

**UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA SATISFACCÓN EN LOS NIÑOS DE  
INICIAL DE UN NIDO PARTICULAR DE LA CIUDAD DE LIMA, PERÍODO  
2023**

**TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**BACHILLER: MURRIETA ZAMORA DE LI, MELITA MARINA**

**ASESOR**

**Dr. VILCHEZ CÁCEDA, HÉCTOR ALEXANDER**

**LIMA – PERÚ**

**2023**

# LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA SATISFACCÓN EN LOS NIÑOS DE INICIAL DE UN NIDO PARTICULAR DE LA CIUDAD DE LIMA, PERÍODO 2023

## INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	5%
2	<a href="https://repositorio.uma.edu.pe">repositorio.uma.edu.pe</a> Fuente de Internet	4%
3	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="https://repositorio.unapiquitos.edu.pe">repositorio.unapiquitos.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
5	<a href="https://repositorio.ulvr.edu.ec">repositorio.ulvr.edu.ec</a> Fuente de Internet	2%
6	<a href="https://repositorio.uigv.edu.pe">repositorio.uigv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
7	<a href="https://dspace.ups.edu.ec">dspace.ups.edu.ec</a> Fuente de Internet	2%
8	<a href="https://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1%

## **Dedicatoria**

Este trabajo va dedicado a mi hijo, quien es el motor de mi vida e impulso por salir adelante.

A mi madre, quien es mi apoyo incondicional y quien celebra mis triunfos.

## **Agradecimiento**

A Dios, padre todo poderoso por su guía y enseñanza de vida.

A mi madre, por ayudarme día a día, ser una guerrera y enseñarme lo hermosos de la vida.

A mi hijo, por ser mi motivación y por sus tardes de compañía.

## Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	vii
Abstratc	viii
Introducción	9
Capítulo I: Fundamentos Teóricos de la Investigación	10
1.1 Marco Teórico	10
1.2 Estudios antecedentes sobre el objetivo de estudio	22
1.3 Marco Conceptual	28
Capitulo II: El Problema. Objetivos, Hipótesis y Variables	30
2.1 Planteamiento del problema	30
2.1.1 Descripción de la realidad problemática	30
2.1.2 Definición del problema	32
2.2 Finalidad y Objetivos de la Investigación.	33
2.2.1 Finalidad	33
2.2.2 Objetivo	33
2.2.3 Delimitación del estudio	33
2.2.4 Justificación e importancia del estudio	34
2.3 Hipótesis y Categorías	34
2.3.1 Supuestos teóricos	34
2.3.2 Hipótesis principal y específicas	34
2.3.3 Categorías	35
Capítulo III: Método, Técnica e Instrumentos	36
3.1 Población y muestra	36
3.2 Enfoque y Diseño (s) a utilizar en el estudio	36
3.3 Técnica e instrumento de Recolección de Datos	37
3.4 Ética de la Investigación	38
3.5 Procesamiento de Datos	38
CAPITULO IV: Presentación Y Análisis De Los Resultados	39
4.1. Presentación de Resultados	39
4.2 Contrastación de Hipótesis	44
4.3 Discusión de Resultados	48
Capítulo V: Conclusiones Y Recomendaciones	51
Referencias Bibliográficas	53
Anexos	56

## Índice de tablas

<b>Tabla 1 – Muestra de estudio</b>	<b>36</b>
<b>Tabla 2 – Análisis de confiabilidad del instrumento</b>	<b>36</b>
<b>Tabla 3 – Instrumento de recolección de datos - Variable 1</b>	<b>36</b>
<b>Tabla 4 - Instrumento de recolección de datos - Variable 2</b>	<b>40</b>
<b>Tabla 5 – Frecuencia observadas con respecto a actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes</b>	<b>42</b>
<b>Tabla 6 – Frecuencia observadas con respecto a la dimensión emocional de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes</b>	<b>42</b>
<b>Tabla 7– Frecuencia observadas con respecto a la dimensión creativa de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes</b>	<b>43</b>
<b>Tabla 8 – Frecuencia observadas con respecto a la dimensión social de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes</b>	<b>43</b>
<b>Tabla 9 – Ejecución de CHI – SQUARE - Frecuencia observadas con respecto a la dimensión social de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes</b>	<b>44</b>
<b>Tabla 10 – Ejecución de CHI – SQUARE - Frecuencia observadas con respecto a la dimensión emocional de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes</b>	<b>45</b>
<b>Tabla 11– Ejecución de CHI – SQUARE - Frecuencia observadas con respecto a la dimensión creativa de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes</b>	<b>46</b>
<b>Tabla 12 – Ejecución de CHI SQUARE - Frecuencia observadas con respecto a la dimensión social de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes</b>	<b>43</b>

## Resumen

La presente investigación, se desarrolló con el objetivo de evaluar si las actividades lúdicas se relacionan con la satisfacción de los estudiantes de inicial de un nido particular de Lima, año 2023. El estudio fue de tipo básico con enfoque cuantitativo y descriptiva correlacional. En la técnica de procesamiento de resultados se utilizó cuestionarios, el software informático Excel y programa estadístico IMB SPS-26. Se trabajó con una muestra de 30 estudiantes evaluados en un solo momento. Obteniendo como resultado que, las actividades lúdicas se relacionan con la satisfacción de los estudiantes de un nido particular obteniendo un Chi cuadrado de 20.625 es decir que, a mayor nivel de actividades lúdicas, mayor serán los niveles de satisfacción en los estudiantes. A la vez, la dimensión emocional de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los estudiantes de un nido particular obteniendo un Chi cuadrado de 12.692 es decir que, a mayor nivel de actividades lúdicas en la dimensión emocional mayores serán los niveles de satisfacción en los estudiantes. Finalmente, en relación a la dimensión creativa y social se encontró que no se relaciona con la satisfacción de los estudiantes.

**Palabras claves:** Actividades lúdicas, satisfacción de los estudiantes, programas de aprendizaje

## **Abstract**

The present investigation was developed with the objective of evaluating whether recreational activities are related to the satisfaction of initial students of a particular nest in Lima, year 2023. The study is of a basic type with a quantitative and descriptive correlational approach. In the results processing technique, questionnaires, Excel computer software and the IMB SPS-26 statistical program were used. We worked with a sample of 30 students evaluated at a single moment. Obtaining as a result that recreational activities are related to the satisfaction of the students of a particular nest, obtaining a Chi square of 20.625, meaning that the higher the level of recreational activities, the higher the levels of satisfaction in the students. At the same time, the emotional dimension of recreational activities is related to the satisfaction of the students of a particular nest, obtaining a Chi square of 12.692, meaning that the higher the level of recreational activities in the emotional dimension, the greater the levels of satisfaction in the students. Finally, in relation to the creative and social dimension we found that it is not related to student satisfaction.

**Keywords:** Leisure activities, student satisfaction, learning programs.

## Introducción

En la presente investigación se logró evaluar si las actividades lúdicas se relacionan con la satisfacción de los estudiantes de inicial de un nido particular de Lima, año 2023. Este estudio se realizó ante la necesidad de tener información actualizada sobre el estudio de las variables en una población de niños de nivel inicial. A raíz de lo encontrado se pudo plantear algunas recomendaciones en beneficio de la población.

En este trabajo detallamos todo lo relacionado a la investigación, y está dividido en 4 capítulos, los cuales son los siguientes:

- **Capítulo 1: Fundamentos teóricos de la investigación.**

Se plasmó el marco teórico, los estudios sobre el objetivo de investigación y el marco conceptual.

- **Capítulo 2: El problema, objetivos, hipótesis y variables.**

En este capítulo se plasmó el planteamiento del problema, el objetivo de estudio y la hipótesis y categoría.

- **Capítulo 3: Métodos, técnicas e instrumentos.**

Se plasmó la población seleccionada, la muestra de estudio, el enfoque y diseño, técnica e instrumento de recolección de datos, ética de la investigación y procesamiento de datos.

- **Capítulo 4: Presentación y análisis de los resultados**

En este capítulo se plasmó los resultados obtenidos de esta investigación, la contrastación de hipótesis y la discusión de resultados.

## Capítulo I: Fundamentos Teóricos de la Investigación

### 1.1 Marco Teórico

#### 1.1.1 Bases teóricas de actividades lúdicas

Generalidades: A continuación, se presentarán las bases teóricas que respaldan la presente investigación acerca de las actividades lúdicas y la satisfacción de los niños en edad preescolar, donde se considerarán importantes psicólogos como lo son Piaget, Vygotsky y Montessori, siendo estos autores destacados que resaltan la importancia de lo lúdico en la pedagogía, quienes detallan de qué forma el juego influye directamente en la satisfacción de los niños y en su desarrollo cognitivo (López, 2004).

Con frecuencia, relacionamos las actividades lúdicas como algo opuesto al trabajo y más bien relacionada con la diversión y el descanso. Además, estas actividades tienen un impacto aún más interesante, debido a que mediante el juego es posible resolver conflictos, transmitir valores y desarrollar la personalidad de los individuos que disfrutan de éste. Hablar de actividades lúdicas requiere una exhausta investigación, pues son muchos los autores que hablan de ella y del papel que desempeña.

Desde hace muchos años se hablaba acerca del juego, en Grecia y Roma, se realizaban a diario actividades lúdicas. Uno de los primeros autores que ha dado alcances acerca de las actividades lúdicas, ha sido Platón quien destacaba la importancia de esto en la educación. También Aristóteles brindó diferentes aportes acerca del tema afirmando que podemos sentir gran satisfacción mediante este y que a partir de él podemos relajarnos y tener grandes beneficios.

#### **Teoría de Vygotsky**

En relación a Vygotski (1984) un célebre psicólogo ruso, autor importante y determinante al hablar de la psicología del desarrollo y de la educación, con interesantes aportes en el campo de la neuropsicología y además fundador del enfoque psicológico histórico-cultural. Nacido en 1896 en Orsha, Bielorrusia, y criado en la ciudad de Gómel. Afirma que, las personas nos desenvolvemos y comportamos durante la infancia de acuerdo a la interacción que tengamos con otras personas del entorno. Los principios teóricos establecidos por Vygotsky se basan en tres puntos de partida; uno es que la psicología humana es de origen

social, dos, que es en la actividad donde se manifiestan los procesos psicológicos y por último es que es en la actividad la forma de darse cuenta de la operación de los procesos cognitivos.

Según Vygotsky (1984) el juego resulta ser el escenario práctico donde se ven involucrados las distintas dimensiones cognitivas superiores como lo es el lenguaje, la atención, memoria, percepción, la inteligencia. Vygotsky, también se refiere al juego en la edad preescolar como situaciones imaginarias, en donde los niños empiezan a separar las cosas de su representación. Como por ejemplo al jugar a cabalgar, pueden utilizar un palo de escobar para sustituir al caballo, es allí donde se evidencia una transferencia de significados. (Vygotsky, 1988).

Zonas de desarrollo según Vygotsky: Continuando con la teoría de Vygotsky (2010) es importante resaltar que este ha definido el desarrollo cognitivo de la siguiente forma, a partir de zonas de desarrollo, siendo tres, la Zona de Desarrollo Real, que está compuesta por las habilidades actuales que posee el estudiante, luego la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como aquella distancia entre el Nivel de Desarrollo Real y el Nivel de Desarrollo Potencial y la zona de desarrollo Potencial que se refiere al nivel que podrá alcanzar con la ayuda de otro.

Para profundizar acerca de cada una de estas zonas, iniciando con la Zona de Desarrollo Real, hablamos específicamente de la situación actual, es decir de cómo se encuentre en ese momento el niño, lo que viene a ser el punto de partida para planificar qué queremos lograr en él, hacia donde queremos que se dirija, de qué forma evolucionará. Resulta ser la zona inicial y basé que determinará el camino a seguir, por lo cual es importante tomar especial atención en ella, verificando la situación actual del niño.

A partir de la zona de desarrollo real, una vez concentrados en lo que queremos lograr, nos encontramos con la Zona de Desarrollo Próximo, siendo esta uno de los términos más usados y conocidos en el ámbito de la educación, definida por el autor de la siguiente forma: “La distancia entre el nivel de desarrollo real determinado por la resolución independiente de problemas y el nivel de desarrollo potencial determinado mediante la resolución de problemas bajo la guía de adultos o en colaboración con otros más capaces.”(Vygotsky 1979).

Con relación a ello, nos referimos a esta zona como una zona intermedia, que se encuentra entre lo que el niño conoce actualmente y lo que puede llegar a saber en el siguiente nivel. En el mismo orden de ideas, el autor plantea que la mente del niño es totalmente elástica y de ninguna manera podría considerarse estática, es por ello que el desarrollo cognitivo se puede impulsar en varias direcciones, las cuales varían de acuerdo al contexto, a las prácticas socioculturales y a la interacción que el niño pueda tener con otros que dispongan de otros saberes, lo cual se convierte en un coaprendizaje.

