



**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN”**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TÍTULO**

**“Actividades Lúdicas y la Curiosidad en niños de 5 años  
de la I.E.I N.º 174 “Divino Niño Jesús de Praga” de  
Moyobamba, periodo académico 2021”**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial**

**AUTOR(ES):**

**Katty Juliana Perea Guevara  
ORCID: <http://orcid.org/0009-0005-5177>**

**Yalle Zamora, María Luisa  
ORCID: <http://orcid.org/0009-0007-1606-6441>**

**ASESOR(A):**

**Lic. Rene Pinedo Tangoa  
ORCID: <http://orcid.org/0009-0006-3743-7101>**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**Desarrollo Personal y Habilidades Sociales**

**MOYOBAMBA – SAN MARTIN - PERÚ**

**2024**

“ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA  
CURIOSIDAD EN NIÑOS DE 5  
AÑOS DE LA I.E.I N.º 174  
“DIVINO NIÑO JESUS DE  
PRAGA” DE MOYOBAMBA,  
PERIODO ACADÉMICO 2021”  
KATTY PEREA- LUISA YALLE.pdf

por TONY VENANCIO PEREYRA GONZALES\_PreviewUser

Fecha de entrega: 19-dic-2024 09:45a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2556016008

Nombre del archivo:

ACTIVIDADES\_LUDICAS\_Y\_LA\_CURIOSIDAD\_EN\_NIÑOS\_DE\_5\_AÑOS\_DE\_LA\_I.E.I.N.º\_174\_DIVINO\_NIÑO\_JESUS\_DE\_PRAGA\_DE\_MOYOBAMBA\_PERIODO\_ACADÉMICO\_2021\_LUISA\_YALLE.pdf (598.86K)

Total de palabras: 10771

Total de caracteres: 57020

“ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA CURIOSIDAD EN NIÑOS DE 5  
AÑOS DE LA I.E.I N.º 174 “DIVINO NIÑO JESUS DE PRAGA” DE  
MOYOBAMBA, PERIODO ACADÉMICO 2021” KATTY PEREA-  
LUISA YALLE.pdf

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

3%

2

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

3%

3

kadoora.com

Fuente de Internet

2%

4

repositorio.unap.edu.pe

Fuente de Internet

1%

## **PÁGINA DEL JURADO**

Aprobadas:

Perea Guevara Katty Juliana

Yalle Zamora Maria Luisa

Fecha: 10 /12/2024

---

**Mag. Odilardo Rojas Gonzales**

**Presidente**

---

**Prof. Wagner Piña Ruiz**

**Secretario**

---

**Prof. Gloria Milagros Ocampo Guerra**

**Vocal**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a las personas que dieron todo por mí, que siempre confiaron y me alentaban a seguir y cumplir mis metas

Mis padres, gracias a ellos puedo decir que he logrado con mis sueños.

Eternamente agradecida con la vida por tenerlos y no quedará vida para agradecerles todo lo que han hecho y siguen haciendo por mí.

**Katty Juliana Perea Guevara**

Esta tesis está dedicada a mi hijo, a mis padres por su apoyo, por su amor y por creer en mí siempre hoy he logrado un sueño de la mano de ustedes los amo mucho

**María Luisa Yalle Zamora**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por la vida y la salud sin él no sería nada, gracias por las cosas vividas.

A nuestros padres, hijos y hermanos por ese apoyo incondicional que nos dieron, en los buenos y difíciles momentos que nos tocó vivir.

A los docentes de la EESPP “GJSM” por el apoyo y las sabias enseñanzas durante nuestra formación profesional y ver cristalizados nuestras metas de ser profesoras del nivel inicial.

**Las autoras**

## **RESUMEN**

Esta investigación tuvo como propósito determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y la curiosidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 00174 "Divino niño Jesús de Praga" de Moyobamba, periodo académico 2021. Por otro lado, se plantea la hipótesis de que existe una correlación positiva grande y perfecta de dichas variables mencionadas. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativa, de nivel descriptivo y de diseño descriptivo-correlacional. Se tomó como muestra de 26 estudiantes. Se utilizó la encuesta para identificar el nivel de actividades lúdicas. El estudio corresponde a un enfoque cuantitativo, de tipo básico con un diseño correlacional, la población fue de 58 estudiantes y la muestra de 26 niños, en conclusión, podemos afirmar que existe una correlación positiva alta entre las actividades lúdicas y la curiosidad en los niños con un valor  $r = 0.953$ . Esto significa que, al aumentar la participación en actividades lúdicas, la curiosidad en los niños también tiende a incrementarse. Un valor de 0.953, cercano a 1, sugiere que la relación entre estas variables es casi lineal, lo que implica que casi cualquier aumento en las actividades lúdicas está asociado con un incremento en la curiosidad en niños en etapa inicial.

**Palabras claves: actividades lúdicas y la curiosidad, experiencias**

## ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the relationship between recreational activities and curiosity in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 00174 "Divino Niño Jesús de Prague" in Moyobamba, academic period 2021. On the other hand, the hypothesis is raised that there is a large and perfect positive correlation of said variables mentioned. The methodology used was quantitative, descriptive level and descriptive-correlational design. A sample of 26 students was taken. The survey was used to identify the level of recreational activities. The study corresponds to a quantitative approach, of a basic type with a correlational design, the population was 58 students and the sample was 26 children. In conclusion, we can affirm that there is an altea positive correlation between recreational activities and curiosity in children. with a value  $r = 0.953$ . This means that, as participation in recreational activities increases, children's curiosity also tends to increase. A value of 0.953, close to 1, suggests that the relationship between these variables is almost linear, which implies that almost any increase in play activities is associated with an increase in curiosity in early-stage children.

Keywords: recreational activities and curiosity, experiences

## INDICE GENERAL

•	Página de Jurado .....	ii
•	Dedicatoria .....	iii
•	Agradecimiento.....	iv
•	Resumen.....	v
•	Abstrac.....	vi
•	Indice General.....	vii
•	Indice de Tablas y Figuras.....	x
•	Introducción.....	xi

## CAPITULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Caracterización del problema .....	12
1.2.	Formulación del problema.....	13
1.2.1.	Problema general .....	13
1.2.2.	Problemas específicos .....	13
1.3	Formulación de objetivos.....	14
3.1.	Objetivo general .....	14
3.2.	Objetivos específicos .....	14
1.4.	Justificación del estudio.....	14
1.5.	Delimitación y limitaciones .....	16
1.5.1.	Delimitación .....	16
1.5.2	Limitaciones .....	16

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

2.1.	Antecedentes .....	17
2.2.	Bases teóricas .....	19
2.2.1	El juego.....	19
2.2.1.1	Características del juego .....	20
2.2.1.2	Ventajas del juego.....	22

2.2.1.3.	El juego y su clasificación.....	23
2.2.1.4.	Influencia del juego en los niños.....	24
2.2.1.5.	Aprendizaje por descubrimiento.....	25
2.2.2	La curiosidad.....	26
2.2.2.1	Cómo cultivas la curiosidad del niño a través del juego.....	27
2.2.2.2.	Actividades lúdicas para potenciar la curiosidad de los niños.....	28
2.2.2.3	Las dimensiones del juego.....	29
2.2.2.4	Tipos de curiosidad.....	31
2.3.	Hipótesis de investigación.....	32
2.4.	Prueba de normalidad.....	34
2.5.	Definición de variables.....	35
2.6	Operacionalización de variables.....	36
2.7	Definición de términos.....	38

### **CAPITULO III**

#### **METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1.	Enfoque de la investigación .....	40
3.2.	Tipo de investigación .....	40
3.3.	Diseño de investigación.....	40
3.4.	Métodos utilizados.....	41
3.5.	Población. muestra y muestre.....	41
3.5.1.	Población .....	42
3.5.2.	Muestra .....	42
3.5.3.	Muestreo .....	42
3.6	Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	43
3.6.1.	Técnicas de recolección de datos.....	43
3.6.2	Instrumentos de recolección de datos .....	43
3.7.	Técnicas de procesamiento de interpretación de datos .....	43

### **CAPITULO IV**

#### **RESULTADOS**

4.1.	Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	44
4.1.1.	Validez de los instrumentos.....	44
4.1.2.	Confiabilidad de los instrumentos .....	45

4.2.	Procesamiento y Análisis de resultados.....	45
4.2.1.	Procesamiento e interpretación de datos.....	45
4.2.2.	Comprobación de la hipótesis.....	52
4.3.	Análisis y discusión de los resultados .....	53
➤	Conclusiones .....	55
➤	Recomendaciones.....	56
➤	Referencias Bibliográficas.....	57
➤	Anexos.....	60

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población.....	42
Tabla 2. Distribución de la muestra.....	42
Tabla 3. Validez de contenido por juicio de expertos .....	44
Tabla 4 Nivel de confiabilidad del instrumento .....	45
Tabla 5 Resultados del nivel de actividades lúdicas.....	45
Tabla 6 Análisis de variabilidad de los resultados del nivel de Actividades Lúdicas .....	47
Tabla 7 Resultado del nivel de Curiosidad.....	48
Tabla 8 Análisis de variabilidad de los resultados del nivel de Curiosidad .....	49
Tabla 9 Coeficiente de correlación de Pearson entre las variables.....	50

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Resultados del nivel de actividades lúdicas.....	46
Figura 2 : Gráfico de normalidad de los datos de actividades lúdicas .....	47
Figura 3 : Resultados del nivel curiosidad.....	48
Figura 4 : Gráfico de normalidad de los datos de la curiosidad de los niños .....	49
Figura 5 : Gráfico de correlación entre las variables de estudio .....	51

## INTRODUCCIÓN

La presente tesis lleva como título “**Actividades lúdicas y curiosidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 174 “Divino Niño Jesús De Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021**”

Las actividades recreativas contribuyen a potenciar la curiosidad, lo que conduce a un desarrollo adecuado del pensamiento creativo, resolución de problemas, habilidad para obtener nuevos conocimientos, luchar contra problemas conductuales, incrementar la autoestima y potenciar las habilidades. Por esta razón, la actividad recreativa resulta atractiva y estimulante, atrayendo la atención de los niños hacia un aprendizaje relevante. Varios motivos nos señalan la importancia de llevar a cabo el estudio para determinar el tipo de vínculo que hay entre las actividades recreativas y el crecimiento de la curiosidad en los niños de 5 años.

A partir de estas consideraciones y para comprender mejor el informe de investigación, lo hemos estructurado en cuatro capítulos:

**Capítulo I:** Planteamiento del problema; comprende la formulación del problema; general y específicos, la formulación de los objetivos, justificación de estudio y la delimitación y limitaciones del estudio.

**Capítulo II:** Marco Teórico Conceptual; en este capítulo se ha considerado los antecedentes de estudio, las bases teóricas, la hipótesis, definición de variables, la operacionalización de las variables y la definición de términos.

**Capítulo III:** Metodología de la Investigación, comprende el enfoque, tipo, diseño y métodos de la investigación utilizados, al mismo tiempo la población, muestra y muestreo utilizado y las técnicas e instrumentos de recojo de información.

**Capítulo IV:** Resultados, comprende la validez y confiabilidad de los instrumentos, el procesamiento e interpretación de datos, la comprobación de la hipótesis, la discusión de los resultados, para finalizar con las conclusiones y las sugerencias.

**Los autores**

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. Caracterización del Problema

La propuesta de cambiar el sistema educativo nacional es un desafío, porque requiere de un nuevo proceso y modelo de aprendizaje, que ofrezca el “aprendo jugando” como estrategia básica en el proceso inicial de cambio de nivel educativo. , porque el hecho de que participen voluntariamente en el aprendizaje de nuevos conocimientos depende en gran medida de sus necesidades e intereses, y los maestros tienen un papel importante cuando se necesitan métodos de enseñanza para estimular la alegría y el disfrute del aprendizaje de los niños, es decir, los principios de la educación temprana se realizan en respuesta. a los intentos de igualdad.

Para Tatiana, M y Calderón R., (2015), La actividad recreativa fomenta el desarrollo de habilidades, relaciones y el sentido del humor en las personas, lo que estimula la atención del niño y lo motiva en su proceso de aprendizaje, transformándose en un recurso estratégico para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades recreativas contribuyen a fomentar la curiosidad, lo que conducirá a un desarrollo adecuado del pensamiento creativo, resolución de problemas, habilidad para obtener nuevos conocimientos, luchar contra problemas conductuales, potenciar la autoestima y el desarrollo del lenguaje, además de potenciar habilidades. Por esta razón, la actividad recreativa resulta atractiva y estimulante, atrayendo la atención de los estudiantes hacia un aprendizaje particular. Por la misma situación que se pasó a nivel mundial por la pandemia – COVID 19, la educación se vio afectada, y muchos de los docentes no hacían uso de métodos adecuados para responder a las estrategias de aprendo en casa – educación a distancia.

