida hasta llegar a la meta. 6. El juego del tesoro escondido, así como, descubrir el lugar dónde se encuentra el depósito del Arco Iris hace que el niño forme su pasión por buscar aquello que le da felicidad, un buen recurso es la actividad "A la caza del tesoro escondido". 7. El contacto del niño con el mundo tangible lo hace con los órganos sensoriales como jugar a los sonidos, a los olores fuertes y aromáticos, fragantes; a mirar el sol, tocar lo frío, lo caliente, lo aspero, etc., los invitamos a "Jugar a las pistas sensoriales".		
Utilizan los criterios que abarcan la totalidad de los procesos	PARA LOS JUEGOS HOLISTICOS 1. Los niños juegan con diversos tipos de tarjetas, relacionan palabras orales con sus respectivas imágenes; elaboran dibujos y cortan las imágenes; relacionan tarjetas vs colores; objetos con profesiones, por ejemplo estetoscopio con médico, silbato con arbitro de futbol; fotografías de sus familiares vs preguntas como ¿Quién es...? 2. Si bien es cierto que el núcleo de la educación inicial es el aprestamiento; bien se puede recurrir a las letras para que presentadas en tarjetas, ellos-los niños-, comiencen a familiarizarse con ellas. 3. Uno de los recursos holísticos más apropiados en la Educación Inicial es la presentación de los cuentos solo en imágenes para que ellos colijan los procesos e incluso nombren títulos o lo que representan. 4. Los lápices, colores, pinturas, acuarelas etc., deben utilizarse para que los niños representen todos aquellos elementos que han observado en un paseo por el campo, museos, mercados, etc. 5. Nuestro país es riquísimo en su geografía; costa, sierra, selva, el mar, las cordilleras, la flora, su fauna; sirven para que los niños construyan, con bloques lógicos, piedras, arena, plantas etc., lo que más les ha impresionado en las actividades anteriores. 6. Se debe invitar a los niños para que, ante muchos y variados objetos, alimentos, granos, personas etc., sean capaces de clasificarlos en función a una característica, por ejemplo, el color. 7. El juego de las Bandejas sensoriales permite a los niños, manipular todo tipo de ente motivador como agua fría, caliente, tibia, hielo, lijas y desarrolle así su sensibilidad.		
Utiliza adecuadamente los procesos mentales como la atención, comprensión, interpretación, etc.	PARA LOS JUEGOS COGNITIVOS 1. La cognición tiene como centro muy particular el cerebro, este músculo, como es sabido, nos marca la diferencia lógica con los demás animales de tal manera que su cuidado pulcro y bien definido garantiza el desarrollo de la personalidad más adecuada para el éxito de nuestras vidas; en tal sentido, ejercicios como seguir la ruta correcta de un laberinto gestiona el esfuerzo más preciado de la concentración. 2. La adivinanza es uno de los entretenimientos más antiguos o llamémosle clásico de la especie humana; relaciona la reflexión con las ideas para generar conceptos que explican lo que se quiere adivinar; despierta la imaginación y la creatividad. 3. El juego de las diferencias aviva la visión ejercida por la concentración mental; las diferencias son casi imperceptibles por eso se agudiza la mente y la visión, de hecho, el reto es para la primera. 4. El Veo, veo se realiza, precisamente, con los ojos vendados del que no ve; el que ve va mencionando características de un objeto que el que no ve debe relacionar con los objetos que ha visto antes, pero debe adivinar o acertar con el reto de la identificación; por ejemplo: es de vidrio, tiene asa y sirve para tomar agua. 5. El mundo es geométrico por lo tanto matemático y las figuras familiares para todo niño son los círculos, rectángulos y triángulos; podríamos hacer juegos de comparación para llevarlos al mundo de los fractales y sus aplicaciones cognitivas. 6. En el rompecabezas se encuentra la exigencia de unir piezas de manera lógica que permita formar la figura que, en partes, se encuentra en cada uno de las piezas; desarrolla la concentración y la habilidad visual; la conducta motora fina y la intuición. 7. Este juego consiste en enseñarle una tarjeta al niño, que representa un determinado dibujo; luego se le da un fajo de tarjetas para él sea capaz de identificar la tarjeta con el dibujo antes mostrado, es un juego que ejercita la memoria.		
Acumula saberes que serán utilizados en los siguientes	PARA LOS JUEGOS DE ASIMILACION Y ACOMODACIÓN 1. Lenguaje: A los 3 años, los niños pueden hablar en oraciones completas y comprender el significado de las palabras		