Por último, aparecen las estrategias que se utilizan para impulsar al niño a su zona de Desarrollo Potencial, donde se utiliza, lo que conocemos como andamiaje, es como si usamos la ayuda de andamios para construir la siguiente planta de un piso. En relación a ello, se puede decir que a partir de las zonas anteriores se observará la capacidad del niño de edificar un nivel superior de desarrollo con la ayuda de otros, siendo a través de las actividades lúdicas donde otra persona con mayor capacidad pueda facilitarle lo indispensable para poder crear y acercarse a una nueva zona de desarrollo.

De acuerdo a lo analizado anteriormente, se aprecia en Vygotsky una teoría completa y clara del papel de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo del niño y su relación con el lenguaje, y otros elementos importantes que conllevan a la satisfacción del niño. Considerando las zonas de desarrollo próximo, la importancia de relacionarnos para aprender, nuestra naturaleza social, entre otros elementos a destacar propuestos por el autor.

### **Beneficios de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas representan una acción natural de los niños con un importante valor para socializar, siendo a partir del juego que ellos podrán conocerse y apropiarse de sus límites y capacidades, así como también las reglas o normas de la sociedad, lo que busca acortar las distancias de los niños de una zona a la otra al disponer de personas de su entorno que le ayuden o aporten los recursos necesarios. Siendo la idea principal del autor, que el niño avance en su desarrollo psicológica con la interacción social con adultos o niños mayores (Candela y Benavides, 2020).

## **Teoría de Piaget**

Por otra parte, Piaget (1962) muestra la teoría del desarrollo cognitivo donde se señala que, el hombre no es únicamente producto del medio ambiente o de sus disposiciones internas, sino una construcción propia, un resultado paulatino de la interacción entre estos factores. Para el autor, las actividades lúdicas están ligadas a la inteligencia de los niños, centrado totalmente en el aspecto cognitivo del niño. Jean Piaget, un importante Psicólogo constructivista nacido en Suiza, quien ejerció una influencia en la psicología evolutiva y la pedagogía moderna, debido a sus estudios acerca del desarrollo intelectual y cognitivo del niño.

Publicó varios estudios sobre psicología infantil y, basándose fundamentalmente en el crecimiento de sus hijos, elaboró una teoría de la inteligencia sensorio motriz que describía el desarrollo espontáneo de una inteligencia práctica, basada en la acción, que se forma a partir de los conceptos incipientes que tiene el niño de los objetos permanentes en el espacio, del tiempo y de la causa.

## **Zonas de desarrollo según Piaget**

Piaget (1962) presentó una teoría del desarrollo por etapas, donde cada una de ellas representa la armonía entre las funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo. Está conformado por cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Meece (2000) explica a detalle cada una de las etapas mencionadas anteriormente, iniciando con la primera etapa denominada sensorio motriz, que comprende al niño desde que nace hasta cumplir los dos años de edad. En esta etapa el niño dispone de dos competencias las cuales son: la conducta orientada a metas y la permanencia de los objetos, siendo estas características propias de la edad del niño.

En este sentido, con respecto a la adquisición de la conducta orientada a metas Meece (2000) comentaba que hay una conducta donde las acciones se orientan al logro de una meta, iniciando por los reflejos, como lo es la succión del pecho de la madre al momento de nacer pero que luego incorporar nuevas conductas a estos reflejos donde repite con frecuencia esa acción que le genera placer; más adelante no repite los hechos, sino que los selecciona, combinando distintas acciones para lograr su objetivo.

Cuando se acerca el final de la etapa sensoriomotora ya el niño inicia otras maneras de lograr sus objetivos, proponiendo nuevas soluciones a sus problemas, lo cual para Piaget marca el inicio de una conducta inteligente, si bien es cierto a lo largo de su vida continúan resolviéndolos por ensayo y error, hay un proceso interno donde realizan una representación mental de la serie de acciones a realizar para el logro de su meta.

Así mismo, en la etapa sensorio motriz se habla del desarrollo de la permanencia de los objetos, lo cual, según Meece, J. (2000) es el conocimiento de que las cosas siguen existiendo aun cuando ya no las veamos ni las manipulemos, cuyo concepto se basa en lo explicado por Piaget. Cuando un lactante pierde de vista un objeto, considera que ha dejado de existir. El niño será capaz de seguir con la vista el objeto hasta el momento que desaparece, pero perderá la conciencia acerca de él una vez que lo haya dejado de ver.

Se puede decir que en ese momento el niño no es capaz de realizar una representación mental del objeto, esto irá variando a medida que cumple meses de edad. Estudios indican que la representación mental de los objetos puede aparecer desde los 4 meses de vida, hay quienes indican que es posible que el niño comprenda el principio de la permanencia, pero que es la memoria la que no le permite recordar.

En esta etapa, podemos apreciar que la característica principal es la capacidad del niño para representar y entender el mundo. Ahora es capaz de pensar, de aprender del entorno mediante la exploración y la manipulación constante del material concreto de su entorno. Luego de ello, aparece la Etapa preoperacional, la cual está comprendida entre los 2 a 7 años de vida, y es justamente la etapa en la que debemos encontrarnos, pues es en la que se

encuentran los niños de Educación inicial.

Sabemos también del inicio de esta etapa al apreciar en el niño la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas que no están presentes. Es el momento en que el niño es capaz de comportarse y pensar de formas que antes no le era posible.

De acuerdo a Meece (2000), expresaba que Piaget explicaba que en esta etapa el niño Puede servirse de palabras, preparar juegos, ideas, dibujos. Sin embargo, aún carecen de la capacidad de realizar algunas de las operaciones. En esta etapa se inicia el Pensamiento representacional, donde el niño puede emplear símbolos como medio para reflexionar sobre el ambiente, usar una palabra para referirse a un objeto real entre otras acciones de pensamiento.

Consideramos importante esta etapa para nuestro estudio, pues es durante la etapa preoperacional donde se considera que los preescolares están en la "edad de oro del juego simbólico. Las actividades lúdicas inician con secuencias simples de conducta al usar objetos de su entorno, lo que conocemos como juego simbólico, lo cual no es más que jugar con la inspiración de hechos reales de la cotidianidad del niño, aunque también puede haber presencia de fantasía que sea atractiva para él.

### **Las actividades lúdicas en las etapas de desarrollo de Piaget**

Las actividades lúdicas en la edad preescolar favorecen la creatividad y la imaginación de los niños y aún más importante, Piaget creía que el pensamiento representativo facilita el desarrollo lingüístico en el periodo preoperacional. Además, en esta etapa incorpora conceptos numéricos donde los niños empiezan a utilizar los números como herramienta del pensamiento, en esta etapa adquiere algunos de principios numéricos básicos que serán indispensables para la siguiente etapa (Piaget, 1962).

Durante esta segunda etapa de desarrollo del pensamiento, la etapa preoperativa, el niño es capaz de representar el mundo a su forma, mediante juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos y dirige sus acciones sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

Finalmente, superada la etapa anterior, damos inicio a la etapa de las operaciones concretas, que está conformado por niños de 7 a 11 años de edad, ya al ingresar a la primaria, donde usan operaciones mentales y la lógica para poder reflexionar. El niño es capaz de tomar los problemas de forma sistematizada, aplicando la lógica y las operaciones mentales.

De acuerdo con Piaget, el niño en esta etapa dispone de un pensamiento con menor rigidez y mayor flexibilidad, el pensamiento parece menos centralizado y egocéntrico, deja de concentrarse exclusivamente en los estados estáticos, y es capaz de hacer inferencias respecto a la naturaleza de las transformaciones. Finalmente, en esta etapa ya no basa sus juicios en la apariencia de las cosas

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo.

La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Para Piaget el juego está integrado a la inteligencia de los niños, menciona que en la cuarta etapa los niños no solo tratan de cooperar, sino que hasta parecen experimentar un placer especial en tener todas las cosas posibles y en codificarlas, por lo cual el interés dominante a esa edad parece dirigirse a la regla como tal. Cuando un niño está preparado para aprender algo nuevo y más difícil, el profesor dirige los primeros momentos para evitar esfuerzos excesivos y el aprendizaje de hábitos erróneos; después el niño aprende solo.

Piaget expresa que el juego es una forma de asimilación. Desde la

infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño utiliza el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Además, considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

### **Teoría de María Montessori**

En la revisión de autores que fundamente nuestro trabajo, encontramos también a María Montessori (1966) quien da mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje, motivo por el cual creo diversos materiales didácticos, y además mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También expresó acerca de la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de sus hijos.

María Montessori, nacida en 1870, fue una importante pedagoga italiana que modernizó la enseñanza con su método Montessori, el cual inicialmente se aplicó en escuelas primarias italianas, pero luego recorrió todo el mundo. El método Montessori está dirigido especialmente a niños en la etapa preescolar y fomenta la iniciativa y la capacidad de respuesta del niño a través del uso de un material didáctico especialmente diseñado.

La primera mujer doctora en medicina en Italia, fue María Montessori, luego de ir en contra de lo indicado por sus padres de ser maestra, como doctora tuvo mayor interés por los niños y se topó con los llamados “niños inútiles” que no eran capaces de aprender y comenzó a trabajar con ellos desde la clínica y empezó a ver respuestas de su esfuerzo. Finalmente se basó en la educación del movimiento y de los sentidos para desarrollar un propio sistema de educación.

## **El método Montessori y las actividades lúdicas**

Briton (2000) explica el método Montessori, resumiéndolo en las siguientes características: Todos los niños tienen una mente absorbente, todos los niños pasan por períodos sensibles, todos los niños quieren aprender, todos los niños aprenden por medio del juego/trabajo, todos los niños pasan por diversas etapas de desarrollo y todos los niños quieren ser independientes.

Por otra parte, las actividades lúdicas juegan un papel indispensable en el método Montessori, aunque pueda verse como un simple juego, y es que “Jugar” puede ser interpretado de diferentes maneras, cuando hablamos del juego en adultos entendemos que es algo con estructura donde será necesario aplicar habilidades físicas o mentales, pero cuando nos referimos al juego en niños, se toma como algo que no tiene ninguna importancia (Briton, 2000).

Sin embargo, Briton (2000) expresa que estudios confirman que, para el niño, el juego es una actividad agradable, voluntaria, con una finalidad y espontáneamente elegida. Con frecuencia es también creativa, implicando solución de problemas, aprendizaje de nuevas habilidades sociales, nuevo lenguaje y nuevas habilidades físicas.

El juego es muy importante para el niño pequeño, puesto que le ayuda a aprender nuevas ideas y a ponerlas en práctica, a adaptarse socialmente y a superar problemas emocionales, especialmente en juegos imaginativos, tales como jugar a papás y mamás con las muñecas.

Este método propone la máxima libertad posible del niño, su autonomía, de manera que el niño aprendiera por sí mismo y al ritmo de sus propios descubrimientos. Por otra parte, la escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios. El método Montessori concibe la educación como una auto educación porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, debido a que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo.

## **La lúdica en la educación**

Las actividades lúdicas es un tema abordado por muchos autores, en la revisión encontramos también que, Caballero (2021) expresa que éstas, facilitan el entendimiento de los temas tratados y ayudan al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas, lo cual aborda las dimensiones de nuestra investigación donde menciona a la creatividad y en el área emocional y social la capacidad de resolver problemas y tener un pensamiento crítico.

Es bien sabido la importancia y los múltiples beneficios de las actividades lúdicas, en este sentido Caballero (2021) detalla muy bien varios de ellos, como lo es el aprender acerca de nuestro entorno y de sí mismos, explorar diferentes emociones y experiencias como lo es compartir, ganar, perder, reconocer sus habilidades y limitaciones y también la de los demás, expresar lo que sienten. Por lo cual el autor concluye que, “el juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral”.

En el mismo orden de ideas, nos encontramos con la investigación de Gallardo (2018) donde menciona que “el juego es la actividad principal en la vida del niño” y es que es a través de actividades lúdicas que un niño puede desarrollar múltiples habilidades, como lo son las motrices, cognitivas, afectivas, sensoriales, emocionales y comunicativas. Además, está comprobando que, si aprendemos a través de actividades lúdicas, lo hacemos de una forma más eficiente y significativa.