Basándonos en la observación de prácticas, se descubrió que en la Institución Educativa "Niño Jesús de Praga" en el nivel inicial, las profesoras no acompañan de manera

suficiente a los niños en las actividades recreativas, lo que refleja una falta de interés en los niños por aprender, escasa participación en las tareas cotidianas, distracción y indiferencia hacia su desarrollo. De acuerdo con el cuestionario realizado, se demuestra que al total de las actividades que los niños, Por lo tanto, es importante considerar los intereses y preferencias de los niños.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema General.**

- ¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y la curiosidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 00174 “¿Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021?

### **1.2.2. Problemas Específicos.**

- ¿Cuál es el nivel de actividades lúdicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 00174 “¿Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la curiosidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 00174 “¿Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021?
- ¿Cuál es el coeficiente de relación de las actividades lúdicas y la curiosidad lúdicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 00174 “¿Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021?

## **1.3. OBJETIVOS**

### **1.3.1. Objetivo General.**

Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y la curiosidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021. .

### **1.3.2. Objetivos Específicos.**

- Identificar el nivel de actividades lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021
- Determinar el nivel de curiosidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021
- Establecer la relación que existe entre las actividades lúdicas y la curiosidad en el niño de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, 2021”

### **1.4. Justificación del Estudio**

Son varias las razones que nos indican la necesidad de haber realizado el estudio para identificar el tipo de relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la curiosidad.

El presente proyecto de investigación se justificó por las siguientes razones:

- **Justificación teórica.**

La investigación ayudó a entender mejor cómo jugar influye en la curiosidad de los niños de 5 años. Además, la investigación se apoya en un conjunto de teorías y documentación que respalda y fundamenta científicamente las variables analizadas.

- **Justificación Metodológica.**

Cabe destacar que en esta investigación se emplearon métodos y técnicas que aportaron consistencia y rigor científico al estudio, como la elaboración de fichas bibliográficas y textuales, demostrando su validez y confiabilidad de los instrumentos utilizados. Estos métodos también podrán ser utilizados en futuras investigaciones y en otras instituciones educativas del nivel inicial.

- **Justificación social.**

El trabajo permitió comprender la importancia de la curiosidad, como impulso natural de la mente humana, desempeña un papel crucial en el desarrollo social y personal. En un contexto social, la curiosidad fomenta la interacción y el aprendizaje colectivo, ya que impulsa a las personas a hacer preguntas, explorar nuevas ideas y buscar respuestas. Esto, a su vez, fortalece la comunicación y la colaboración dentro de comunidades, promoviendo un ambiente de innovación y adaptación

En educación es bueno ser curioso para aprender más y ser más listo. Estimular la curiosidad en la gente hace que aprendan más, lo cual hace a la sociedad más lista y exigente, lo que nos ayuda a resolver problemas complicados de manera creativa y eficaz. También, ser curioso ayuda a la gente a entender y valorar distintas perspectivas, superando diferencias culturales y sociales. En resumen, la curiosidad es importante en la sociedad porque nos impulsa a aprender y comprender el mundo, lo cual beneficia a todas las personas y nos hace avanzar juntos hacia un futuro mejor.

## **1.5. Delimitación y Limitaciones**

### **1.5.1. Delimitación**

La investigación se realizó con los niños de cinco años de la Institución Educativa N.º 00174 “Divino Niño Jesús de Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021

### **1.5.2. Limitaciones**

Esta investigación tuvo las siguientes limitaciones:

- Relativo manejo de los recursos tecnológicos como recurso para el recojo de la información de campo.
- Poca colaboración y cooperación de algunos docentes en el desarrollo de los instrumentos de recojo de información.
- Limitado tiempo para el recojo de información.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

#### 2.1. Antecedentes del Estudio

**Shukina (1968)**, explica que la curiosidad se percibe como la etapa inicial en el desarrollo de los intereses intelectuales, que constituyen el cimiento de un proceso de aprendizaje relevante y perdurable para el infante. Además, sostiene que el impulso de la curiosidad y su expresión en los alumnos de educación primaria están vinculados con las particularidades y con la capacitación de los docentes. Además, Tishman, Perkins y Jay (1997) sostienen que un individuo muestra una inclinación a ser curioso, una actitud, una necesidad de cuestionar, investigar, buscar de manera clara y generar problemas. Esta puede ser fomentada e integrada en el marco de una cultura que promueva de manera continua el pensamiento.

**Morales, E. (2013)** "Las actividades recreativas y su impacto en la Inteligencia emocional de los alumnos de cuartos grados de educación general básica en la institución educativa Centro Escolar Ecuador ubicada en el cantón Ambato, provincia de Tungurahua" determina que: Las actividades recreativas destinadas al fomento de la inteligencia emocional en los alumnos son limitadas, ya que los profesores enfocan su labor en el desarrollo del contenido programado y los textos orientativos de cada materia. Los docentes se han restringido a la impartición de contenidos, sin tomar en cuenta la creación de actividades recreativas que fomenten el desarrollo del pensamiento de los alumnos, con el fin de proporcionar una educación activa y participativa en la que los contenidos deben ser asimilados mediante actividades que requieran el uso de recursos.

**Rodríguez, G. (2016)**, En el estudio denominado "El papel del profesor ante la curiosidad infantil de niños y niñas de 3 a 5 años", se concluye que en el programa de

educación temprana no se presentan temas, estrategias y metodologías vinculados a la curiosidad infantil, lo que podría confundir a los profesores y llevarlos a creer que no se deben abordar estos asuntos relevantes para el crecimiento de los niños. Los maestros y los progenitores deben mantener una comunicación efectiva, mostrar cariño y amor hacia los niños y niñas, lo que contribuye a que se sientan seguros para expresar sus emociones, interactuar con otras personas, perder la timidez y lograr adaptarse al ambiente que los envuelve, además de contribuir en su adaptación al ambiente que los envuelve.

**Gutiérrez, M. (2016)** en su estudio denominado: "Actividades recreativas para fomentar la creatividad en la solución de problemas matemáticos relacionados con agregar y quitar en niños y niñas de cinco años" concluye que el uso de actividades recreativas para fomentar la creatividad en la solución de problemas matemáticos relacionados con agregar y quitar, incluye el juego. Este fomenta el aumento de la creatividad, así como el aumento del nivel de conocimiento y aprendizaje matemático en los niños y niñas de cinco años. Esto garantiza que la propuesta formulada es viable y posible de implementar en el ámbito educativo.

**Cajahuaman, E (2022)**, en su tesis: Tácticas recreativas en alumnos de cinco años: El propósito de este informe, una revisión sistemática, fue examinar las contribuciones de los autores de artículos de investigación reconocidos en torno al desarrollo de estrategias lúdicas en niños preescolares y obtuvo las siguientes conclusiones: para lograr el desarrollo de estrategias lúdicas en los niños, podemos diseñar programas innovadores desde la investigación, considerando los diseños experimentales y utilizando investigaciones de enfoque cualitativo como fundamento.

**MINEDU (2015)** "Guía Lúdica y de apertura a la educación formal", determina que el juego es la principal actividad de los niños y debe ser incentivado en la etapa inicial de la educación. Este ocurre de forma holística e integral, abarcando aspectos emocionales, cognitivos, sociales, físicos y ambientales; no obstante, cada niño, niña y adolescente presenta un desarrollo único, es decir, algunos tardan más que otros en adquirir habilidades específicas acordes a su edad. Mientras se conserve dentro del rango previsto, no se debe alarmarse, ni tampoco obligar al estudiante a acelerar su proceso de aprendizaje. Siempre es necesario respaldar con empatía a las profesoras de preescolar, ya que son esenciales en la formación de los niños más pequeños.

## 2.2. Bases Teóricas

### 2.2.1. El juego

Según **Jean Piaget (1956)**, citado por Carbonell, T., Antoñanzas, J., y Lope, A. (2018), la teoría del juego sostiene que este es un componente fundamental de la inteligencia infantil, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad en cada etapa del desarrollo humano. Las habilidades sensoriales, simbólicas o cognitivas, que son esenciales para el crecimiento del individuo, son las que marcan el comienzo y la evolución del juego.

A la vez, Piaget relaciona tres estructuras clave del juego con las etapas evolutivas del pensamiento humano: el juego como un ejercicio simple (similar al de los animales), el juego simbólico (abstracto y ficticio), y el juego reglamentado (grupal, resultado de un acuerdo entre los miembros del grupo).

El juego es un pre ejercicio de funciones esenciales para la vida adulta, ya que fomenta el desarrollo de habilidades y funciones que capacitan al niño para llevar a cabo las tareas que realizará en su etapa adulta. Esta teoría de la anticipación funcional considera el juego como una actividad preparatoria esencial para la maduración que no se logra sino al final de la infancia, y que, según su perspectiva, "esta es precisamente para jugar y prepararse para la vida"

Este experto formuló una regla: "el gato que juega con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño que juega con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además, propuso una teoría sobre la función simbólica. Según él, el símbolo emerge del pre-ejercicio, sugiriendo que, por ejemplo, el perro que se agarra a otro activa su instinto, lo que da lugar a la ficción. Desde esta perspectiva, se trata de una ficción simbólica, ya que el contenido de los símbolos no es accesible para el individuo (quien, incapaz de cuidar a bebés reales, actúa "como si" lo hiciera con muñecos).

Según **Lev Semyónovich Vygotsky (1924)**, el juego surge como una necesidad de mantener el contacto con los demás. La esencia, origen y contexto del juego son fenómenos sociales, y durante el desarrollo del juego se presentan situaciones que van más allá de los instintos y las motivaciones internas individuales.

Según este teórico, existen dos procesos evolutivos que se entrelazan en el ser humano: uno relacionado con la biología (la preservación y reproducción de la especie) y otro vinculado a lo sociocultural (la adopción de las estructuras organizativas propias de una cultura y un grupo social).

Finalmente, Vygotsky afirma que el juego es una actividad social en la que, a través de la interacción con otros niños, se adquieren roles que complementan el propio. Este autor pone un énfasis particular en el juego simbólico, resaltando cómo el niño transforma objetos en su imaginación y les da un significado distinto, como cuando usa una escoba como si fuera un caballo. Esta manipulación de objetos favorece el desarrollo de las habilidades simbólicas en el niño.

### **2.2.1.1. Características del juego.**

Los niños requieren jugar para su correcto desarrollo físico y emocional. Por esta razón, es fundamental brindarles el tiempo y espacio adecuados según su edad y sus necesidades. El juego tiene varias características esenciales:

- Su propósito es intrínseco; el niño juega por el placer de hacerlo, sin buscar un objetivo más allá del propio juego.
- Es espontáneo, no necesita motivación ni preparación previa.
- Es motivador por sí mismo, cualquier actividad que se convierta en juego resulta atractiva para el niño. Fuera del contexto escolar, el juego impulsa a los niños a explorar y experimentar en diferentes ambientes como el hogar, el jardín, la calle o la vecindad.
- El juego es elegido libremente, sin que los niños se sientan obligados a participar. Es una actividad espontánea, no influenciada por recompensas o factores externos. El interés personal y la voluntad son los que guían la actividad lúdica, y nadie puede ser forzado a jugar, pues esto iría en contra de su esencia.
- Durante el juego, se desarrollan tanto las capacidades físicas como psíquicas del niño. Los adultos pueden observar el progreso de los niños a través de cómo juegan.
- No siempre es necesario el uso de materiales para jugar.
- El juego es una herramienta educativa que favorece el aprendizaje en sus diversas formas.

- Psicológicamente, el juego puede tener una función catártica, ayudando a liberar tensiones.
- A diferencia del juego adulto, que a menudo tiene como propósito distraerse, relajarse, relacionarse o descansar de otras actividades, el juego infantil busca descubrir la realidad. En palabras simples, “¡los niños juegan para encontrar la realidad; los adultos juegan para evitarla!”
- El juego varía con la edad, y a medida que el niño crece, surgen nuevas formas de juego. Las características de estos juegos evolucionan gradualmente, permitiendo al niño adquirir nuevas habilidades y competencias.
- El juego tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora. En resumen, “el juego implica una transformación total del ser, liberando energía que se refleja en la alegría experimentada, transmitida a través del aspecto lúdico... es la expresión del ser que explora, descubre, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y la expresión de su propia creatividad”.

#### **2.2.1.2. Ventajas del juego.**

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2015), en la guía de juegos se detallan las siguientes ventajas del juego:

- Facilita identificar lo que les agrada o les desagrada.
- Facilita el desarrollo de la curiosidad
- Facilita el desarrollo de la curiosidad
- Descubrimos el funcionamiento de las cosas que nos envuelven.
- Adquirimos los principios de causalidad y probabilidad.
- Tenemos la habilidad de compartir, relacionarnos y comunicarnos.
- Reconstituimos vivencias adquiridas
- Fomentamos nuestras habilidades emocionales, emocionales y motrices.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2015), en la guía de juegos se detallan las siguientes ventajas del juego:

- Facilita identificar lo que les agrada o les desagrada.
- Facilita el desarrollo de la curiosidad
- Facilita el desarrollo de la curiosidad

- Descubrimos el funcionamiento de las cosas que nos envuelven.
- Adquirimos los principios de causalidad y probabilidad.
- Tenemos la habilidad de compartir, relacionarnos y comunicarnos.
- Reconstituimos vivencias adquiridas.
- Fomentamos nuestras habilidades emocionales, emocionales y motrices.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2015), en la guía de juegos se detallan las siguientes ventajas del juego:

- Facilita identificar lo que les agrada o les desagrada.
- Facilita el desarrollo de la curiosidad □ Facilita el desarrollo de la curiosidad □
- Descubrimos el funcionamiento de las cosas que nos envuelven.
- Adquirimos los principios de causalidad y probabilidad.
- Tenemos la habilidad de compartir, relacionarnos y comunicarnos.
- Reconstituimos vivencias adquiridas
- Fomentamos nuestras habilidades emocionales, emocionales y motrices.