RESPONSABLES DE LA PROGRAMACIÓN E INTERVENCIÓN		Bach. FLORES SANTOS, Gumercinda Bach. REYES CUNIAS, Grisaldina		FECHA	Abril-agosto 2025
niveles y modalidades de su formación escolar		básicas. Pueden seguir instrucciones sencillas, hacer preguntas y participar en conversaciones simples. También pueden aprender nuevas palabras y construir su vocabulario. En el aula pueden aprender las letras, empezando por las vocales. 2.Matemáticas: A esta edad, los niños pueden comenzar a comprender conceptos matemáticos simples, como contar hasta 10, identificar colores y formas y comprender la idea de «más» y «menos». También pueden comenzar a aprender sobre la secuencia y el patrón. 3.Discriminación visual: Los niños de 3 años pueden comenzar a distinguir entre diferentes formas, tamaños y colores. También pueden comenzar a comprender la idea de correspondencia uno a uno, lo que significa que un objeto tiene una pareja o igual. 4.Atención: Los niños de 3 años pueden concentrarse en una tarea durante un corto período de tiempo y pueden seguir una secuencia de actividades. Sin embargo, todavía pueden distraerse fácilmente y necesitan ser guiados para mantener el enfoque en una actividad. 5.Sociedad: Los niños de 3 años pueden comenzar a comprender la idea de las reglas y las expectativas sociales, como el comportamiento apropiado en público y la importancia de compartir. También pueden comenzar a comprender la idea de las relaciones sociales y cómo interactuar con otros niños y adultos. 6. Ciencias: Los niños de 3 años pueden comenzar a explorar el mundo natural y aprender sobre la naturaleza y los animales. También pueden comenzar a comprender conceptos simples de ciencias, como la gravedad y la causa y efecto.			
Abarca la integridad de su desarrollo físico, mental, cognitivo.		PARA LOS JUEGOS LIBRES Los juegos libres son los juegos que habitualmente se realizan en las escuelas y, no requieren de mayores especificaciones, así tenemos: 1.CORRER, se realiza en ambientes especiosos y se concretizan en Maratón, 100 metros planos, caminatas maratón, competencias especiales del correr. 2.FÚTBOL, es el más popular de los juegos libres, puede ser fútbol masculino, femenino o mixto; de once/once o, de seis/seis. Las reglas son las universales 3. BASQUETBOL, juega la mente, la mano, el ojo y la conducta motora fina y gruesa. Igual que el fútbol es practicado por varones, mujeres o equipos mixtos 4.VOLEYBOL, Tiene las mismas características participativas como el fútbol y el basquetbol; esta triada de juegos libres acarterizan la Educación Física y su desarrollo en el Perú. 5. El ajedrez es el juego o deporte ciencia en el que intervienen las características de coeficiente intelectual, la memoria, retención, talento y psicología. 6. DAR VUELTOS, este es un juego de utilidad social, se inaugura en la familia, va a la escuela y se convierte en propiedad del individuo o sujeto de aprendizaje. 7. IDENTIFICAR SABORES, este es un juego que va con la metáfora; se identifica como sabores no solo en términos de saborear sino que abarca la connotación, la semiótica y lo subliminal.			
CRONOGRAMA					
Estudiantes		20 sesiones	Los días miércoles de cada semana		
Padres de Familia		1 sesión	Al iniciar la intervención		
Profesores		1 sesión	Al iniciar la intervención		
Nombre del estudiante:				PUNTUACIÓN (Escala: A – B - C)	
N° de Sesión	CRITERIOS				
	INICIO C	PROCESO B	LOGRADO A		
01					

RESPONSABLES DE LA PROGRAMACIÓN E INTERVENCIÓN		Bach. FLORES SANTOS, Gumercinda Bach. REYES CUNIAS, Grisaldina		FECHA	Abril-agosto 2025
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
TOTAL					
Conceptualización		C, en inicio, cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente. B, en proceso, cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. A, logro esperado, cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.			

Nota. Elaboración propia.

5.5. Rúbrica de evaluación de la propuesta

Tabla 21

Rúbrica de evaluación de la propuesta

CRITERIOS	Niveles de logro		
	3. LOGRADO (20 – 16)	2. PROCESO (15 – 12)	1. INICIO (11 – 0)
1. DESCRIBE Y EXPLICA	Responde con propiedad y corrección lo que describe y explica, lo que comprende, cómo se aplica y su alto nivel de compromiso.	No responde con el nivel esperado: caracterizar, comprender, aplicar y dar a conocer los acontecimientos, motivos de aprendizaje en su participación social.	No responde correctamente -dejarse entender-, sobre las actividades que ha realizado, respecto a describir y explicar
2. COMPRENDE	Responde con propiedad y corrección lo que describe y explica, lo que comprende, cómo se aplica y su alto nivel de compromiso.	No responde con el nivel esperado: caracterizar, comprender, aplicar y dar a conocer los acontecimientos, motivos de aprendizaje en su participación social.	No responde correctamente -dejarse entender-, sobre las actividades que ha realizado, respecto a comprender.
3. APLICA	Responde con propiedad y corrección lo que describe y explica, lo que comprende, cómo se aplica y su alto nivel de compromiso.	No responde con el nivel esperado: caracterizar, comprender, aplicar y dar a conocer los acontecimientos, motivos de aprendizaje en su participación social.	No responde correctamente -dejarse entender-, sobre las actividades que ha realizado, respecto al acto de aplicar.
4. COMPROMISO	Responde con propiedad y corrección lo que describe y explica, lo que comprende, cómo se aplica y su alto nivel de compromiso.	No responde con el nivel esperado: caracterizar, comprender, aplicar y dar a conocer los acontecimientos, motivos de aprendizaje en su participación social.	No responde correctamente -dejarse entender-, sobre las actividades que ha realizado, y, su actitud de compromiso

Nota. Elaboración propia.

Conclusiones

1. En la dimensión del desarrollo cognitivo, se identificaron problemas en aspectos como la atención sostenida y la capacidad de resolver problemas simples. Un porcentaje considerable de estudiantes mostró dificultades para mantenerse concentrados durante las actividades lúdicas, lo que limita su capacidad de aprovechar al máximo las oportunidades de aprendizaje.
2. En cuanto a los procesos de asimilación y acomodación, aunque algunos niños demostraron cierta habilidad para adaptarse a nuevas reglas o dinámicas, un número significativo evidenció dificultades para transferir lo aprendido en contextos nuevos.
3. La dimensión de actividad lúdica destacó la relevancia del juego como medio para desarrollar habilidades creativas y sociales. Si bien algunos niños mostraron curiosidad y exploraron activamente su entorno, una proporción significativa no aprovechó el juego para crear historias o representar roles cotidianos. Esto evidencia que las actividades lúdicas actuales no están promoviendo plenamente la imaginación y el pensamiento simbólico, capacidades esenciales para el desarrollo social y emocional.
4. En relación con los métodos didácticos y de enseñanza, se observó que, aunque muchos estudiantes siguen instrucciones y participan en actividades guiadas, otros presentan dificultades para respetar normas grupales. Esto puede repercutir negativamente en la convivencia y el trabajo en equipo, habilidades esenciales para su integración social futura. Finalmente,
5. En la dimensión de métodos de aprendizaje, los datos mostraron que, aunque algunos niños participan activamente y demuestran entusiasmo en las actividades, un número importante carece de interés y motivación. Este desinterés podría estar

vinculado a la falta de actividades atractivas y contextualizadas que conecten con sus intereses y necesidades. Además, la limitada capacidad para proponer ideas creativas durante los juegos refleja un área de oportunidad para potenciar el pensamiento divergente y la iniciativa en los estudiantes.

Recomendaciones

- 1.** Existe la necesidad de fomentar estrategias pedagógicas que refuercen la capacidad de los niños para aplicar conocimientos previos en situaciones novedosas, promoviendo un aprendizaje más autónomo y flexible; se sugiere, por tanto, investigaciones sobre aprendizaje autónomo.
- 2.** En el proceso de la investigación surgió el tema sobre la resolución innovadora de problemas y la capacidad de improvisación; rubros que también sugerimos cuadros de investigación.
- 3.** Los juegos simbólicos, en particular, son una herramienta clave para que los niños comprendan y procesen el mundo que los rodea, por lo que es crucial diseñar crear, mediante investigaciones tecnológicas actividades que integren estas dinámicas de manera efectiva.

Referencias

- Alberto, M. J. (1985). La lúdica: procedimiento pedagógico.
- Baraldi, C. (2001.). Jugar es cosa seria. . Homosapiens. .
- Bassedas, E., Huguet, T., & Solé, I. (2006). Aprender y enseñar en educación infantil. Graó.
- DI SANTE, E. (1991). Psicomotricidad y Desarrollo Psicomotor del Niño y niña en Edad Preescolar. Caracas: Tropikos. .
- FERNÁNDEZ, A. (2000.). Psicopedagogía en psicodrama Habilitando el jugar. Ed. Nueva Visión .
- FROEBEL, F. (1826). La educación del hombre.
- Gamboa Quispe, A. M. (2022). El juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una I.E. inicial de la provincia de Chincheros, Apurímac (2019) [Tesis de licenciatura, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. Repositorio Institucional UARM.
<https://repositorio.uarm.edu.pe/items/fe9ded7f-cd31-411b-9163-1bd0345a8a42>
- GUTIÉRREZ DELGADO, M. (1989). 140 juegos para la educación psicomotriz. Sevilla: Wanceulen.
- Hurtado de Barrera, J. (2010). Metodología de la investigación: Guía para la comprensión holística de la ciencia (4.^a ed.). Quirón Ediciones.
- JONES, B. F. (1998). "Estrategias para enseñar a aprender". Buenos Aires: Aique.
- Martínez, E., & Delgado, J. (1985). El origen de la expresión en niños de 3 a 6 años. Cincel.
- Osorio Amaya, Y. E. (2022). Actividades lúdicas desarrolladas en el nivel inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N.º 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020 [Tesis de bachiller, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio

Institucional ULADECH.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31322>

Palacios Huatuco de Requena, J. L. (2021). Los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del nivel primario en la Institución Educativa Integrada N.º 15 – 20347 – Santa María – Huaura – 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional UNJFSC. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/6614>

PIAGET, J. (1931). El lenguaje y el pensamiento en el niño.

PIAGET, J. (1936). El nacimiento de la inteligencia en el niño.

Vargas Jalixto, Y. O., & López Huillcahua, L. A. (2025). Estrategias lúdicas para desarrollar la atención en niños y niñas de 3 años – I.E.I. N.º 164 “Señor de los Milagros” [Trabajo de investigación, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa]. Repositorio EESPP Santa Rosa.
<https://repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe/items/a3e169fe-0fa7-411d-b57a-5f6832184d9d>

Anexos

Anexo 1 – Matriz de consistencia

Título: Estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje en los niños de 03 años de la I.E. San Isidro – Huarmaca – 2023.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
En el proceso de enseñanza de los niños de 3 años en la Institución Educativa San Isidro se evidencia una metodología tradicional centrada en la enseñanza frontal, donde se transmiten conocimientos de manera fragmentada y con un manejo insuficiente de los contenidos curriculares. Esto limita la calidad educativa y el desarrollo integral de los estudiantes.	Objetivo general: Diseñar estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes de 03 años de la I.E.I. San Isidro, del distrito de Huarmaca – provincia de Huancabamba – Piura – 2023. Objetivos específicos: a) Diagnosticar los aprendizajes significativos en los niños de 03 años de la I.E.I. San Isidro, del distrito de Huarmaca – provincia de Huancabamba – Piura. b) Investigar el rol docente en su desempeño profesional. c) Elaborar la propuesta en función a los propósitos de la investigación.	Si se diseña científicamente estrategias lúdicas basadas en las teorías de la Educación Infantil de Friedrich Froebel, de Lev Vigotsky y del Desarrollo Integral de Jean Piaget, entonces se podría mejorar el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños y niñas de 03 años de la I.E.I. San Isidro, del distrito de Huarmaca – provincia de Huancabamba – Piura – 2023.	Variable independiente: Estrategias lúdicas. Variable dependiente: Enseñanza aprendizaje y desarrollo integral de los niños de 03 años.	1. Desarrollo cognitivo. 2. Procesos de asimilación y acomodación. 3. Actividad lúdica. 4. Métodos didácticos y de enseñanza. 5. Métodos de aprendizaje.	Tipo: aplicada, enfoque cuantitativo. Nivel: descriptivo – propositivo. Diseño: propositivo ($Dx \rightarrow T \rightarrow P \rightarrow VP$). Población: 75 niños del nivel inicial. Muestra: 25 niños de 03 años. Muestreo: no probabilístico por conveniencia. Técnica: observación. Instrumento: guía de observación (16 ítems, escala de 5 puntos). Análisis: frecuencias absolutas y porcentajes.

Anexo 2 – Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<u>Variable Independiente</u> Estrategias lúdicas.	Las estrategias lúdicas son técnicas utilizadas para enseñar, aprender o resolver problemas de manera divertida y creativa. Son especialmente efectivas en entornos educativos y de desarrollo infantil. (BARALDI, 2001.)	JUEGOS SIMBOLICOS	El niño transforma los objetos, desarrolla su imaginación da otros significados a los objetos.	Escala ordinal tipo Likert de cinco puntos, aplicada mediante la guía de observación: 1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = A veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre
		LUDICO	Es un proyecto de vida necesidad vital para el ser humano abarca las dimensiones humanas para alcanzar el equilibrio personal vital y social. Desarrolla diferentes talentos personales potencia las inteligencias múltiples. Desarrollo global u holístico del ser humano.	
		HOLISTICO	Vitalidad de la persona. Praxis lúdica, inteligencias, voluntades, sentimientos humanos, fuerzas, cualidades, capacidades, fortalezas y virtudes.	
		COGNITIVO	Formación de los mecanismos mentales en el niño. Desarrollo del plano de la inteligencia de las operaciones lógicas, nociones, número, espacio y tiempo, etc. formación del pensamiento.	
		ASIMILACION	Incorporar las cosas y las personas a las actividades propias del sujeto.	
		ACOMODACION	Reajustar las estructuras construidas en función de las transformaciones.	
		JUEGO	Instrumento primario de adaptación. transforma su experiencia del mundo en juego. Se relaciona con su medio e incorporarlo a sus experiencias.	
		METODO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	Conjunto de momentos y técnicas coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno. El maestro guía el juego. El alumno participa jugando en su aprendizaje.	
<u>Variable Dependiente</u> Desarrollo integral de los niños de 3 años.	El desarrollo integral de los niños de 3 años es un proceso crucial en su crecimiento y establecimiento de habilidades fundamentales. (PIAGET, 1936)	DESARROLLO COGNITIVO	Comprende los mecanismos mentales Tiene una interpretación psicológica y genética del desarrollo. Inteligencia de operaciones lógicas.	
		FORMACION DEL PENSAMIENTO	Desarrollo progresivo para alcanzar un equilibrio en la edad adulta. Desarrollo cognitivo	
		ASIMILACION	Incorpora las cosas y personas a la actividad propia del sujeto.	
		ACOMODACION	Ordena las estructuras construidas en función de las transformaciones.	
		EL JUEGO	Se ubica con énfasis “en el cómo y el por qué” Se siente el instrumento primario de adaptación Transforma su experiencia del mundo en juego. Permite relacionarse con su medio e incorporarlo a sus experiencias método didáctico se vincula con la actividad lúdica. Es un método de enseñanza.	
		METODO DIDACTICO	Conjunto lógico y unitario de los procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje.	
		METODO DE ENSEÑANZA	El maestro guía el juego.	
		METODO DE APRENDIZAJE	El alumno participa jugando en su aprendizaje.	

Anexo 3 – Instrumento de evaluación

GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 03 AÑOS

I. Datos generales

Institución educativa:	I.E. San Isidro – Huarmaca – Huancabamba – Piura
Aula / edad:	3 años
Nombre del niño(a) (código):	
Observadora:	
Fecha de observación:	
Hora de inicio / término:	

II. Objetivo del instrumento

Recoger información sobre el nivel de desempeño de los niños y niñas de 03 años de la I.E. San Isidro en cinco dimensiones del proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de diagnosticar la situación actual y sustentar una propuesta de estrategias lúdicas.

III. Instrucciones

Observe al niño o niña durante el desarrollo de las actividades lúdicas y pedagógicas del aula. Marque con una equis (X) en el casillero que corresponda al nivel de frecuencia con que el niño manifiesta la conducta descrita en cada ítem. Marque una sola alternativa por ítem y no deje ítems sin responder.

IV. Escala de valoración

Valor	1	2	3	4	5
Categoría	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

V. Ítems de observación

N°	Ítem	1	2	3	4	5
Dimensión 1: Desarrollo cognitivo						
1	Se mantiene atento y concentrado durante las actividades lúdicas.					
2	Identifica patrones o secuencias lógicas en actividades de clasificación, agrupación o series.					
3	Resuelve problemas simples durante las actividades, aplicando estrategias aprendidas.					
4	Reconoce las consecuencias de sus acciones cuando no sigue correctamente las instrucciones durante las actividades lúdicas.					
Dimensión 2: Procesos de asimilación y acomodación						
5	Usa lo que ya sabe para resolver nuevas actividades o retos.					
6	Se adapta cuando las reglas de un juego cambian o se le presenta una nueva dinámica.					
7	Responde con flexibilidad y creatividad a situaciones imprevistas en las actividades.					
Dimensión 3: Actividad lúdica						
8	Explora su entorno durante actividades libres, mostrando curiosidad.					
9	Usa objetos o juguetes para crear historias o situaciones imaginarias.					
10	Recrea roles o situaciones cotidianas en juegos simbólicos o de representación.					
Dimensión 4: Métodos didácticos y de enseñanza						
11	Sigue las instrucciones del docente durante los juegos o actividades propuestas.					
12	Participa activamente en las actividades guiadas por el maestro.					
13	Entiende y respeta las reglas establecidas por el docente para las dinámicas grupales.					
Dimensión 5: Métodos de aprendizaje						
14	Muestra interés y entusiasmo al participar en actividades grupales e individuales.					
15	Usa lo que ha aprendido en actividades anteriores para participar en nuevas dinámicas.					
16	Propone ideas o encuentra soluciones creativas durante los juegos.					

VI. Observaciones adicionales

 Firma de la observadora

Anexo 4 – Procesamiento de la información

Los datos de la guía de observación aplicada a los 25 niños de 03 años fueron vaciados en una hoja de cálculo y procesados como frecuencias absolutas (fi) y relativas porcentuales (%) por cada categoría de la escala. La Tabla 22 consolida el procesamiento de los 16 ítems agrupados en las cinco dimensiones del instrumento.

Tabla 22

Consolidado del procesamiento de la información por dimensiones e ítems

Dimensiones	Ítems	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Desarrollo Cognitivo	1. Se mantiene atento y concentrado durante las actividades lúdicas.	4	16%	5	20%	7	28%	6	24%	3	12%
	2. Identifica patrones o secuencias lógicas en actividades de clasificación, agrupación o series.	1	4%	5	20%	7	28%	8	32%	4	16%
	3. Resuelve problemas simples durante las actividades, aplicando estrategias aprendidas.	4	16%	4	16%	8	32%	9	36%	0	0%
	4. Reconoce las consecuencias de sus acciones cuando no sigue correctamente las instrucciones durante las actividades lúdicas.	3	12%	8	32%	7	28%	4	16%	3	12%
	5. Usa lo que ya sabe para resolver nuevas actividades o retos.	0	0%	4	16%	11	44%	7	28%	3	12%
Procesos de Asimilación y Acomodación	6. Se adapta cuando las reglas de un juego cambian o se le presenta una nueva dinámica.	2	8%	6	24%	9	36%	7	28%	1	4%
	7. Responde con flexibilidad y creatividad a situaciones imprevistas en las actividades.	1	4%	5	20%	9	36%	7	28%	3	12%
	8. Explora su entorno durante actividades libres, mostrando curiosidad.	0	0%	4	16%	9	36%	7	28%	5	20%
Actividad Lúdica	9. Usa objetos o juguetes para crear historias o situaciones imaginarias.	0	0%	4	16%	7	28%	11	44%	3	12%
	10. Recrea roles o situaciones cotidianas en juegos simbólicos o de representación.	3	12%	6	24%	7	28%	6	24%	3	12%
	11. Sigue las instrucciones del docente durante los juegos o actividades propuestas.	0	0%	3	12%	8	32%	9	36%	5	20%
Métodos Didácticos y de Enseñanza	12. Participa activamente en las actividades guiadas por el maestro.	1	4%	4	16%	7	28%	7	28%	6	24%
	13. Entiende y respeta las reglas establecidas por el docente para las dinámicas grupales.	2	8%	4	16%	8	32%	9	36%	2	8%
Métodos de Aprendizaje	14. Muestra interés y entusiasmo al participar en actividades grupales e individuales.	3	12%	6	24%	7	28%	6	24%	3	12%

Dimensiones	Ítems	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre	
	15. Usa lo que ha aprendido en actividades anteriores para participar en nuevas dinámicas.	0	0%	5	20%	9	36%	8	32%	3	12%
	16. Propone ideas o encuentra soluciones creativas durante los juegos.	3	12%	5	20%	9	36%	6	24%	2	8%

Nota. Elaboración propia a partir de la guía de observación aplicada a 25 niños de 03 años de la I.E. San Isidro – Huarmaca, 2023.