Por lo anterior mencionado, reafirmamos la importancia de la aplicación de actividades lúdicas en el entorno escolar, lo que permitirá mantener motivados a los estudiantes, dispuestos para el aprendizaje y con un alto grado de satisfacción. En este sentido, el juego compone el eje metodológico de la intervención educativa en educación inicial, respondiendo a esa necesidad que tienen los niños de jugar. Las actividades lúdicas representan un recurso muy valioso para los docentes y donde los niños se benefician de muchas maneras. Podrán desarrollar su creatividad e imaginación, relacionarse con su entorno, se produce además una transmisión de valores y el cumplimiento de normas de

convivencia, además de contribuir con su alegría, proporcionándole un estado de bienestar.

### **1.1.2 Bases teóricas de la satisfacción en los niños**

La satisfacción de los estudiantes es definida como el bienestar que experimentan los alumnos al sentir que cubren sus necesidades educativas, la cual se produce ante el resultado de diversas actividades dentro de la institución educativa (Surdez, Sandoval y Lamoyi, 2018).

La satisfacción en los niños debería ser nuestra meta, como padres, como docente y como sociedad. En el ámbito educativo, consideraremos que las siguientes dimensiones: la metodología del docente, el desempeño de los profesores y el contexto educativo está íntimamente relacionado con el hecho de que los niños se sientan satisfechos, al respecto varios autores dan sustento a lo mencionado, los cuales citaremos a continuación.

#### **Teoría de Jhon Dewey**

Para dar sustento a nuestra investigación, recordamos a Jhon Dewey (1910) quien fue uno de los más prestigiados educadores norteamericanos y el principal representante de la "Escuela Activa" o "Escuela Nueva o Progresista", la cual se encarga de propiciar la actividad del niño, estimulando actividades cognitivas y motoras a fin de hacer más efectivo el aprendizaje. Considerando que los niños nacen con impulsos de acción, que deben ser estimulados y desarrollados a través de la orientación y guía del maestro.

Al revisar diversas teorías como lo es la de Dewey, entendemos que el factor ambiental actúa como causa en lo que concierne a su influencia educativa, es por ello que es necesario controlar el ambiente o contexto educativo en el que se desenvuelve y organizar el ambiente con un propósito claro. En este sentido, es indispensable que el contexto educativo facilite.

## **El contexto educativo**

Es sin duda un elemento determinante para lograr la satisfacción en los estudiantes y para realizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. La concepción de la educación como el resultado de la interacción entre individuo y medio ambiente, viene a entender la escuela como un medio ambiente (Dewey, J. 1946), a partir de ello, entendemos que es necesario envolver al niño en un medio ambiente en el que se obtendrán los resultados esperados, de acuerdo a los objetivos de la educación formal.

Álvarez y Montoya (2020) realizaron un estudio a estudiantes en Colombia, donde luego de analizar los resultados, lograron identificar que estos consideran que la satisfacción personal tiene una relación directa con el estado de felicidad, y que a su vez este estado de felicidad se provoca en condiciones específicas, como por ejemplo: relaciones interpersonales de calidad, realización de actividades de su preferencia como escuchar música, hacer ejercicio, entre otras.

La satisfacción, podemos relacionarla con el hecho de sentirnos libres, de poder hacer lo que nos gusta, ya sea un deporte, actividades artísticas, leer; de hecho, cuando llegamos a la adultez sentimos gran satisfacción cuando alcanzamos nuestras metas y logramos consolidar nuestro proyecto de vida. En el ámbito educativo, al tener estudiantes satisfechos tendremos a su vez estudiantes con un mejor rendimiento, motivados, comunicativos, dispuestos

## **El desempeño de los profesores y la metodología docente**

Con respecto a la satisfacción escolar, Rodríguez (2020) considera que ésta está “estrechamente vinculada al equilibrio dinámico entre la percepción de apoyo docente, apoyo familiar y calidad educativa de los centros de enseñanza a los que asisten”. Es decir, que existe una triada que interviene en la satisfacción de los estudiantes, siendo el desempeño docente y su metodología una parte de esta triada y por último el apoyo o acompañamiento que puedan brindar las familias.

Así mismo, en su estudio, Rodríguez (2020) logró analizar el nivel de

satisfacción de los estudiantes en su experiencia escolar, donde se evidenció que se relacionaba con la calidad educativa y el apoyo percibido desde docentes.

En el estudio se evidenció como la satisfacción escolar posee una relación con la participación y el sentimiento de seguridad en la escuela y el apoyo percibido de profesores. Concluyendo que la satisfacción en los niños es el resultado del equilibrio dinámico entre recursos escolares, pedagógicos y familiares.

En el mismo orden de ideas, Zueck et al. (2020) realizaron una investigación en niños de educación primaria donde pudieron notar que el aspecto emocional posee gran relevancia a fin de llevar a cabo aprendizajes cognitivos y motores, en este caso los estudiantes tenían una preferencia por las clases de educación física en relación al resto de asignaturas, y no es más sino por el disfrute que estos sienten en ella, al percibir emociones placenteras y positivas, motivadoras y llena de aprendizajes

En este sentido, los niños se sienten en un juego, y al sentir placer genera una satisfacción en ellas, es por eso que el rol del docente ha de ser enfocarse en una correcta metodología y en un desempeño óptimo que permita convertir la experiencia de enseñanza aprendizaje en una placentera y motivadora.

Del mismo modo, no es la simple aplicación de una estrategia lúdica lo que logrará este resultado, sino un desempeño integral del docente, acompañada de la metodología adaptada al grupo que será aplicado.

## **1.2 Estudios antecedentes sobre el objetivo de estudio**

### **Nacionales**

Pérez, et al. (2020), en Perú llevaron a cabo una investigación en la Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo acerca de las actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años, para ello realizaron este estudio cuantitativo, donde se investigó sobre el nivel de

aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años.

Para ello, se planteó la siguiente pregunta: ¿Cuál es el efecto de un programa de actividades lúdicas sobre el aprendizaje de la noción de medida en los niños de cuatro años? Donde su objetivo general fue proponer un programa de actividades lúdicas para la mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de la medida en niños de cuatro años.

Para lograr dicho objetivo utilizaron la metodología de tipo cuantitativo, con un diseño de investigación no experimental, en la cual analizaron diferentes teorías para luego seleccionar la teoría más pertinente al problema. A partir de ello, los resultados obtenidos en la investigación permitieron demostrar el nivel de validez del programa, la cual fue sometida a juicios de expertos.

Así mismo, demostraron el nivel de confiabilidad del programa, para el cual tomaron en cuenta criterios a seguir para la realización del programa. De igual manera, se demostró que el programa es pertinente ya que se basa en las características e intereses de la población con la cual se piensa trabajar.

Finalmente, concluyeron que el programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la noción de medida en niños de 4 años, es pertinente, eficiente y confiable, por haber sido sometido a los tres puntos anteriores, demostrando que es un programa acto para ser aplicado en dicha realidad.

Ruiz (2021), realizaron una investigación en Perú, la cual tuvo como objetivo, evaluar el efecto de la aplicación del Programa Actividades Lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla - Loreto, en el año 2021., de esta forma validar la efectividad del programa a través de su aplicación, realizando observaciones a sus habilidades sociales, antes y después de su ejecución.

La investigación fue de tipo experimental y su diseño fue el pre experimental del tipo: diseño pre-test y post-test con un solo grupo. La población de estudio estuvo conformada por todas los estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla - Loreto, matriculadas en el año 2021, que fueron un total de 31 estudiantes y se utilizó un muestreo probabilístico tipo censal y se tuvo un total de 31 estudiantes en la muestra. Las técnicas que se utilizaron para la recolección de la información fueron la entrevista y la observación directa y los instrumentos la hoja de entrevista y la hoja de recolección de datos.

Para el procesamiento de los datos se utilizó el paquete estadístico computarizado R i386 versión 3.6.1 para Windows 7/8/10, con lo que se obtuvo la matriz de datos para organizar los datos en tablas y gráficos.

Para el análisis y explicación de los datos se empleó la prueba estadística inferencial paramétrica t-student (t) donde se obtuvo  $t_c = 38.11$ ;  $t_t = 4.54$ ; observando que  $t_c > t_t$  aceptando la hipótesis:

La aplicación del Programa Actividades Lúdicas tiene un efecto positivo en las habilidades sociales en estudiantes de la Institución de Educación Inicial N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla - Loreto, 2021.

Se obtuvo como resultado que del 100% de estudiantes; antes de la aplicación del Programa Actividades Lúdicas el 47.1% de las estudiantes obtuvieron un calificativo en "Inicio", y después de la aplicación del Programa de Actividades Lúdicas el 62.26% de las estudiantes obtuvieron un calificativo de "Logro", por lo tanto se puede observar que existe una diferencia significativa entre ambos momentos (pretest y post-test); por otro lado, opinaron que la aplicación del Programa Actividades Lúdicas, les pareció agradable en un 75.2%.

Olortegui (2019), realizó un trabajo de investigación en Perú denominado: Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial, el cual tuvo como objetivo establecer la importancia de las actividades lúdicas en los niños y niñas de educación inicial.

El método a utilizar fue de tipo descriptivo con un enfoque cuantitativo, donde se aplicó un cuestionario de acuerdo a las dimensiones: recreativa, social y pedagógica.

El autor concluyó que las actividades lúdicas en los niños y niñas de educación inicial es una condición o predisposición donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, donde se conjugan los tipos orientados a fortalecer las actitudes, la dramatización, los juegos pasivos, cooperativos y competitivos, con el propósito de contribuir al desarrollo físico, mejorar sus comunicaciones y controlar su energía emocional que ejerce el ambiente sobre su conducta. Así mismo, mencionó que las actividades lúdicas son una importante alternativa metodológica para ser implementada en las instituciones educativas de nivel inicial, pues permiten el desarrollo cognitivo, motriz, social y afectivo de los niños y niñas.

Finalmente expresó que el rol del educador en educación inicial, respecto a las actividades lúdicas, consiste en preparar el ambiente adecuado (disponer los espacios y tiempos) para que los niños y niñas puedan contar con un espacio organizado y suficiente donde se actué sin ninguna interferencia.

## **Internacionales**

Montalvo (2021), publicó su investigación la cual se llevó a cabo, en Ecuador un estudio acerca de las Actividades lúdicas basadas en la aplicación de recursos recreativos para mejorar los patrones de comportamiento de los niños y niñas de primero de básica, en la Unidad Educativa Particular San Francisco De Sales año lectivo 2019-2020.

La investigación se desarrolló en la UE “San Francisco de Sales” del cantón Cuenca, sector Molinopamba – Ricaurte, donde expuso estrategias metodológicas para mejorar los patrones de comportamiento de los niños y niñas de primero de Básica, correspondiente al año lectivo 2019-2020.

Para moldear dicho problema se propuso la creación de diversas actividades basadas en juegos recreativos como:

Canciones, horarios, carteles, láminas o videos, mediante las cuales los estudiantes corrigen su comportamiento. Para el desarrollo de esta temática se aplicó el método de investigación- acción a través de la detección del problema pertinente a la enseñanza mediante las diferentes teorías y conceptos de diversos

También utilizó el método cualitativo, utilizando las técnicas de encuesta a los representantes legales del estudiantado, el cuantitativo con la ficha de observación a la población de estudio y la entrevista a la docente encargada del aula, para la descripción e interpretación de datos, esencial para la solución del problema planteado.

Finalmente, el autor concluye que la elaboración de las estrategias metodológicas, utilizando juegos recreativos, constituye una buena alternativa para mejorar la predisposición de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se determinó que el comportamiento se convierte en un problema porque no se logra cumplir con los resultados del aprendizaje dentro del aula, ya que los infantes llaman la atención con gestos, se levantan continuamente del asiento, interrumpen a los compañeros, entre otras.