### **2.2.1.3. El Juego y su Clasificación.**

De acuerdo con Piaget (1973), el juego en la infancia es simplemente el resultado de la asimilación, involucrándose como "componente asimilador" en la "imaginación creativa".

Tras mucho entrenamiento, el niño consigue realizar acciones como moverse y moverse solo por placer y para sentirse contento. Ejecuta estas actividades sin la necesidad de adquirir nuevos conocimientos y únicamente por placer o ventaja.

Piaget (1973) define una categorización del juego que se fundamenta en cuatro categorías.

- Juego motor. (0 – 2 años)** Están relacionados con la exploración del propio cuerpo y las sensaciones que estas experiencias generan en el niño. Antes de aprender a hablar, los niños interactúan con su entorno: manipulan objetos, interactúan con las personas cercanas, golpean un objeto y lo lanzan para que se lo devuelvan, y mediante gestos piden que se construyan torres que pueden derribar.

- a. **Juego simbólico. (2 – 7 años):** Es un juego de imitación en el que se distingue entre el mundo real y el mundo imaginario. Una de las aportaciones de este tipo de juegos es mostrar que los objetos no se limitan a su propósito original, sino que pueden ser utilizados de manera creativa en actividades más interesantes, como un palo de madera que se convierte en caballo, espada o puerta. También se le conoce como juego de acción. En este juego, el niño desea asumir un rol real o imaginario, como el de padre, madre, bombero o maestro, utilizando su propio cuerpo como herramienta para representar el papel.
- b. **Juego de regla:** Es un juego que requiere seguir reglas, funcionando como un medio de convivencia y socialización. A diferencia del juego simbólico, donde cada jugador tiene la libertad de crear personajes, en este tipo de juego las acciones están predefinidas por las normas, las cuales son aceptadas voluntariamente por los participantes. De este modo, la competencia se lleva a cabo dentro de un marco establecido por las propias reglas del juego.

Mediante estos juegos, los niños forman estrategias de acción social, aprenden a manejar su agresividad, practican la responsabilidad y la democracia; también fomentan la confianza en el grupo, lo que incrementa la autoconfianza del niño. En relación a este tipo de juego, Vygotsky señala que, mediante este, se forman normas sociales de gran relevancia en la vida cotidiana, ya que controlan los comportamientos e impulsos. Se comportan como una autorregulación y autocontrol. Piaget (1973).

- c. **Juego de construcción.** Estos juegos presentan desafíos, cuya resolución abarca una variedad de elementos como los motores, intelectuales y emocionales. Este es un tipo de juego que promueve los patrones organizados, contribuye a mantener la actividad y proporciona una mejor gestión de formas, colores y texturas. Los juegos de construcción son cruciales para el crecimiento del niño, ya que fomentan y estimulan su pensamiento, le brindan el disfrute de realizar cosas, de visualizarlas de maneras diferentes a las que nos presentan, y de modificarlas en cooperación con otros, encontrando en la cooperación, el pilar fundamental de la vida social. Vygotsky, referenciado por Tenutto y colaboradores (2007).

#### 2.2.1.4. Influencia del juego en los niños.

Según Delgado (2011), el juego tiene un impacto significativo en las emociones de los niños, como la alegría, la frustración, los desafíos emocionantes y los logros, emociones que seguirán experimentando al llegar a la adultez. Es fundamental que desde temprana edad comiencen a vivir estas experiencias emocionales, ya que les ayudarán a prepararse para la vida adulta.

- **Conocerse a sí mismos:** Los juegos les permiten descubrir lo que son capaces de hacer, lo que no pueden hacer, lo que les gusta y lo que no, e incluso cuándo algo puede ser peligroso. A través de estas experiencias, los niños tienen oportunidades para conocerse mejor como personas.
- **Explorar el entorno:** El juego fomenta la curiosidad y les permite conocer el mundo exterior de manera gradual. A través de la exploración, los niños descubren formas, colores, tamaños, y empiezan a entender las causas y efectos, como qué ocurre si tiran algo al suelo o cuán lejos llega una pelota.
- **Interaccionar con su entorno:** A través del juego, los niños aprenden a relacionarse e interactuar con las personas y objetos que los rodean.
- **Desarrollar sus emociones:** El juego facilita que los niños expresen sus sentimientos y emociones de manera natural.
- **Explorar nuevos roles:** Es esencial permitirles que exploren diferentes roles, como imaginar que son médicos o bailarines. A través del juego, los niños crean e inventan nuevos roles y escenarios.
- **Reafirmarse a sí mismos:** Para los niños, estar constantemente recibiendo órdenes puede ser complicado. Por eso, al jugar, pueden tomar el control, imponer reglas y dar órdenes a sus muñecos o juguetes, lo que les ayuda a ganar confianza y seguridad en sí mismos.
- **Aprender idiomas:** A través del juego, los niños pueden aprender palabras y conceptos como colores y tamaños, y además hacerlo en diferentes idiomas, facilitando el aprendizaje del lenguaje materno y otros idiomas.

- **Desarrollar habilidades motoras:** Al jugar, los niños no solo queman energía, sino que también mejoran sus habilidades motoras, coordinación, fuerza muscular y ósea, y desarrollan destrezas manuales y visuales, contribuyendo al crecimiento físico general.

#### 2.2.1.5. Aprendizaje por Descubrimiento

Bruner, mencionado por Tenutto et al. (2007), indica que: "El aprendizaje implica el procesamiento activo de la información, y cada individuo lo lleva a cabo de forma individual. Además, la profundidad del saber es más relevante que la amplitud. En otras palabras, en el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante se enfoca en su curiosidad por conocer, descubrir, responder a su curiosidad. Lo esencial no radica en que los estudiantes adquieran grandes conocimientos, sino que lo que adquieran sea a fondo, potenciando su habilidad para razonar. La mediación es otro elemento que Bruner ve en el proceso de aprendizaje, o sea, sin esta actividad, la mente no se desarrolla correctamente. De igual manera, para este desarrollo, se refiere al proceso de colaboración entre el individuo y la sociedad.

En el marco de las operaciones conjuntas, ambos participantes trabajan en conjunto para realizar una tarea, y gradualmente, el especialista reduce su apoyo hasta que el niño es capaz de completarla de manera autónoma. Este proceso ejemplifica el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de Vygotsky y sugiere que el juego también puede considerarse una ZDP.

Para Bruner, el juego es una actividad esencial para el desarrollo psicológico, la socialización y la organización del proceso de enseñanza. A través del juego, el niño explora el mundo exterior, buscando respuestas a sus preguntas y curiosidades, lo que le permite transformarse, crecer y disfrutar del proceso, logrando metas sin generar frustraciones. Según Tenutto et al. (2007), "Al centrarse en el juego, el niño establece objetivos basados en sus propias capacidades, sin sentirse presionado por la necesidad de cumplir metas que podrían causarle frustración".

Es relevante destacar que, según los modelos de pensamiento propuestos por Bruner, estos se alinean con la etapa preoperacional, en la que los niños adquieren conocimientos mediante la curiosidad, la exploración, la manipulación de objetos, la imitación y la acción.

Los educadores podemos fomentar el uso de estos enfoques para facilitar aprendizajes basados en el descubrimiento.

### 2.2.2. La curiosidad

Maw (1978), citado por Ruiz, (2007) expresa que la curiosidad es una respuesta positiva ante aspectos novedosos, peculiares, contradictorios y enigmáticos del ambiente. Además, se caracteriza como la expresión por parte de un individuo de una necesidad de conocer más acerca de sí mismo y/o de su ambiente a través de declaraciones o interrogantes. El individuo curioso explora su entorno en búsqueda de nuevas vivencias y/o persiste en examinar y explorar los estímulos para conocer más sobre ellos.

Dewey (1989), según lo citado por Cancino, M. & Cornejo, R. (2001), plantea que la curiosidad es un proceso que avanza a través de tres etapas: primero, la energía orgánica que motiva el comportamiento exploratorio; luego, una fase social en la que se fomenta el cuestionamiento hacia los demás; y finalmente, una fase intelectual en la que se generan explicaciones propias sobre los fenómenos de interés, basadas en las etapas anteriores de la curiosidad.

#### 2.2.2.1. Cómo Cultivar la curiosidad del niño a través del juego.

De acuerdo con Aymara, A. & Uvillus, G., (2018), es necesario considerar los siguientes elementos para fomentar la curiosidad en los niños:

- **Investigarlo todo:** Como es bien sabido, los niños a lo largo de su vida están descubriendo numerosas cosas, ya que cada día, cada hora, desean aprender nuevas cosas y, sobre todo, lo requieren, y también porque les atrae descubrir lo que les atrae descubrir.
- Además, debemos tener paciencia (a pesar del estrés en nuestras vidas actuales) y guiarlos diariamente a descubrir nuevos aspectos que capten su interés. Es crucial subrayar que la protección de nuestros hijos es vital, por lo que nunca les permitiremos jugar juegos peligrosos ni permitiremos que lo hagan por sí mismos, aunque sea solo un instante de compañerismo, siempre tendrán nuestro respaldo. y la obligación de confirmar su investigación en este instante.
- **Haz turismo.** Pueden visitar diversos sitios, tales como museos, monumentos, su ciudad u otros sitios de interés. Allí tendremos la oportunidad de enseñarle y explicarle cada

monumento o elemento que considere atractivo, y lo más importante, se lo pasará de maravilla. Un lugar idóneo para sugerir es un zoológico, donde podrás vincular a los animales con sus sonidos distintivos. Así, vincula su sonido con su animal. El paseo por diversos parques, la explicación de árboles y plantas... en definitiva, la ciudad en la que residen ofrece una infinidad de actividades, donde pueden adquirir mucho conocimiento y divertirse.

- **Responde a todas sus dudas.** Es conocido que los niños son escépticos respecto al mundo que los envuelve, ya que durante su infancia no preguntaban a su familia acerca de los asuntos que les atraían. Actualmente, nuestros hijos nos cuestionan sobre todo debido a su curiosidad y a la búsqueda de respuestas a sus interrogantes. Por lo tanto, te sugiero que siempre que tus hijos te hagan algunas preguntas, las contestes y hagas todo lo que puedas para aclarárselas.
- **Experimenta con ellos.** Nuestros hijos desean experimentar con todo, observar las consecuencias si lo hacen. Por ejemplo: ¿qué ocurre si arrojo agua de la bañera?, ¿qué ocurre si arrojo la comida al suelo? Estas son algunas, pero existen otras numerosas situaciones que nuestros hijos atraviesan diariamente y que necesitamos abordar con ellos cada día.
- **Imaginación.** Es necesario permitir a los niños contar sus propias historias de la manera en que les agrade y les parezca. Los niños adquieren conocimientos tanto con los relatos que ellos mismos crean como con la vida cotidiana. También es crucial incentivarles la imaginación. Puede crearse cualquier relato de cómo es adulto y de qué manera interactúa con nosotros, y simultáneamente, va aprendiendo a manejar los utensilios y a comer debe acomodarse en la mesa, etc. Cualquier relato que se crea, podremos extraer una lección y debemos tomar nota de ello. Combina todas sus invenciones para obtener una lección que le será de gran utilidad. A. Aymara y G. Uvillus, (2018).

#### 2.2.2.2. Actividades lúdicas para potenciar la curiosidad de los niños

##### a. Juegos motores:

- Jugar con la pelota, ir y regresar.
- Uso de bastones.
- Juego de golpear con los pies.
- Carrera de tortugas.

- Jirafa y sapitos.
  - Sacar la cola del burro, entre otros.
- b. Juegos simbólicos.**
- Juegos de cocinitas.
  - Juegos de la familia.
  - Juego de profesiones.
  - Juegos de autos etc.
- c. Juegos de regla**
- Juegos de mesa
  - Juegos de memoria
  - Juegos recreativos: el mundo, el kiwi, etc.
- d. Juegos de construcción:**
- Creaciones de ciudades con papel.
  - Montaje de piezas con cartón.
  - Construcción con rollos de papel higiénico.
  - Fabricación de avionetas hechas con pinzas de madera.
  - Construcción de cabañas dentro del hogar.
  - Construcción de circuitos, entre otros.