Lancheros (2022), realizaron su tesis en Colombia, la cual lleva por título: Actividades lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de niños de 4 a 6 años del Jardín Infantil Chenano, este trabajo consistió en realizar actividades lúdicas que fortalezcan la enseñanza y aprendizaje de los niños de 4 a 6 años de grado transición perteneciente al Jardín Infantil Chenano ubicado en el Barrio Marsella en la Ciudad de Bogotá. Las actividades realizadas fueron herramientas lúdicas, las cuales fortalecen las dimensiones las cuales son cognitiva, comunicativa, socio afectiva y corporal. Estas actividades se diseñaron para que sean implementadas de manera individual y grupal, permitiendo al niño explorar su entorno y apropiarse del mismo. La muestra elegida para la realización de este proyecto de grado fueron 15 niños del grado transición; se realizó un diario de campo con el fin de identificar el manejo de la lúdica en el Jardín Infantil Chenano, además se implementó una entrevista a 17 padres de familia y una encuesta a 7 docentes de la institución con el fin de conocer su opinión acerca de la lúdica como herramienta para la enseñanza y aprendizaje de los niños de 4 a 6 años del grado transición. Estas actividades las hicieron con el fin de aportar y brindar estrategias a los niños del jardín infantil Chenano, considerando que será la base para generar en los niños interés de aprender mediante el uso de las diferentes herramientas lúdicas. Finalmente, el autor menciona que la lúdica es una base importante en el aprendizaje de los niños, permitiendo que desarrollen habilidades y conocimientos en el aula de clase; donde logró cumplir con los objetivos propuestos en el proyecto de investigación, logrando cambiar la perspectiva y pensamiento de los docentes del Jardín infantil Chenano, involucrando actividades lúdicas y poco tradicionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de cada uno. Concluyendo este proyecto de investigación se logra la buena disposición y mejora del jardín infantil Chena no, para implementar estrategias lúdicas en el aula de clase, con el fin que los niños de grado transición tengan un aprendizaje significativo, en el cual involucraron el uso de herramientas poco convencionales y más novedosas en el aprendizaje con el fin de aportar en el proceso.

Indacochea (2021), llevó a cabo una investigación en Ecuador denominada: Actividades lúdicas en el aprendizaje de niños con déficit de atención. La cual tuvo como objetivo principal analizar la efectividad de las actividades lúdicas didácticas basadas en el uso de los juegos virtuales para el desarrollo de

la atención, concentración, razonamiento lógico y socialización de niños con TDA. Se obtuvo información tanto en el contexto familiar como en el entorno escolar de los niños que constituyeron sujetos de investigación donde participaron tres niños diagnosticados con TDA.

Se realizó bajo un enfoque mixto, donde se emplearon datos cuantitativos (como la encuesta) y datos provenientes de fuentes que aportan datos cualitativos. Elaborándose una ficha de observación para docentes, entrevista a las docentes, coordinadora y psicóloga involucradas en la investigación.

Por último, el autor concluye que el sistema educativo y los docentes en términos generales no se encuentran preparados para promover la inclusión educativa en los niños con este tipo de problema, por existir un gran número de estudiantes en las aulas, así como la falta de trabajo diferenciado para llenar vacíos en el proceso de aprendizaje de los niños y la ausencia de un maestro auxiliar en las aulas donde se insertan los niños con TDA.

Consideró necesario implementar programas educativos para los docentes con el fin de prepararlos mejor para su desempeño dentro del aula, contribuyendo a la formación social y cognitiva de estos niños. Los educadores deben ser escuchados sobre las dificultades y habilidades en el trabajo con niños TDA para contribuir a la formación de planes de estudio de formación.

Finalmente, comenta que se presentan en los estudiantes. falta de motivación para iniciar la actividad, durante las primeras intervenciones, hubo conflictos entre En general, se necesitó de participación activa del docente para decidir qué actividades debería realizar cada uno al desarrollar la tarea.

### 1.3 Marco Conceptual

- **Actividades lúdicas:** Se refiere a la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen, favoreciendo la confianza, autonomía y formación de personalidad.
- **Satisfacción de los estudiantes:** Se refiere a la acción y efecto de satisfacer o satisfacerse. Entendiendo que sentimos satisfacción cuando se ha respondido a una necesidad específica que tenemos. Cuando hablamos de satisfacción de los estudiantes, nos referimos justamente a cubrir las necesidades que ellos tienen, es decir, el bienestar que experimentan por sentir cubiertas sus expectativas académicas.
- **Importancia de las actividades lúdicas:** La principal importancia de ejecutar actividades lúdicas dirigidas a los niños es satisfacer sus necesidades a la vez que cumplimos los objetivos académicos. Es sabido, además, que, al jugar, además de experimentar satisfacción, los niños desarrollan independencia, se regulan a nivel de comportamiento, aumentan su creatividad e imaginación entre otros beneficios.
- **Beneficios de las actividades lúdicas:** Las actividades lúdicas permiten el aumento de la socialización, la contribución en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el uso de la creatividad y la imaginación, y la regulación de la conducta, queda claro que estas aportan múltiples beneficios en los estudiantes. Además, impulsan a que los estudiantes experimenten sentimientos de respeto y aceptación.
- **Programas de aprendizaje:** La programación de los aprendizajes es una herramienta pedagógica, en donde se incorporan los elementos del currículo educativo, con la finalidad de planear el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este permite ordenar y detallar todo el proceso pedagógico, lo cual es indispensable para el docente para saber la forma en la que impartirá sus clases, los objetivos a lograr, entre otros elementos importantes
- **Estrategias pedagógicas:** Al hablar de estrategias pedagógicas, hablamos de las acciones realizadas por el docente con fin académico, con un objetivo determinado, donde la finalidad siempre será facilitar y contribuir en el aprendizaje de éstos, actualmente es necesario que dichas estrategias estén ajustadas al contexto, a las

necesidades e intereses de los estudiantes.

- **Habilidades sociales:** Las habilidades sociales se refieren a la forma habitual de comportarse de una persona al momento de relacionarse, en donde intervienen las capacidades que posee para llevar a cabo una conversación, una reunión, un conflicto o el trabajo en equipo, o cualquier otra situación que implique una relación interpersonal.
- **Contexto educativo:** Nos referimos al contexto educativo al entorno en el que los estudiantes se relacionan, con la finalidad de construir el aprendizaje, está conformado por todas las personas que cumplen un rol determinado en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este contexto puede beneficiar o también obstaculizar el logro de los objetivos académicos.
- **Desarrollo integral del niño:** El desarrollo integral de un niño, inicia desde la gestación con las atenciones prenatales que pueda tener mientras esté dentro del vientre de su madre, con las distintas actividades de estimulación que pueda recibir y continúa luego de ponerse en contacto con el mundo exterior, lo cual ocurrirá al socializar con su entorno. Un niño desarrollado de forma integral, ha adquirido las destrezas y las habilidades que requieren los niños para disfrutar de una vida plena.

## **Capítulo II: El Problema. Objetivos, Hipótesis y Variables**

### **2.1 Planteamiento del problema**

#### **2.1.1 Descripción de la realidad problemática**

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) las insuficientes opciones a una enseñanza de calidad además de las clausuras de cientos de escuelas en época del COVID - 19 en el mundo, agravaron un problema que ya era notorio: el aprendizaje estudiantil, el cual se encuentra en una crisis mundial, ya que millones de niños adolecen de competencias básicas. El banco mundial, afirma que la proporción de niños de entre los 10 años de los países en desarrollo más pobres no saben leer ni escribir con la notoriedad de un incremento del 53% al 75%, para el presente año.

De acuerdo a la UNESCO 2022, las estadísticas educativas en América Latina y el Caribe existe una deficiencia en referencia a bajos niveles de rendimiento en la región, por lo que urge identificar posibles causas y proponer soluciones factibles, a fin de medir los niveles de deserción y, verificar si es el contexto social, la mala calidad de la educación, la que obliga a los niños a desertar del sistema escolar sin antes lograr los aprendizajes adecuados. Según la Evaluación Muestral de Estudiantes (EM) 2022 llevada a cabo a nivel nacional por el Ministerio de Educación en los meses de noviembre y diciembre después del retorno a la presencialidad, señala que los resultados de aprendizaje son insuficientes a los conseguidos en el 2019, esto en la mayoría de las áreas evaluadas.

El Ministerio de Educación del Perú refiere acerca de la calidad de los aprendizajes obtenidos en educación inicial; el proyecto de educación inicial Wiñaq Muhu, en el cual se exponen los problemas referidos a dificultades sociales, emocionales, educativas y la falta de lúdica en la trasmisión del conocimiento.

Si es entonces la educación la mínima condición para el desarrollo holístico del ser humano. ¿Por qué no empezar contemplando las necesidades reales del niño desde la etapa inicial o temprana de un modo Lúdico? De acuerdo a Tornero (2017), los niños de educación inicial, cuyas edades fluctúan entre 3 y 6 años, se define como:

“Las actividades lúdicas son de naturaleza cotidiana, donde el desarrollo evolutivo conlleva a opciones en gran notoriedad guiadas por el ejercicio y práctica de las mismas que tienen su origen en el entorno familiar y, continúan hasta su ingreso al sistema educativo”. (Castro, 2015, p.14).

Bajo este mismo escenario, Jiménez (2016) se refiere a que “la actividad lúdica es una condición con alto valor metodológico para ser presentadas en todo momento del desarrollo de las clases en el aula” (p.21). Siendo esta la finalidad del presente trabajo de investigación, con relevancia a las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para consolidar el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial, para así ser considerado como instrumento y estrategia en el desarrollo de habilidades sociales y, la satisfacción de aprender como jugando.

Según, Gómez, et al., (2015) sostienen que la: “Educación inicial es el pilar de los futuros aprendizajes, y que el niño en esta etapa inicial al aprender como jugando encuentra relación con alta pertinencia a su forma natural de ser y estar, en el entorno que lo rodea”. (p. 15) De acuerdo a (Duque, Quiñones, Rodríguez y Salazar, 2014)., “la actividad lúdica es una actividad propia al desarrollo humano abarcando aspectos psíquicos, sociales, culturales y biológicos. “Por lo que en base a lo anterior mencionado se formularon las siguientes incógnitas: ¿Cuál es la relevancia de las actividades lúdicas y la satisfacción en los niños en la etapa de educación inicial?

¿Qué tipos de actividades lúdicas existen en el aula para la satisfacción de los niños en etapa de educación inicial? ¿Cuáles son los beneficios que aportan las actividades lúdicas en los niños en la etapa de educación inicial? ¿Qué rol desempeña el educador al utilizar las actividades lúdicas para la satisfacción en los niños en etapa de educación inicial? Con la finalidad de responder las incógnitas planteadas es de vital importancia tener presente que la enseñanza a través de herramientas lúdicas, da paso a subsanar incoherencias dentro de la institución educativa, lo cual facilitará la eficiencia y mejoramiento de la enseñanza en educación inicial". (Blanco, s.f., párr. 33). Por consiguiente, remitiendo los planteamientos de Gómez, Molano, & Rodríguez (2015). "Con este trabajo de investigación se aspira promocionar el desarrollo holístico del niño (a) en etapa de educación inicial, mediante la práctica de las actividades lúdicas y su adaptación como herramienta de enseñanza en espacios de aprendizajes pertinentes a un contexto educativo, metodología y desempeño del docente, ya que esta es clave fundamental en la infancia, por cuanto favorece a que el individuo aprenda de manera satisfactoria para desenvolverse en el entorno que lo rodea". (p 19)

### **2.1.2 Definición del problema**

#### **Problema General**

- ¿De qué manera la dimensión emocional de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los estudiantes de inicial de un nido particular de Lima, año 2023?

#### **Problemas específicos.**

- ¿De qué manera la dimensión emocional de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los estudiantes de inicial de un nido particular de Lima, año 2023?

- ¿De qué manera la dimensión creativa de las actividades lúdicas se relaciona con satisfacción de los estudiantes de inicial de un nido particular de Lima, año 2023?
- ¿De qué manera la dimensión social de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los estudiantes de inicial de un nido particular de Lima, año 2023?

## **2.2 Finalidad y Objetivos de la Investigación.**

### **2.2.1 Finalidad**

La finalidad dentro de una investigación pretende determinar y descubrir un nuevo conocimiento basado en una problemática, la cual se logra a través de métodos científicos que permiten comprobar la información o el objetivo inicial.

### **2.2.2 Objetivo**

#### **Objetivo general**

- Evaluar si las actividades lúdicas se relacionan con la satisfacción de los estudiantes de inicial de un nido particular de Lima, año 2023.

#### **Objetivo específico**

- Determinar si la dimensión emocional de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, año 2023.
- Determinar si la dimensión creativa de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, año 2023.
- Determinar si la dimensión social de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, año 2023.

### **2.2.3 Delimitación del estudio**

- Espacial: La investigación tiene lugar en la institución educativa particular: “El mundo mágico de Perulina”, situado en el distrito de San Luís.
- Temporal: las pruebas se desarrollan en el período del 25 al 29 de setiembre del 2023.

## **2.2.4 Justificación e importancia del estudio**

Contribuir con mayores conocimientos, acerca de la importancia de las actividades lúdicas y la satisfacción en los niños. Asimismo, como se relacionan al desarrollo holístico del niño y, del mismo modo en lo metodológico a fin de posibilitar mejores estrategias y herramientas pedagógicas para los docentes e investigadores sobre el tema, teniendo como base principal a los siguientes autores:

Gómez, et al. (2015) menciona que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo físico, ya que el juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. Por otra parte, Cifuentes (2012) manifiesta que el juego contribuye al fomento de las comunicaciones: “el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma según este autor, es un escape de satisfacción para la energía emocional acumulada, pues el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta” (Blanco, s.f., párr. 38).