### 2.2.2.3. Las dimensiones del juego

- **Dimensión afectiva-emocional:** Manifestación y manejo emocional mediante el juego. Es ampliamente reconocido que las emociones son esenciales para un crecimiento balanceado. Esto es verdad a lo largo de nuestra existencia, pero en particular durante los primeros años, ya que las carencias emocionales durante la temprana infancia pueden dejar una huella perdurable. En sí mismo, el juego proporciona alegría, satisfacción y motivación. Esto facilita que los niños aprendan a manejar la ansiedad que aparece ante ciertas circunstancias diarias, como la molestia de un padre o docente, la pérdida de un juguete o la imposibilidad de salir a jugar debido a la lluvia. Mediante

los juegos es posible manifestar emociones y fomentar la autoestima y la autoconfianza de los niños.

- **Dimensión social:** Integración, adaptación, igualdad y convivencia.

El juego es el principal medio que los niños utilizan para establecer sus primeros vínculos con sus pares. Conforme el niño interactúa con otros, aprende a aceptar comportamientos positivos como compartir, saludar, respetar turnos... y también aprende a evitar comportamientos negativos como pegar a los demás o violar su voluntad...

El juego nos facilita entendernos a nosotros mismos, nuestro ambiente y las personas con las que compartimos dicho ambiente. En el ámbito social, el juego es esencial ya que es un componente social que nos facilita la conexión con los demás. Facilita el entendimiento y cumplimiento de las normas, fomenta la comunicación, fomenta la colaboración y simplifica el proceso de integración social.

- **Dimensión cultural:** Transmisión de tradiciones y valores.

El niño replica componentes del ambiente en el que se desplaza. Es su manera de ajustarse y entender el mundo de los adultos.

- **Dimensión creativa:** La creatividad intelectual

El juego impulsa la creatividad mediante el juego simbólico. La creatividad facilita la rapidez en el pensamiento y el crecimiento de competencias. La creatividad implica percibir lo que otros no perciben y realizar modificaciones en el ambiente de forma que los demás puedan percibir. Un ambiente de juego promueve el pensamiento creativo ya que fomenta la independencia en el pensamiento y la expresión, así como la habilidad para producir e inventar.

- **Dimensión cognitiva:** Gimnasia para el cerebro.

Los juegos manipuladores promueven la evolución del razonamiento y el juego simbólico fomenta la empatía, o sea, la habilidad del niño/a para empatizar con el otro. Adicionalmente, el juego promueve el procedimiento de abstracción del pensamiento, o sea, la generación de representaciones mentales.

- **Dimensión sensorial**

Mediante el juego, el niño puede experimentar una serie de emociones que no podría vivir de otra manera. El juego facilita la exploración de las capacidades sensoriales y motoras propias y su evolución mediante el ejercicio reiterado.

- **Dimensión motora:** Es la dimensión más evidente del juego.

El juego promueve la obtención del esquema corporal y también facilita el aprendizaje de las relaciones entre causa y efecto. Se da cuenta de que lo que realiza altera su ambiente, generando reacciones en los demás y de esta manera se identifica a sí mismo/a como el agente que provoca cambios.

#### 2.2.2.4. Tipos de curiosidad

Todos somos curiosos al nacer, pero no todas ejercen la curiosidad de la misma manera. De acuerdo con las últimas investigaciones, según el tipo de curiosidad empleada, podremos solucionar de manera más efectiva algunos problemas u otros. Clasificación fundamentada en las investigaciones de Todd Kashdan, docente de la Universidad de George Mason (Virginia, Estados Unidos).

##### a. Curiosidad alegre

El prototipo clásico de curiosidad es la curiosidad fundamentada en la exploración. Estamos buscando nueva información o elementos relacionados con nuevos saberes o pasatiempos. Este tipo de inquisitividad está vinculada con la felicidad y el deseo de adquirir nuevos conocimientos. Actualmente, gracias a la tecnología, disponemos de toda la información que podamos necesitar. Buscar nuevas recetas culinarias, descubrir nuevos métodos para tus juegos, buscar datos de mecánica, maquillaje o viajes.

##### b. Curiosidad de necesidad

Este tipo de curiosidad se fundamenta en la necesidad que podemos sentir para solucionar un problema o para recordar una información o dato que requerimos. La curiosidad por necesidad nos impulsa a elaborar esquemas de búsqueda de información esencial para solucionar problemas en el ámbito laboral, académico o en la vida personal. ¿Cómo se coloca un aparato? ¿Cómo se elabora un volcán para el laboratorio de la escuela? ¿Quién fue el creador del móvil?

### **c. Curiosidad de estrés**

Este tipo de inquietud surge cuando se nos revelan nuevos sucesos que, debido a su relevancia o a que son desconocidos, provocan tensión en las personas. Para disminuir nuestro estrés, buscamos datos para entender lo que desconocemos y aliviar el estrés. Este tipo de curiosidad contribuye a superar el temor o la oposición al cambio que poseemos los humanos. ¿Cómo será la futura institución educativa? ¿Cómo puedo asistir a la reunión de mañana? ¿Qué debo llevar?

### **d. Curiosidad social**

Este tipo de interés se fundamenta en la necesidad de entender las ideas y acciones de los demás, la necesidad de observar y comprender a los demás. El deseo de entender la vida de otras personas o comprender qué es lo que las moviliza. Este tipo de inquisitividad fomenta el crecimiento de las redes sociales y de los contenidos de "corazón". Además, está vinculada a la necesidad de entender las perspectivas de los demás, por ejemplo, al adquirir un producto o al efectuar un viaje.

### **e. Curiosidad de experiencias**

Esta clase de inquietud es la que nos impulsa a la búsqueda incesante de sentimientos. Este tipo de curiosidad nos motiva a probar y experimentar con cosas novedosas. Para satisfacer este tipo de curiosidad, los individuos exploran su entorno, realizan viajes a otras naciones, cambian de trabajo o de compañeros. Puede estar vinculada a un grado de riesgo específico, vinculado al cambio.

## **2.3. Hipótesis de Investigación**

### **2.3.1. Hipótesis General:**

Existe una relación positiva perfecta entre las actividades lúdicas y la curiosidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, 2021.

### **2.3.2. Hipótesis alterna:**

Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la curiosidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de

Moyobamba, 2021.

### 2.3.3. Hipótesis nula:

No existe una correlación positiva grande y perfecta entre las actividades lúdicas y la curiosidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021.

Para este estudio, el método estadístico empleado fue la correlación de PEARSON, a través de la cual se verificaron las hipótesis alternas y nulas. Para verificar la veracidad de la hipótesis propuesta, se tomaron en cuenta los pasos siguientes:

Hipótesis estadística que se considera:

**$H_0: R_{xy}=0$**  No existe ningún grado de correlación.

**$H_a: R_{xy}\neq 0$**  Existe un determinado grado de correlación.

Margen de error que se asumirá:  $\alpha=0.05$

Prueba estadística que se aplicará:

Valor de r	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a - 0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
+1	Correlación positiva grande y perfecta

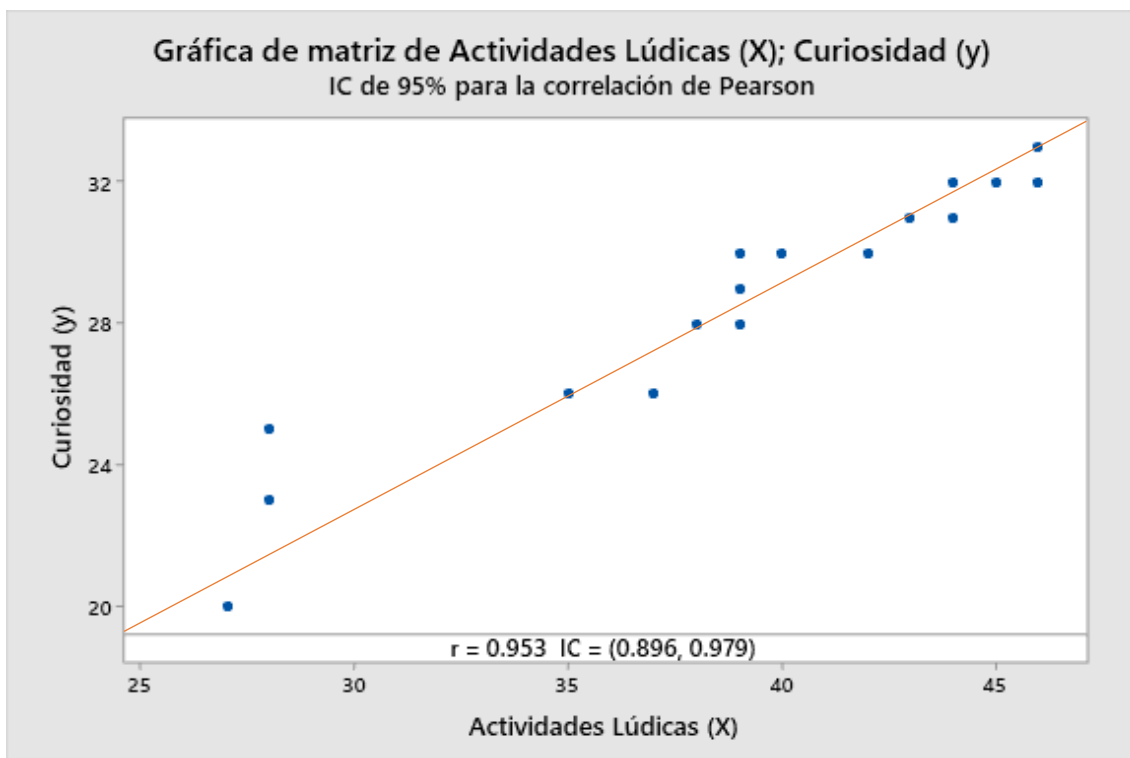
Fuente: Metodología de la Investigación Hernández (2014)

Su formula

$$r_s = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

## 2.4. Prueba de Normalidad

Para la prueba de normalidad se aplicó el Minitab 19



### Método

Tipo de correlación                      Pearson

Filas utilizadas                              26

### Correlaciones

	Actividades Lúdicas (X)
Correlación	
Curiosidad (y)	0.953

## **INTERPRETACIÓN**

El nivel de correlación de 0.953 entre las actividades lúdicas y la curiosidad indica una relación muy fuerte y positiva entre estas dos variables. Esto significa que, a medida que aumenta la participación en actividades lúdicas, también tiende a aumentar el nivel de curiosidad de los individuos, y viceversa.

En términos prácticos, este resultado sugiere que las actividades lúdicas, como juegos, actividades recreativas o exploratorias, tienen un impacto significativo en el fomento de la curiosidad. La alta correlación indica que estas actividades son muy efectivas para despertar y mantener el interés y la exploración en los individuos, lo cual es especialmente relevante en contextos educativos o de desarrollo infantil.

Es importante tener en cuenta que la correlación no implica causalidad, pero sí señala una relación estrecha entre ambas variables, lo que podría guiar futuras investigaciones o estrategias para aprovechar las actividades lúdicas como herramientas para estimular la curiosidad.

### **2.5. Definición de Variables**

#### **2.5.1. Variable 1: Actividades lúdicas:**

Las actividades lúdicas son aquellas actividades diseñadas para el disfrute y el entretenimiento, que a su vez pueden tener un propósito educativo, social o terapéutico. Estas actividades implican la participación activa en juegos, dinámicas, o situaciones recreativas que permiten la exploración, la creatividad, y el aprendizaje a través de la diversión.

#### **2.5.2. Variable 2: La curiosidad**

La curiosidad es un impulso innato y poderoso que motiva a las personas a explorar, aprender y descubrir nuevas ideas, conocimientos y experiencias. Es un deseo natural de adquirir información, entender el mundo que nos rodea y resolver dudas o preguntas que surgen a partir de la observación o la experiencia.

## 2.6. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES/TIPOS	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Actividades lúdicas	Son actividades que se puede realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones, salir de la rutina diaria y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento. Otros beneficios Valdemar, (2019)	Son actividades creativas que sirven para el entretenimiento y pueden ser tanto físicas como mentales. Estas actividades tienen reglas que determinan el uso de ciertos objetos, similar a cómo inicia una teoría matemática.	<b>Afectiva emocional</b>	Demuestra afecto por los demás. Realiza juegos con placer, satisfacción y motivación. Controla su ansiedad que le producen algunas situaciones durante el juego. Evidencia autoestima y autoconfianza en el juego.	<b>Ordinal</b>
			<b>Social</b>	Demuestra conocimiento del entorno y las personas que comparten con ellos. Se relaciona con los demás. Asimila algunas conductas deseables de los demás (compartir y saludar). Identifica conductas no deseables y las evita (pegar a los demás). Respeta las normas y, fomenta la comunicación e integra a los demás.	
			<b>Creativa</b>	Utiliza su imaginación a través del juego simbólico Realiza cambios en el entorno del juego de un modo perceptible para los demás. (ubica materiales de diversas formas) Demuestra autonomía en sus ideas y expresión al momento del juego	
			<b>Cultural</b>	Imita elementos de su entorno.	