## **2.3 Hipótesis y Categorías**

### **2.3.1 Supuestos teóricos**

Monje (2011) refiere que, “la hipótesis es aquella explicación anticipada que le permite al científico acercarse a la realidad. Son soluciones o respuestas tentativas a las preguntas de investigación” (p. 82).

### **2.3.2 Hipótesis principal y específicas**

#### **Hipótesis general**

- Las actividades lúdicas se relacionan con la satisfacción de los estudiantes de un nido particular de Lima, año 2023.

#### **Hipótesis específicas**

- La dimensión emocional de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los estudiantes de un nido particular de Lima, año 2023.
- La dimensión creativa de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los estudiantes de un nido particular, año 2023.
- La dimensión social de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los estudiantes de un nido particular, año 2023.

### **2.3.3 Categorías**

Se consideró como valor para tabular

- No sabe no opina = 1
- No = 2
- Si= 3

## Capítulo III: Método, Técnica e Instrumentos

### 3.1 Población y muestra

En relación a la definición de la población, Hernández, Fernández y Batista (2014) sostiene que: “Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p.174).

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 40 niños (as) de cuatro y cinco años de educación inicial, de una institución educativa particular, ubicada en el distrito de San Luis de la ciudad de Lima.

La población de estudio estuvo conformada por todos los estudiantes de la IEP El mundo mágico de Perulina, distrito de San Luís, Lima matriculados en el año 2023, que fueron un total de 37 niños. Se utilizó un muestro probabilístico tipo censal, de toda la población con un total de: 30 niños

**Tabla 1**

*Muestra de estudio*

Salón	Total de estudiantes
Salón rojo – 05 años	12
Salón anaranjado – 04 años	12
Salón azul – 03 años	6
Total de niños	30

### 3.2 Enfoque y Diseño (s) a utilizar en el estudio

#### Enfoque

El presente trabajo de investigación se desarrolló desde el enfoque cuantitativo, dado que se utilizó datos estadísticos para conseguir los resultados. Los resultados obtenidos a través de las entrevistas con preguntas abiertas, serán analizados para identificar características que contribuyan a la descripción del motivo de estudio. (Hernández - Sampieri y Mendoza, 2018).

El tipo de la investigación de acuerdo a finalidad fue aplicada, dado que aborda manifestaciones desde una posición científica con el fin de favorecer cambios prácticos. Este tipo de investigación depende de los resultados y la información obtenida y descrita dentro del marco teórico (Hernández et. al. 2018).

El nivel de la investigación fue descriptivo dado que, al estudiar y observar la acción de las actividades lúdicas y satisfacción en los niños de inicial, se da a conocer el fenómeno acerca de la influencia de esta variable sobre la segunda, interpretando las situaciones y estableciendo similitudes o diferencias y la vinculación que presente. (Hernández et. al. 2018).

### **Diseño**

El diseño de la investigación pertenece al concepto cuasiexperimental, dado que se presentarán dos grupos de observación, el grupo control y el grupo de comparación con manipulación de la variable independiente, las actividades lúdicas e identificar similitudes y diferencias desde el punto personal y construido colectivamente (Hernández et. al. 2018). Se utiliza este diseño porque permite describir y analizar las percepciones de satisfacción de los niños de inicial.

### **3.3 Técnica e instrumento de Recolección de Datos**

La técnica que se utilizó para la recolección de datos fue: (1) La encuesta, donde los estudiantes señalan individualmente la apreciación acerca de las actividades lúdicas y (2) la satisfacción de los niños de inicial realizados, a través del instrumento de un simple cuestionario pertinente a los niños dentro de sus propias características y apreciaciones.

Al inicio del primer piloto sobre las actividades lúdicas se realizó la técnica de observación directa a los niños, luego de éste con la finalidad de conseguir los resultados utilizando la técnica de la encuesta, tomando en consideración la primera y la segunda variable, así como de las categorías y dimensiones de las mismas se utiliza el instrumento del cuestionario conteniendo los indicadores de ambas variables llegándose gracias a la valoración del juicio de expertos (ver en anexo D) a modificar algunos de estos. Posteriormente, somete a un segundo piloto y de este modo verificar la satisfacción de los niños obteniendo un resultado de Alfa de Cronbach con un valor de 0.832 ubicándose como alto y aceptable.

### **3.4 Ética de la Investigación**

Los datos correspondientes a los entrevistados en la presente investigación fueron de naturaleza personal, basando la elaboración de los mismos a los principios de confidencialidad, beneficencia y justicia, remitiendo el consentimiento (Anexo C), a los padres de familia.

- Principio de beneficencia: Define realizar el deber moral sobre otros precisando al individuo a acudir a aquellos a facilitar sus importantes y legítimos intereses.
- Principio de justicia: Se trata de consentir la división imparcial y justa de servicios sin distinción exceptuando aquellas que no correspondan a los criterios de inclusión de la investigación.

### **3.5 Procesamiento de Datos**

Para la realización de este estudio, se inició solicitando la carta de autorización al directo de la institución educativa y obteniendo el permiso respectivo se procedió a coordinar las fechas de evaluación. En fechas acordadas se evaluó a los alumnos, teniendo la información se procesó en el programa Excel, en el cual se distribuyó las puntuaciones para posteriormente procesarlas en el programa IBM SPSS 26.

## CAPITULO IV: Presentación Y Análisis De Los Resultados

### 4.1. Presentación de Resultados

**Tabla 2**

*Análisis de confiabilidad del instrumento*

Alpha de Cronbach	N° de elementos
0.832	18

En la tabla 2 se constató la evaluación de confiabilidad del instrumento de recolección de datos, apreciándose un alpha de cronbach de 0.832 indicando la existencia de una excelente confiabilidad.

**Tabla 3**

*Instrumento de recolección de datos – Variable 1*

Se maneja una escala Likert del 1 al 3, teniendo valoración de 1 = No sabe/ No opina; 2 = No y 3 = Si.

Muestra: 30				
Variable 1: Las actividades lúdicas				
N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	Puntaje		
		1	2	3
1	¿Te sientes cómodo al intervenir en las clases?	83.3%	16.7%	
s2	¿Te sentiste bien aprendiendo cosas nuevas y divertidas?	83.3%	10%	6.7%
3	¿Puedes identificar los sonidos en tu mente y relacionarlos con objetos?	83.3%	16.7%	
N°	DIMENSIÓN CREATIVA	Puntaje		
		1	2	3
4	¿Te gusta conversar con tus amigos sobre juegos?	93.3%	6.7%	
5	¿Puedes inventar una pequeña historia o cuento?	90.0%	6.7%	3.3%
6	¿Te gustan los inventos científicos que hacemos en clases?	93.3%	3.3%	3.3%
		Puntaje		

N°	DIMENSIÓN SOCIAL	1	2	3
7	¿Disfrutas de los juegos con tus amigos?	86.7%	13.3%	
8	¿Disfrutas mucho hacer nuevos amigos?	90.0%	10%	
9	¿Te sientes cómodo al expresar tus emociones?	86.7%	13.3%	

En relación a la tabla 3 se aprecia que, en la dimensión emocional y en la pregunta 1 el 83.3% de los estudiantes No sabe/ No opina, en la pregunta 2 el 83.3% No sabe/ No opina y en la pregunta 3 el 83.3% No sabe/ No opina.

En la dimensión creativa y en la pregunta 4 el 93.3% de los estudiantes No sabe/ No opina, en la pregunta 5 el 90.0% No sabe/ No opina y en la pregunta 6 el 93.3% No sabe/ No opina.

En la dimensión social y en la pregunta 7 el 86.7% de los estudiantes No sabe/ No opina, en la pregunta 8 el 90.0% No sabe/ No opina y en la pregunta 9 el 86.7% No sabe/ No opina.

**Tabla 4***Instrumento de recolección de datos – Variable 2*

Se maneja una escala Likert del 1 al 3, teniendo valoración de 1 = No sabe/ No opina; 2 = No y 3 = Si.

<b>Muestra: 30</b>				
Variable 2: La satisfacción de los niños				
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN METODOLOGÍA DEL DOCENTE</b>	<b>Puntaje</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>10</b>	¿Tu profesora te agrupa con tus amigos para jugar y aprender más?	<b>100%</b>		
<b>11</b>	¿Logras entender las indicaciones de tu profesora?	<b>86.7%</b>	<b>13.3%</b>	
<b>12</b>	¿Te gusta la manera en la que tu profesora habla contigo y te enseña?	<b>86.7%</b>	<b>6.7%</b>	<b>6.7%</b>
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN DESEMPEÑO DEL DOCENTE</b>	<b>Puntaje</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>13</b>	¿Te gusta conversar con tus amigos sobre juegos?	<b>93.3%</b>	<b>3.3%</b>	<b>3.3%</b>
<b>14</b>	¿Estás contento de armar el rompecabezas por ti mismo?	<b>86.7%</b>	<b>10%</b>	<b>3.3%</b>
<b>15</b>	¿Te gustaría tener más actividades de juegos en clases?	<b>76.7%</b>	<b>13.3%</b>	<b>10%</b>
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN CONTEXTO EDUCATIVO</b>	<b>Puntaje</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>16</b>	¿Te gusta venir al nido?	<b>83.3%</b>	<b>16.7%</b>	
<b>17</b>	¿Te gusta tu salón de clases?	<b>96.7%</b>	<b>3.3%</b>	
<b>18</b>	¿Tienes un lugar preferido en tu nido?	<b>23.3%</b>	<b>10%</b>	<b>66.7%</b>

En relación a la tabla 4 se aprecia que, en la dimensión metodología del docente y en la pregunta 10 el 100% de los estudiantes No sabe/ No opina, en la pregunta 11 el 86.7% No sabe/ No opina y en la pregunta 12 el 86.7% No sabe/ No opina.

En la dimensión desempeño del docente y en la pregunta 13 el 93.3% de los estudiantes No sabe/ No opina, en la pregunta 14 el 86.7% No sabe/ No opina y en la pregunta 15 el 76.7% No sabe/ No opina.

En la dimensión contexto educativo y en la pregunta 16 el 83.3% de los estudiantes No sabe/ No opina, en la pregunta 17 el 96.7% No sabe/ No opina y en la pregunta 18 el 66.7% SI.

**Tabla 5**

*Análisis estadístico utilizando CHI-SQUARE*

**Tabla de contingencia 3X3 1. Frecuencias observadas con respecto a actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes**

			<b>Satisfacción de los estudiantes</b>		<b>Total</b>
			<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	
<b>Actividades lúdicas</b>	<b>ALTO</b>	Recuento	6	0	6
	<b>MEDIO</b>	Recuento	2	22	24
<b>Total</b>		<b>Recuento</b>	<b>8</b>	<b>22</b>	<b>30</b>

**Tabla 6**

**Tabla de contingencia 3X3 2. Frecuencias observadas con respecto a la dimensión emocional de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes**

			<b>Satisfacción de los estudiantes</b>		<b>Total</b>
			<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	
<b>Dimensión emocional</b>	<b>ALTO</b>	Recuento	4	0	6
	<b>MEDIO</b>	Recuento	4	22	26
<b>Total</b>		<b>Recuento</b>	<b>8</b>	<b>22</b>	<b>30</b>

**Tabla 7**

**Tabla de contingencia 3X3 3. Frecuencias observadas con respecto a la dimensión creativa de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes**

			<b>Satisfacción de los estudiantes</b>		<b>Total</b>
			<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	
<b>Dimensión creativa</b>	<b>ALTO</b>	Recuento	1	0	1
	<b>MEDIO</b>	Recuento	7	22	19
<b>Total</b>		<b>Recuento</b>	<b>8</b>	<b>22</b>	<b>30</b>

**Tabla 8**

**Tabla de contingencia 3X3 3. Frecuencias observadas con respecto a la dimensión social de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes**

			<b>Satisfacción de los estudiantes</b>		<b>Total</b>
			<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	
<b>Dimensión social</b>	<b>ALTO</b>	Recuento	2	0	2
	<b>MEDIO</b>	Recuento	6	22	28
<b>Total</b>		<b>Recuento</b>	<b>8</b>	<b>22</b>	<b>30</b>

## 4.2 Contrastación de Hipótesis

### EJECUCIÓN DE CHI-SQUARE

Tabla 9

Tabla de contingencia 3X3 1. Frecuencias observadas con respecto a actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes

		Satisfacción de los estudiantes		Total
		ALTO	MEDIO	
Actividades lúdicas	ALTO	Recuento 6	0	6
		% 20,0%	0,0%	20,0%
	MEDIO	Recuento 2	22	24
		% 6,7%	73,3%	80,0%
Total		Recuento 8	22	30
		% 26,7%	73,3%	100,0%

### Chi-Square

	Chi-sq	p-valor	Phi	Sig	Cramer V
Pearson's	20.625	0.000	.829	Si	.829

### Interpretación

VALIDACION DE LA HIPOTESIS
P > X – critico se acepta la H1 y se rechaza la HO
P < X – critico se acepta la HO y se rechaza la H1

### Interpretación del Chi cuadrado

Valor de Chi cuadrado	Phi	p-valor	Validación de hipótesis estadística	Interpretación de la hipótesis
20.625	.829	0.000	Ho: no existe asociación entre Variables	Se rechaza
			H1: existe asociación entre variables	Se acepta

Existe grado de asociación entre las variables estudiadas con un p-valor de significancia

aplicando Chi cuadrado de 20.625.