			<b>Cognitiva</b>	Realiza juegos manipulativos. Realiza juegos simbólicos.	
			<b>Sensorial</b>	Experimenta sensaciones a través del juego, (alegría, tristeza, amor, etc.)	
			<b>Motora</b>	Se da cuenta que lo que hace modifica su entorno, estado corporal y ánimo, (suda, se acelera el corazón, tiembla, etc.)	
<b>Curiosidad</b>	Es la energía, un estado motivacional persistente que lleva al comportamiento exploratorio. Majerowicz, (2016)	La curiosidad se ha vinculado con el desarrollo de la inteligencia, ya que la respuesta a lo nuevo es una de las características clave en diversas teorías sobre la inteligencia. Esto se debe a que la novedad está estrechamente asociada con el concepto de curiosidad.	<b>Alegría</b>	Busca nueva información de las cosas Explora con alegría Evidencia ganas de aprender algo que desconoce	<b>Ordinal</b>
			<b>De necesidad</b>	Evidencia necesidad para resolver un problema Evidencia necesidad por recordar algo o una información que necesita.	
			<b>De estrés</b>	Presenta control ante nuevas cosas que sean difíciles Busca información para conocer lo que desconoce	
			<b>Social</b>	Le llama la atención por conocer a los demás Le interesa conocer lo que piensan, hacen y las opiniones de los demás niños (as)	
			<b>De experiencias</b>	Experimenta y prueba cosas nuevas Explora su entorno Realizan cambios tomando riesgos.	

## 2.6. Definición de Términos

- 2.7.1. El Juego.** Ballesteros es visto como una actividad creativa, puede ser una actividad tanto física como mental, hay normas que se deben seguir para determinar la función de ciertos objetos, de la misma manera que se inicia una teoría matemática O. P. (2011)
- 2.7.2. Enseñanza.** Simboliza un elemento particular de la práctica pedagógica. Aunque la educación alude al ser humano en su totalidad, la enseñanza es la práctica social particular que implica la institucionalización del trabajo educativo y su sistematización y organización en torno a procesos deliberados de enseñanza/aprendizaje. Huerta (2016).
- 2.7.3. Didáctica.** Está guiada por un enfoque educativo, dado que la ejecución de la enseñanza es un instante concreto de la práctica pedagógica. La didáctica suele enfocarse en áreas o segmentos del saber.
- 2.7.4. Curiosidad.** Concibe la curiosidad como una fuerza, un estado de motivación constante que impulsa la conducta de exploración. Berlyne, (1980).
- 2.7.5. Aprendizaje.** Lo describe como "los procesos personales de absorción, integración, retención y uso de la información que la persona obtiene en su constante intercambio con el entorno". Antonio Pérez Gómez (1988)
- 2.7.6. Motivación.** Se refiere a la disposición para llevar a cabo una tarea o actividad por sí misma, ya que la tarea en sí es interesante o al menos satisfactoria. Además, la motivación extrínseca, que impulsa al individuo a laborar en respuesta a algo que va más allá del trabajo propio, que puede ser una gratificación, un reconocimiento o las directrices de alguien más. La curiosidad es la razón de la conducta exploratoria cuando no existen las necesidades biológicas fundamentales (las cuales podrían interpretarse como vinculadas a la motivación extrínseca. Amabile (1994).
- 2.7.7. Inteligencia.** También se ha vinculado la Curiosidad con el constructor de la Inteligencia. señalaron que la reacción ante la novedad es uno de los atributos más relevantes en numerosas teorías relacionadas con la Inteligencia. Considerando que, como se indicó previamente, la novedad tiene una estrecha relación con el concepto de curiosidad. Stenberg (1985)

**2.7.8. Juego.** El juego en realidad es su "tarea" para nuestros hijos, es decir, a través de él adquieren una variedad de conocimientos y sentimientos, y además es fundamentalmente lo que debe realizar. Mediante el juego se fomenta la curiosidad de lo que los envuelve, ya que el niño aprende a manipular objetos de su entorno, a explorar y descubrir nuevas cosas: emociones, el funcionamiento de un objeto, el modo de jugar, la creatividad, etc.

**2.7.9. Estrategias Lúdicas.** Son esenciales en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de educación temprana, el juego actúa como un intermediario para lograr una educación adecuada en el entorno educativo y fomentar el pensamiento crítico y reflexivo. Merlos Rivas, (2016)

**2.7.10. Actividad lúdica.** La actividad recreativa para niños es una ocupación que solo persigue su propio objetivo, ya que fomenta instantes de felicidad y facilita el entretenimiento, estimula la curiosidad por continuar descubriendo nuevas cosas, incentivando que el niño tenga el tiempo y el espacio adecuados para ella de acuerdo a su edad y requerimientos.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Enfoque de la Investigación

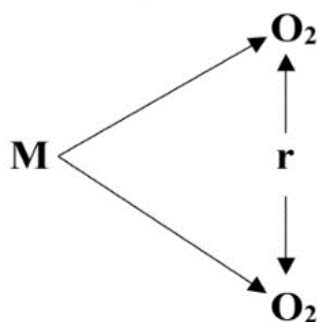
El estudio adopta una orientación cuantitativa, ya que se aplicó en la recopilación de datos para verificar una hipótesis basada en la cuantificación y el análisis estadístico.

#### 3.2. Tipo de Investigación

Por su finalidad. Corresponde a una investigación básica, ya que se estableció una relación entre las actividades lúdicas y la curiosidad en los niños de 5 años de la I.E. N° 00714 “Divino Jesús de Praga”

#### 3.3. Diseño de la Investigación

El diagrama se utilizó el diseño correlacional es el siguientes:



Donde:

**M** = Muestra

**O<sub>1</sub>** = Observación a la variable 1

$O_2$  = Observación a la variable 2

$r$  = Correlación entre la variable 1 y 2

### 3.4. Métodos Utilizados

Se empleó en los siguientes métodos de investigación

#### a. Método inductivo:

Se utilizó para la recolección de datos o elementos individuales que, mediante la identificación de similitudes, fueron sintetizados para llegar a una conclusión general que explica y abarca casos específicos.

#### b. Método analítico:

Facilitó la descripción de la realidad, permitiendo el análisis de conocimientos y la clasificación de los elementos esenciales que la componen, así como las relaciones que existen entre ellos.

#### c. Método descriptivo:

Este método se enfocó en responder a cómo es una parte particular de la realidad bajo estudio. Permitió al investigador describir, analizar e interpretar sistemáticamente una serie de hechos o fenómenos y sus variables, centrándose en estudiar el fenómeno en su estado actual y en su forma natural característica (Sánchez, Reyes, & Mejía, 2018).

#### d. Método deductivo:

Hizo posible la predicción y la aplicación práctica de los conocimientos teóricos adquiridos.

### 3.5. Población Muestra y Muestreo

#### 3.5.1. Población

La población estuvo constituida por 58 estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021.

**Tabla 1.** *Alumnos de 5 años de la I.E.I. N.º 00174 “Divino Niño Jesús de Praga” Moyobamba año lectivo 2021.*

Sección	Varones	Mujeres	Total
Alegría	12	14	26
Amor	8	11	19
Respeto	8	12	20
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>33</b>	<b>58</b>

*Fuente: Nómina de matrícula*

### 3.5.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 26 estudiantes de la sección “Alegría” de la Institución Educativa “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, 2021.

**Tabla 2.** *Alumnos de 5 años de la I.E.I. N.º 00174 “Divino Niño Jesús de Praga” Moyobamba año lectivo 2021, sección Alegría*

Sección	Varones	Mujeres	Total
Alegría	12	14	26
<b>TOTAL</b>			<b>26</b>

### 3.5.3. Muestreo

El muestreo que se utilizó fue el no probabilístico llamado también intencionado o por conveniencia.

## 3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

### 3.6.1. Técnicas de recolección de datos

- **Observación.** Permite recopilar información relevante sobre la relación que existe entre las actividades lúdicas y la curiosidad de los niños y niñas de la edad de 5 años de la Institución Educativa “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, 2021.

- **Fichaje.** A través de esta técnica se recogió información de diferentes fuentes bibliográficas, hemerográficas e internet, para elaborar el marco teórico de la investigación.

### 3.6.2. Instrumentos de recolección de datos

- **Ficha de observación.** Permitió recoger información sobre las actividades lúdicas, la curiosidad, si ambas se relacionan y saber si es eficaz para el logro de los aprendizajes esperados.
- **Fichas Bibliográficas, textuales y de Resumen.** En estas se recopilaban datos generales de los libros, las referencias textuales más relevantes para la investigación, junto con un resumen de los textos vinculados al problema.

### 3.7. Técnicas de Procesamiento e Interpretación de Datos.

- **Distribución de frecuencias:** Se llevó a cabo en el contexto de cuadros estadísticos, teniendo en cuenta las frecuencias absolutas y porcentuales.
- **Análisis e interpretación de datos:** Los que reflejan las tablas y figuras estadísticas obtenidos.
- **T de Student:** Es una evaluación estadística, utilizada para determinar si los grupos presentan diferencias significativas entre ellos en comparación con sus promedios.

## CAPÍTULO IV

### PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos

##### 4.1.1. Validez de los instrumentos

En este estudio, se ha empleado la Ficha de observación, para determinar el nivel de actividades lúdicas y curiosidad que tiene los niños(as).

La ficha de observación para medir el nivel curiosidad consta de 12 Ítems y la de actividades lúdicas 18, cada uno calificado en una escala de 1 a 3; lo cual ha permitido medir el nivel de Curiosidad y Actividades Lúdicas.

Para determinar los niveles se utilizó dimensiones.

**Tabla 3: Validez de contenido por juicio de expertos**

Experto	Puntaje
Mg. Sixto Lazon Pereira	50
Mg. Karim Vela Zabaleta	50
<b>PROMEDIO DE VALORACIÓN</b>	<b>50</b>

*Nota:* Tomado de la ficha de evaluación de juicio de expertos (ANEXO 1)

Considerando que la validez de los instrumentos por juicio de expertos, la ficha de observación para medir el nivel de actividades lúdicas y curiosidad tuvo un puntaje de 50 puntos, por lo consiguiente se puede deducir que el instrumento tiene validez.

#### 4.1.1. Confiabilidad de los instrumentos

En la determinación de la confiabilidad de los instrumentos para medir el nivel de Actividades lúdicas y Curiosidad, se empleó una muestra de 26 niños.

**Tabla 4: Nivel de confiabilidad del instrumento**

Instrumentos	N° de ítems
Cuestionario para medir el nivel Curiosidad	12
cuestionario para medir el nivel de Actividades Lúdicas	18

*Nota:* Cuestionario

#### 4.2. Presentación y análisis de los resultados

##### 4.2.1. Procesamiento e interpretación de datos

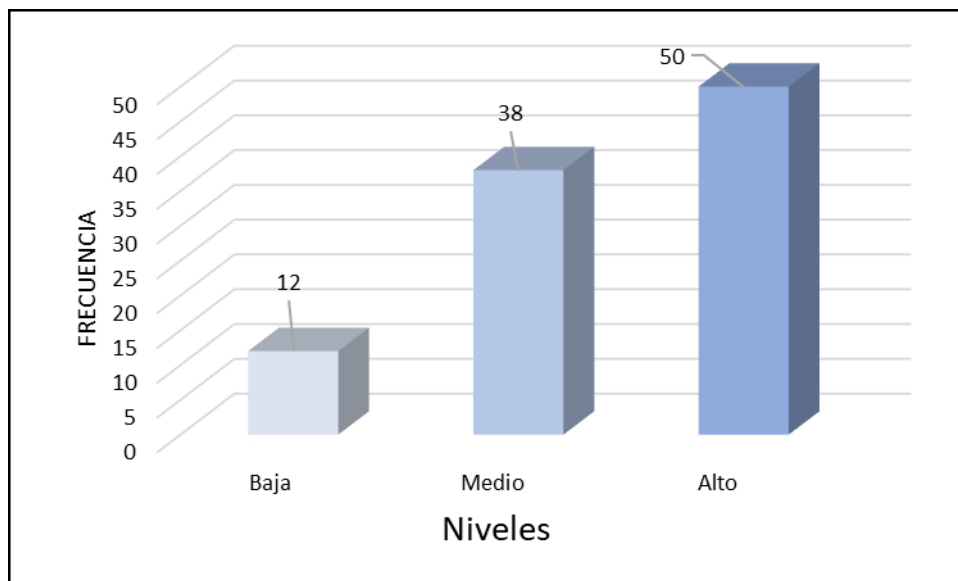
##### 4.2.1.1. Resultados del cuestionario sobre Actividades Lúdicas.

A continuación, se presenta los resultados de la ficha de observación aplicada sobre las Actividades Lúdicas a los niños de 5 años de la I.E.I N.º 174 “Divino Niño Jesús de Praga” periodo académico 2021.