**Tabla 10**

**Tabla de contingencia 3X3 2. Frecuencias observadas con respecto a la dimensión emocional de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes**

			Satisfacción de los estudiantes		Total
			ALTO	MEDIO	
Dimensión emocional	ALTO	Recuento	4	0	4
		%	13,3%	0,0%	13,3%
	MEDIO	Recuento	4	22	26
		%	13,3%	73,3%	86,7%
Total		Recuento	8	22	30
		%	26,7%	73,3%	100,0%

**Chi-Square**

	Chi-sq	p-valor	Phi	Sig	Cramer V
Pearson's	12.692	0.000	.650	Si	.650

**Interpretación**

<b>VALIDACION DE LA HIPOTESIS</b>
P > X – critico se acepta la H1 y se rechaza la HO
P < X – critico se acepta la HO y se rechaza la H1

**Interpretación del Chi cuadrado**

Valor de Chi cuadrado	Phi	p-valor	Validación de hipótesis estadística	Interpretación de la hipótesis
12.692	.650	0.000	Ho: no existe asociación entre variables	Se rechaza
			H1: existe asociación entre variables	Se acepta

Existe grado de asociación entre las variables estudiadas con un p-valor de significancia aplicando Chi cuadrado de 12.692.

**Tabla 11**

**Tabla de contingencia 3X3 3. Frecuencias observadas con respecto a la dimensión creativa de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes**

		Satisfacción de los estudiantes		Total	
			ALTO	MEDIO	
Dimensión creativa	ALTO	Recuento	1	0	1
		%	3,3%	0,0%	3,3%
	MEDIO	Recuento	7	22	29
		%	23,3%	73,3%	96,7%
Total		Recuento	8	22	30
		%	26,7%	73,3%	100,0%

### Chi-Square

	Chi-sq	p-valor	Phi	Sig	Cramer V
Pearson's	2.845	0.092	.308	No	.308

### Interpretación

<b>VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS</b>
P > X – critico se acepta la H1 y se rechaza la HO
P < X – critico se acepta la HO y se rechaza la H1

### Interpretación del Chi cuadrado

Valor de Chi cuadrado	Phi	p-valor	Validación de hipótesis estadística	Interpretación de la hipótesis
2,845	.308	0.092	Ho: no existe asociación entre variables	Se acepta
			H1: existe asociación entre variables	Se rechaza

No existe grado de asociación entre las variables estudiadas con un p-valor de significancia aplicando Chi cuadrado de 2,845.

**Tabla 12**

**Tabla de contingencia 3X3 3. Frecuencias observadas con respecto a la dimensión social de las actividades lúdicas y satisfacción de los estudiantes**

		Satisfacción de los estudiantes		Total	
		ALTO	MEDIO		
Dimensión social	ALTO	Recuento	2	0	2
		%	6,7%	0,0%	6,7%
	MEDIO	Recuento	6	22	28
		%	20,0%	73,2%	93,3%
Total	Recuento		8	22	30
	%		26,7%	73,3%	100,0%

**Chi-Square**

	Chi-sq	p-valor	Phi	Sig	Cramer V
Pearson's	5.893	0.015	.443	No	.443

**Interpretación**

<b>VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS</b>	
$P > X$ – critico se acepta la H1 y se rechaza la HO	
$P < X$ – critico se acepta la HO y se rechaza la H1	

**Interpretación del Chi cuadrado**

Valor de Chi cuadrado	Phi	p-valor	Validación de hipótesis estadística	Interpretación de la hipótesis
5.893	.443	0.015	Ho: no existe asociación entre variables	Se acepta
			H1: existe asociación entre variables	Se rechaza

No existe grado de asociación entre las variables estudiadas con un p-valor de significancia aplicando Chi cuadrado de 5.893.

### 4.3 Discusión de Resultados

En la presente investigación se halló un alpha de cronbach de 0.832 indicando la existencia de una excelente confiabilidad. A su vez, tuvo como objetivo evaluar si las actividades lúdicas se relacionan con la satisfacción de los estudiantes de inicial de un nido particular de Lima, año 2023. En relación al objetivo general se encontró un Chi cuadrado de 20.625 refiriendo que, existe asociación entre variables es decir que, a mayor nivel de actividades lúdicas, mayor serán los niveles de satisfacción en los estudiantes.

Esta información se asemeja con los encontrado en Chuqui (2022) quien menciona que una relación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo social del estudiante. Este autor enfatizó que, el desarrollo de estas habilidades puede lograr la mejora de las habilidades de expresión, comunicación, fortalece el lado emocional y el sentimiento de satisfacción de los niños. Esta idea es reforzada por lo expuesto por López (2004) quien hizo referencia que las actividades lúdicas se relacionan a actividades de diversión y descanso, en donde el estudiante aprende con mayor impacto y de un modo más interesantes. Además, la actividad lúdica es detallada como una forma de juego que influye directamente en la satisfacción de los niños y el desarrollo cognitivo.

En relación a nuestro estudio podemos decir que, los alumnos se incorporan con facilidad dentro de las actividades y el relacionarse con sus compañeros favorece el crecimiento de su confianza y personalidad, así como su nivel de satisfacción. Tomando en cuenta a Piaget (1962) nos explica que este acumulo de actividades favorece del desarrollo lingüístico del niño, es decir que ayuda a su desarrollo integral.

En función al objetivo específico 1 el cual buscó determinar si la dimensión emocional de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de nivel inicial de un nido particular de Lima, año 2023. Se encontró un Chi cuadrado de 12.692 refiriendo que, existe asociación entre variables es decir que, a mayor nivel de actividades lúdicas en la dimensión emocional mayores serán los niveles de satisfacción en los estudiantes.

Esta información se asemeja con los encontrado en Montalvo (2021) quien expuso que las actividades lúdicas usadas como recursos recreativos mejora el comportamiento de los estudiantes, en mayor proporción en niños y niñas. Es decir, estas actividades pueden predisponer a los estudiantes a tener mayor comprensión y

mejorar su comportamiento. Esta idea es reforzada por Vygotsky (2010) quien dentro de su teoría menciona al juego como un escenario práctico para desarrollar diversas dimensiones cognitivas como la concentración y aprendizaje. Además, estas actividades permiten que el niño explore su entorno, potencial y capacidades que va fortaleciendo con su crecimiento.

En relación a nuestra investigación podemos decir que, los alumnos logran desarrollar su nivel de aprendizaje cuando se encuentran emocionalmente estables, predispuestos a la escucha y observación de la enseñanza. Tomando en cuenta a Dewey (1910) menciona que el niño puede aprender cuando se estimula sus actividades cognitivas y motoras e impulsando su conducta de acción.

En función al objetivo específico 2 el cual buscó determinar si la dimensión creativa de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, año 2023. Se encontró un Chi cuadrado de 2.845 refiriendo que, no existe asociación entre variables es decir que, no necesariamente los niños que logren desarrollar la dimensión creativa en las actividades lúdicas poseerán adecuados niveles de satisfacción.

Esta información se diferencia de lo expuesto por Ruiz (2021) quien encontró en su investigación que las actividades lúdicas tienen efecto en las habilidades sociales del niño. Además, comenta que es posible lograr cambios significativos cuando se trabaja con programas e investigación experimentales. Esta idea es reforzada por Meece (2000) quien menciona que las actividades lúdicas favorecen la imaginación de los niños, en algunos casos fortalecer el desarrollo del lenguaje y el pensamiento.

En relación a esta investigación, podemos referir que los alumnos llegan a desarrollar sus capacidades como la creatividad y el pensamiento crítico, cuando están sumergidos en las actividades lúdicas. Como menciona Caballero (2021) las actividades lúdicas facilitan el entendimiento de los temas tratados, ayudan aprender sobre el entorno y explorar sus emociones de forma libre.

En función al objetivo específico 3 el cual buscó determinar si la dimensión social de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, año 2023. Se encontró un Chi cuadrado de 5.893 refiriendo que, no existe asociación entre variables es decir que, no necesariamente los niños que logren desarrollar la dimensión social en las actividades lúdicas poseerán adecuados niveles de satisfacción.

Esta información se diferencia de lo expuesto por Olortegui (2019) quien en su investigación reconoció la importancia de las actividades lúdicas en la educación inicial dado que, refuerza la creatividad, juegos, competencias, comunicación, emociones y control de energía. Dichas actividades refuerzan la conducta del niño dentro del ambiente en donde se desenvuelve. A su vez, se diferencia de lo mencionado por Indacochea (2021) quien refirió que las actividades lúdicas desarrollan la atención y concentración de los niños. Además, esta situación requiere la presencia activa de la docente, siendo pieza clave para el desarrollo de estas actividades.

Esta idea es reforzada por Caballero (2021) quien mencionó que, el desarrollo de las actividades lúdicas es importantes para lograr potenciar al máximo al estudiante. Estas actividades deben ser preparadas de modo adecuado, por ende, el área encargada debería anticipar un ambiente adecuado para su desarrollo.

Finalmente, mencionamos que en nuestra población es muy probable que los niños hayan logrado un mejor desenvolvimiento en el área social, mostrando énfasis en diversas áreas y desarrollo. Sin embargo, su nivel de satisfacción no estaría ligada a esta área, si no que se ve involucrado el tema emocional y su nivel de creatividad como lo mencionado en los párrafos antecedentes.

## Capítulo V: Conclusiones Y Recomendaciones

### Conclusiones

PRIMERO: Las actividades lúdicas se relacionan con la satisfacción de los estudiantes de un nido particular obteniendo un Chi cuadrado de 20.625 es decir que, a mayor nivel de actividades lúdicas, mayor serán los niveles de satisfacción en los estudiantes.

SEGUNDO: La dimensión emocional de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los estudiantes de un nido particular obteniendo un Chi cuadrado de 12.692 es decir que, a mayor nivel de actividades lúdicas en la dimensión emocional mayores serán los niveles de satisfacción en los estudiantes.

TERCERO: La dimensión creativa de las actividades lúdicas no se relaciona con la satisfacción de los estudiantes de un nido particular obteniendo Chi cuadrado de 2.845 refiriendo que, no necesariamente los niños que logren desarrollar la dimensión creativa en las actividades lúdicas poseerán adecuados niveles de satisfacción.

CUARTO: La dimensión social de las actividades lúdicas no se relaciona con la satisfacción de los estudiantes de un nido particular obteniendo un Chi cuadrado de 5.893 refiriendo que, no necesariamente los niños que logren desarrollar la dimensión social en las actividades lúdicas poseerán adecuados niveles de satisfacción.

### Recomendaciones

PRIMERO: Realizar programas de intervención con el personal administrativo de la Institución Educativa para reforzar las estrategias de enseñanza con los niños, logrando así un mejor desenvolvimiento y adopción de capacidades. Dentro del programa se puede establecer fechas de enseñanza en donde se explique el proceso que tiene el niño cuando esta aprendiendo, logrando a la vez sensibilizar sobre el impacto de la enseñanza.

SEGUNDO: Realizar un programa de aprendizaje dirigido a docentes en donde se explique nuevos métodos de estudio, logrando la adquisición del conocimiento sobre estas enseñanzas como el método Montessori y a través de ello, replicar lo aprendido en clase.

TERCERO: Realizar escuela de padres de modo continuo con la finalidad de mostrar los avances académicos de los niños y enseñar como lograr una enseñanza exitosa dentro del hogar. Tomando en cuenta que dentro de la familia los niños logran adquirir nuevos conocimientos y considerando un ambiente adecuado o adaptado podrán tener un mejor proceso de aprendizaje.