**Tabla 5. Resultado del nivel de Actividades Lúdicas.**

Variable correlacional	Niveles	Intervalo	fi	hi%
<i>Actividades Lúdicas</i>	<b>Baja</b>	[17 – 28]	3	12.0
	<b>Medio</b>	[30 - 42]	10	38.0
	<b>Alto</b>	[43 - 51]	13	50.0
	Total		26	100

**Fuente:** Ficha de observación aplicado en el año 2022



**Figura 1:** Resultados del nivel de actividades lúdicas

**Fuente:** Datos de la tabla 4

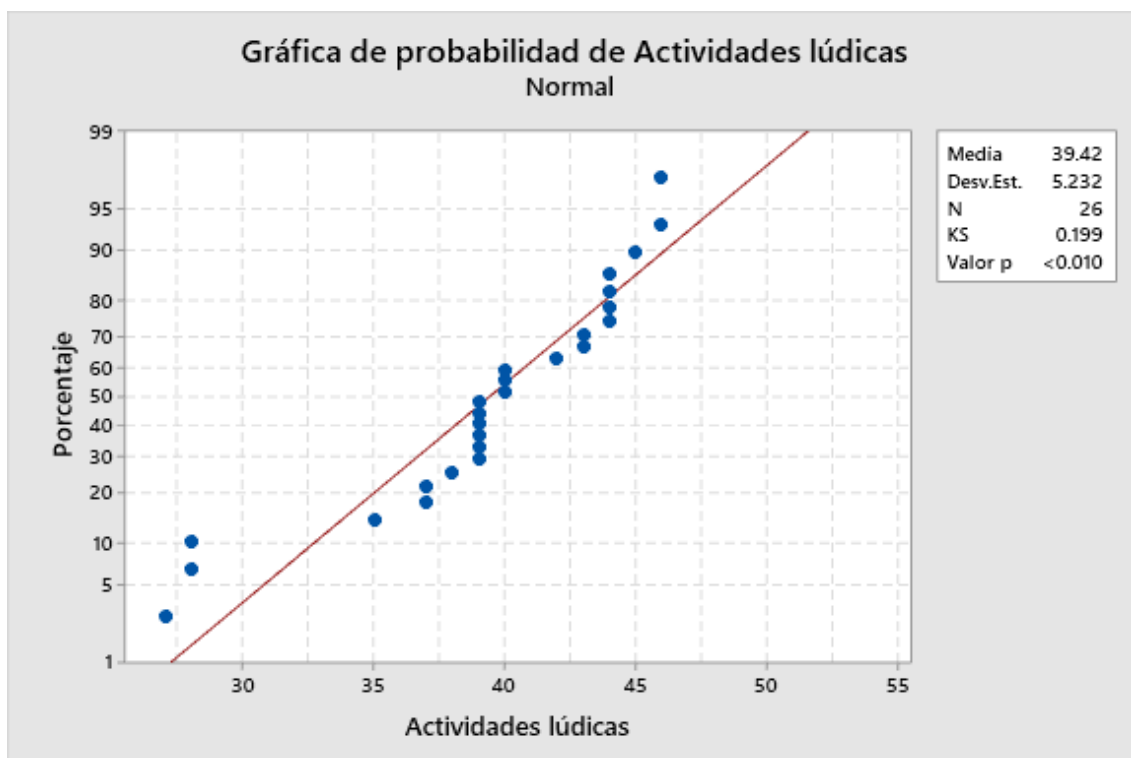
### Interpretación:

De los 26 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 174 “Divino Niño Jesús de Praga”, Moyobamba, que conforman la muestra, 3 niños que representan el 12.0% presenta un nivel bajo en el intervalo [17 – 28] de acuerdo a la escala establecida, respecto a las actividades lúdica, 10 niños que representan el 38.0% muestran un nivel medio en el intervalo [30 – 42] y .13 que representan al 50.0% se encuentran en el nivel alto con un intervalo de [43 – 51]

Esto significa que el 50% de los niños dan mucha importancia a las actividades lúdicas ya que ellas son fundamentales en el desarrollo integral.

**Tabla 6.** Análisis de variabilidad de los resultados del nivel de Actividades Lúdicas

ESTADÍSTICAS VARIABLE	Media	Desv. Est.	Varianza	Coef.Var
<i>Actividades Lúdicas</i>	39.4	5.32	27.04	10.59%



**Fuente: Minitab 19**

**Figura 2:** Gráfico de normalidad de los datos de actividades lúdicas

Nota: Como se tiene la muestra  $n < 50$ , se considera la prueba de Shapiro – Wilk, donde se tiene que valor  $p > 0.100$ , superior a 0.05, significando que los datos obtenidos para la variable clima familiar, presentan una distribución normal

**Interpretación:**

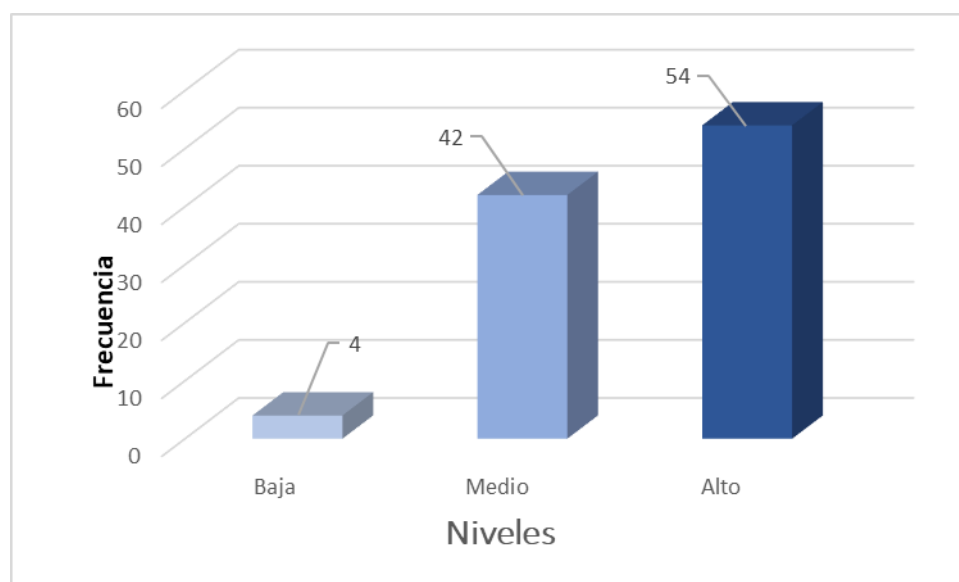
Los resultados obtenidos sobre actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 174 “Divino Niño Jesús de Praga”, muestran un promedio de 39.4 puntos de media aritmética, lo cual refleja un nivel elevado de las actividades lúdicas que desarrollan los niños. Los puntajes presentan una desviación de 5.32 puntos alrededor de la media, indicando una dispersión mínima. El coeficiente de variabilidad es del 10.59%, lo que sugiere que el grupo es homogéneo en términos de actividades lúdica, dado que este valor es inferior al umbral convencional de 33%

#### 4.2.1.2. Resultados del cuestionario sobre la curiosidad.

**Tabla 7. Resultado del nivel de Curiosidad.**

Variable correlacional	Niveles	Intervalo	fi	hi%
<i>Nivel de curiosidad</i>	<b>Baja</b>	[12– 20]	1	4.0
	<b>Medio</b>	[21 - 29]	11	42.0
	<b>Alto</b>	[30 - 36]	14	54.0
Total			26	100

*Fuente: Cuestionario de encuesta aplicado en el año 2022*



**Figura 3:** Resultados del nivel curiosidad

**Fuente:** Datos de la tabla 5

#### **Interpretación.**

Según la tabla 5 y la figura 2, podemos deducir lo siguiente:

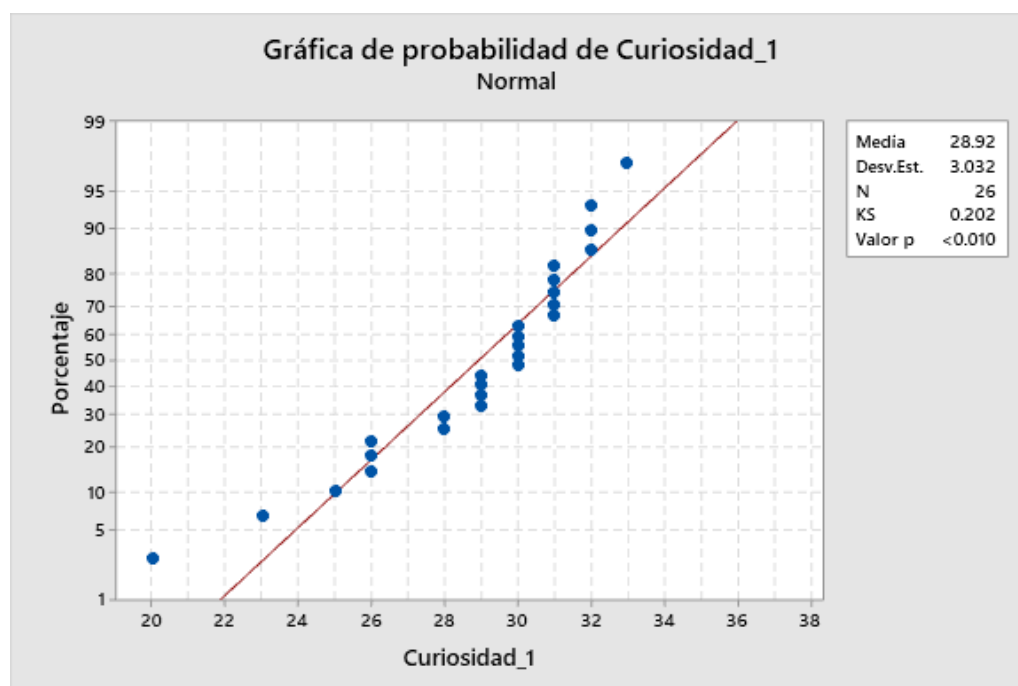
De los 26 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 174 “Divino Niño Jesús de Praga” Moyobamba que forman parte de la muestra, 1 estudiantes (equivalentes al 4.0%) presentan un nivel bajo con relación al nivel de curiosidad dentro del intervalo [12– 20] según la escala establecida. Por otro lado, 11 niños que representan al 42.0% muestran

un nivel medio con un intervalo [21 - 29], 54.0% de los niños, muestran un nivel alto con relación a la curiosidad con un intervalo de [30 - 36], de acuerdo con la misma escala.

Esto significa que la curiosidad alta en los niños es una característica fundamental que impulsa su aprendizaje y desarrollo a partir de las diferentes actividades lúdicas. Es la base de su deseo de explorar el mundo que los rodea, hacer preguntas, y buscar respuestas. La curiosidad motiva a los niños a experimentar, descubrir nuevas ideas, y resolver problemas, lo que a su vez estimula su crecimiento cognitivo y emocional.

**Tabla 8.** Análisis de variabilidad de los resultados del nivel de Curiosidad

ESTADÍSTICAS VARIABLE	Media	Desv. Est.	Varianza	Coef.Var
<i>Curiosidad</i>	28.92	3.032	9.19	10.48%



**Fuente:** Minitab 19

**Figura 4:** gráfico de normalidad de los datos de la curiosidad de los niños

Nota: Como se tiene la muestra  $n < 50$ , se considera la prueba de Shapiro – Wilk, donde se tiene que valor  $p > 0.100$ , superior a 0.05, significando que los datos obtenidos para la variable clima familiar, presentan una distribución normal.

**Interpretación:**

Los resultados obtenidos sobre el nivel de curiosidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 174 “Divino Niño Jesús de Praga”, muestran un promedio de 28.92 puntos de media aritmética, lo cual refleja un nivel elevado de la curiosidad que desarrollan los niños. Los puntajes presentan una desviación estándar de 3.032 puntos alrededor de la media, indicando una dispersión mínima. El coeficiente de variabilidad es del 10.48 %, lo que sugiere que el grupo es homogéneo en términos de actividades lúdica, dado que este valor es inferior al umbral convencional de 33%.