## Referencias Bibliográficas

- Alonso, N (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L y Arellano, C. (2020) *La investigación científica: una aproximación para los estudios de postgrado*. Universidad Internacional del Ecuador. <https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4310>
- Álvarez, M y Montoya, A (2020). Percepciones de los estudiantes frente a la satisfacción personal desde el enfoque del desarrollo humano. *Revista de Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2), 43-56. <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2725>
- Briton, L (2000) *Jugar y aprender con el método Montessori*. Paidós.
- Caballero, G. (2021) Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista científico profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270398>
- Chiqui, G. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N°20820 "Nuestra Señora De Fátima"- huacho, durante el año escolar 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. [https://repositorio.unifsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7459/CH\\_UQUI%20SARAZU.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unifsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7459/CH_UQUI%20SARAZU.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Código de ética en la investigación (20 de agosto 2017) *Universidad científica del sur*. [https://www.cientifica.edu.pe/sites/default/files/codigo\\_de\\_etica\\_en\\_la\\_investigacion.pdf](https://www.cientifica.edu.pe/sites/default/files/codigo_de_etica_en_la_investigacion.pdf)
- Condori, T (2022) *Seguimiento farmacoterapéutico y satisfacción de los pacientes hipertensos que acuden al centro de atención primaria III del distrito de Miraflores de la provincia de Arequipa durante los meses de septiembre-noviembre del 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad María Auxiliadora]. <https://repositorio.uma.edu.pe/handle/20.500.12970/882>
- Consuelo, E (2010) *Desarrollo de la habilidad de escucha en inglés a través de actividades lúdicas de expresión corporal en los niños de preescolar de un*

- colegio público de Bogotá*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Libre de Colombia]. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/8182>
- Dewey, J. (1946). *Democracia y educación*. Losada.
- Dewey, J. (1910). *A Short Catechism Concerning Truth* , en: *The Influence of Darwin on Philosophy and Other Essays*. Nueva York.
- Elvis, E., y Imata, M. (2022) *Seguimiento farmacoterapéutico y satisfacción de los pacientes hipertensos que acuden al centro de atención primaria III del distrito de Miraflores de la provincia de Arequipa durante los meses de septiembre-noviembre del 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad María Auxiliadora].
- Gallardo, J. (2018) *Teorías del juego como recurso educativo*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (6ª ed.) (2014). *Selección de la muestra. En Metodología de la Investigación*. McGraw-  
[http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506\\_6.pdf](http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf)
- Indacochea, L. (2021). *Actividades lúdicas en el aprendizaje de niños con déficit de atención*. [Universidad de Licenciatura, Universidad Laica Vicente Rocafuerte De Guayaquil]. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/4625?mode=full>
- Jaime, F., y Saldaña, Y. (2022). *Atención farmacéutica y satisfacción de los adultos mayores varones que acuden a la botica San Roque (abril-junio)2022*. [Tesis Licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega].  
<http://repositorio.uiqv.edu.pe/handle/20.500.11818/6777>
- Lancheros, G., Reyes, G., y Villadiego, L. (2022). *Actividades lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de niños de 4 a 6 años del Jardín Infantil Chenano* [Tesis de Licenciatura, Universitaria Los Libertadores].  
[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4959/Reyes\\_Lancheros\\_Villadiego\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4959/Reyes_Lancheros_Villadiego_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao.
- Manzini, J. (2000). *Declaración de Helsinki: principios éticos para la investigación médica sobre sujetos humanos*. *Acta bioeth*, 6(2),321-334.  
<http://dx.doi.org/10.4067/S1726-569X2000000200010>

- Meece, J. (2000) *Desarrollo del niño y del adolescente*. SEP, México.
- Monjas, M. (16 de agosto del 2023). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. CEPE. <https://www.editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478692330.pdf>
- Montalvo, A. J. (2021). *Actividades lúdicas basadas en la aplicación de recursos recreativos para mejorar los patrones de comportamiento de los niños y niñas de primero de básica, en la Unidad Educativa Particular San Francisco De Sales año lectivo 2019-2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20115>
- Montessori, M. (1966). *The Human Tendencies and Montessori Education*. Amsterdam: Association Montessori Internationale.
- Olortegui, Z. (2019). *Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial*. [Para optar por el título profesional de: Segunda Especialidad en Educación Inicial, Universidad Nacional De Tumbes]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/959/Olortegui%20Muguerza%2C%20Zora%20Baneza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, C., y Tito, N. (2020). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo]. <https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12423/2706>
- Piaget, J. (1962). *The relation of affectivity to intelligence in the mental development of the child*. Bull Menninger Clin.
- Putton, G y Pollyanna S. (2021). *La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil*. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 5(11), 114-125. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Universidad científica del sur. (20 de agosto del 2017). *Reglamento de Investigación* [https://www.cientifica.edu.pe/sites/default/files/reglamento\\_de\\_investigacion.pdf](https://www.cientifica.edu.pe/sites/default/files/reglamento_de_investigacion.pdf)
- Rodríguez, C., Padilla, G. y Gallegos, M. (20 de agosto del 2023). *Calidad educativa, apoyo docente y familiar percibido: la tridimensionalidad de la satisfacción*

escolar en niños y adolescentes. Chile.  
[http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-93042020000200157&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-93042020000200157&script=sci_arttext)

Ruiz, S. (2021) *Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 San José De Berseba, Distrito De Ramón Castilla Loreto 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de la Amazonia Peruana]. <https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/20.500.12737/7636>

Surdez, E., Sandoval, M., y Lamoyi, C. (2018). Satisfacción estudiantil en la valoración de la calidad educativa universitaria. *Revista educación y educadores*, 21(1); 9-26. <https://www.redalyc.org/journal/834/83455923001/html/>

Surdez, E., Sandoval, M., y Lamoyi, C. (16 de agosto del 2023). *Satisfacción estudiantil en la valoración de la calidad educativa universitaria*. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-12942018000100009](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942018000100009)

Toala, J., Loor, C., y Pozo, M. (16 de agosto del 2023). *Estrategias Pedagógicas En El Desarrollo Cognitivo*. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad de Guayaquil. <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/b077105071416b813c40f447f49dd5b7.pdf>

Valle, A., González, R., Cuevas, L., y Fernández, A. (1998). *Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar*. *Revista de Psicodidáctica*, 6, 53-68. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>

Vigotsky, L. (1978). *El desarrollo de las funciones psicológicas superiores*. Obras escogidas.

Vigotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Akal editorial.

Vigotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.

Vigotsky, L. (2010). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós.

Zuec, M., Ramírez, A., Rodríguez, J., y Irigoyen, H. (20 de agosto del 2023). *Satisfacción en las clases de Educación Física y la intencionalidad de ser activo en niños del nivel de primaria*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7243245>

Anexos

Anexo A: Matriz de consistencia

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA SATISFACCIÓN DE LOS NIÑOS DE INICIAL DE UN NIDO PARTICULAR DE LIMA, 2023**

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES			METODOLOGÍA
			V1.	DIMENSIÓN	INDICADORES	
¿De qué manera las actividades lúdicas se relacionan con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023?	Evaluar si las actividades lúdicas se relacionan con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023	Las actividades lúdicas se relacionan con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023	Las actividades lúdicas	1. Emocional 2. Creativa 3. Social	<p>¿Durante las clases lograste adivinar lo que hacíamos usando tus sentidos del oído, vista o tacto?</p> <p>¿Te sentiste bien aprendiendo algo nuevo hoy que no sabías antes?</p> <p>¿Puedes identificar los sonidos en tu mente y relacionarlos con objetos?</p> <p>¿Conoces cómo hacer para recibir y enviar mensajes a otros?</p> <p>¿Puedes inventar una pequeña historia o cuento?</p> <p>¿Te gustan los inventos científicos que hacemos en clases?</p> <p>¿Disfrutas de los juegos con tus amigos?</p> <p>¿Disfrutas mucho hacer nuevos amigos?</p> <p>¿Puedes decirme cuando te sientes triste, molesto, alegre?</p>	<p>Enfoque:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Diseño:</p> <p>Cuasiexperimental</p> <p>Población: 30 niños</p>

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	V2.	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>¿De qué manera la dimensión emocional de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023?</p> <p>¿De qué manera la dimensión creativa de las actividades se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023?</p> <p>¿De qué manera la dimensión social de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023?</p>	<p>Determinar si la dimensión emocional de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023</p> <p>Determinar si la dimensión creativa de las actividades se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023</p> <p>Determinar si la dimensión social de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023</p>	<p>La dimensión emocional de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023</p> <p>La dimensión creativa de las actividades se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023</p> <p>La dimensión social de las actividades lúdicas se relaciona con la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, 2023</p>	<p>Satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de lima, 2023</p>	<p>1. Metodo log ía del docente</p> <p>2. Dese mpeñ o del docente</p> <p>3. Cont exto educativo</p>	<p>¿Estás contento de haber aprendido algo nuevo hoy?</p> <p>¿Puedes entender las indicaciones de tu profesora?</p> <p>¿Te gusta la manera en la que tu profesora habla contigo y te enseña?</p> <p>¿Estás feliz por armar el rompecabezas por ti mismo?</p> <p>¿Te gustan los juegos, las canciones y las adivinanzas?</p> <p>¿Te gustaría tener más actividades de juegos para aprender en clases?</p> <p>¿Te gusta venir al nido?</p> <p>¿Te gusta tu salón de clases?</p> <p>¿Tienes un u lugar preferido de todo tu nido?</p>

Muestra: 30

NIÑOS

Técnica:

Encuesta

Instrumento:

Cuestionario

Anexo B: Instrumento de Recolección de datos  
El Cuestionario

El presente formato de preguntas tiene el objetivo el recolectar información acerca de la aplicación del presente trabajo de investigación las actividades lúdicas y la satisfacción de los niños del nido particular “El mundo mágico de Perulina” del distrito de San Luis de la ciudad de Lima, año 2023

Fecha:

Aula al que pertenece:

Preguntas	 Sí	 No	 No sabe no opina
<b>Variable 1: Las actividades lúdicas – Dimensión: Emocional</b>			
1. Te sientes cómodo al intervenir en las clases?			
2. ¿Te sentiste bien aprendiendo cosas nuevas y divertidas?			
3. ¿Puedes identificar los sonidos en tu mente y relacionarlos con objetos?			
<b>Variable 1: Las actividades lúdicas – Dimensión: Creativa</b>			
4 Te gusta conversar con tus amigos sobre juegos?			
5. ¿Puedes inventar una pequeña historia o cuento?			
6. ¿Te gustan los inventos científicos			

que hacemos en clases?			
Variable 1: Las actividades lúdicas Dimensión: Social			
7. ¿Disfrutas de los juegos con tus amigos?			
8. ¿Disfrutas mucho hacer nuevos amigos?			
9. ¿Te sientes cómodo al expresar tus emociones?			
Variable 2: La satisfacción de los niños de un nido particular de Lima – Dimensión: Metodología del docente			
10. ¿Tu profesora te agrupa con tus amigos para jugar y aprender más?			
11. ¿Logras entender las indicaciones de tu profesora?			
12. ¿Te gusta la manera en la que tu profesora habla contigo y te enseña?			
Variable 2: La satisfacción de los niños de un nido particular de Lima – Dimensión: Desempeño del docente			
13. ¿Te gusta conversar con tus amigos sobre juegos?			
14. ¿Estás contento de armar el rompecabezas por ti mismo?			
15. ¿Te gustaría tener más actividades de juegos en clases?			
Variable 2: La satisfacción de los niños de un nido particular de Lima – Dimensión: Contexto educativo			

16. ¿Te gusta venir al nido?			
17. ¿Te gusta tu salón de clases?			
18. ¿Tienes un lugar preferido en tu nido?			

## Anexo C – CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Investigadora: Melita Marina Murrieta Zamora de Li**

**Lugar de desarrollo del estudio: IEP “El mundo mágico de Perulina” Nombre del encuestado: \_\_\_\_\_**

Esta invitado a participar en éste estudio de investigación. Antes de decidir sí participa o no, debe conocer y comprender cada uno de los siguientes apartados. Este proceso se conoce como consentimiento informado. Siéntase con la libertad absoluta para preguntar sobre cualquier aspecto que le ayude a aclarar sus dudas al respecto. Una vez que comprenda el estudio y sí usted desea participar en forma **voluntaria**, entonces se pedirá que firme el presente consentimiento, de la cual se le entregará una copia firmada y fechada.

### 1. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

### 2. OBJETIVO DEL ESTUDIO

### 3. BENEFICIOS DEL ESTUDIO

### 4. PROCEDIMIENTO DEL ESTUDIO

### 5. CONFIDENCIALIDAD

Sus datos e identificación serán mantenidas con estricta reserva y confidencialidad por el grupo de investigadores. Los resultados serán publicados en diferentes revistas médicas, sin evidenciar material que pueda atentar contra su privacidad.