#### 4.2.1.3. Coeficiente de correlación de Pearson.

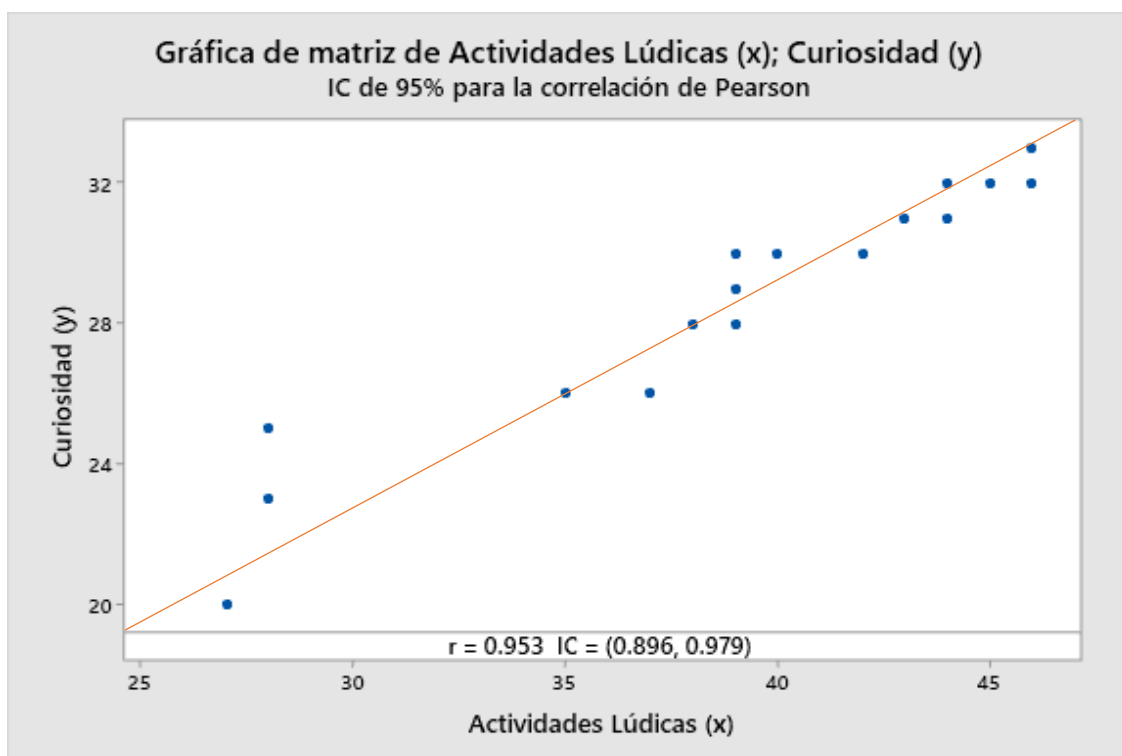
La correlación de Pearson de los resultados contrastados entre las variables actividades lúdicas y la curiosidad, se presentan a continuación:

**Tabla 9.** *Coeficiente de correlación de Pearson entre las variables.*

Variables	N	Correlación de Pearson
Actividades lúdicas Vs. Curiosidad	26	0.953

La correlación es significativa con una correlación positiva muy alta

Fuente: Cálculos estadísticos con Minitab



**Figura 5:** gráfico de correlación entre las variables de estudio

Nota: Como se tiene la muestra  $n < 50$ , se considera la prueba de Shapiro – Wilk, donde se tiene que valor  $p > 0.100$ , superior a 0.05, significando que los datos obtenidos para la variable clima familiar, presentan una distribución normal.

### Método

Tipo de correlación	Pearson
<b>Filas utilizadas</b>	26
Correlación	Actividades Lúdicas (x)
<b>Curiosidad (y)</b>	0.953

### Interpretación:

La relación de **0.953** entre las actividades lúdicas y la curiosidad indica una **relación positiva muy fuerte** entre estas dos variables. Esto significa que, a medida que se incrementa la participación en actividades lúdicas, también tiende a aumentar la curiosidad en los niños.

El valor de 0.953 está muy cerca de 1, lo que sugiere que la relación entre las actividades lúdicas y la curiosidad es casi lineal. Esto implica que casi todos los incrementos en las actividades lúdicas están asociados con incrementos en la curiosidad de los niños en el nivel inicial

Este resultado es muy relevante para educadores y padres, ya que resalta la importancia de incluir actividades lúdicas en la educación de los niños para estimular su curiosidad y, por ende, su aprendizaje y desarrollo cognitivo, considerando que las actividades lúdicas están y la curiosidad están fuertemente interrelacionadas, y que el fomento de una puede tener un impacto considerable en la otra.

#### **4.2.2. Comprobación de la hipótesis**

Para comprobar la hipótesis utilizamos la estadística inferencial mediante la prueba t de Student aplicado al coeficiente de correlación de Pearson, con un nivel de significancia o error de  $\alpha = 5\% = 0.05$  y un nivel de confianza o certeza:  $1 - \alpha = 95\% = 0.95$ ; para confirmar estadísticamente si existe relación entre las variables actividades lúdicas y la curiosidad de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 299 “La Primavera”, Moyobamba, 2021.

##### **Hipótesis Nula ( $H_0$ )**

No existe una correlación positiva grande y perfecta entre las actividades lúdicas y la curiosidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, periodo académico 2021.

##### **Hipótesis alterna:**

Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la curiosidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, 2021.

##### **Conclusión estadística.**

De acuerdo a los resultados, afirmamos con un 95% de confianza y un 5% de significancia o error que las actividades lúdicas y la curiosidad, presentan una relación de **0.953** lo que indica una **relación positiva muy fuerte** entre estas dos variables. Esto

significa que, a medida que se incrementa la participación en actividades lúdicas, también tiende a aumentar la curiosidad en los niños, por lo que nos permite con base estadística, declarar como verdadera nuestra hipótesis de investigación: Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la curiosidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, 2021.

### **4.3. Análisis y Discusión de Resultados**

La actividad lúdica y la curiosidad están relacionados de manera que el juego no solo satisface la curiosidad natural de los niños, sino que también la estimula, promoviendo un ciclo continuo de exploración y aprendizaje.

La actividad lúdica es un catalizador natural de la curiosidad. Las actividades lúdicas permiten a los niños explorar el mundo que la rodea de manera segura y creativa. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de descubrir nuevas ideas, objetos, y conceptos, lo que despierta su curiosidad y el deseo de aprender más.

Según Jean Piaget (1956), citado por Carbonell, T., Antoñanzas, J., y Lope, A. (2018), en su teoría del juego, este es una expresión de la inteligencia del niño, ya que refleja la asimilación funcional o reproductiva de la realidad en función de cada etapa de desarrollo del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas y de razonamiento, que son elementos clave en el desarrollo de la persona, determinan tanto el origen como la evolución del juego.

La curiosidad impulsa a los niños a explorar su entorno. Esta exploración es facilitada por las actividades lúdicas, donde pueden experimentar con diferentes roles, escenarios, y soluciones a problemas. Al jugar, los niños hacen preguntas, prueban nuevas ideas y observan los resultados, lo cual es un proceso fundamental en el aprendizaje.

La combinación de juego y curiosidad contribuye al desarrollo cognitivo. A medida que los niños juegan y siguen su curiosidad, desarrollan habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la toma de decisiones, y la creatividad. El juego estructurado y no estructurado ofrece múltiples oportunidades para que los niños utilicen su curiosidad de manera efectiva.

Respecto a los resultados obtenidos se puede decir que existe una relación positiva muy alta entre las actividades lúdicas y la curiosidad entre ambas variables con un valor de 0,953, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba. En términos simples, esto significa que cuando se incrementan las actividades lúdicas, también tiende a aumentar la curiosidad en los niños.

Estos resultados tienen similitud con lo establecido por Shukina (1968) quien señala que la curiosidad se considera la etapa inicial en el desarrollo de los intereses cognitivos, los cuales fundamentan un proceso de aprendizaje significativo y perdurable en los niños. Asimismo, destaca que el fomento de la curiosidad y su expresión en los estudiantes de primaria están vinculados con las características y la preparación de los docentes

El valor 0.953 establecida en la relación, está muy cerca de 1, lo que sugiere una relación casi perfecta entre las actividades lúdicas y la curiosidad. Esto implica que las actividades lúdicas y la curiosidad están fuertemente conectadas; a medida que los niños participan más en actividades lúdicas, su curiosidad también tiende a aumentar de manera significativa.

En la práctica, este tipo de relación sugiere que fomentar actividades lúdicas es una estrategia efectiva para estimular la curiosidad en los niños. Los educadores y padres podrían usar esta información para diseñar entornos de aprendizaje que aprovechen esta fuerte correlación, integrando más juegos y actividades lúdicas como parte de la educación y el desarrollo infantil.

## CONCLUSIONES

- Existe una correlación positiva alta entre el clima familiar y el estado emocional en tiempos de pandemia con un 95% de confianza y un 5% de significancia o error.
- Los resultados establecen que existe una relación positiva alta entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la curiosidad de los niños de 5 años de la I.E. N.º 00174 “Divino niño Jesús de Praga” de Moyobamba, mismo tenemos un valor del coeficiente de correlación de Pearson de  $r = 0.953$ .
- Los resultados alcanzados en el nivel de actividades recreativas, exhibidos por los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.o 174 “Divino Niño Jesús de Praga”, Moyobamba. Observamos que el promedio de los resultados alcanzados es del 50% puntos, lo que señala un alto nivel de estado emocional en el intervalo [43 - 51]. En relación a la escala definida, los puntajes se desvían en 5.32 puntos alrededor de su promedio.

## SUGERENCIAS

- Las docentes de las instituciones educativas del nivel inicial, deben utilizar el juego como estrategia pedagógica para desarrollar la curiosidad considerando que el principal medio de aprendizaje para el niño.
- A las docentes de la Institución Educativa N.º 174 “Divino Niño Jesús de Praga”, Moyobamba, insertar en las sesiones de aprendizaje el desarrollo de las actividades lúdicas para promover la curiosidad en los niños de 5 años.
- A los docentes de la EESPP “GJSM” promover el desarrollo de actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje como elemento importante en la formación profesional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMAYA, Y. E. (2021). *Actividades Lúdicas Desarrolladas En El Nivel Inicial En Niños De Cuatro Y Cinco Años De La I.E.I N°1229 "Micaela Bastidas" Sechura – Piura*. Piura – Perú. Obtenido de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31322/ACTIVIDAD\\_LUDICA\\_DIMENSION\\_OSORIO\\_AMAYA\\_YAJAHIRA\\_ELIBANIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31322/ACTIVIDAD_LUDICA_DIMENSION_OSORIO_AMAYA_YAJAHIRA_ELIBANIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ausubel D., Novak J. , & Hanesian H. (1997). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*.
- Aymara, A , & Uvillus, G. (2018). *Estilos de aprendizaje y las habilidades metacognitivas infantiles. [Tesis de titulación, Universidad Técnica de Cotopaxi- Ecuador]*". Obtenido de <https://cutt.ly/XRMjGOy>
- Aznar, S., & Webster, T. (2012). *Actividad física y salud en la infancia y la adolescencia: Guía para todas las personas que participan en su educación. España: Ministerio de sanidad y consumo*. Obtenido de <https://www.sanidad.gob.es/ciudadanos/proteccionSalud/adultos/actiFisica/docs/ActividadFisicaSaludEspanol.pdf>
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la Investigación. . Pearson Educación. .*
- Cabrera, J., & Fariñas, G. (2005). *El estudio de los estilos de aprendizaje desde una perspectiva vigostkiana: una aproximación conceptual. Revista Ibero Americana de educación*. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2731>
- Cajahuaman, G. E. (2022). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión. LIMA - PERÚ*. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78236/Espiritu\\_CG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78236/Espiritu_CG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carpetapedagogica.com*. (2021). Obtenido de Plataforma Educativa de recursos digitales: <https://carpetapedagogica.com/logroseducativosnivelinicial#>
- Chillón, P. (2005). *Efectos de un Programa de Intervención de Educación Física para la Salud en Adolescentes de 3° de ESO. [Tesis de doctorado, Universidad de Granada, España]*. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/557/15379425.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Delgado, L. (2011). *El juego infantil y su metodología. . Madrid: Paraninfo*.
- Devís, J. e. (2000). *Actividad física, deporte y salud. Barcelona: INDE*.

- Díaz, V. (2006). Formación Docente, Práctica Pedagógica y Saber Pedagógico. *Laurus Revista de Educación*, 12, 88–103. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/761/76109906.pdf>
- Diccionario Definición. (2014). Obtenido de <https://definicion.mx/logro/>
- Educación, M. d. (2004). Programación Curricular de Educación Primaria- Lima Perú.
- Educación., M. d. (2009). Diseño Curricular Nacional - DCN. Lima: Minedu.
- Feldman, R. (2005). Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana. México: Mc Grill Hill.
- Galimberti, U. (2002). Diccionario de psicología. . *Edit. Siglo XXI*.
- Gálvez, A. (2004). Actividad física habitual de los adolescentes de la región de Murcia. Análisis de los motivos de práctica y abandono de la actividad físico-deportiva. [Tesis Doctoral, Universidad de Murcia]. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd107/motivos-de-practica-y-abandono-de-la-actividad-fisico-deportiva.pdf>
- Hernández, S., Fernández, C. , & Bautista, L. . (2006). Metodología de la Investigación 6° Edición. . *Mc Braw Hill Interamericana*.
- Honey, P. , & Mumford, A. (1989). The Manual of Learning Opportunities. Maidenhead, Berkshire. P. Honey, Ardingly House.
- León, P. (2001). Indicadores un mirador para la educación. Ministerio de educación – evaluación de los aprendizajes.
- Mahecha, S. (2019). Recomendaciones de actividad física: un mensaje para el profesional de la salud. *Rev. Nutr. Clin. Metab.* 2019;2(2):44-54. Obtenido de <https://revistanutricionclinicametabolismo.org/index.php/nutricionclinicametabolismo/article/view/rncm.v2n2.006/21>
- Majerowicz, S. (2016). Impacto de educación inicial sobre desempeño académico. Obtenido de <https://cutt.ly/4RMiUTN>
- MINEDU. (2006). Comprendiendo la escuela desde su realidad cotidiana:. *Estudio cualitativo en cinco escuelas estatales de Lima. Lima: Unidad de Medición de la Calidad*. Obtenido de [http://www2.minedu.gob.pe/umc/admin/images/documentos/archivo\\_22.pdf](http://www2.minedu.gob.pe/umc/admin/images/documentos/archivo_22.pdf)
- Monzonís, N. (2015). La Educación física como elemento de mejora de la competencia social y ciudadana. [Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona]. Obtenido de [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/370837/NMM\\_1de2.pdf?sequence=1](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/370837/NMM_1de2.pdf?sequence=1)

- Morel, P. (2006). Revista iberoamericana de psicología del ejercicio y el deporte, revista semestral de psicología. *Editorial Deportiva Wanceulen, España, Vol. 1N°2*.
- OMS. (2010). Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud. Suiza. Obtenido de <https://cutt.ly/UUZrDTQ>
- OMS. (2019). Un nuevo estudio dirigido por la OMS indica que la mayoría de los adolescentes del mundo no realizan suficiente actividad física, y que eso pone en peligro su salud actual y futura. Obtenido de <https://cutt.ly/NUKx5f7>
- Pérez, J , & Gardey A. (2021). Diccionario Digital Definiciones De. Obtenido de <https://definicion.de/actividades-deportivas/>
- Polo, A, Acosta, C , & Osorio, M. (2019). Los Juegos Tradicionales como Estrategia para Fomentar el Uso Adecuado del Tiempo Libre en los Estudiantes de la Vereda Boca de Catabre del Municipio de Chimá Córdoba. [*Tesis de titulación, Univerddidad católica del Oriente*]. . Obtenido de <https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/460/Tesis%20de%20Ogrado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quiroz, M. (2002). Actividades físico-deportivas de aventura (AFA). Aproximación inicial a la reflexión sobre los deportes de riesgo. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd52/afa.htm>
- Ruiz, M. (2007). Actividades a desarrollar en el aula según el tipo de aprendizaje. . <https://cutt.ly/ERCWc2j>.
- Sánchez, F. (1996). La actividad física orientada hacia la salud. . *Madrid: Biblioteca Nueva*.
- Sánchez-Alcaraz, B. (2014). La Actividad y el deporte como medio para el desarrollo personal y social en jóvenes escolares. [*Tesis Doctoral, Universidad de Murcia*]. Obtenido de <https://www.tesisenred.net/handle/10803/132675#page=1>
- Tello, Y. (2000). Nuevo Enfoque Pedagógico. . *Edit. Facultad de PP.HH, UNCP. Perú*.
- Tercedor, P. (2001). Actividad física, condición física y salud. . *Wanceulen: Sevilla*.
- Tercedor, P., Jiménez, M.J. , & López, B. . (1988). La promoción de la actividad física orientada hacia la salud. Un camino por hacer. . *Motricidad, 4, pp. 203-217*.
- Valdemar, F. (2010). Diccionario de psicología. *Perú: San Marcos*.
- Varela, M. (2014). Relación entre los estilos de aprendizaje y los niveles de creatividad motriz en los estudiantes de la institución educativa las Delicias del Municipio de el Bagre. [*Tesis de maestría. Universidad de Antioquia-Colombia*]. Obtenido de <https://cutt.ly/LRMhoi0>
- VERTICES. (s.f.). Psicólogos. Diccionario Digital. Obtenido de <http://www.verticespsicologos.com/search/node/Autorrealizaci%C3%B3n>

# ANEXOS:

## Instrumentos de validación



ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

"ALMA MÁTER DE LA FORMACIÓN DE MAESTROS  
EN LA AMAZONÍA PERUANA"

Creado por D.S. N° 025-52-ED del 05-12-1952  
Licenciada por R.M. N° 245-2020-MINEDU

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

### Informe de Opinión sobre Instrumento de Investigación Científica

**Nombres y apellidos del experto:** Mg Karim Vela Zabaleta

**Investigación:** Actividades Lúdicas y la curiosidad en niños de 5 años de la I.E.I. 174 "Divino Niño Jesús de Praga" de Moyobamba, periodo académico 2021.

**Nombre del Instrumento:** Ficha de Observación para medir el nivel de curiosidad.

**Autores del instrumento:** Katy Juliana Perea Guevara y María Luisa Yalle Zamora

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Bueno (4) Excelente (5)

#### CRITERIOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los objetivos y sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permitirán recoger la información objetiva respecto a las dimensiones e indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico y legal inherente al Proyecto.					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento están organizados en función de las dimensiones y la definición operacional y conceptual de manera que permitan hacer inferencias en función a la hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
VALIDEZ / SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información a recoger a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento se relacionan con todos los indicadores de cada dimensión					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y los instrumentos propuestos responden al propósito y diseño de la investigación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa y nombre del instrumento.					✓
<b>TOTAL</b>					50	

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**  
**PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

Moyobamba, 21 de mayo 2022

  
Mg. Karim Vela Zabaleta  
D.N.I.



ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

"ALMA MÁTER DE LA FORMACIÓN DE MAESTROS  
EN LA AMAZONÍA PERUANA"

Creado por D.S. N° 025-52-ED del 05-12-1952  
Licenciada por R.M. N° 245-2020-MINEDU

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

### Informe de Opinión sobre Instrumento de Investigación Científica

**Nombres y apellidos del experto:** Sixto Lazón Pereira

**Investigación:** Actividades Lúdicas y la curiosidad en niños de 5 años de la I.E.I. 174 "Divino Niño Jesús de Praga" de Moyobamba, periodo académico 2021.

**Nombre del Instrumento:** Ficha de Observación para medir el nivel de curiosidad.

**Autores del instrumento:** Katty Juliana Perea Guevara y María Luisa Yalle Zamora

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Bueno (4) Excelente (5)

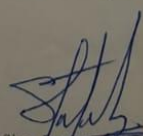
#### CRITERIOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los objetivos y sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permitirán recoger la información objetiva respecto a las dimensiones e indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico y legal inherente al Proyecto.					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento están organizados en función de las dimensiones y la definición operacional y conceptual de manera que permitan hacer inferencias en función a la hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
VALIDEZ / SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información a recoger a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento se relacionan con todos los indicadores de cada dimensión					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y los instrumentos propuestos responden al propósito y diseño de la investigación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa y nombre del instrumento.					✓
<b>TOTAL</b>						<b>50</b>

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Instrumento válido y confiable

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 50 puntos

Moyobamba, 19 de mayo 2022

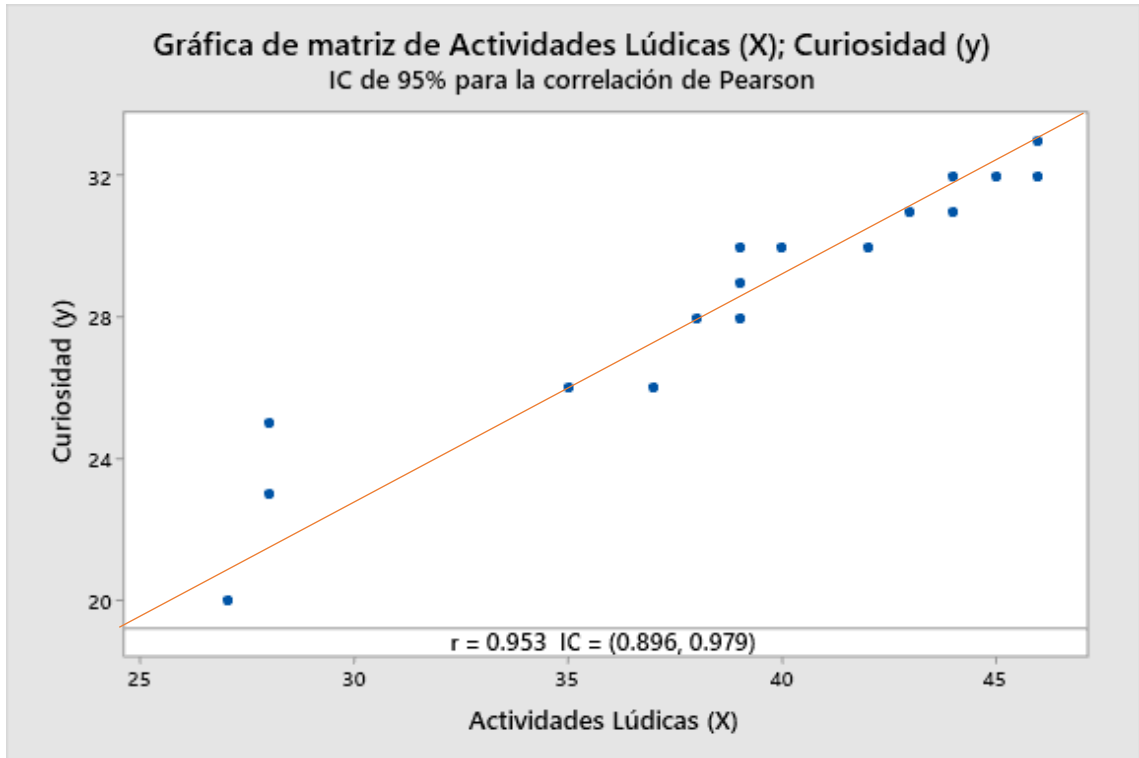
  
Mg. Sixto Lazón Pereira  
D.N.I.: 00819313

### “ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA CURIOSIDAD”

*Coefficiente de Correlación entre las variables.*

Alumnos		Actividades Lúdicas (x)	Curiosidad (y)	y <sup>2</sup>	x · y
1	Beckham Adriel	40	30	900	1200
2	Nelson Paolo	40	30	900	1200
3	Thiago Rafael	37	26	676	962
4	Nazly	28	23	529	644
5	Adriel Stephano	39	28	784	1092
6	Fabrizio	44	31	961	1364
7	Fernando José	40	30	900	1200
8	Dailith	43	31	961	1333
9	Ayelen Valeska	35	26	676	910
10	Bryanna Aneley	28	25	625	700
11	Brenda Alessandra	39	29	841	1131
12	Briana Antonella	39	29	841	1131
13	Dhayana	44	32	1024	1408
14	Alexia	38	28	784	1064
15	Camila	43	31	961	1333
16	Ian Bayron	39	29	841	1131
17	Briana Natividad	42	30	900	1260
18	Ariana	45	32	1024	1440
19	Jhoana Valentina	46	33	1089	1518
20	Zoe Valentina	46	32	1024	1472
21	David	37	26	676	962
22	Anjel Chersel	39	30	900	1170
23	Liam Abdiel	27	20	400	540
24	Luis Adriano	44	31	961	1364
25	Valeria	44	31	961	1364
26	Angel Fabrizio	39	29	841	1131
		1025	752		
	<b>media</b>	<b>39.4</b>	<b>28.9</b>		

## Niveles de correlación entre las variables



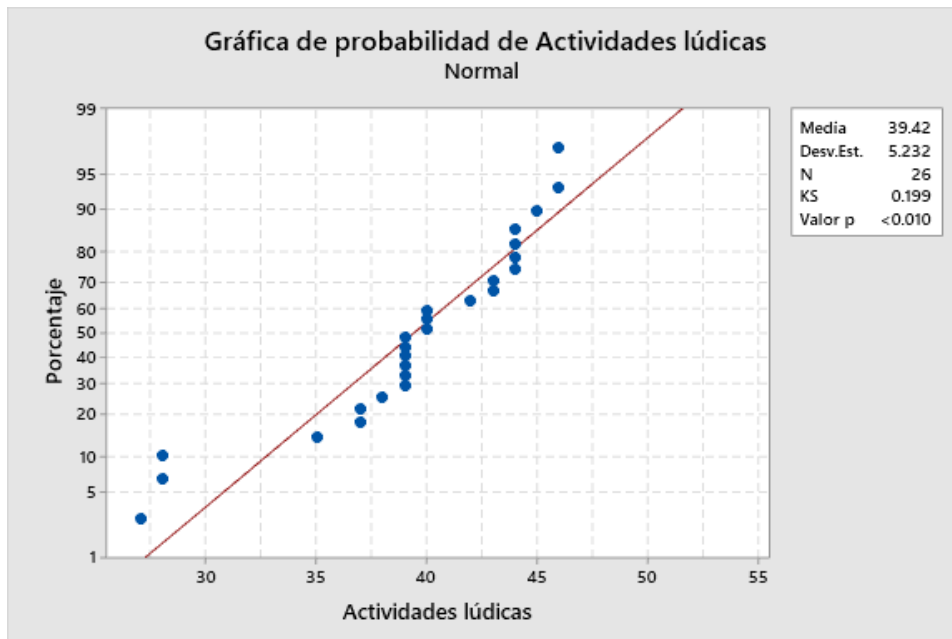
### Método

<b>Tipo de correlación</b>	Pearson
<b>Filas utilizadas</b>	26

### Correlaciones

<b>Curiosidad (y)</b>	<b>Actividades Lúdicas (X)</b>
	0.953

### Gráfico de probabilidad de actividades lúdicas



### Grado de probabilidad de la curiosidad