### 6. CLARACIONES

- Es completamente **voluntaria** su decisión de participar en el estudio.
- En caso de no aceptar la invitación como participante, no habrá ninguna consecuencia desfavorable alguna sobre usted.

### 7. CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, \_\_\_\_\_ he leído y comprendido la información anterior y mis preguntas han sido respondidas de manera satisfactoria. He sido informado y entiendo que los datos obtenidos en el estudio pueden ser publicados o difundidos con fines científicos. Convengo en participar en este estudio de investigación en forma **voluntaria**. Recibiré una copia firmada y fechada de esta forma de consentimiento.

Firma del participante \_\_\_\_\_

Documento de identidad: \_\_\_\_\_

Nombre y apellidos del investigador:

Firma del investigador: \_\_\_\_\_

Documento de identidad: \_\_\_\_\_

Nombre y apellidos del testigo: \_\_\_\_\_

Firma del testigo: \_\_\_\_\_

Documento de identidad: \_\_\_\_\_

Lima, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ del 2023

# Anexo D - EVIDENCIAS DE LA VALIDACIÓN DE NUESTRAS ENCUESTAS POR PARTE DE LOS PROFESIONALES

## Validación No. 01



Universidad  
Inca Garcilaso de la Vega  
Nuevos Tiempos. Nuevas Ideas

FACULTAD DE CIENCIAS FARMACÉUTICAS Y BIOQUÍMICA

### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN – TESIS:  
LAS ACTIVIDADES LUDICAS Y LA SATISFACCION EN LOS NIÑOS DE INICIAL DE UN NIDO PARTICULAR DE LIMA, AÑO 2023

TESISTAS:

1. APELLIDOS Y NOMBRES: MELITA MARINA MURRIETA ZAMORA DE LI

Después de revisado el instrumento es valiosa su opinión acerca del porcentaje de aprobación:

PREGUNTAS PARA EL EVALUADOR	Porcentaje (%)						
	≤ 49	50	60	70	80	90	100
¿En qué porcentaje estima que, con este instrumentose lograrán los objetivos propuestos?				✓			
¿Las interrogantes del instrumento están relacionadas a los objetivos redactados?					✓		
¿Son claras las preguntas del instrumento?					✓		
¿Las interrogantes del instrumento siguen una secuencia estructurada?					✓		
¿Las preguntas del instrumentos podrán ser reproducibles en otras investigaciones parecidas?					✓		
¿Las interrogantes del instrumento son ajustados a la actualidadyrealidad del país?					✓		

### SUGERENCIAS

1. ¿Qué Items considera usted que deben agregarse? *U<sup>o</sup> 9 y U<sup>o</sup> 14*
2. ¿Qué Items considera usted que deben eliminarse? *U<sup>o</sup> 4*
3. ¿Qué Items considera usted que deben reformularse o precisarse mejor? *U<sup>o</sup> 4, 9, 14.*

FECHA: *Lima 20 de octubre del 2023*

VALIDADO POR: *ADA GUSEL TELLO UMACO*

FIRMA:

*[Handwritten signature]*

23/09/2023 19:39

**Anexo D- EVIDENCIAS DE LA VALIDACIÓN DE NUESTRAS ENCUESTAS POR PARTE DE LOS PROFESIONALES**

**Validación No. 02**

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN – TESIS: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA SATISFACCIÓN DE LOS NIÑOS DE INICIAL DE UN NIDO PARTICULAR DE LIMA, AÑO 2013.**

**TESISTAS:**

- 1. APELLIDOS Y NOMBRES: MELITA MARINA MURRIETA ZAMORA DE LI.**

Después de revisado el instrumento es valiosa su opinión acerca del porcentaje de aprobación:

PREGUNTAS PARA EL EVALUADOR	Porcentaje (%)						
	≤ 49	50	60	70	80	90	100
¿En qué porcentaje estima que, con este instrumento se lograrán los objetivos propuestos?							X
¿Las interrogantes del instrumento están relacionadas a los objetivos redactados?							X
¿Son claras las preguntas del instrumento?							X
¿Las interrogantes del instrumento siguen una secuencia estructurada?							X
¿Las preguntas del instrumento podrán ser reproducibles en otras investigaciones parecidas?						X	
¿Las interrogantes del instrumento son ajustados a la actualidad y realidad del país?							X

**SUGERENCIAS**

- ¿Qué Items considera usted que deben agregarse?  
NINGUNO
- ¿Qué Items considera usted que deben eliminarse?  
LA PREGUNTA 1 DE LA VARIABLE 1
- ¿Qué Items considera usted que deben reformularse o precisarse mejor?  
LA PREGUNTA 3 DE LA VARIABLE 3

**FECHA: SETIEMBRE 2023**

**VALIDADO POR: Lic. RUTH ZAMORA PEÑA- DOCENTE DE AULA EN LA**

**I.E.I N°317 LAS COLINAS- DOCENTE DE AULA EN FORMACION DOCENTE EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA DE LORETO**

**FIRMA:**



Ruth Zamora Peña  
Docente de Ed. Inicial  
E.E.S.P.P.L.

**Anexo D - EVIDENCIAS DE LA VALIDACIÓN DE NUESTRAS ENCUESTAS POR PARTE DE LOS PROFESIONALES**

**Validación No. 03**

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN – TESIS:**

**Las actividades lúdicas y la satisfacción de los niños de inicial de un nido particular de Lima, año 2023.**

**TESISTAS:**

**2. Melita Marina Murrieta Zamora de Li**

Después de revisado el instrumento es valiosa su opinión acerca del porcentaje de aprobación:

PREGUNTAS PARA EL EVALUADOR	Porcentaje (%)						
	≤ 49	50	60	70	80	90	100
¿En qué porcentaje estima que, con este instrumento se lograrán los objetivos propuestos?						X	
¿Las interrogantes del instrumento están relacionadas a los objetivos redactados?							X
¿Son claras las preguntas del instrumento?						X	
¿Las interrogantes del instrumento siguen una secuencia estructurada?							X
¿Las preguntas del instrumento podrán ser reproducibles en otras investigaciones parecidas?							X
¿Las interrogantes del instrumento son ajustados a la actualidad y realidad del país?							X

**SUGERENCIAS**

4. ¿Qué Items considera usted que deben agregarse?  
Ninguno
5. ¿Qué Items considera usted que deben eliminarse?  
La pregunta 1 de la variable 1 de la dimensión creativa
6. ¿Qué Items considera usted que deben reformularse o precisarse mejor?  
La pregunta 3 de la variable 1 de la dimensión emocional

**FECHA:** 18/09/2023

**VALIDADO POR:** PAOLA VALENTINA OLARTE BARRIOS  
CE 001794791

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INTEGRAL DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO EN VENEZUELA**

**FIRMA:**

Anexo E. **CONSENTIMIENTO INFORMADO POR PARTE DE LA IEP “EL MUNDO MÁGICO DE PERULINA”, DISTRITO DE SAN LUIS, CIUDAD DE LIMA.**

Lima, 20 de Setiembre del 2023

Logo de la empresa y/o institución que autoriza la encuesta



Bach. APELLIDOS COMPLETOS, NOMBRES COMPLETOS: MURRIETA ZAMORA DE LI  
MELITA MARINA

Presente.-

ASUNTO: Aceptación de trabajo de investigación

De nuestra mayor consideración:

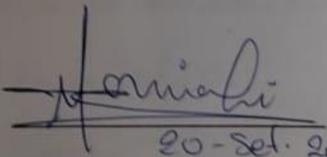
Es grato dirigirnos a ustedes, para expresarles un cordial saludo y en atención al documento de la referencia informarles que, tanto el propietario como la Directora del Nido particular Perulina del Distrito de San Luis en Lima, dan la aceptación para que puedan desarrollar su trabajo de investigación (en la recolección de datos, encuestas y fotos) titulada:

**LAS ACTIVIDADES LUDICAS Y LA SATISFACCION EN LOS NIÑOS DE INICIAL DE UN NIDO PARTICULAR DE LIMA, AÑO 2023**

Asimismo, solicitamos lo siguiente:

- Que remita a la Directora y el propietario el proyecto de investigación.
- Que los investigadores se comprometan a entregar de su informe final de su investigación de manera física y virtual

Sin otro particular, me despido.

  
20-Set-2023

23/09/2023 19:38

## Anexo G: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA TESIS

Lugar y fachada de la IEP “El mundo mágico de Perulina”, distrito de San Luis. Ciudad de Lima. 2023. Foto 01



Foto 03: Los niños participando de las actividades lúdicas y la satisfacción de los niños



## ANEXO H

Foto 02: Las niñas participando de las actividades lúdicas y la satisfacción de los niños



Foto 04: Integrante del grupo de estudio realizando el cuestionario



## ANEXO I

INFORME DE ORIGINALIDAD			
<b>38%</b>	<b>37%</b>	<b>2%</b>	<b>18%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
FUENTES PRIMARIAS			
<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet		<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uma.edu.pe</b> Fuente de Internet		<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ulvr.edu.ec</b> Fuente de Internet		<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.unapiquitos.edu.pe</b> Fuente de Internet		<b>3%</b>
<b>5</b>	<b>dspace.ups.edu.ec</b> Fuente de Internet		<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet		<b>2%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.uigv.edu.pe</b> Fuente de Internet		<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>es.slideshare.net</b> Fuente de Internet		<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet		<b>1%</b>
<b>10</b>	<b>renati.sunedu.gob.pe</b> Fuente de Internet		<b>1%</b>
<b>11</b>	<b>www.coursehero.com</b> Fuente de Internet		<b>1%</b>
<b>12</b>	<b>educa.minedu.gob.bo</b> Fuente de Internet		<b>1%</b>
<b>13</b>	<b>www.researchgate.net</b> Fuente de Internet		<b>1%</b>
<b>14</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Trabajo del estudiante		<b>1%</b>
<b>15</b>	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet		<b>1%</b>

## ANEXO J

16	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	1 %
17	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1 %
18	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
19	www.terapia-cognitiva.mx Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	www.mef.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
22	intra.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
25	repositorio.unid.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
27	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
28	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
30	webdelmaestrocmf.com Fuente de Internet	<1 %
31	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %

## ANEXO K

32	Submitted to Central Queensland University Trabajo del estudiante	<1 %
33	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
34	cupdf.com Fuente de Internet	<1 %
35	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
38	archive.org Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.tec.mx Fuente de Internet	<1 %
40	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
41	riuc.bc.uc.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
42	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1 %
43	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU	<1 %
44	Submitted to Leiden University Trabajo del estudiante	<1 %
45	Submitted to Universidad Catolica de Oriente Trabajo del estudiante	<1 %
46	Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante	<1 %
47	eldeber.com.bo Fuente de Internet	<1 %
48	Submitted to Corvinus University of Budapest Trabajo del estudiante	<1 %
49	Submitted to ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Trabajo del estudiante	<1 %

## ANEXO L

50	Submitted to Universidad de Jaén Trabajo del estudiante	<1 %
51	chrzest966.pl Fuente de Internet	<1 %
52	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
53	mail.polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
54	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
55	catalogo.castrocarazo.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
56	ednaaguirre.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
57	mundogar.com Fuente de Internet	<1 %
58	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
59	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
60	www2.iadb.org Fuente de Internet	<1 %
61	zagan.unizar.es Fuente de Internet	<1 %
62	b-ok.cc Fuente de Internet	<1 %
63	fido.palermo.edu Fuente de Internet	<1 %
64	lareferencia.info Fuente de Internet	<1 %
65	nuevomundo.revues.org Fuente de Internet	<1 %
66	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1 %

## ANEXO M

67	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
68	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
69	repositorio.upecen.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
70	Jhon Wilmar Toro Zapata. "Del dicho al hecho: ocupaciones pedagógicas en clave de desarrollo humano", Universidad Católica de Pereira, 2020 Publicación	<1 %
71	Sara Shafian, Maryam Naeem-Zadeh, Mahmoud-Reza Dehghani, Batool Amiri, Azadeh Azemian. "Assessing the professionalism of nursing internship students from the perspective of educational instructors students in Namazi Hospital of Shiraz University of Medical Sciences in 2021", Medicina Clínica Práctica, 2024 Publicación	<1 %
72	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
73	profesoradocentenbibliotecologiadidacticageneral.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
74	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
75	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
76	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
77	vbook.pub Fuente de Internet	<1 %
78	www.cepchile.cl Fuente de Internet	<1 %
79	piaget-desarrollo-cognoscitivo.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
80	dspace.ueb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %