

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL JUAN SANTOS ATAHUALPA



FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE: NIVEL INICIAL Y NIVEL PRIMARIA

Estrategias lúdicas interculturales para desarrollar la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el Distrito de Pangoa – Satipo, 2024

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciada en Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Primaria

AUTORA

Britney Yuvaly Castañeda Arteaga

ASESOR

Dr. Marino Ninalaya Casallo

Chanchamayo, Perú

2025

ASESOR

Dr. Marino Ninalaya Casallo

DEDICATORIA

A mí por persistir día a día, por mantenerme enfocada para la elaboración de esta tesis, y el esfuerzo que le puse en lo laboral, académico y personal.

A mis padres: Dianet y Cesar que fueron el motivo y motor para que esta tesis haya sido realizada, por ser una influencia en mi vida en todo sentido, y sobre todo en los momentos difíciles.

A mis abuelos Jacinta y Victor que son importantes en mi vida, me respaldaron siempre, agradecida con ellos por su amor.

A mis tíos y tías que de una u otra forma me impulsaron y fueron un ejemplo de superación.

Seguiré trabajando arduamente, por las metas que me quedan lograr con dedicación y pasión y siempre recordaré a de cada una de las personas por su apoyo incondicional.

Britney Yuvaly Castañeda Arteaga

AGRADECIMIENTOS

Dedico en primer lugar a Dios que siempre es mi guía y protector que ha permitido que se haga posible y siempre derramar sus bendiciones.

Con todo mi amor a mi mamá Dianet por ser una luz en mi vida no hay palabras que expresen mi gratitud, gracias por siempre creer en mi este logro es de nosotras, gracias por estar ahí en los momentos más difíciles, si tus palabras y tu apoyo esto no hubiese sido posible.

A mi papá Cesar por su apoyo incondicional y siempre creer en mí, por siempre ser motivo de mi felicidad.

A mi asesor de tesis, el Dr. Marino Ninalaya Casallo que siempre estuvo presto para guiarme y enseñarme, aprendí demasiado siempre impulsándome a no desistir.

A mi familia por ser motivo de superación.

RESUMEN

El estudio: Estrategias lúdicas interculturales para desarrollar la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa – Satipo, 2024, aborda el problema de la limitada práctica de retroalimentación efectiva en el nivel inicial, especialmente en contextos interculturales; que dificulta el desarrollo de aprendizajes significativos. El objetivo fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación en los estudiantes; la hipótesis fue que la implementación de estrategias lúdicas interculturales mejora significativamente la retroalimentación en los estudiantes del nivel inicial. El enfoque fue cuantitativo, con un diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 37 estudiantes, y la muestra se seleccionó de manera censal, es decir se trabajó experimentalmente con toda la población. Para la recolección de datos se utilizó el cuestionario de retroalimentación en estudiantes de educación inicial, el mismo que fue validado mediante juicio de expertos y la confiabilidad se otorgó mediante el alfa de Cronbach. Los resultados evidencian que, de acuerdo a la prueba de Wilcoxon con un p-valor de 0.000, lo que indica una diferencia significativa en el desarrollo de la retroalimentación antes y después de la implementación de las estrategias lúdicas interculturales. Al estar p-valor por debajo del nivel de significancia aceptado (0.05), se concluye que dichas estrategias son efectivas en contextos interculturales para mejorar la interacción docente-estudiante.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, interculturalidad, retroalimentación, aprendizaje significativo, Educación inicial.

ABSTRACT

The study: intercultural play strategies to develop feedback in students of the initial level in the Educational Institution 278 “Chavini” in the district of Pangoa - Satipo, 2024, addresses the problem of the limited practice of effective feedback in the initial level, especially in intercultural contexts; which hinders the development of meaningful learning. The objective was to determine the influence of intercultural play strategies in the development of feedback in students; the hypothesis was that the implementation of intercultural play strategies significantly improves feedback in students at the initial level. The approach was quantitative, with a pre-experimental design. The population consisted of 37 students, and the sample was selected on a census basis, that is, we worked experimentally with the entire population. The feedback questionnaire for early education students was used for data collection, which was validated by means of expert judgment and reliability was granted by means of Cronbach's alpha. The results show that, according to the Wilcoxon test with a p-value of 0.000, which indicates a significant difference in the development of feedback before and after the implementation of intercultural play strategies. Since the p-value is below the accepted significance level (0.05), it is concluded that these strategies are effective in intercultural contexts to improve teacher-student interaction.

Key words: Play strategies, interculturality, feedback, meaningful learning, initial education.

ÍNDICE

<i>ASESOR</i>	<i>i</i>
<i>DEDICATORIA</i>	<i>ii</i>
<i>AGRADECIMIENTOS</i>	<i>iii</i>
<i>RESUMEN</i>	<i>iv</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>v</i>
<i>ÍNDICE</i>	<i>vi</i>
<i>LISTA DE FIGURAS</i>	<i>ix</i>
<i>LISTA DE TABLAS</i>	<i>x</i>
<i>INTRODUCCIÓN</i>	<i>xi</i>
<i>CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</i>	
1.1. Identificación y determinación del problema	13
1.2. Formulación de problema general y específicos (opcional)	15
1.2.1. Problema General	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. Objetivos	15
1.3.1. Objetivo general	15
1.3.2. Objetivos específicos	15
1.4. Hipótesis	16
1.4.1. Hipótesis general	16
1.4.2. Hipótesis específicas	16
1.5. Justificación del problema	16
1.5.1. Justificación teórica	16
1.5.2. Justificación Práctica	17
1.6. Importancia y alcances de la investigación	18
<i>CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO</i>	20
2.1. Antecedentes	20
Antecedentes nacionales	20

Antecedentes internacionales	25
2.2. Bases teóricas.....	32
2.2.1. Bases filosóficas de la investigación	32
a. El neopositivismo filosófico.....	32
b. La teoría fenomenológica de la investigación	32
2.2.2. Bases pedagógicas de la investigación.....	33
a. El constructivismo pedagógico.....	33
b. Teoría sociocultural de Vygotsky.....	33
c. Teoría Jean Piaget.....	34
d. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel	36
2.2.3. Estrategias lúdicas.....	37
2.2.4. Estrategias lúdicas interculturales.....	44
a. Características.....	44
b. Importancia	45
c. Estrategias lúdicas interculturales y su importancia en la retroalimentación en educación inicial.....	45
d. Procedimientos	46
2.2.5. Retroalimentación.....	47
a. Definición... ..	47
b. Importancia de la retroalimentación	51
c. Dimensiones de la retroalimentación.....	51
d. La importancia de la retroalimentación en el aprendizaje infantil.....	52
 CAPÍTULO III METODOLOGÍA	
3.1. Nivel de investigación	53
3.2. Tipo de investigación	53
3.3. Diseño de investigación.....	54
3.4. Población y muestra.....	54
3.4.1. Población.....	54

3.4.2. Muestra.....	55
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	55
3.5.1. Técnicas.....	55
3.5.2. Instrumentos.....	56
3.5.3. Validez del instrumento.....	57
3.5.4. Confiabilidad del instrumento	57
3.6. Técnicas y procedimientos de análisis estadísticos.....	58
3.6.1. Técnicas de análisis de datos.....	58
3.6.2. Procedimientos de análisis de datos	58
3.7. Consideraciones éticas	59
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1. Resultados descriptivos	60
4.2. Prueba de normalidad de datos	65
4.3. Prueba de hipótesis	66
4.3.1. Hipótesis general	66
4.3.2. Hipótesis específica.....	68
A. Hipótesis específica 1.....	68
B. Hipótesis específica 2.....	70
4.4. Discusión de resultados.....	74
CONCLUSIONES.....	79
RECOMENDACIONES.....	81
<i>BIBLIOGRAFÍA</i>	82
<i>ANEXOS</i>	93
Anexo 01: Matriz de consistencia	
Anexo 02: Operacionalización de variables	
Anexo 03: Instrumentos de recolección de datos	
Anexo 04: Sesiones de aprendizaje	
Anexo 05: Carta de autorización	
Evidencias fotográficas	

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Resultados del pre y postest de la variable general, retroalimentación	61
Figura 2	Resultados pre y postest de la dimensión retroalimentación reflexiva	62
<i>Figura 3</i>	<i>Resultados del pre y postest de la dimensión retroalimentación elemental .</i>	<i>63</i>
Figura 4	Resultados del pre y postest de la dimensión retroalimentación descriptiva	64
<i>Figura 5</i>	<i>Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis general</i>	<i>67</i>
Figura 6	Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 1	68
Figura 7	Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 2.....	71
Figura 8	Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 3.....	73

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio.....	54
Tabla 2 Muestra de estudio.....	55
Tabla 3 Ficha técnica del cuestionario	56
Tabla 4 Resultados de la evaluación por juicio de expertos.....	57
Tabla 5 Coeficiente de Cronbach del cuestionario de retroalimentación.....	58
Tabla 6 Resultados del pre y postest de la variable general, retroalimentación.....	60
Tabla 7 Resultados pre y postest de la dimensión retroalimentación reflexiva.....	61
Tabla 8 Resultados del pre y postest de la dimensión retroalimentación elemental	62
Tabla 9 Resultados del pre y postest de la dimensión retroalimentación descriptiva	63
Tabla 10 Prueba de normalidad de datos.....	65
Tabla 11 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis general.....	66
Tabla 12 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 1	68
Tabla 13 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 2	70
Tabla 14 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 3	72

INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas interculturales son herramientas pedagógicas clave para fomentar aprendizajes significativos en contextos culturales diversos. En el nivel inicial, donde los niños están en una etapa fundamental en su desarrollo, estas estrategias no solo promueven la participación activa, sino que también fortalecen competencias esenciales como la retroalimentación reflexiva, elemental y descriptiva. Por lo tanto, la retroalimentación, entendida como un proceso mediante el cual los estudiantes reflexionan sobre su desempeño para mejorar, adquiere un papel central en entornos educativos que buscan integrar saberes ancestrales y modernos. Sin embargo, en instituciones educativas de contextos rurales e interculturales, como la Institución Educativa 278 Chavini en el distrito de Pangoa-Satipo, la implementación de estas estrategias sigue siendo un desafío para los docentes.

A través de la investigación se busca contribuir a la construcción de un enfoque pedagógico más inclusivo y pertinente, alineado con las características culturales y sociales de los estudiantes del nivel inicial. Por lo cual, la presente tesis busca generar propuestas educativas que promuevan la reflexión desde la infancia, fortaleciendo no solo el aprendizaje académico, sino también el respeto y valoración de la diversidad cultural.

El problema general de investigación se planteó de la siguiente manera: ¿Qué efectos se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 Chavini en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024? El objetivo general fue: Determinar los efectos que se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 Chavini en el Distrito de Pangoa-Satipo, 2024.

Por lo tanto, la presente investigación parte de la premisa (hipótesis) de que las estrategias lúdicas interculturales, al estar diseñadas y adaptadas considerando los contextos culturales y sociales de los estudiantes, generan un impacto positivo en el desarrollo de la retroalimentación. Empero, este enfoque permite no solo fortalecer las habilidades reflexivas, sino también promover aprendizajes más significativos y pertinentes, especialmente en el nivel inicial, donde los procesos formativos son fundamentales para el desarrollo integral.

Se desarrolló una investigación basado en el enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y de nivel explicativo, con un diseño preexperimental con un solo grupo con pre y postest, en el

estudio participaron estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 Chavini en el Distrito de Pangoa-Satipo, 2024.

La tesis se organiza en cuatro capítulos donde: en el capítulo I, se desarrolla, la identificación y determinación del problema de investigación, asimismo, la formulación de los problemas, objetivos e hipótesis de investigación y finalmente la justificación teórica y práctica. En el capítulo II, se presenta el marco teórico, comenzando con los antecedentes nacionales e internacionales y seguido por la teoría científica que fundamenta la investigación mediante conceptos y teorías relacionadas a las variables de investigación. En el capítulo III, se aborda la metodología de investigación, donde se desarrolla en enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación, así como las técnicas y procedimientos de recolección y análisis de datos, la población y muestra y los aspectos éticos. En el capítulo IV, se presenta la descripción e interpretación de los resultados, la prueba de hipótesis general y específica y, la discusión de los resultados.

Finalmente se concluye que, de acuerdo a los resultados de la prueba de Wilcoxon con un p-valor de 0.000, lo que indica una diferencia significativa en el desarrollo de la retroalimentación antes y después de la implementación de las estrategias lúdicas interculturales. Al estar p-valor por debajo del nivel de significancia aceptado (0.05), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Esto significa que las estrategias lúdicas interculturales impactan positivamente en los niños del nivel inicial en la Institución Educativa de Chavini, del distrito de Pangoa, Satipo 2024. Este efecto está relacionado con la adecuación o contextualización de dichas estrategias al contexto cultural y social de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más significativo y un mejor desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas en los procesos de retroalimentación.

La tesista

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Identificación y determinación del problema

Los docentes, como mediadores en el proceso de retroalimentación, suelen limitarse a realizar preguntas típicas o a repetir el tema abordado, sin incorporar elementos innovadores. Sin embargo, el uso de actividades lúdicas o relacionadas con los intereses de los estudiantes podría captar mejor su atención y promover aprendizajes más significativos.

Las estrategias lúdicas interculturales son fundamentales, ya que permiten a los estudiantes explorar y desarrollar diversas habilidades y destrezas de manera divertida. Incorporar juegos lúdicos contextualizados al entorno del niño fomenta un aprendizaje significativo y efectivo. Integrar lo lúdico en el aula contribuye a una retroalimentación más dinámica, facilitando la identificación de las estrategias más adecuadas para alcanzar los objetivos educativos propuestos.

Desde este punto de vista, es importante el proceso de retroalimentación, ya que su propósito es fortalecer el aprendizaje y la enseñanza mediante el diálogo, permitiendo identificar los avances y dar un seguimiento minucioso al proceso educativo, asegurando así que los estudiantes realmente aprendan. Por lo tanto, las estrategias lúdicas interculturales pueden aplicarse tanto dentro como fuera del aula, utilizando juegos

estratégicos con materiales didácticos relacionados con un área específica, fomentando además la manipulación de materiales concretos para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

En ese sentido, en el contexto educativo de la Institución Educativa N° 278 "Chavini", ubicada en el distrito de Pangoa, Satipo, se evidencia una aplicación limitada de estrategias pedagógicas que integran elementos lúdicos e interculturales. Este hecho afecta directamente la calidad de la retroalimentación que los docentes brindan a los estudiantes del nivel inicial, quienes pertenecen a un entorno culturalmente diverso. La atención de retroalimentación significativa y adaptada a las necesidades y particularidades culturales de los niños dificulta el desarrollo de aprendizajes sólidos y contextualizados.

El problema se origina en la falta de formación y sensibilización docente para diseñar e implementar estrategias pedagógicas que integren el enfoque lúdico e intercultural en su trabajo diario. A pesar de que las políticas educativas nacionales, como el Currículo Nacional de Educación Básica, promueven el respeto por la diversidad cultural y la necesidad de metodologías activas, estas no siempre se traducen en prácticas concretas en el aula. En la institución educativa estudiada, la retroalimentación se percibe como una actividad genérica, donde los docentes no consideran elementos culturales ni utilizan el juego como medio para interactuar y reforzar los aprendizajes.

Este problema se agravado más aún en la institución educativa por la falta de recursos didácticos pertinentes, la ausencia de espacios de capacitación continua y la limitada valoración del juego como herramienta pedagógica en contextos interculturales. Como resultado, los niños no reciben una retroalimentación que motive su participación activa ni que refuerce los aprendizajes de manera significativa. Asimismo, la falta de enfoque intercultural en la retroalimentación genera una desconexión entre la experiencia educativa y la realidad sociocultural de los estudiantes, afectando su sentido de pertenencia e identidad cultural.

Considerando esta situación, es necesario investigar e implementar estrategias lúdicas interculturales que permitan a los docentes fortalecer sus prácticas de retroalimentación, promoviendo un aprendizaje inclusivo, significativo y alineado con las particularidades culturales del contexto del distrito de Pangoa, en la provincia de Satipo.

Mediante la presente investigación, se busca responder a la necesidad urgente de repensar y mejorar las prácticas pedagógicas en el nivel inicial, alineándolas con los

principios de diversidad e interculturalidad establecidos en el sistema educativo peruano. Por lo tanto, los problemas de investigación que orientaron la investigación se formularon de la siguiente manera.

1.2. Formulación de problema general y específicos (opcional)

1.2.1. Problema General

¿Qué efectos se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Qué efectos se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación descriptiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024?
- ¿Qué efectos se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación elemental en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024?
- ¿Qué efectos se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación reflexiva en estudiantes del nivel inicial en la institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar los efectos que se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el Distrito de Pangoa-Satipo, 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación reflexiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024.

- Determinar los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación elemental en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024.
- Determinar los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación descriptiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

Las estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación en niños del nivel inicial en la Institución Educativa 278 Chavini en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024.

1.4.2. Hipótesis específicas

- Las estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación descriptiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024
- Las estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación elemental en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024
- Las estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación reflexiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024

1.5. Justificación del problema

1.5.1. Justificación teórica

El estudio tiene como propósito aportar conocimiento sobre las estrategias lúdicas interculturales para fortalecer la retroalimentación, cuyos resultados podrán sistematizarse en una propuesta innovadora para ser incorporada en el ámbito educativo. Se busca demostrar que el uso de estas estrategias contribuye a mejorar el nivel académico de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y relevante.

Empero, la presente investigación se fundamenta en teorías educativas que destacan la importancia del juego como estrategia de aprendizaje en el nivel

inicial. Según Piaget (1962) donde señala que el juego permite a los niños construir conocimientos a partir de la exploración y la interacción con su entorno, favoreciendo el desarrollo cognitivo. Por su parte Vygotsky (1978) resalta que el juego es una actividad mediada socialmente, lo que facilita la construcción de aprendizajes significativos a través del diálogo y la interacción cultural.

En este contexto, las estrategias lúdicas interculturales resultan esenciales, ya que integran elementos culturales propios de los estudiantes, fortaleciendo la enseñanza desde un enfoque inclusivo y contextualizado.

Asimismo, la retroalimentación se sustenta en teorías como la de Hattie y Timperley (2007) quienes mencionan que este proceso es clave para orientar y mejorar los aprendizajes.

Entonces, una retroalimentación efectiva no solo informa sobre los logros alcanzados, sino que también guía al estudiante en su progreso, identificando aspectos a mejorar y en este proceso incorporar un enfoque intercultural en la retroalimentación permite que esta sea más significativa, al reconocer y valorar los saberes culturales del estudiante, promoviendo una mayor conexión con el contenido y un aprendizaje más profundo.

1.5.2. Justificación práctica

Esta investigación es conveniente porque permitirá que los niños desarrollen habilidades de retroalimentación mediante estrategias lúdicas. Su valor radica en recopilar información directamente en el contexto en el que se encuentran los estudiantes, lo que facilitará describir y observar, de manera detallada, su aprendizaje y progreso en el nivel inicial.

Por otro lado, la relevancia y la importancia social de este estudio se reflejan en los beneficios que los niños obtendrán al implementar estrategias de juego orientadas a la retroalimentación, favoreciendo su desarrollo cognitivo y su aprendizaje contextualizado, en concordancia con sus necesidades socioculturales y su etapa de desarrollo.

Entonces, la justificación práctica de esta investigación radica en la necesidad de mejorar las prácticas pedagógicas en el nivel inicial mediante estrategias lúdicas interculturales que fortalezcan la retroalimentación. En ese sentido, Hattie y Timperley (2007) señalan que la retroalimentación efectiva es un factor clave para optimizar el aprendizaje, ya que permite a los estudiantes

identificar sus avances y áreas de mejora. En este caso, al integrar elementos lúdicos y culturales en la retroalimentación, los docentes generarán un aprendizaje más significativo y adaptado a la diversidad sociocultural de los estudiantes, especialmente en contextos multiculturales como los del distrito de Pangoa, provincia de Satipo.

Además, las estrategias lúdicas permiten fomentar un aprendizaje activo y comprometido, tal como lo sostiene Vygotsky (1978), quien resalta la importancia del juego como una herramienta esencial para el desarrollo social y cognitivo de los niños.

Finalmente, implementar estrategias adaptadas al contexto cultural no solo mejora el desempeño académico, sino también fortalece la identidad cultural y las habilidades sociales de los estudiantes, contribuyendo a una formación integral. Por lo tanto, la presente tesis resalta una propuesta práctica para que los docentes incorporen estrategias innovadoras y efectivas en sus aulas, alineadas con las características de los estudiantes y el contexto educativo.

1.6. Importancia y alcances de la investigación

La presente tesis titulada; estrategias lúdicas interculturales para desarrollar la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini”, Distrito de Pangoa – Satipo, 2024, es fundamental para abordar los desafíos educativos en contextos interculturales.

Su importancia radica en la promoción de prácticas pedagógicas innovadoras que integran las características culturales locales, permitiendo a los estudiantes aprender desde un enfoque que respeta y valora sus raíces culturales. Al centrarse en estrategias lúdicas, se potencia el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial, etapa crucial para la formación de habilidades cognitivas y socioemocionales.

El alcance de esta investigación incluye el fortalecimiento de la capacidad de retroalimentación docente, proceso clave para ajustar y personalizar la enseñanza según las necesidades de los estudiantes. Además, se espera contribuir al desarrollo de metodologías interculturales replicables en otras instituciones educativas de la región amazónica, promoviendo una educación más inclusiva y equitativa. Asimismo, la implementación de estas estrategias posibilita el rescate y la preservación de saberes ancestrales, integrándolos como parte esencial del aprendizaje.

Finalmente, esta tesis tiene un impacto potencial en la formulación de políticas educativas locales y regionales al demostrar cómo las prácticas interculturales pueden mejorar la calidad educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Antecedentes nacionales

Mestas (2022), en su tesis titulada *La retroalimentación formativa y el logro del aprendizaje en los estudiantes del nivel primaria de la REI 01-2021*, presentada en la Universidad César Vallejo como requisito para optar el grado de maestro en Administración de la Educación, con el objetivo de determinar la relación entre la retroalimentación formativa y el logro del aprendizaje.

Se llevó a cabo una investigación cualitativa de tipo básico, con un enfoque descriptivo-correlacional. La muestra estuvo conformada por 48 estudiantes de cuarto grado de primaria, pertenecientes a la jurisdicción de San Juan de Miraflores. Para la recolección de datos, se utilizó un cuestionario de 33 ítems, de los cuales 16 correspondían a las dimensiones de la variable retroalimentación formativa, específicamente en las subdimensiones de retroalimentación descriptiva, retroalimentación por descubrimiento o reflexiva, y retroalimentación valorativa. Este cuestionario empleó una escala de Likert, con valores de 1 a 5. Además, se incluyeron 17 elementos adicionales.

En sus conclusiones, el autor destaca que, a partir de los resultados obtenidos, se identificó una relación bilateral significativa con un p-valor de 0.158, lo que sugiere que no existe una correlación significativa, ya que el p-valor es mayor que 0.05. Asimismo,

el análisis de evaluación de Spearman arrojó un valor de $r = 0.207$, lo que reafirma la ausencia de una relación fuerte entre las variables estudiadas.

Uchpas (2020) en su tesis: *La retroalimentación en el aprendizaje de los estudiantes de 6° de primaria de la I.E. 88240 – Nuevo Chimbote, 2020*. El propósito de la investigación fue analizar el nivel de retroalimentación en el aprendizaje de los estudiantes.

Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y un diseño descriptivo simple, con una población de 94 estudiantes y una muestra seleccionada de 32 estudiantes del sexto grado “A”. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de la encuesta mediante un cuestionario compuesto por 16 ítems, organizados en tres dimensiones de la variable retroalimentación. Este instrumento fue validado a través del juicio de expertos y alcanzó un alto nivel de confiabilidad, con un coeficiente de 0,778.

Los resultados obtenidos mostraron que la retroalimentación descriptiva se encuentra en un nivel medio (46,88 %), mientras que la retroalimentación por descubrimiento se ubicó en un nivel deficiente (59,38 %). Por otro lado, la retroalimentación valorativa también presentó un nivel medio (53,13 %). En cuanto a la variable general, el 75% de los estudiantes consideran que la retroalimentación recibida es de nivel medio. Los resultados obtenidos revelan que la retroalimentación implementada en la institución no es efectiva para fomentar el logro de aprendizajes en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE 88240.

Tecsi (2021), en su estudio titulado *Retroalimentación formativa y los efectos de aprendizaje en docentes de primaria del distrito de Huancarani, Paucartambo – Cusco, 2021*, tuvo como objetivo principal establecer el grado de relación entre la retroalimentación formativa y el aprendizaje en docentes de nivel primario.

La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo y de tipo aplicado, utilizando un diseño no experimental transaccional con un alcance descriptivo-correlacional, ya que buscaba analizar la relación entre las variables estudiadas. La muestra estuvo conformada por 80 docentes seleccionados de manera intencional, quienes respondieron cuestionarios diseñados por el investigador. Estos instrumentos fueron validados mediante juicio de expertos y mostraron un alto nivel de confiabilidad, con un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,891.

Los resultados obtenidos revelaron una relación significativa y positiva de alto nivel entre la retroalimentación formativa y el aprendizaje, con un valor de 0,847. Esto

permite concluir que, a mayor retroalimentación formativa, se produce un efecto positivo en el aprendizaje de los docentes participantes.

Saravia, (2022) en la tesis titulada: *Prácticas de retroalimentación en el proceso de enseñanza de la escritura en aulas de tercer ciclo de educación primaria*. El estudio se enfoca en analizar la retroalimentación docente como un elemento clave en el proceso de enseñanza de la escritura de la escritura. La investigación es de tipo descriptiva y adopta un enfoque cualitativo, utilizando el método descriptivo para el análisis de los datos. Las técnicas de investigación empleadas fueron la observación y la entrevista, las cuales permitieron obtener información detallada sobre las prácticas docentes en relación con la retroalimentación en la enseñanza de la escritura.

Los resultados obtenidos indican que la retroalimentación orientada a la tarea predomina en las aulas del tercer ciclo en este estudio. Además, se observa que los docentes emplean diversas estrategias para proporcionar retroalimentación, tales como el uso de preguntas, el modelado de respuestas correctas y la implementación de códigos de autocorrección, con el fin de mejorar el proceso de escritura de los estudiantes.

Machare, (2020) en el estudio: *Las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa n° 073 "Mi Segundo Hogar" Sullana – Piura, 2020*. Se identificaron dificultades en la expresión oral de los estudiantes de 5 años. Frente a ello, se planteó como objetivo general determinar el impacto de las estrategias lúdicas en la mejora de la expresión oral en estos niños, en el distrito de Sullana durante el año 2020.

El estudio se enmarcó en una metodología de tipo aplicada, con un nivel descriptivo y un diseño preexperimental. La muestra estuvo compuesta por 24 niños y niñas de 5 años. Para la recolección de datos, se empleó la técnica de observación, utilizando una lista de cotejo como instrumento.

Los resultados indicaron que, en el pretest, el 75% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicial respecto al desarrollo de sus habilidades de expresión oral. Tras implementar estrategias lúdicas, como juegos de rimas, trabalenguas, narración de textos e imitación de sonidos, el postest mostró que el 91,67% de los participantes alcanzaron el nivel esperado, evidenciando una mejora significativa.

Finalmente, se confirma la hipótesis planteada por el investigador, concluyendo que las estrategias lúdicas contribuyen de manera significativa a mejorar las habilidades de expresión oral en los estudiantes.

Arca, (2021) en su tesis: *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz Tumbes, 2022*, Se identificó que los niños y niñas presentaban dificultades en el desarrollo de aprendizajes relacionados con su expresión oral. Por ello, el objetivo general del estudio fue determinar de qué manera las estrategias lúdicas contribuyen a mejorar la expresión oral en niños y niñas.

La metodología utilizada fue de tipo aplicado, con un nivel explicativo y un diseño preexperimental, que incluyó un pretest y un postest. La población estuvo conformada por 50 estudiantes de 4 años de ambos sexos, mientras que la muestra incluyó 6 niños y 10 niñas. La técnica utilizada fue la observación, y el instrumento, una lista de cotejo de 14 ítems, fue validado mediante juicio de expertos por docentes especializados en Educación Inicial de la Región Tumbes. La confiabilidad del instrumento se demostró mediante el coeficiente alfa de Cronbach, que alcanzó un valor de 0,80, utilizando el programa SPSS v25.0.

La comparación de los resultados obtenidos antes y después de aplicar las estrategias lúdicas evidencia que el 70% (15 estudiantes) alcanzó el nivel de logro esperado. En conclusión, las estrategias lúdicas producen una diferencia significativa, confirmando su eficacia como herramienta para el desarrollo del aprendizaje en la expresión oral.

Tumbaco, (2022) en su investigación: *Estrategias lúdicas virtuales para el pensamiento lógico matemático en estudiantes con necesidades educativas especiales de una institución educativa Guayas, 2022*. El objetivo general del estudio fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas virtuales en la mejora del pensamiento lógico-matemático en estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE). La variable estrategias lúdicas virtuales se fundamentó en la teoría de adaptación tecnológica virtual en educación de Balza (2022), mientras que la variable pensamiento lógico-matemático se sustenta en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.

El estudio se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. La muestra estuvo compuesta por 18 niños, a quienes se les administró un pretest y un postest. Los resultados mostraron que, en el pretest, el 83% de los niños

con NEE presentaban un bajo nivel de pensamiento lógico-matemático. Tras la aplicación de las estrategias lúdicas virtuales, el 100% de los estudiantes alcanzó un nivel alto en el postest.

La prueba de rangos con Wilcoxon reveló un valor de $-4,832$ y un nivel de significancia (Sig.) de $0,000$, lo que indica una diferencia significativa entre los resultados obtenidos antes y después de la intervención. Se concluye que las estrategias lúdicas virtuales son efectivas para mejorar el pensamiento lógico-matemático en estudiantes con NEE.

Berru, (2023) en la siguiente tesis: *Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque*.

El objetivo del presente estudio fue proponer estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años en una institución educativa de Lambayeque. La investigación fue de tipo básico, con un diseño cuantitativo-descriptivo y de carácter propositivo.

La población y muestra estuvieron conformadas por 20 estudiantes de nivel inicial. Para evaluar la variable dependiente, se utilizó una guía de observación validada por juicio de expertos, cuya confiabilidad fue determinada mediante el coeficiente alfa de Cronbach, obteniendo un valor de $0,95$.

Los resultados indicaron que, al aplicar el instrumento, el 50% de los niños presentaban un nivel de socialización no óptimo, mientras que el otro 50% se encontraba en un nivel regular. Esto evidencia la necesidad de planificar y desarrollar un programa lúdico de juegos orientado a mejorar la interacción de los niños con sus compañeros y familiares.

Cruzado Nuñez, M. Y., Sánchez-Chero, M.-J., & Puestas Chunga, C. A. (2023) en el artículo científico: *La retroalimentación formativa para fortalecer el proceso de enseñanza de las docentes de inicial*. El objetivo de la investigación fue proponer un modelo de retroalimentación formativa que permita mejorar el proceso de planificación de la enseñanza en los docentes de nivel inicial de la UGEL Sechura.

La metodología empleada fue de tipo básico, con un diseño descriptivo y propositivo. Para el diagnóstico, se utilizó una encuesta validada mediante el Alfa de Cronbach ($0,789$). Para el análisis e identificación de los componentes del modelo, se recurrió a una revisión de literatura sobre modelos de retroalimentación, enseñanza y evaluación formativa.

Se concluyó que, en la planificación de la enseñanza, es fundamental considerar las dimensiones del modelo propuesto para garantizar aprendizajes significativos.

Vargas, V. et. al. (2023) en el artículo científico, con el objetivo de este estudio fue analizar la retroalimentación formativa y el desempeño docente. Para ello, los autores emplearon la metodología de revisión bibliográfica, analizando 56 archivos provenientes de bases de datos como Scopus y SciELO.

Los autores concluyen que las prácticas de retroalimentación de los docentes forman parte del procedimiento formativo de los estudiantes, pero aún se realizan de manera tradicional. Por el contrario, se evidencia la necesidad de validar las respuestas emitidas por los alumnos en el momento en que se revisan tareas o productos, para que puedan proporcionarse comentarios, contra preguntas y apreciaciones que orienten sobre cómo debe realizarse el producto y ofrezcan una resolución asertiva. al trabajo encomendado.

Linares, W. (2022) en su artículo científico titulado *Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años* tuvo como objetivo elaborar un modelo de estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en niños de 5 años en la Institución Educativa N° 284 de Bagua Grande, en la región Amazonas, Perú.

Para la recolección de datos, se utilizó un test aplicado a 25 niños del aula de 5 años, así como una guía de entrevista dirigida a la docente encargada del aula. Los resultados mostraron que más del 80% de la población infantil presentaba un nivel bajo de pensamiento crítico y creativo en todas sus dimensiones. Además, se evidenció que los docentes no estaban utilizando estrategias adecuadas para fomentar estos tipos de pensamiento durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En conclusión, se destacó que las estrategias lúdicas son herramientas útiles y efectivas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en niños de 5 años, lo que subraya la necesidad de incorporarlas de manera estructurada en las prácticas pedagógicas.

Antecedentes internacionales

Canchila (2021) elaboró su tesis titulada *La lúdica como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la convivencia escolar desde la pedagogía para la paz*, con el objetivo de desarrollar una estrategia didáctica mediada por la lúdica, centrada en la pedagogía para la paz. Su fue fortalecer, reflexionar y mejorar la convivencia diaria de

los miembros de la Institución Educativa Los Araujos, propósito ubicada en el Departamento de Córdoba, Colombia.

El diseño metodológico se enmarcó en un enfoque cualitativo, con una perspectiva etnometodológica, describiendo y analizando los comportamientos de las personas del contexto mencionado. Para la recolección de información, se emplearon técnicas como la observación, entrevistas, encuestas y cuestionarios.

La población estuvo conformada por los estudiantes de la Institución Educativa Los Araujos, específicamente por el grado quinto tres (5°03), integrado por 42 estudiantes (23 niños y 19 niñas) de entre 10 y 12 años, quienes se caracterizan por ser amables, responsables y solidarios, cualidades que contribuyen a la formación de su personalidad.

Los resultados evidenciaron la falta de una estrategia institucional que fomente la convivencia desde una perspectiva fundamentada en los principios de la pedagogía para la paz.

Bustillos, G. (2022) en su tesis titulada *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotriz de niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Vicente León, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, en el año lectivo 2021 – 2022*, aborda la importancia de implementar estrategias y nuevas propuestas para mejorar y fortalecer el desarrollo psicomotriz en niños de 5 a 6 años. En su estudio, se identificó que el comportamiento motriz de los niños no correspondía al desarrollo esperado para su edad.

El estudio se realizó bajo un enfoque cualitativo, con un diseño transversal y un nivel descriptivo, permitiendo identificar problemas en el desarrollo psicomotriz, la expresión corporal y la motricidad de los niños. Entre las causas detectadas se encuentran los limitados conocimientos de los docentes en estrategias para el desarrollo integral de los niños a través de actividades lúdicas, así como el caso uso de recursos didácticos y tecnológicos.

Baeza Barceló, S. (2021) en su investigación, titulada *Propuestas de mejora para el modelo de retroalimentación de aprendizajes a los estudiantes de los cursos basados en desafíos del plan común de ingeniería y ciencias*, aborda estrategias para optimizar el modelo de retroalimentación en el contexto de los cursos basados en desafíos del plan común de ingeniería y ciencias.

Para ello, se analiza el estado actual del proceso de retroalimentación y se proponen mejoras mediante una revisión de literatura relevante, el diseño de una entrevista semiestructurada dirigida a profesores para explorar sus perspectivas, y la

aplicación de encuestas a estudiantes y equipos docentes para evaluar las prácticas actuales y sus percepciones.

Como resultado, se proponen recomendaciones que incluyen el uso de tecnología, ajustes en los tiempos para rediseñar los cursos, el fortalecimiento de las unidades de apoyo de la Facultad y el desarrollo de competencias en los equipos docentes para proporcionar una retroalimentación efectiva.

Michilena, P. (2022), en su investigación titulada *Retroalimentación pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura inglés*, se centró en evaluar la pertinencia y efectividad de la retroalimentación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Isaac Jesús Barrera”. Su objetivo principal fue diseñar una propuesta de retroalimentación que se centrara en mejorar el clima de aula y en la incorporación de las TIC, con el fin de consolidar el aprendizaje del idioma inglés.

La investigación utilizó un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), permitiendo combinar el análisis estadístico con una perspectiva más personal de los participantes. La muestra incluyó 243 estudiantes de seis paralelos y dos docentes de inglés, a quienes se aplicaron encuestas y se realizaron observación de clases. Los resultados revelaron que, aunque la retroalimentación se realiza al final de los ciclos de estudio y se promueve un buen clima de aula, no se integran las TIC al proceso educativo.

Se concluye que la retroalimentación debe ser un proceso continuo, proporcionando al estudiante información y formación integral que fortalezca su aprendizaje.

Cardozo, H. (2021) en el estudio titulado: *La retroalimentación de la evaluación para el aprendizaje*. El estudio tuvo como propósito impulsar la actividad pedagógica mediante recomendaciones y comentarios dirigidos a los estudiantes, con el objetivo de mejorar acciones realizadas, potenciar conocimientos y desarrollar habilidades.

La investigación empleó un enfoque mixto con una muestra compuesta por 40 estudiantes, divididos en un grupo experimental y otro control, además de dos docentes. Se diseñaron y aplicaron instrumentos validados institucionalmente, utilizando Excel y Minitab para el análisis estadístico de hipótesis en el nivel cuantitativo, mientras que, a nivel cualitativo, se aplicaron encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes para evaluar percepciones sobre el proceso.

Los resultados evidenciaron que el modelo de retroalimentación implementado mejoró significativamente la percepción de docentes y estudiantes sobre la importancia de retroalimentar la evaluación, lo que tuvo un impacto positivo en el rendimiento académico.

Ellegaard et al. (2018), en su artículo: *Patterns in the form of formative feedback and Student*. Reporte publicado en Dinamarca, sostienen que la retroalimentación es un recurso esencial para potenciar el aprendizaje estudiantil, ya que se fundamenta en el diálogo y la interacción entre estudiantes y docentes. Este vínculo genera un proceso de retroalimentación y respuesta, el cual puede analizarse mediante redes. Los autores concluyen que ciertos tipos de comentarios son más efectivos cuando incluyen categorías como reflexión, explicación e indagación, permitiendo a los estudiantes desarrollar su pensamiento lógico, comprensión del mundo y reflexionar sobre ella, fundamentales para el aprendizaje. Además, destaca que la retroalimentación formativa es crucial para alcanzar los objetivos educativos, pues brinda el apoyo necesario para lograr los propósitos esperados. Asimismo, subrayan la importancia de un entorno de aprendizaje donde el estudiante no tema equivocarse y se valore su desempeño, promoviendo la motivación en su proceso de aprendizaje.

Canabal y Margalef (2017), en su estudio *The Feedback: a key to learning-Orientated Assessment* realizado en la Universidad de Alcalá, España, presentan los resultados de una investigación acción centrada en el análisis de la retroalimentación desde la evaluación formativa. Utilizando cartas de respuesta del docente a los ensayos de los estudiantes y entrevistas aplicadas a 24 profesores, concluyen que la retroalimentación, comprensión desde su multidimensionalidad, interacción y complementariedad, tiene un impacto formativo en el aprendizaje futuro de los estudiantes.

Las cartas de retroalimentación facilitan procesos de evaluación globales, complejos y auténticos, promoviendo aprendizajes significativos que van más allá de su función evaluativa, al generar momentos de crítica y reflexión tanto individual como grupal, adaptados a las actividades.

Estos hallazgos confirman que la retroalimentación formativa es el proceso pedagógico con mayor influencia en el logro de los aprendizajes esperados, al permitir monitorear el desempeño estudiantil, identificar necesidades y tomar decisiones pedagógicas pertinentes. Además, subrayan la importancia de considerar en la

planificación educativa la diversidad de necesidades y estilos de aprendizaje presentes en el aula.

Azcorra Novelo, V. G., & Gallardo Córdova, K. E. (2023) en el artículo científico titulado: *Personalización de un proceso de diagnóstico y retroalimentación para el desarrollo de competencias en álgebra intermedia*. Con el objetivo del presente estudio fue enriquecer los entornos personales de aprendizaje. Se optó por un estudio de casos de tipo exploratorio, en el que participaron tres profesores con experiencia en álgebra a nivel superior y diez estudiantes inscritos en el curso de álgebra intermedia de una institución de educación superior en el sureste de México.

Se aplicó una entrevista semiestructurada después de la implementación de la prueba y se utilizó la herramienta Lección de Moodle para la aplicación del instrumento de diagnóstico. Los resultados indican que la prueba diagnóstica permitió medir los conocimientos de los estudiantes y el nivel de desempeño en el que se encuentran.

Sgreccia, N., & Dominguez, E. (2021) en su artículo científico analizan el rol crucial que tuvo la retroalimentación semanal proporcionada en cada informe elaborado por los estudiantes durante el cursado virtual en cuarentena en 2020.

La retroalimentación se entiende como un tipo particular de evaluación de proceso, que destaca tanto los aspectos logrados como los que deben ser repensados o profundizados, en función de los objetivos formativos. Estas retroalimentaciones no solo se realizan de docentes a estudiantes, sino también entre estudiantes, como parte de las coevaluaciones.

Al finalizar, se realiza una reflexión holística sobre el valor que esta modalidad de trabajo adquiere para los estudiantes universitarios, quienes, en el futuro, se desempeñarán como profesores de Matemática.

Gaona, J., & Vivier, L. (2022) en este artículo científico: *Valor epistémico de tareas diseñadas en un sistema de evaluación en línea con retroalimentación para matemáticas*. El objetivo de este estudio es caracterizar el valor epistémico de un conjunto de tareas diseñadas y programadas por dos profesores en un sistema de evaluación en línea para matemáticas, en una institución de educación superior en Chile. El valor epistémico se examina a través del Espacio de Trabajo Matemático Idóneo Potencial, mediante un análisis cualitativo de los enunciados de las tareas diseñadas, las retroalimentaciones y los algoritmos que los definen.

Los resultados muestran que se prioriza un trabajo instrumental, incluso en tareas en las que se emplean registros gráficos.

Alfonso (2016), en su estudio sobre: *La retroalimentación formativa en el aprendizaje de la escritura académica en Colombia, trabajó con estudiantes de un curso de español en la Universidad de los Andes*. Utilizó como instrumentos entrevistas, cuestionarios y los portafolios de los estudiantes, con el objetivo de describir y analizar el proceso de retroalimentación formativa en este contexto. Los resultados, basados en 62 referencias para las categorías de proceso y logro, revelaron que la retroalimentación permite identificar áreas no logradas y posibles mejoras, empoderando a los estudiantes para participar activamente en este proceso reflexivo, lo que contribuye significativamente al desarrollo de sus aprendizajes.

Cambo Aguaiza, J. (2023) en su artículo científico titulado *El método lúdico como estrategia determinante para el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones* aborda la problemática de las dificultades que presentan los estudiantes en el área de matemáticas. Para enfrentar este reto, se propone implementar el método lúdico como una estrategia para el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones. Estas estrategias lúdicas se consideran como métodos o técnicas utilizadas por el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación fue de tipo observacional, ya que se tomaron como referencia los datos obtenidos de dos investigaciones previas en el mismo campo de estudio para su análisis posterior. El enfoque metodológico fue inductivo-deductivo, analizando los datos mediante estadística descriptiva y de comparación. También se realizó un análisis comparativo de los datos estadísticos y una interpretación de los resultados.

Como resultado, se observó que el 58% de los estudiantes tenía un rendimiento bajo en la materia de matemáticas, pero la aplicación de estrategias lúdicas resultó favorable para el grupo experimental, mejorando su desempeño en el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones.

Se concluye que las estrategias lúdicas tienen una notable relevancia en el aprendizaje de matemáticas, ya que permitieron afianzar los conocimientos adquiridos.

Cuasapud Morocho, J. J., & Maignashca Quintana, M. I. (2023) en el siguiente artículo científico: *Las estrategias lúdicas de la lectoescritura en alumnos de Educación Básica Regular*.

En este estudio, se utilizó el método deductivo y una investigación documental con enfoque cualitativo. Los resultados obtenidos revelaron un déficit en el uso de metodologías lúdicas por parte de los docentes, lo cual afecta negativamente el aprendizaje de los estudiantes. Además, se observó un retroceso en la implementación de estas metodologías, ya que, entre los años 2012 y 2019, los datos proporcionados por el INEVAL mostraron un aumento en la tasa de estudiantes que no alcanzaban los niveles esperados, pasando del 12% al 18.10%.

A pesar de estas dificultades, se evidenció la aplicación de diversas estrategias didácticas que favorecen la construcción de aprendizajes significativos. También se encontró que la mayoría de los estudiantes prefieren leer textos que sean atractivos y de su interés, lo cual subraya la importancia de adaptar los contenidos a sus necesidades y motivaciones.

Finalmente, se concluyó que las actividades lúdicas son fundamentales para mejorar la comprensión lectora, promover el desarrollo de habilidades sociocognitivas y elevar los niveles de lectura y escritura de los estudiantes.

Zulay Quintanilla (2021) en su artículo científico titulado *Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria*, tiene como objetivo proponer estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en el primer grado de educación primaria de la Escuela Básica Estatal "Profesora Teresa de Jesús Narza".

El diseño de la investigación fue no experimental de campo, con un enfoque descriptivo y bajo la modalidad de un proyecto factible. La muestra estuvo conformada por seis docentes de primer grado, y la técnica aplicada fue la encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario.

Los resultados indican que existe una atención en la aplicación de estrategias lúdicas, ya que los docentes reconocen que la enseñanza de la matemática en los niños debe orientarse de forma práctica y mediante el uso del juego. Sin embargo, los docentes no cuentan con las estrategias adecuadas o, en algunos casos, desconocen cuáles son las mejores a aplicar, lo que subraya la necesidad de formación y recursos adicionales para implementar estas estrategias de manera efectiva.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Bases filosóficas de la investigación

a. El neopositivismo filosófico

El neopositivismo filosófico, también conocido como positivismo lógico, ha tenido una influencia significativa en la investigación científica. Este enfoque enfatiza la importancia de la observación empírica, el análisis lógico y la verificación en la producción de conocimiento científico (Limbeck-Lilienau & Uebel, 2021).

Los neopositivistas buscan fundamentar el conocimiento científico en observaciones empíricas seguras, con el objetivo de generar afirmaciones generales similares a leyes que sean falsables y tengan un alto grado de certeza (Amanquandor, 2019).

A pesar de estas críticas, el neopositivismo sigue siendo influyente en algunas áreas de investigación. Por ejemplo, en educación, algunos estudios aún siguen principios neopositivistas (Maziarz, 2017).

Sin embargo, hay un creciente reconocimiento de la necesidad de enfoques más pluralistas y post-positivistas que puedan abordar mejor la complejidad de los fenómenos sociales y científicos (Fischer, 1998).

Estos enfoques alternativos buscan integrar la interpretación, la reflexividad y una comprensión más amplia de la objetividad y la prueba en la investigación científica.

Por lo tanto, la base filosófica de la presente investigación lo constituye el neopositivismo, pues los procesos de aplicación siguen los pasos del método científico, principalmente en la contrastación de la hipótesis.

b. La teoría fenomenológica de la investigación

La fenomenología ha sido ampliamente utilizada en la investigación científica, especialmente en campos como la enfermería y las ciencias sociales. Ofrece un enfoque para estudiar la experiencia vivida y los fenómenos tal como se presentan a la conciencia (Grimm, 2024).

A pesar de estas críticas, la fenomenología sigue siendo valorada por su capacidad de proporcionar una comprensión profunda de las experiencias humanas y guiar prácticas de cuidado humanizadas (Norlyk et al., 2023) y como un enfoque valioso para estudiar fenómenos naturales (Robbins, 2006).

En última instancia, la fenomenología ofrece un método sensible para explorar dimensiones existenciales y subjetivas que pueden ser pasadas por alto en enfoques más estandarizados, lo que la hace relevante para campos como la enfermería y la pedagogía social (Norlyk et al., 2023).

2.2.2. Bases pedagógicas de la investigación

a. El constructivismo pedagógico

El constructivismo pedagógico es un enfoque educativo que enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Este enfoque contrasta con los métodos tradicionales de enseñanza al promover el aprendizaje a través de la experiencia, la reflexión y la interacción social. Sin embargo, la implementación del constructivismo en entornos educativos formales puede enfrentar desafíos. Un estudio encontró que la universidad neoliberal actual puede ser antitética a la pedagogía crítica y la enseñanza feminista, que comparten principios constructivistas (Busse et al., 2020).

Esto sugiere que las estructuras institucionales pueden obstaculizar enfoques pedagógicos más centrados en el estudiante. En resumen, aunque el constructivismo pedagógico ofrece un marco valioso para el aprendizaje activo y significativo, su aplicación efectiva requiere considerar cuidadosamente el contexto educativo más amplio, incluyendo las limitaciones institucionales y culturales. La tensión entre los ideales constructivistas y las realidades de los sistemas educativos actuales sigue siendo un área importante de investigación y debate en el campo de la pedagogía.

b. Teoría sociocultural de Vygotsky

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky (1978) enfatiza que el aprendizaje es un proceso social y culturalmente mediado, donde la interacción entre los individuos y su entorno desempeña un rol central. Según este enfoque, el desarrollo cognitivo ocurre a través de la participación en actividades sociales que incluyen el lenguaje y la mediación cultural.

Uno de los conceptos fundamentales es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), definido como el rango de habilidades que un aprendiz puede desarrollar con la guía de un mediador más experimentado (Vygotsky, 1978).

En este sentido, las estrategias educativas que integran contextos culturales, como las estrategias lúdicas interculturales, promueven el aprendizaje dentro de la ZDP, potenciando el desarrollo de competencias específicas.

Por lo tanto, esta teoría apoya el hecho de que el juego es eminentemente una actividad claramente significativa que le permite al niño aprender a interactuar en su contexto, aprender actitudes, expresiones y conceptos.

Vygotsky (1979) establece que “la acción y la cooperación son métodos sociales que se interiorizan en el contacto constante del niño con los demás por sí mismo otro igual a él, por lo tanto, el aprendizaje es un acto social y no un mero procedimiento de reconocimiento individual como hasta ahora”.

c. **Teoría Jean Piaget**

La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (1952) plantea que el aprendizaje ocurre en etapas cualitativamente diferentes, basado en la interacción activa del individuo con su entorno. Este enfoque constructivista describe cómo los niños desarrollan estructuras cognitivas mediante procesos de asimilación y acomodación, lo que les permite adaptarse a nuevas experiencias y conocimientos.

Etapas del desarrollo cognitivo.

Jean Piaget, psicólogo suizo, propuso una teoría del desarrollo cognitivo que se estructura en cuatro etapas principales, cada una marcada por características distintas del pensamiento infantil:

Etapa sensoriomotora (0-2 años): En esta etapa, el aprendizaje es principalmente sensorial y motor. Los bebés desarrollan sus habilidades motoras y sensoriales básicas a través de la interacción con su entorno. Aprenden a través de la acción, la manipulación de objetos, y comienzan a entender la permanencia del objeto, es decir, que las cosas siguen existiendo, aunque no las vean.

Etapa preoperacional (2-7 años): Los niños comienzan a usar el lenguaje y los símbolos para representar objetos y eventos. A pesar de esta capacidad simbólica, su pensamiento sigue siendo egocéntrico, lo que significa que les cuesta entender que otras personas pueden tener diferentes puntos de vista. También, el pensamiento lógico aún no está completamente desarrollado, y carecen de la capacidad para realizar operaciones mentales de forma concreta.

Etapa de operaciones concretas (7-11 años): En esta etapa, los niños desarrollan habilidades de pensamiento lógico que les permiten resolver problemas concretos, como clasificar objetos en categorías, ordenar elementos de acuerdo a diferentes criterios, y entender conceptos de conservación (por ejemplo, que la cantidad de líquido no cambia si se vierte de un recipiente a otro de diferente forma). Su pensamiento se vuelve más estructurado y menos egocéntrico.

Etapa de operaciones formales (12 años en adelante): El pensamiento se vuelve más abstracto e hipotético. Los adolescentes pueden pensar en términos de posibilidades y deducir problemas abstractos. La capacidad para realizar operaciones mentales sobre proposiciones hipotéticas les permite abordar problemas complejos y formular teorías.

Estas etapas reflejan el desarrollo progresivo del pensamiento y la cognición de los niños, según Piaget, quien creía que los niños construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno.

En el contexto del nivel inicial, predominan las características de la etapa preoperacional, donde los niños aprenden mediante la manipulación de objetos y la exploración simbólica, elementos esenciales para estrategias lúdicas interculturales.

Por lo tanto, las estrategias lúdicas interculturales diseñadas para la presente tesis tienen como base en la teoría de Piaget el cual ha permitido que los niños aprendan de manera activa y participativa, respetando su etapa de desarrollo cognitivo. Además, estas estrategias refuerzan la conexión entre el aprendizaje y su contexto sociocultural, promoviendo un desarrollo integral. Dentro de ese marco, Piaget (1973) especificó los importantes tipos de juego para el desarrollo infantil, cada uno de los cuales se dominarán a medida que los niños crezcan y se vuelvan más consientes.

Juego funcional o de ejercicio. El niño realiza actividades motrices, mira diferentes objetos y responde a los estímulos recibidos. Este tipo de juegos promueven el desarrollo sensorial, la coordinación de las habilidades motoras gruesas y finas, el enfoque de la atención en los objetos y la capacidad de distinguir causa y efecto. El niño simplemente lo hace por placer funcional.

Algunos de los juegos que representan esta fase son correr, saltar, abrir o cerrar cajas, encontrar objetos, lanzar objetos, tocar, emparejar, perforar, etc.

Juego de construcción. Surge desde el primer año de vida, estimula la motricidad fina, cuando el niño puede coger un objeto pequeño, asimismo la creatividad se pone de manifiesto con este tipo de juego, así como la ubicación espacial, temporal y resolución de problemas, perdura durante todo el desarrollo del niño junto al juego funcional. Algunas actividades que realiza el niño son: armar torres, apilar objetos o simplemente darles otros usos a los objetos para realizar sus creaciones como coger una escoba y pensar que es un caballo.

Juego simbólico. "El juego típico es uno de los tipos de entretenimiento que incide positivamente en la mejora del proceso de aprendizaje de los niños" (Silva, 2010, p.17). El niño retrata personajes de la vida misma y modela situaciones cotidianas. Así, mientras juegan, los niños comprenden y absorben lo que ven, oyen y sienten, desarrollan la creatividad, el ingenio, la imaginación y la capacidad de convivencia con sus compañeros.

Juego de reglas. Este tipo de juego se da antes de los 6 años. Piaget (1973) sostiene que la regla incluye otra exigencia, que es la de ganar o perder, lo que ayuda a equilibrar emociones con el paso de los años. En esta etapa los niños aprenden a seguir reglas y regulaciones que se acuerda el juego en el que quieren participar, reglas que pueden variar si todos están de acuerdo, aprenden a esperar turnos, creando en él, el sentido de tolerancia a la frustración, respeto por los demás. Algunos juegos tradicionales: mundo, las escondidas, juegos de memorias, bingo, entre otros.

d. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1963) se centra en cómo los estudiantes adquieren y retienen el conocimiento a través de la relación entre conceptos nuevos y estructuras cognitivas previas.

Según Ausubel, el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se conecta de manera lógica y sustantiva con los conocimientos que ya posee el estudiante, favoreciendo una comprensión profunda y duradera.

Principios básicos del aprendizaje significativo

- **Estructura cognitiva previa:** La efectividad del aprendizaje depende de los conocimientos previos del estudiante. Si estos son claros, organizados y relevantes, facilitarán la incorporación de nuevos conceptos.
- **Anclaje de nuevos conocimientos:** Los nuevos aprendizajes deben relacionarse con conceptos existentes en la estructura cognitiva, lo que genera conexiones significativas (Moreira, 2017).
- **Disposición para aprender:** Es esencial que el estudiante tenga una actitud receptiva y esté motivado para vincular la nueva información con lo que ya sabe.
- **Organización del material:** El contenido debe ser presentado de manera lógica, jerárquica y progresiva para facilitar la asimilación.

En el contexto educativo de la Institución Educativa 278 "Chavini", el aprendizaje significativo se enriqueció al vincular los contenidos con los saberes culturales y experiencias previas de los estudiantes. Por ejemplo, estrategias lúdicas interculturales que integran elementos propios de la cultura Asháninka que permitieron que los estudiantes asimilen conceptos académicos de las áreas correspondientes anclados en su contexto sociocultural. Esto implica que las inclusiones de dinámicas culturales en estrategias pedagógicas facilitan la conexión entre el conocimiento previo y los nuevos aprendizajes, promoviendo un aprendizaje más profundo.

2.2.3. Estrategias lúdicas

a. Definición

Según Córdova (2022), la estrategia del juego no solo es una herramienta didáctica, sino también una actitud ante la vida cotidiana. En este enfoque, el juego se entiende como un estado que trasciende el ámbito de las actividades estructuradas, ya que está presente en el espacio cotidiano y se convierte en una forma profunda de conexión con la vida. A través de las actividades simbólicas e imaginativas del juego, los individuos, especialmente los niños, experimentan alegría y relajación. Este tipo de juego no se limita a la recreación, sino que se convierte en un medio para explorar, aprender y adaptarse a su entorno de manera lúdica y significativa.

De acuerdo con esta perspectiva, el juego no solo es un vehículo para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, sino que también es una forma de vivir y experimentar el mundo de manera creativa y libre. Las actividades lúdicas permiten la expresión y el ejercicio de la imaginación, y su función va más allá del entretenimiento, favoreciendo el bienestar emocional y la integración de aprendizajes en un contexto menos rígido y más flexible.

Se puede decir que las estrategias de juego son actividades estructuradas, técnicas, dinámicas, lúdicas, con fines didácticos, generalmente realizadas en el aula, especialmente en espacios abiertos, porque como expresión sería mejor desarrollar un juego didáctico como mencionan (Bento & Guisela. 2017)

De igual manera, Romero & Ramos (2017) mencionan que: la lúdica es una condición, una inclinación de un organismo hacia la vida para las revistas. Es una forma de estar en la vida y de correlacionarse con ella en este ambiente y su contexto habitual cuando uno se divierte, se divierte, se acompaña de distensión, provocada por acciones simbólicas y genial con el juego.

Por otro lado, Rodríguez. (2013) señala que “Las estrategias lúdicas para visualizar los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades en una sociedad del conocimiento”. (p. 24).

Asimismo, Piaget (1968) agrega que “el juego en sí mismo es un acto intelectual, porque su organización es similar a la del pensamiento, con la gran diferencia de que un juego es un fin en sí mismo, mientras que una acción busca alcanzar una meta”

Vygotsky (1984) en la que manifiesta que “el juego es el motor del desarrollo del niño, porque crea una zona de crecimiento inmediato donde el aprendizaje ocurre todo el tiempo”

Así también, según Dewey citado en Sabariz (2018) donde se mencionó que: el jugar es tan serio para el niño como el trabajo para un adulto, claramente no en el sentido de destruir la espontaneidad o restringir la libertad, sino serio en el sentido de que atrae toda la atención del niño. El momento es la púnica realidad que existe. (p.135)

Aquí Dewey afirma que el niño debe poner toda su atención en el juego, tratarlo con seriedad, darle toda su atención, darle la misma seriedad que al trabajo del adulto.

b. Función de las estrategias lúdicas

Huizinga, Joseph. (2003) sostiene que la función de las estrategias lúdicas es: desarrollar entusiasmo y emoción dentro de ciertos límites, ya sea un simple momento de una divertida fiesta escolar o una situación más competitiva donde las limitaciones de espacio del juego son a menudo incluso más estrictas y claras que el límite de tiempo. (Pág.23).

c. Importancia

El proceso de enseñanza – aprendizaje y su mejora dependen en gran medida de las estrategias lúdicas, por lo que son imprescindibles en el escenario educativo. A través de estrategias creativas, los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades, talentos y destrezas utilizando varias inteligencias. Además, otorgan igualdad de oportunidades y condiciones para la ejecución de las actividades sugeridas por el docente, ya que todos están involucrados en el juego.

La actividad lúdica puede ayudar a los niños y niñas a comprender el entorno que los rodea, pero también debe considerar su contexto, razonamiento y otros factores. Su personalidad inspiradora, innovadora y gentil es el resultado de su ética de trabajo. La educación de la primera infancia concede gran importancia a las actividades agradables. Las acciones mencionadas requieren el acondicionamiento de tiempo y espacio, así como la disposición y preparación de los materiales para uso. (Dolores, 2016).

El mismo autor, sostiene que, las actividades lúdicas en los preescolares son tan importantes para el mejor desarrollo de su aprendizaje que se convierten en actividades rutinarias y cotidianas, la mayoría de las cuales se inician en el contexto familiar y son seguidas por la práctica y realización de actividades establecidas, que se dice que son enfatizadas por etapas preescolar. (p.23).

Minerva (2002) afirma que: El juego es considerado una actividad popular y ha utilizado por todas las razas, épocas y circunstancias de vida. También se debe tener en cuenta que el juego mejora el aprendizaje en todas las situaciones. En ese sentido, los docentes necesitan actualizar por completo sus métodos de trabajo, como crear juegos interesantes para reforzar en pensamiento en los ritmos que los estudiantes han aprendido.

Por otro lado, Góngora & Cú Balán (2007) además los autores encontraron que los estudiantes se sentían motivados en el aula siempre que estuvieran en un

ambiente activo, emocionante y divertido, se sintieran más relajados y más comprometidos, desarrollar sus actividades, como matemáticas y lenguaje, para que puedan discernir estrategias educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los fundamentos de las estrategias lúdicas se centran en suscitar la capacidad intelectual, fomentar la capacidad de investigación, promover la colaboración y cultivar la identidad cultural. En relación al principio de la capacidad intelectual, se enfatiza en el desarrollo y mejora de la capacidad del niño para comprender conocimientos, lo cual conduce a una mayor madurez y profundización en sus conocimientos. Es valioso destacar que, para todo ser humano es inevitable percibir la emoción placentera asociada al juego. Así pues, es principal no confundir el concepto de lúdica con el de juego, ya que, aunque el juego puede ser lúdico, no todos los juegos cumplen con esta característica. Lo lúdico se considera como una magnitud del desarrollo personal y humano, formando parte de la persona y enriqueciendo o empobreciendo su desarrollo intelectual.

Las estrategias lúdicas se caracterizan por promover la autonomía y la libertad en la ejecución de las diferentes actividades. Permiten a los estudiantes planificar las acciones de acuerdo a sus propios acontecimientos, lo que les ayuda a comprender su realidad e intensificar su identidad en relación a la sociedad que les rodea. También, estas estrategias fomentan el proceso de socialización, permitiendo a los estudiantes compartir sus ideas con el resto de sus compañeros y lograr una integración efectiva dentro del equipo de trabajo.

Según Decroly (2017), determina como características de las estrategias lúdicas, las siguientes:

- Despiertan el interés del alumno y lo orientan hacia un aprendizaje característico.
- Contribuyen al desarrollo de la independencia de los estudiantes ya que los guían para tomar decisiones y seguir reglas.
- Animar a los niños a participar. Las diferentes actividades para realizarlo requieren la cooperación y el apoyo de muchos niños diferentes que se desarrolle de manera efectiva.

- Tienen una finalidad pedagógica, por lo que deben apearse a normas y principios de enseñanza, así como temas específicos.

Alegre y Bujaico (2021) destacan varias características fundamentales de las estrategias del juego que refuerzan su importancia en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los estudiantes. Algunas de estas características incluyen:

- Son una fuente de alegría y emoción: se asocia a menudo a la experiencia de placer con satisfacción emocional. Al observar a los participantes en el juego, podemos decir que el juego tiene sentido.
- Ellos mismo establecen, es decir, el juego debe ser divertido de jugar.
- Bueno para aprender: ya que esta alegría está presente desde una edad temprana, por lo tanto, si los niños son estimulados por varios juegos, los niños crecerán significativamente.
- Los juegos funcionan como una vía de expresión, permitiendo a los niños comunicar sus emociones, sentimientos, necesidades y vivencias cotidianas. Además, son elementos clave en las actividades educativas y recreativas, ya que fomentan el desarrollo de la confianza, la autonomía y el fortalecimiento del carácter en los niños.

d. Clasificación de las estrategias lúdicas

Por otro lado, Sullón (2019) la propuesta de clasificación de las actividades recreativas se detalla a continuación:

- **Juegos psicomotores:** Estos son juegos que desarrollan el potencial físico de los niños, desarrollan la motricidad gruesa y hallan el equilibrio. El éxito y desarrollo psicomotor de los niños puede verse influenciado por factores internos como el desarrollo del sistema nervioso y la fuerza de los músculos, cuando son pequeños han demostrado su potencial físico, desarrollan la motricidad gruesa y encuentran el equilibrio. Las personas y objetos que rodean al niño son importantes en su transformación ya que es una acción consiente, natural.
- **Juegos sensoriales:** En estos juegos, las emociones se utilizan principalmente. Son especialmente beneficiosos cuando los sentidos y la sensibilidad perceptiva están estimuladas. La calidad de estimulación que recibirá un alumno de su entorno y las personas que se encarguen de cuidarlo determinarán cómo se desarrolla su cerebro. La abundancia de estímulos apropiados en

términos de intensidad, frecuencia y duración, contribuye a la salud del cerebro.

- **Juegos manipulativos:** es el contacto directo que se produce al realizar estas acciones como empujar, sujetar, levantar, agarrar, golpear, girar. Los juegos de manipulación ayudan a los niños a desarrollar su percepción táctil mientras participan en diferentes actividades. Por ejemplo, para realizar estos movimientos se requieren materiales como botones, sellos, herramientas de plástico, moldes y tuercas y pinzas.
- **Los juegos de imitación:** consisten en que los estudiantes intentan representar o simular comportamientos de los adultos. Para ello, deben adquirir habilidades como el desarrollo del sentido auditivo, la capacidad de discernir y la memoria, lo que les permite reaccionar adecuadamente a los gestos de los adultos.
- **Juegos de simbolización:** este juego comienza en algún momento entre los 2 y los 6 – 7 años. Desde temprana edad en adelante, los niños imitan y expresan las actividades diarias las actividades (comer, beber, dormir). Desarrolla la imaginación, posturas de juego y gestos para proyectar acciones simbólicas sobre objetos y otras cosas en etapas posteriores. Logre una mejor comprensión de los roles sociales y aprender a controlar sus emociones.
- Los juegos de dramatización permiten a los niños expresar libremente su espontaneidad a través de historias dramáticas. En un mundo donde la fantasía y la realidad a menudo se mezclan, estos juegos ofrecen un espacio adecuado para ellos. Durante la actividad, las formas de expresión se integran en una representación teatral. En la educación, el juego dramático cumple una función esencial, ya que fomenta la imaginación, desarrolla habilidades lingüísticas y favorece las relaciones e interacciones sociales entre los niños.

Según Moratalla & Carrasco (2019). Entre las ventajas menciona:

Participación: es un requisito para el desarrollo adecuado de un niño que es esencial para su establecimiento y debe cumplirse; negarse a participar impide el desarrollo adecuado y genera dependencia. (p.12).

Dinamismo: Generalmente las actividades lúdicas tienen un principio y un final. Además, el juego está en movimiento desarrollándose y participando en la dinámica de los eventos técnicos. (p.12).

Entretenimiento: Los estudiantes encuentran lo atractivo, las habilidades y destrezas a través del juego integran sus conocimientos y dominan sus emociones de manera más efectiva, lo que les permite desarrollar procesos de interacción preferibles con sus pares. (p.13).

Interpretación de papeles: Cada estudiante debe asumir un rol específico durante su participación, ya sea de manera improvisada o siguiendo las indicaciones del docente y ser responsable durante su participación, ya sea de forma improvisada o en base a las directrices del docente. (p.13).

Competencia: No hay juego sin competencia, porque a través de la competencia que el juego se convierte en una actividad autónoma y dinámica, que exige al alumno el uso de todo su potencial físico e intelectual. (p.14).

Juegos psicomotrices: Con estos tipos de juegos los niños descubren sus probabilidades corporales, aumentando su motricidad y manteniendo el equilibrio en sus movimientos. Esta técnica para el crecimiento y la maduración, así como una comprensión global e integrada consistente del niño, los individuos y los objetos de su distribución, el avance de los sentidos del infante o funciones sensitivo-perceptivas es esencial tal como precede a la progresión de las acciones consensuadas. (Arráez, 2019).

Juegos sensoriales: Se utilizan los sentidos, están encantados exclusivamente cuando la impresionabilidad y la adquisición a través de los sentidos no se promueven ampliamente, y si hacemos caso omiso de las evocaciones y experiencias que nos proporcionan, nos decepcionaremos. (Navajas, 2016).

Juegos manipulativos: Participan en operaciones tales como controlar, apoyar, someter y engarzar. Este juego fomenta la sensación y la verificación perceptibles, lo que requiere componentes únicos relacionados con funciones a pequeña escala. Para llevar a cabo estas acciones se requieren materiales como recadero, aguja y mecanismos hechos de plásticos. (Rubio, 2018).

Del mismo modo, Monteagudo (2021) menciona que hay cuatro dimensiones destacables para el estudio de las actividades lúdicas:

- 1) Una primera dimensión de juego funcional, lo cual implica que, el estudiante utiliza objetos mecánicos en sus juegos, también que experimente con nuevos movimientos corporales y gane control motor.

- 2) Una dimensión de juego de construcción, que implica tener conciencia al momento de ubicarse, coordinación motora fina y conocimiento matemático.
- 3) Una dimensión del juego simbólico involucra el uso de la fantasía, favoreciendo el desarrollo del lenguaje, la creatividad y la libertad en los niños.
- 4) Por otro lado, una dimensión del juego de reglas se refiere a la comprensión de las normas del juego, promoviendo la cooperación y la autorregulación entre los participantes.

2.2.4. Estrategias lúdicas interculturales

Definición

Estrategias lúdicas interculturales son enfoques pedagógicos que integran actividades de carácter lúdico (juegos, dinámicas, actividades creativas y recreativas) con una perspectiva intercultural, buscando promover el aprendizaje significativo mientras se valoran, respetan y reconocen las diferencias culturales de los participantes. Estas estrategias no solo se centran en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, sino también en fortalecer la convivencia armónica y el respeto mutuo en contextos culturalmente diversos.

Por lo tanto, las estrategias lúdicas interculturales constituyen herramientas clave para la educación en contextos multiculturales, ya que combinan el poder del juego con el respeto y la valorización de la diversidad cultural, formando ciudadanos empáticos, críticos y globales.

a. Características

Enfoque cultural: Incorporan elementos propios de las culturas involucradas, como juegos tradicionales, relatos orales, música, danzas, símbolos y prácticas ancestrales.

Participación activa: Los estudiantes son protagonistas, interactúan y aprenden a través de experiencias vivenciales que refuerzan la identidad cultural y la empatía hacia otras culturas.

Perspectiva inclusiva: Fomentan el respeto y la equidad, promoviendo una educación que valore todas las cosmovisiones, lenguas y saberes.

Aprendizaje significativo: Conectan los contenidos educativos con las experiencias culturales de los estudiantes, facilitando una mayor comprensión y motivación.

Desarrollo integral: Contribuyen al fortalecimiento de competencias cognitivas (resolución de problemas, pensamiento crítico), emocionales (autoestima, respeto), y sociales (comunicación, trabajo colaborativo).

b. Importancia

Las estrategias lúdicas son fundamentales no solo para enseñar contenidos, sino también para desarrollar competencias integrales en los estudiantes. Además, podemos resaltar los siguientes aspectos:

Facilitan el aprendizaje significativo: Vinculan los contenidos con experiencias prácticas y emocionales, ayudando a los estudiantes a comprender y retener conceptos.

Promueve la motivación y el interés: El juego transforma el aprendizaje en una actividad atractiva, reduciendo la monotonía y aumentando la participación activa.

Desarrollan habilidades cognitivas: Potencian el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Fomentan el trabajo colaborativo: A través de dinámicas grupales, mejoran las habilidades sociales, como la comunicación, el respeto y la cooperación.

Respetan la diversidad cultural: Las actividades lúdicas pueden adaptarse a contextos interculturales, promoviendo la inclusión y el respeto por las diferencias.

Refuerzan habilidades motoras y emocionales: En niveles iniciales, ayudan al desarrollo psicomotor; en general, contribuye a la gestión emocional y al manejo del estrés.

Establecen ambientes positivos: Generan espacios donde el aprendizaje se asocia con el disfrute, fortaleciendo la autoestima y la confianza.

c. Estrategias lúdicas interculturales y su importancia en la retroalimentación en educación inicial

Las estrategias lúdicas interculturales en la educación inicial son herramientas clave para promover el respeto y la valoración de la diversidad cultural desde los primeros años de formación.

Actividades como los juegos tradicionales, los cuentacuentos culturales y las canciones bilingües permiten a los niños conocer y apreciar distintas tradiciones, lenguas y costumbres.

Por ejemplo, incluir rondas en idiomas originarios como el quechua o el Asháninka no solo fomenta la identidad cultural, sino también la adquisición de habilidades lingüísticas en un entorno lúdico y significativo. Estas estrategias fortalecen la interacción entre niños de diferentes contextos culturales, favoreciendo la inclusión y la empatía.

La retroalimentación en niños de inicial, al combinarse con estrategias lúdicas, se convierte en un proceso accesible y motivador. A través del uso de títulos, personajes o dinámicas de juego, los docentes pueden brindar comentarios positivos y sugerencias de mejora de una manera comprensible y atractiva.

Por ejemplo, un título puede "felicitar" a un niño por sus logros o "sugerir" cómo mejorar, generando confianza y motivación. Además, la retroalimentación puede ser visual, utilizando murales o tarjetas de logros que reflejen los avances de los niños, lo que refuerza su autoestima y compromiso con el aprendizaje.

La combinación de estrategias lúdicas interculturales con una retroalimentación adecuada no solo favorece aprendizajes significativos, sino que también crea un ambiente educativo inclusivo y respetuoso.

Estas prácticas ayudan a los niños a desarrollar competencias sociales, cognitivas y emocionales mientras fortalecen su identidad cultural y su aprecio por la diversidad. De este modo, se sientan las bases para una educación integral y enriquecedora.

d. Procedimientos

Para aplicar estrategias lúdicas interculturales en la retroalimentación en niños de inicial, un procedimiento efectivo es utilizar la dinámica del "Títtere Sabio". Este título, que representa una figura cultural (como un personaje típico de una comunidad), puede dar comentarios sobre las actividades realizadas. Por ejemplo, el título felicita a los niños por su participación en un juego tradicional y sugiere cómo pueden mejorar, siempre en un tono amistoso y accesible. Este enfoque no solo motiva a los niños, sino

que también refuerza la conexión con los valores y costumbres de su entorno cultural.

Otra estrategia es implementar el "Juego de Reconstrucción Cultural". Tras contar una historia o realizar un juego con raíces culturales, los niños reconstruyen el relato añadiendo sus propias ideas. Durante el proceso, el docente da retroalimentación al destacar su creatividad y señalar elementos importantes de la tradición que deben respetarse. Este método fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y el respeto hacia las diversas culturas.

Además, se pueden emplear tarjetas de logros interculturales. Estas tarjetas, decoradas con símbolos de las culturas trabajadas (como tejidos o figuras tradicionales), se entregan al final de las actividades. En ellas, el docente escribe frases motivadoras que resaltan lo aprendido y sugieren cómo seguir mejorando. Este procedimiento refuerza los logros de forma visual y conecta el aprendizaje con elementos culturales significativos.

Por último, el "Círculo de Saberes" es una práctica poderosa. Después de una actividad, los niños se reúnen en círculo para compartir lo que aprendieron. El docente retroalimenta sus respuestas destacando lo positivo y proponiendo mejoras en un ambiente de diálogo y respeto. Este enfoque intercultural no solo refuerza los aprendizajes, sino que también fomenta la comunicación y el trabajo colaborativo entre los niños.

2.2.5. Retroalimentación

a. Definición

Según Quezada y Salinas (2021) menciona que “el sentir de estudiantes y docentes sobre este proceso, así como las actividades que lo promueven, con el objetivo de proponer un modelo de retroalimentación” (p.225)

Según Quezada y Salinas (2021) menciona que “la eficacia de la retroalimentación es valorado de forma diferente por docentes y dicentes, asociándola al mejoramiento tendiendo a subestimar el convenio del otro con la práctica”. (p.244)

Para Valdivia (2014) menciona que: la retroalimentación es la habilidad para determinar cuánto éxito se logró al completar una tarea, tolerar la identificación de los obstáculos y dificultades que deben superarse para lograr el

objetivo de aprender, esta información también irá acompañada de una calificación de un puesto específico de progresión en la actividad de aprendizaje

Indistintamente, Wilson (2002) propone la retroalimentación a través de la Pirámide lo siguiente:

En el apartado anterior se describen dos tipos de realimentación formal e informal, en los comentarios informales no se asigna ninguna calificación en cambio, es una conversación con el maestro o una aclaración de un maestro o un comentario de los padres. Este tipo de retroalimentación resulta ser más efectiva que la formal, ya que permite al estudiante reflexionar sobre lo que está ocurriendo y buscar formas de mejorarlo. Además, en el nivel intermedio de la pirámide, la retroalimentación puede manifestarse de diversas maneras: verbal, cuando se utilizan expresiones orales; no verbal, mediante gestos como movimientos de cabeza o expresiones faciales que comunican algo; escrita, al hacer anotaciones o escribir mensajes a los estudiantes; y actuada, cuando se lleva a cabo algún procedimiento o se manipulan materiales para transmitir un mensaje. En cuanto a las fuentes de retroalimentación, los maestros, los estudiantes y la comunidad en la que viven los estudiantes se encuentran en la sección inferior de la pirámide.

Según Arjona (2015) menciona: La realimentación extrínseca, o aumentada, se refiere a la información sensorial que se produce cuando se realiza un movimiento y el practicante percibe la realimentación que se origina directamente de fuentes distintas al cuerpo del sujeto, como la que puede proporcionar, se origina directamente en fuentes distintas al cuerpo del sujeto, como la que puede proporcionar en entrenador, un juez, espectadores o algún dispositivo tecnológico como una cámara.

También se considera la retroalimentación oral, escrita o ambas a la vez. Minedu (2020), “asume la oral muy beneficiosa porque se da de manera directa, cara a cara, fluida, se interactúa docente y dicente, también se enriquece con los gestos y silencios”.

Las estrategias para su uso en el aula son muy efectivas para lograr mejores resultados de aprendizaje, según Ferris y Hedgcock (1998) a quienes hacen referencia Campos y Paz (2015, p. 17) destacan dos importantes estrategias de retroalimentación: “cuándo se observa que el hablante se

equivoca, tiene que abordar preguntas para que sean conscientes de sus errores y mejoren”.

Como declarado por el autor Brookhart (2008, p. 6) “la retroalimentación es un componente crucial de la evaluación formativa y en consecuencia el autor debe analizar en términos de estrategias para retroalimentar de la mejor manera”.

De igual manera, el Ministerio de Educación (2017) menciona: que la retroalimentación según el desempeño docente diferencia el siguiente tipo de retroalimentación difiere según el rol docente, siendo el primer tipo reflexivo o por descubrimiento, que se enfoca en ayudar a los estudiantes a tomar conciencia de su propio aprendizaje e identificar sus propios éxitos y fracasos; el segundo tipo es un ensayo descriptivo, que se establece para brindar a los estudiantes la información práctica que necesitan para mejorar su trabajo, destacando lo que se ha logrado o no y luego sugerir que se podría hacer para mejorar; el tercer tipo es elemental, que solo intenta determinar su la respuesta o el proceso del estudiante es exacto o completamente inexacto.

Tanto los comentarios orales como los escritos son aceptables por parte del maestro. Según el Ministerio de Educación (2016), existen dos formas principales de proporcionar retroalimentación: una es cuando se escriben preguntas en los trabajos, lo que permite que el estudiante reflexione sobre si su respuesta es correcta y, de ser necesario, reescriba el texto (p. 19).

La otra forma es la retroalimentación oral, que se describe como una conversación amistosa sobre las acciones que se deben tomar para alcanzar la meta establecida, planteando preguntas y ofreciendo respuestas hasta lograr el objetivo deseado (p. 24).

Con respecto a las dimensiones de la retroalimentación, comprenden de dos dimensiones, la primera que son las estrategias que tienen en cuenta cuatro factores: cantidad, tiempo, audiencia y modo; le segundo son los contenidos que versan sobre las actividades que realiza el docente para realizar las devoluciones a los estudiantes entre lo que se encuentran las evaluaciones de las personas, los productos y los procesos de aprendizaje. (Anijovich, 2020).

Anijovich (2019) menciona lo siguiente: Aborda los modos de retroalimentación, como hacer preguntas que intenten proporcionar retroalimentación para que los estudiantes revisen y reflexionen sobre sus tareas

completadas; además, cuando los estudiantes describen su trabajo basándose en descripciones de lo que pueden haber hecho; asimismo, valorar los avances y logros al relacionar los avances con la producción y los resultados vincular los comentarios con los objetivos de aprendizaje para que los estudiantes puedan comprender como progresa el aprendizaje, ofrecer sugerencias para ayudar a cerrar la brecha entre la fase inicial y los objetivos de aprendizaje, y en final brindando tutoría cuando el maestro ayuda, acompaña a los estudiantes a medida que avancen más allá de la etapa inicial de aprendizaje hasta lograrlo.

De acuerdo con la importancia de la retroalimentación, Castro C. y Moraga A. (2020) afirman que es un componente crucial del aprendizaje de los estudiantes porque proporciona información sobre sus logros, avances y desafíos en el proceso de aprendizaje; identifica las debilidades y ayuda a convertirlas en fortalezas y permite a los estudiantes integrar sus conocimientos previos con su nuevo aprendizaje basado en el tipo de retroalimentación que reciben de los maestros. Papel significativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que analiza el desempeño y brinda información sobre logros y procedimientos, permitiendo mejorar las debilidades y sirviendo de apoyo a las fortalezas.

“La retroalimentación permite que el estudiante participe de su propia evaluación, construya su aprendizaje, se halle inmerso en distintas actividades de manera directa o indirecta, crean en lo que están realizando e interioricen sus resultados”. (Osorio y Lopez, 2014).

Con el objetivo de analizar los procesos de aprendizaje que desarrollan los estudiantes, Anijovich (2010) menciona cuatro características clave de la retroalimentación. La primera consiste en trabajar a partir de situaciones pasadas para planificar acciones futuras, permitiendo que los estudiantes comparen su desempeño previo con el actual. La segunda característica señala que la retroalimentación debe fomentar el protagonismo de los estudiantes, permitiéndoles actuar según su propio juicio, lo que exige al docente ofrecer información clara. La tercera se refiere a que, durante el proceso de retroalimentación, se debe centrar en la habilidad de comunicar y entender las ideas de manera lógica, promoviendo el aprendizaje y la comprensión, y potenciando tanto el conocimiento como la sensibilidad del entorno. Finalmente, la cuarta característica destaca que la retroalimentación debe ser continua, guiada

por la lógica, y estar orientada al aprendizaje y la comprensión a lo largo del tiempo, de manera consciente sobre los procesos realizados.

Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son series de actividades que comprenden en juegos educativos, dinámicas en grupo, dramas, juegos de mesa y todos estos aprendizajes las usa el docente para que los aprendizajes sean intensificados, los conocimientos, las habilidades ya sea dentro o fuera del aula.

b. Importancia de la retroalimentación

A lo largo de todo el proceso de aprendizaje se da retroalimentación formativa, se brinda retroalimentación a los estudiantes en función de la evidencia que brindan en forma de productos o acciones que realizan en diversos contextos en base a la evidencia que proporcionan en forma de productos o acciones hacer varios contextos. A través de estos, es posible inferir que se ha aprendido, el nivel de competencia alcanzado en relación con los objetivos de aprendizaje, inferir, así como también, como se ha aprendido el nivel de competencia alcanzado en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos así como la forma que se ha aprendido. Simplemente sucede en ciertos momentos, es un proceso constante de crecimiento que es esencial tanto para profesores como los estudiantes, no hay lugar para el deterioro en el reconocimiento y la evaluación. Uno debe centrarse en señalar errores y degradar, suscitar sentimientos positivos al respecto y fomentar la motivación intrínseca.

c. Dimensiones de la retroalimentación

Retroalimentación reflexiva

Funda en guiar a los estudiantes para que ellos mismos sean quienes encuentren de qué manera aprender, para que reflexionen de su propia forma de razonar y conocer sus errores.

Retroalimentación elemental

Solo declarar si algo es verdadero o falso; no se proporciona ninguna otra información para determinarse la respuesta.

Retroalimentación descriptiva

Como bien su nombre lo menciona, el docente brinda recomendaciones al estudiante oportunamente para poder mejorar su trabajo

encargado. En este tipo de retroalimentación el docente muestra diversas estrategias para que el estudiante pueda hallar una establecida respuesta ante la situación establecida.

d. La importancia de la retroalimentación en el aprendizaje infantil

La retroalimentación es fundamental en el aprendizaje infantil, ya que permite que los niños comprendan lo que han logrado y cómo pueden mejorar. A través de comentarios específicos y constructivos, se refuerzan sus logros y se corrigen errores de manera positiva, lo que fomenta su confianza y motivación para seguir aprendiendo. Este proceso ayuda a los niños a sentirse valorados y comprendidos, creando un ambiente seguro para explorar y desarrollar nuevas habilidades.

Además, la retroalimentación fomenta la autorregulación del aprendizaje, ya que permite que los niños reflexionen sobre sus acciones y tomen conciencia de sus fortalezas y áreas para mejorar. Cuando se da en un contexto lúdico y adaptado a su nivel de desarrollo, los niños pueden internalizar los aprendizajes de manera más efectiva, estableciendo conexiones significativas con lo que han experimentado.

En el caso del aprendizaje infantil, la retroalimentación no solo refuerza conocimientos, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales. Cuando los docentes y cuidadores valoran los esfuerzos de los niños y los guían con empatía, se promueve una autoestima positiva y una actitud abierta hacia el aprendizaje. Por lo tanto, la retroalimentación es una herramienta clave para garantizar un desarrollo integral en los primeros años de vida.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Nivel de investigación

En relación con el nivel de investigación, corresponde al tipo explicativo. Según Arias (2011), las investigaciones explicativas tienen como objetivo principal identificar y establecer relaciones causales (causa-efecto) entre los fenómenos estudiados, con el fin de comprender los motivos o razones detrás de ciertos eventos o comportamientos. Este tipo de investigación emplea principalmente la prueba de hipótesis, la cual permite verificar las relaciones causales propuestas, a través de un análisis riguroso de variables y factores implicados. En este proceso, se hace uso de métodos experimentales para examinar las causas que originan los efectos observados. Los hallazgos derivados de investigaciones explicativas contribuyen a la construcción de un conocimiento profundo y detallado, constituyendo aportes significativos a la comprensión y explicación de los fenómenos en estudio.

3.2. Tipo de investigación

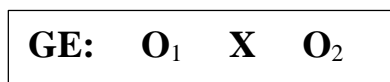
Por su naturaleza, el tipo de investigación es aplicado. Según Cordero (2009), en la investigación aplicada se prioriza la utilización práctica de los conocimientos con el fin de beneficiar a los colectivos involucrados en el desarrollo social, contribuyendo así al bienestar general. Además, esta modalidad de investigación permite la generación de nuevos conocimientos que enriquecen y expanden el campo de la disciplina en cuestión, particularmente en lo que respecta al control y la mejora de procesos.

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación utilizado es el preexperimental de un solo grupo con pre y posttest. Este diseño se caracteriza por la aplicación de mediciones antes y después de la intervención, con el fin de evaluar los efectos de la variable independiente sobre la dependiente en un solo grupo de participantes.

“El diseño preexperimental es aquel en el cual se observa el efecto de una variable independiente en un solo grupo, sin la inclusión de un grupo de control, lo que limita las conclusiones sobre causalidad” (Hernández Sampieri, 2014, p. 123).

Esquemáticamente el diseño es:



Donde:

GE: grupo experimental

X: aplicación de la variable independiente

O₁, O₂: pretest y posttest

3.4. Población y muestra

3.4.1 Población

Según Lilia C.F.A. (2015), la población se define como "un conjunto completo de unidades analíticas a examinar, que pueden ser grupos de personas, objetos, elementos o fenómenos que comparten una característica susceptible de ser estudiada".

En este estudio, la población estuvo compuesta por todos los estudiantes del nivel inicial matriculados durante el período lectivo 2024.

Tabla 1 Población de estudio

Edades	Población de estudio			
	Varones		Damas	
	Ni	%	ni	%
4 años	7	43.75%	11	52.38%
5 años	9	56.25%	10	47.62%
TOTAL	16	100%	21	100%

Fuente: Siagiee - 2024

3.1.1. Muestra

Según López (2004), la muestra en una investigación se refiere a un subconjunto o área específica de la población o del mundo en estudio. Su selección implica métodos y fórmulas lógicas, los cuales se detallarán posteriormente, con la finalidad de que sea una parte representativa de la población.

Para el siguiente estudio se utilizó el muestreo censal, los mismos que estuvieron conformados por los estudiantes del nivel inicial matriculados durante el período lectivo 2024 en la Institución Educativa 278 “Chavini”, Pangoa – Satipo, sumando un total de 37 estudiantes.

“El muestreo censal implica la recopilación de datos de toda la población, lo que permite obtener información completa y precisa, pero a menudo requiere una gran cantidad de tiempo y recursos” (Hernández Sampieri, 2014, p. 234).

Tabla 2 Muestra de estudio

<i>Edades</i>	<i>Ni</i>	<i>%</i>
<i>4 años</i>	<i>18</i>	<i>48.7%</i>
<i>5 años</i>	<i>19</i>	<i>51,3%</i>
<i>Total</i>	<i>37</i>	<i>100%</i>

Nota: elaborado por la tesista

En la tabla N° 2 se presenta la muestra de estudio, conformada por niños de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa 278 “Chavini” en el Distrito de Pangoa – Satipo, con un total de 37 estudiantes. Esta distribución permite analizar las características y necesidades de cada grupo para orientar las estrategias lúdicas de manera más efectiva y pertinente.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnicas

Para la recolección de datos en la presente tesis se utilizó la observación con sus respectivos procedimientos; donde se define como "una técnica que permite registrar de manera sistemática los comportamientos, interacciones y eventos tal como ocurren en su entorno natural, con el fin de analizarlos e interpretarlos" (Hernández Sampieri, 2014, p. 389).

3.5.2. Instrumentos

En lo que respecta a los instrumentos de recolección de datos se utilizó la prueba pedagógica que son considerados como: “instrumentos diseñados para medir el nivel de aprendizaje o desarrollo de habilidades específicas en los estudiantes, permitiendo evaluar de forma objetiva su rendimiento académico (Anastasi & Urbina, 1997).

La prueba que se aplicó está constituida por (20) ítems los mismos que fueron aplicados en el pre y postest. Es decir, las pruebas han permitido evaluar la retroalimentación en general y en sus dimensiones para el cual se han diseñado convenientemente medir la capacidad de los estudiantes para recibir, procesar y aplicar comentarios constructivos de acuerdo al área y tema desarrollado.

El instrumento fundamental utilizado para la recolección de datos fue el Cuestionario de retroalimentación en estudiantes de educación inicial.

Tabla 3 Ficha técnica del cuestionario

Aspecto	Descripción
Nombre del instrumento	Cuestionario de Retroalimentación Descriptiva
Objetivo	Evaluar la retroalimentación en niños de 4 y 5 años
Tipo de instrumento	Cuestionario estructurado
Dimensiones	<ul style="list-style-type: none">• Retroalimentación Reflexiva• Retroalimentación Elemental• Retroalimentación Descriptiva
Escala de medición	Valoración: 1 (nunca), 2 (rara vez), 3 (a veces), 4 (frecuentemente), 5 (siempre)
Población	Estudiantes del nivel inicial, Institución Educativa 278 “Chavini”, 2024
Validez	Validación por juicio de expertos (Escobar-Pérez & Cuervo-Martínez, 2008)

Confiabilidad	Alfa de Cronbach $\geq 0,80$ (prueba piloto)
Procedimiento de aplicación	Aplicado de forma individual en un entorno supervisado por el investigador.
Tiempo estimado	60 minutos
Autor	Castañeda Arteaga Britney Yuvaly

Fuente: Elaborado por la autora

3.5.3. Validez del instrumento

Para la validación del instrumento denominado cuestionario de retroalimentación en estudiantes de educación inicial se utilizó la técnica del juicio de expertos. La validez por juicio de expertos es un “método utilizado para evaluar la calidad y pertinencia de un instrumento de recolección de datos mediante la revisión de especialistas en el área de estudio. Este proceso asegura que los ítems del instrumento sean relevantes, representativos y coherentes con los objetivos de la investigación” (Escobar-Pérez & Cuervo-Martínez, 2008).

Tabla 4 Resultados de la evaluación por juicio de expertos

Expertos	Instrumentos: cuestionario de retroalimentación	
	Puntaje cuantitativo	Puntaje cualitativo
Experto 1	90%	Excelente
Experto 2	95%	Excelente
Experto 3	91%	Excelente
Experto 4	96%	Excelente
Promedio de valoración	93%	Excelente

Fuente: Datos de opinión de expertos

De acuerdo a la tabla la validez del instrumento tiene un promedio de 93% de lo que se evidencia que tiene una validez excelente.

3.5.4. Confiabilidad del instrumento

Para la confiabilidad del instrumento se recurrió a la prueba de Alfa de Cronbach, está definido como "un coeficiente que mide la consistencia interna de un instrumento, evaluando qué tan bien sus ítems se relacionan entre sí y con

el constructo medido, proporcionando una estimación de su confiabilidad" (George & Mallery, 2003).

Tabla 5 Coeficiente de Cronbach del cuestionario de retroalimentación

Estadísticas de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,8783**	37

Fuente: Resultado de análisis SPSS V 27.

La tabla presenta el cálculo del coeficiente alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0,8783**, lo que indica que el instrumento denominado cuestionario de retroalimentación en estudiantes de educación inicial cuenta con una alta confiabilidad para ser utilizado.

3.6. Técnicas y procedimientos de análisis estadísticos

3.6.1. Técnicas de análisis de datos

En cuanto a las técnicas de procesamiento de datos se utilizó el análisis descriptivo, el cual permitió resumir, organizar y presentar los datos de manera comprensible mediante tabla y gráficos.

Asimismo, se utilizó el análisis inferencial, el cual permite hacer inferencias o generalizaciones sobre una población más grande a partir de una muestra. Para la prueba de hipótesis se recurrió a la prueba estadística Wilcoxon a raíz de que la homogeneidad de datos no es estable.

3.6.2. Procedimientos de análisis de datos

Los procedimientos que se han seguido para el análisis de datos son: aplicación de pre y postest a la muestra de estudio, tabulación de datos en Excel, prueba de homogeneidad de datos, análisis descriptivo de resultados y prueba de hipótesis (mediante el programa SPSS V. 27)

Para la prueba de hipótesis se utilizó Wilcoxon es una prueba estadística no paramétrica utilizada para comparar dos muestras relacionadas o emparejadas, con el fin de determinar si existe una diferencia significativa entre ellas. Es particularmente útil cuando los datos no siguen una distribución normal

y se emplea para evaluar diferencias en el rango o las posiciones relativas de las observaciones.

Esta prueba se utiliza comparativamente en situaciones donde se tienen dos mediciones en el mismo grupo de sujetos, como antes y después de un tratamiento, o cuando las observaciones son emparejadas de alguna manera (por ejemplo, medidas tomadas en dos momentos del tiempo).

3.7. Consideraciones éticas

En el desarrollo de esta tesis, se garantizó el respeto al derecho de propiedad intelectual mediante el uso adecuado de citas y referencias. Asimismo, se aseguró la integridad de los participantes en la investigación, velando por la protección de su privacidad y derechos.

La investigación, por su parte, se fundamenta en principios de originalidad, veracidad y confiabilidad, asumiendo que toda la información recolectada ha sido auténtica y confiable, al igual que las técnicas de medición empleadas para la obtención de los datos.

En cuanto a la Institución Educativa, se solicitó el consentimiento informado, especialmente considerando que los estudiantes eran menores de edad. En este contexto, se obtuvo la aprobación de los padres de familia para la participación de los niños en el estudio. De igual manera, se gestionó la autorización formal de la Dirección de la Institución Educativa para realizar la investigación.

Por otro lado, se aplicaron estrictos estándares de confidencialidad en el manejo de sus datos. Cualquier información personal recopilada durante el proceso de investigación fue manejada con la más estricta confidencialidad, con el objetivo de proteger la identidad de los participantes. Este enfoque ético y responsable asegura que la investigación se realice en el marco de la legalidad y el respeto por los derechos de todos los involucrados, garantizando que no se vulneren las normas de protección infantil y de datos personales.

Además, se implementaron medidas adicionales para asegurar que todos los datos fueran almacenados de forma segura y solo accesibles a los investigadores, con el fin de evitar cualquier posible filtración o mal uso de la información sensible, principalmente fotografías de los niños.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente estudio se investigó el impacto de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 278 “Chavini”, ubicada en el distrito de Pangoa, provincia de Satipo. Este análisis permitió explorar cómo estas estrategias contribuyen no solo al aprendizaje académico, sino también al fortalecimiento de la identidad cultural y las habilidades socioemocionales de los niños. Los resultados obtenidos se fundamentan en una metodología rigurosa que integra enfoques cualitativos y cuantitativos, asegurando un análisis detallado y contextualizado de las dinámicas educativas observadas. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes y su relación con los objetivos planteados en el marco de este estudio.

4.1. Resultados descriptivos

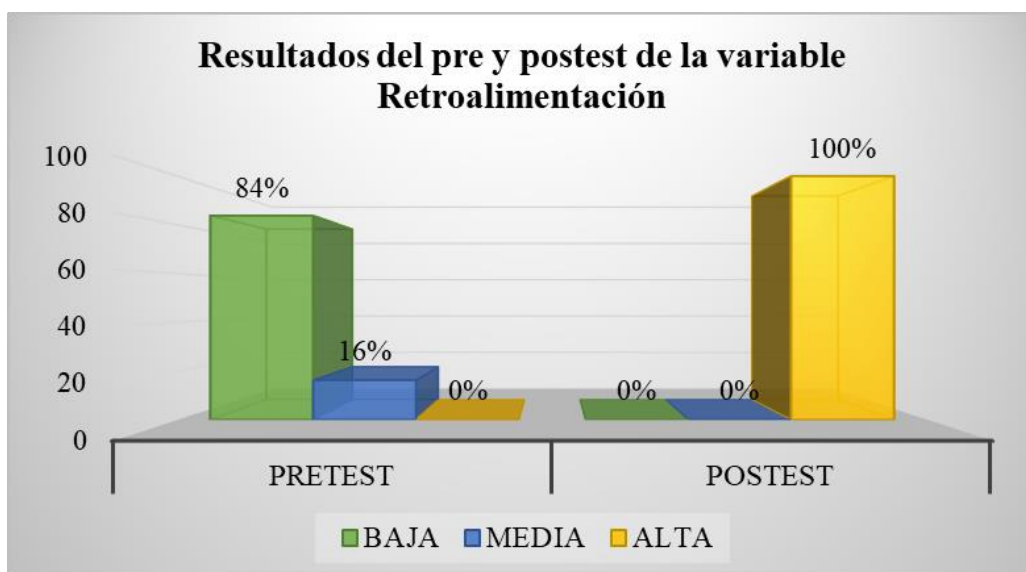
4.1.1. Resultados del pre y postest de la variable general retroalimentación

Tabla 6 Resultados del pre y postest de la variable general, retroalimentación

NIVELES	PRETEST		POSTEST	
	ni	%	ni	%
BAJA	31	84%	0	0%
MEDIA	6	16%	0	0%
ALTA	0	0%	37	100%
TOTAL	37	100%	37	100%

Fuente: Salida SPSS V. 27

Figura 1 Resultados del pre y postest de la variable general, retroalimentación



Fuente: Tabla 6

Interpretación: En la Tabla 6 y el Figura 1, se observa que, en el pretest, el 84% de los niños de Educación Inicial se ubicaron en el nivel bajo de retroalimentación general, mientras que el 16% alcanzó el nivel medio y el 0% el nivel alto. Por el contrario, en el posttest, el 100% de los niños lograron ubicarse en el nivel alto de retroalimentación. Estos resultados evidencian que las estrategias lúdicas interculturales implementadas experimentalmente mediante sesiones influyeron de manera significativa en la mejora de la retroalimentación en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 278 “Chavini”, Distrito de Pangoa – Satipo, 2024, evidencias que se sustentan en las diferencias porcentuales de los resultados del pretest y posttest.

4.1.2. Resultados del pre y postest de la dimensión

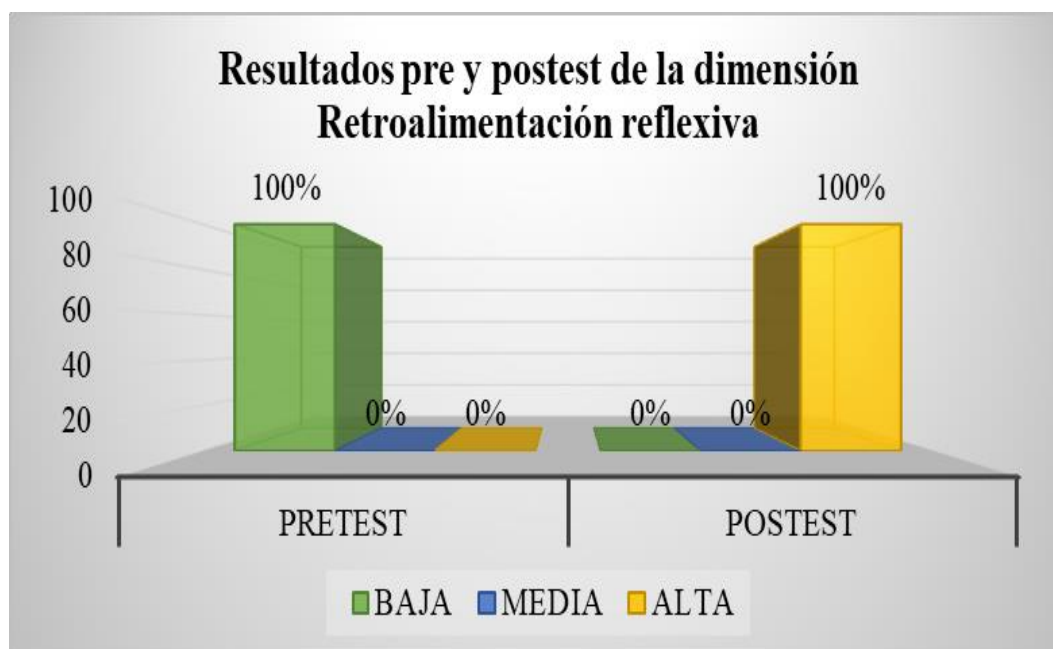
a. Resultados pre y postest de la dimensión retroalimentación reflexiva

Tabla 7 Resultados pre y postest de la dimensión retroalimentación reflexiva

NIVELES	PRETEST		POSTEST	
	ni	%	ni	%
BAJA	37	100%	37	50%
MEDIA	0	0%	0	0%
ALTA	0	0%	37	50%
TOTAL	37	100%	74	100%

Fuente: Salida SPSS V 27

Figura 2 Resultados pre y postest de la dimensión retroalimentación reflexiva



Fuente: Tabla 7

Interpretación: En la Tabla 7 y Figura 2, se evidencia que, en el pretest, el 100% de los estudiantes del nivel inicial se ubicaron en un nivel bajo de retroalimentación reflexiva, mientras que el 0% alcanzó los niveles medio y alto. Sin embargo, en el postest, se observa una transformación completa, con un 0% en los niveles bajo y medio, y un 100% en el nivel alto. Estos resultados reflejan un cambio significativo en la retroalimentación reflexiva tras la intervención realizada mediante las estrategias lúdicas interculturales.

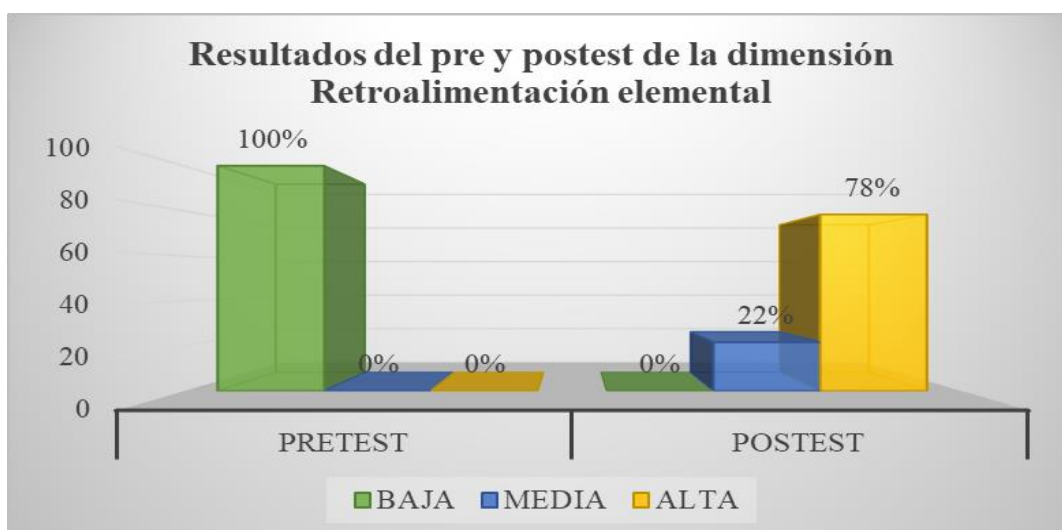
b. Resultados del pre y postest de la dimensión retroalimentación elemental

Tabla 8 Resultados del pre y postest de la dimensión retroalimentación elemental

NIVELES	PRETEST		POSTEST	
	Ni	%	ni	%
BAJA	37	100%	0	0%
MEDIA	0	0%	8	22%
ALTA	0	0%	29	78%
TOTAL	37	100%	37	100%

Fuente: Salida SPSS V 27

Figura 3 Resultados del pre y postest de la dimensión retroalimentación elemental



Fuente: Tabla 8

Interpretación: En la Tabla 8 y Figura 3, se observa que, en el pretest, el 100% de los estudiantes del nivel inicial de la de la Institución Educativa N.º 278 "Chavini", Distrito de Pangoa – Satipo, 2024 se ubicaron en un nivel bajo de desempeño en retroalimentación, mientras que el 0% alcanzó los niveles medio y alto. Sin embargo, en el postest, se evidencia una mejora significativa, ya que el 78% de los estudiantes lograron ubicarse en el nivel alto, el 22% en el nivel medio, y ninguno permaneció en el nivel bajo (0%). Estos resultados reflejan un impacto positivo tras la implementación de las estrategias lúdicas interculturales, evidenciando avances claros en los niveles de retroalimentación elemental.

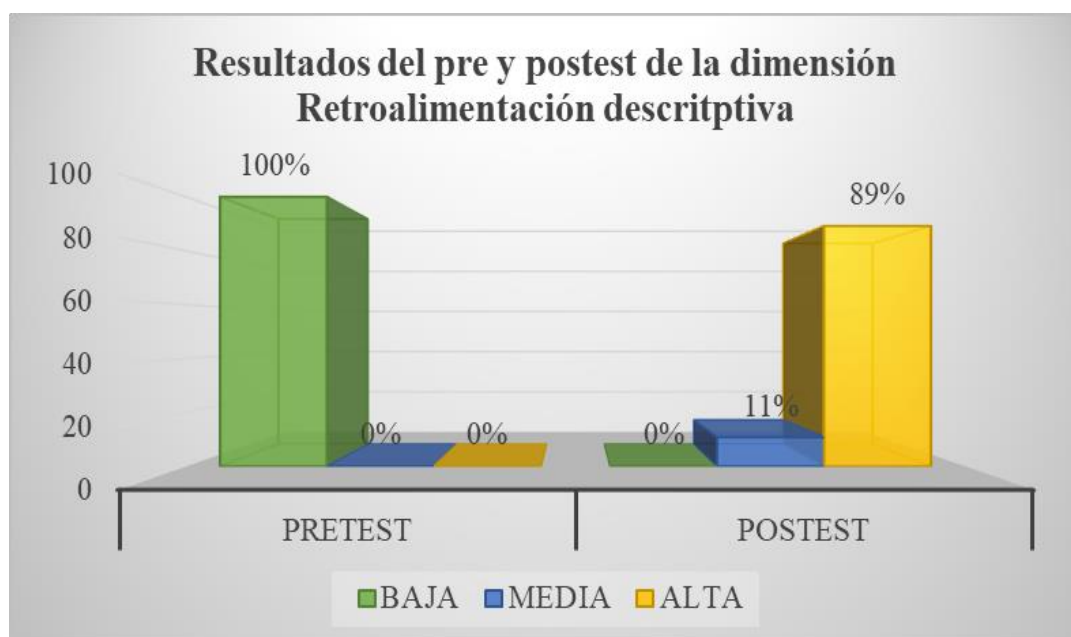
c. Resultados del pre y postest de la dimensión retroalimentación descriptiva

Tabla 9 Resultados del pre y postest de la dimensión retroalimentación descriptiva

NIVELES	PRETEST		POSTEST	
	Ni	%	Ni	%
BAJA	37	100%	0	0%
MEDIA	0	0%	4	11%
ALTA	0	0%	33	89%
TOTAL	37	100%	37	100%

Fuente: Salida SPSS V 27

Figura 4 Resultados del pre y postest de la dimensión retroalimentación descriptiva



Fuente: Tabla 9.

Interpretación: En la Tabla 9 y Figura 4, se evidencia que, en el pretest, el 100% de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 278 “Chavini” se ubicaron en el nivel bajo de retroalimentación descriptiva, sin presencia de estudiantes en los niveles medio o alto (0%). Sin embargo, tras la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales, los resultados del postest muestran una mejora notable: el 89% de los estudiantes alcanzó el nivel alto de retroalimentación descriptiva, el 11% se posicionó en el nivel medio, y el 0% permaneció en el nivel bajo.

Estos resultados reflejan el impacto significativo de las estrategias lúdicas interculturales implementadas, confirmando su efectividad para desarrollar la retroalimentación descriptiva en estudiantes de nivel inicial en el contexto de la Institución Educativa 278 “Chavini”, Distrito de Pangoa – Satipo, 2024.

4.2. Prueba de normalidad de datos

Tabla 10 Prueba de normalidad de datos

VARIABLE	Shapiro –wilk					
	PRETEST			POSTEST		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
GENERAL	,956	37	,155	,942	37	,052
Retroalimentación						
Dimensión 1:						
Retroalimentación reflexiva	,890	37	,002	,786	37	,000
Dimensión 2:						
Retroalimentación elemental	,817	37	,000	,790	37	,000
Dimensión 3:						
Retroalimentación descriptiva	,906	37	,004	,880	37	,001

Fuente: Salida de SPSS V. 27

En la Tabla 10, correspondiente a la prueba de normalidad de los datos, se analizó la variable dependiente de la retroalimentación de manera general y por sus dimensiones: retroalimentación reflexiva, retroalimentación elemental y retroalimentación descriptiva. Los resultados muestran que, tanto en el pretest como en el posttest, los valores de los estadísticos de normalidad son bajos, mientras que los valores de significancia (sig.) se encuentran por debajo y por encima de 0,05.

Estos hallazgos reflejan que los datos no presentan una distribución normal en ninguna de las dimensiones evaluadas, tanto antes como después de la intervención. Este incumplimiento de normalidad confirma la necesidad de utilizar pruebas estadísticas no paramétricas para la contrastación de las hipótesis de investigación.

Dado el diseño y las características de los datos, se empleó la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas para verificar los cambios entre pretest y posttest dentro del mismo grupo.

4.3. Prueba de hipótesis

4.3.1. Hipótesis general

Las estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación en niños del nivel inicial en la Institución Educativa 278 Chavini en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024.

1. Planteamiento de la hipótesis

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (se acepta hipótesis nula)

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (se acepta hipótesis alterna)

2. Nivel de significancia

Alfa = 0,05

3. Prueba estadística

Wilcoxon para muestras relacionadas

4. Regla de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y aceptamos H_1

Si $p \geq 0,05$ Aceptamos H_0 y rechazamos la H_1

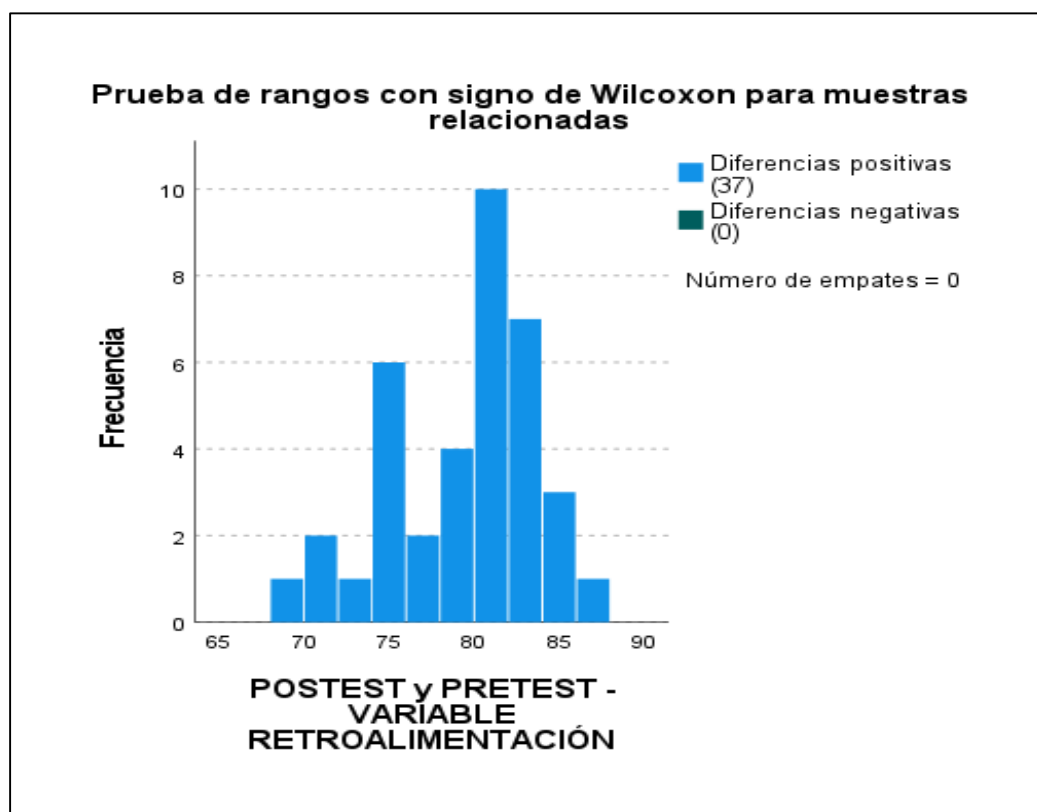
5. Resultados

Tabla 11 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis general

Resumen de contrastes de hipótesis			
Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
La mediana de diferencias entre PRETEST y POSTEST DE LA VARIABLE RETROALIMENTACIÓN es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.
a. El nivel de significación es de ,050.			
b. Se muestra la significancia asintótica.			

Fuente: Salida SPSS V. 27

Figura 5 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis general



Fuente: Tabla 11.

6. Conclusión estadística

En la Tabla 11 y gráfico 5, se evidencian los resultados de la prueba de Wilcoxon con un p-valor de 0.000, lo que indica una diferencia significativa en el desarrollo de la retroalimentación antes y después de la implementación de las estrategias lúdicas interculturales. Al estar p-valor por debajo del nivel de significancia aceptado (0.05), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Esto significa que las estrategias lúdicas interculturales impactan positivamente en los niños del nivel inicial en la Institución Educativa de Chavini, del distrito de Pangoa, Satipo 2024. Este efecto está relacionado con la adecuación o contextualización de dichas estrategias al contexto cultural y social de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más significativo y un mejor desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas en los procesos de retroalimentación.

4.3.2. Hipótesis específicas

A. Hipótesis específica 1

Las estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación descriptiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 Chavini en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024.

1. Planteamiento de la hipótesis

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (se acepta hipótesis nula)

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (se acepta hipótesis alterna)

2. Nivel de significancia

Alfa = 0,05

3. Prueba estadística

Wilcoxon para muestras relacionadas

4. Regla de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y aceptamos H_1

Si $p \geq 0,05$ Aceptamos H_0 y rechazamos la H_1

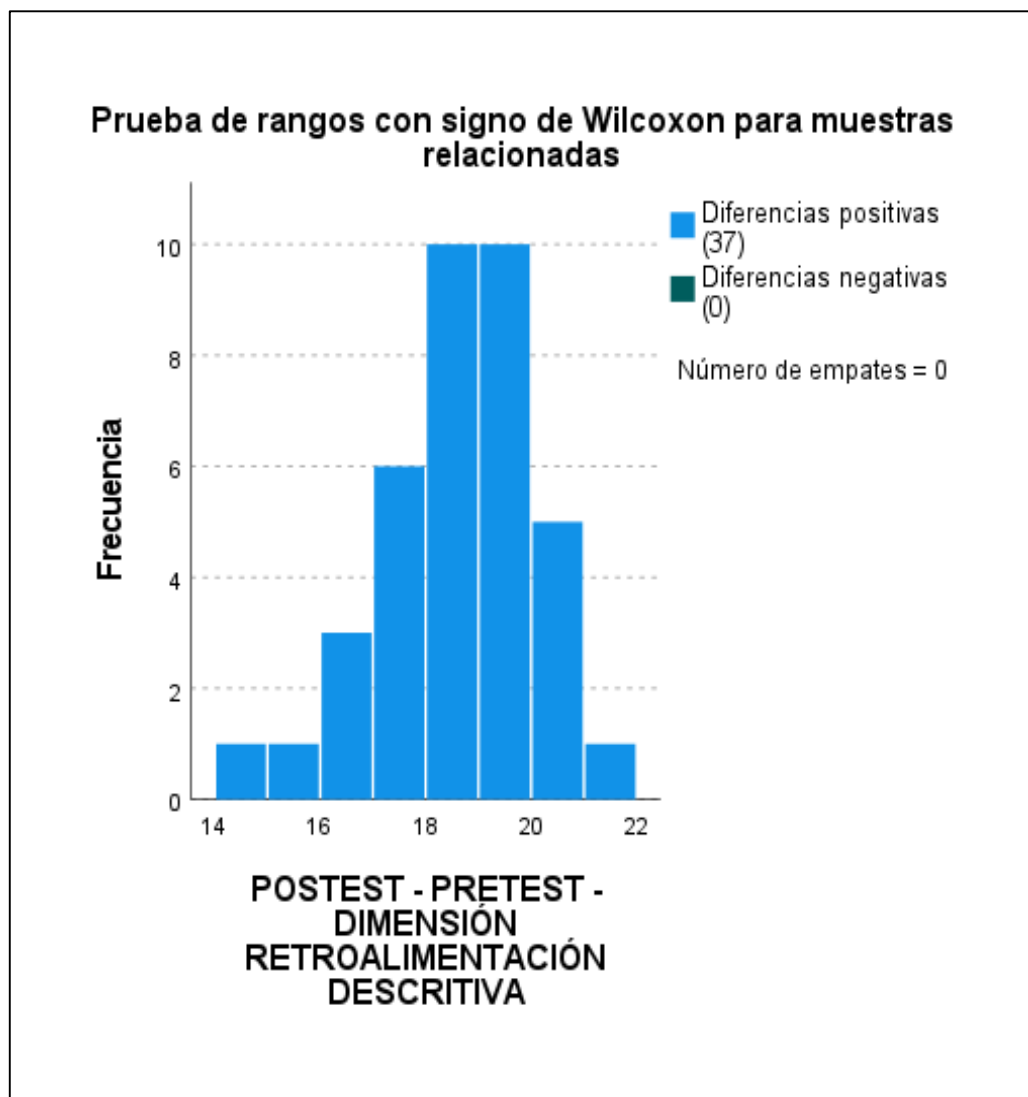
5. Resultados

Tabla 12 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 1

Resumen de contrastes de hipótesis			
Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
La mediana de diferencias entre PRETEST y POSTEST – DIMENSIÓN RETROALIMENTACIÓN DESCRIPTIVA es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.
a. El nivel de significación es de ,050.			
b. Se muestra la significancia asintótica.			

Fuente: Salida SPSS V. 27

Figura 6 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 1



Fuente: Tabla 12

6. Conclusión estadística

En la tabla 12 y figura 6 se observa el análisis estadístico utilizando la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas, donde muestra que el p-valor (0,000) es menor al nivel de significancia de 0,05. Esto confirma que existe una diferencia estadísticamente significativa entre las mediciones pretest y posttest, evidenciando que las estrategias lúdicas interculturales tienen un efecto positivo en el desarrollo de la retroalimentación descriptiva en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 278 Chavini en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024.

B. Hipótesis específica 2

Las estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación elemental en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 Chavini en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024

1. Planteamiento de la hipótesis

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (se acepta hipótesis nula)

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (se acepta hipótesis alterna)

2. Nivel de significancia

Alfa = 0,05

3. Prueba estadística

Wilcoxon para muestras relacionadas

4. Regla de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y aceptamos H_1

Si $p \geq 0,05$ Aceptamos H_0 y rechazamos la H_1

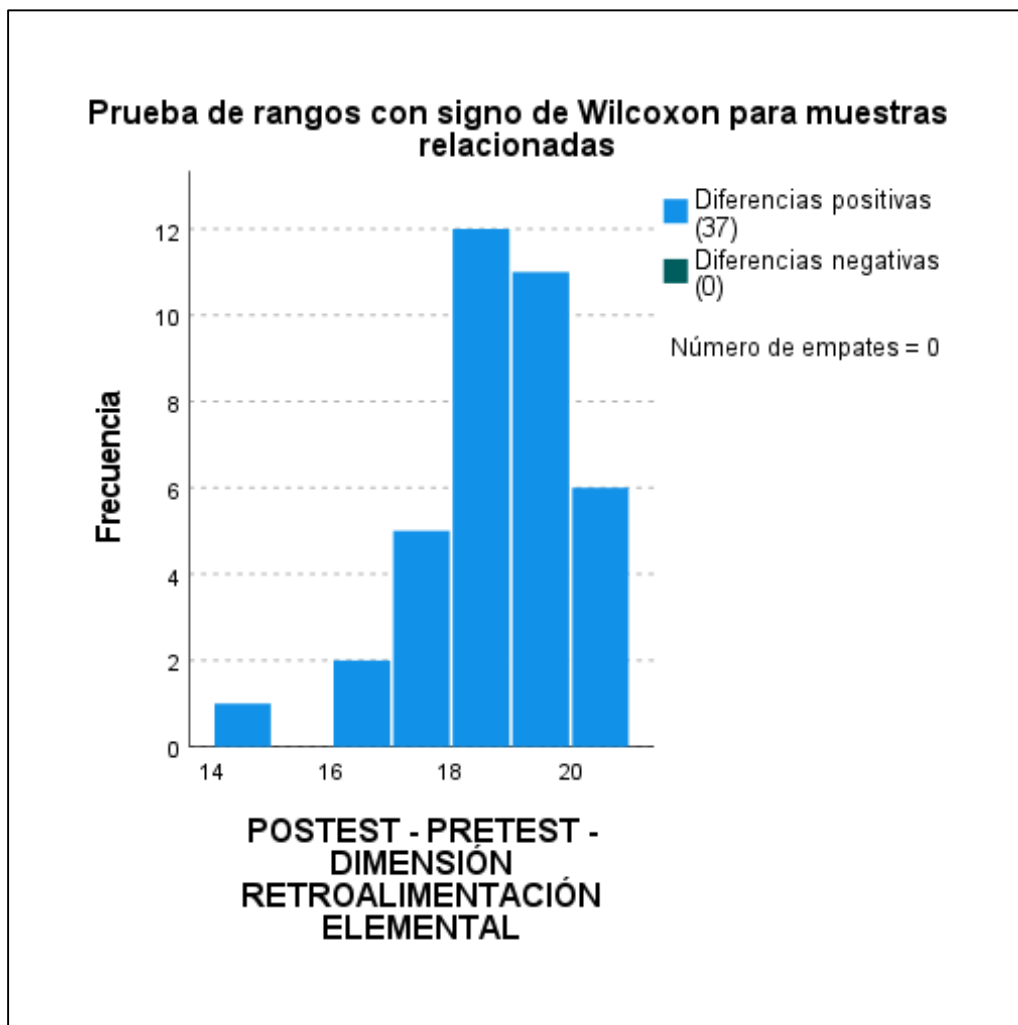
5. Resultados

Tabla 13 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 2

Resumen de contrastes de hipótesis			
Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
La mediana de diferencias entre PRETEST y POSTEST – DIMENSIÓN RETROALIMENTACIÓN ELEMENTAL es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.
a. El nivel de significación es de ,050.			
b. Se muestra la significancia asintótica.			

Fuente: Salida SPSS V. 27

Figura 7 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 2



Fuente: Tabla 13

6. Conclusión estadística

En la tabla 13 y Figura 7 se muestra la prueba estadística Wilcoxon para muestras relacionadas, donde evidenció un p-valor de 0.000, lo que demuestra que existe una diferencia estadísticamente significativa entre las mediciones pretest y posttest. Este valor permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, confirmando que las estrategias lúdicas interculturales tienen un efecto positivo significativo en el desarrollo de la retroalimentación elemental en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 278 Chavini en el distrito de Pangoa- Satipo, 2024. Estos resultados sugieren que las estrategias implementadas, al estar adaptadas al contexto cultural y

educativo de los estudiantes, promovieron mejoras concretas en su capacidad para participar en procesos de retroalimentación elemental.

C. Hipótesis específica 3

Las estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación reflexiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 Chavini en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024

1. Planteamiento de la hipótesis

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (se acepta hipótesis nula)

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (se acepta hipótesis alterna)

2. Nivel de significancia

Alfa = 0,05

3. Prueba estadística

Wilcoxon para muestras relacionadas

4. Regla de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y aceptamos H_1

Si $p \geq 0,05$ Aceptamos H_0 y rechazamos la H_1

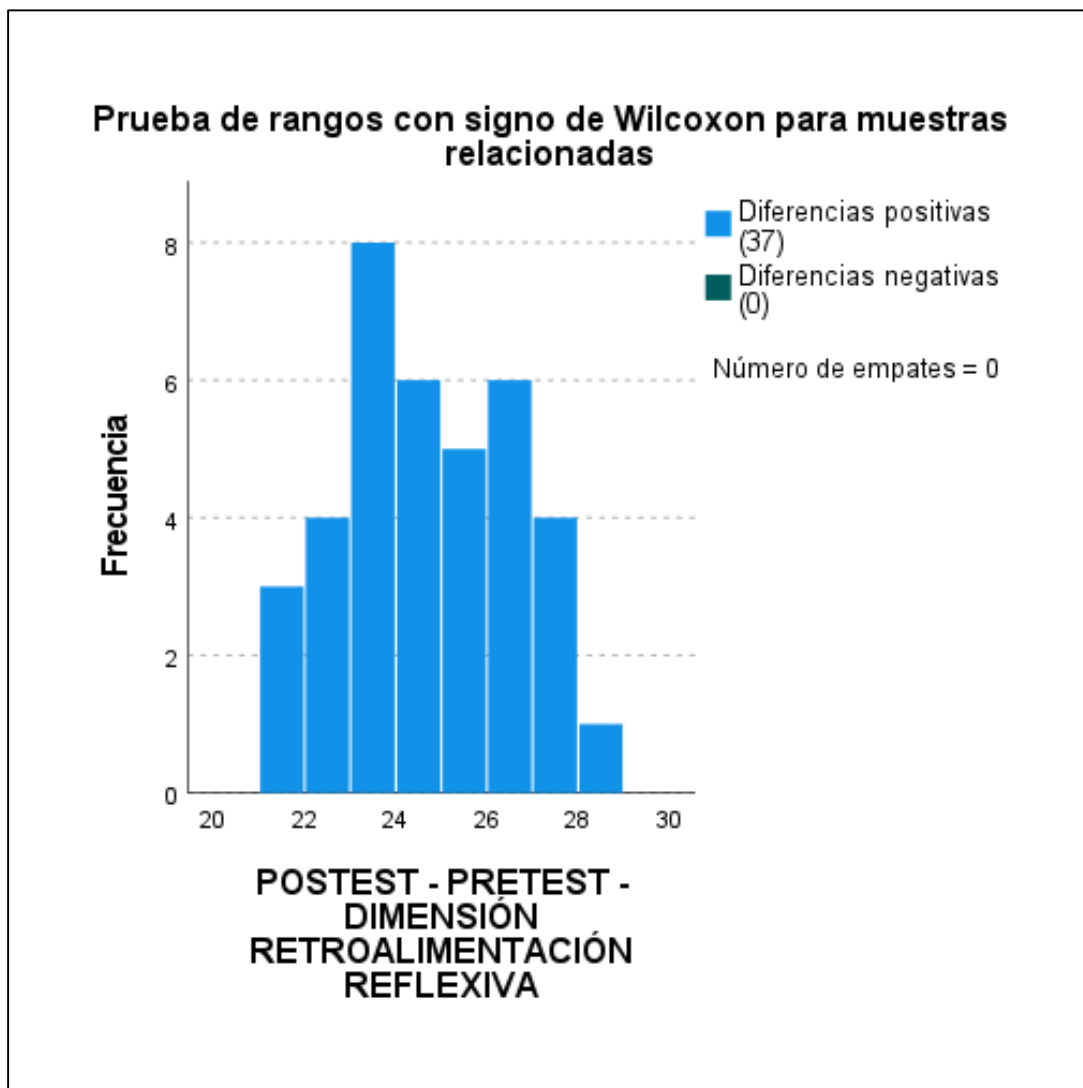
5. Resultados

Tabla 14 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 3

Resumen de contrastes de hipótesis			
Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
La mediana de diferencias entre PRETEST y POSTEST – DIMENSIÓN RETROALIMENTACIÓN REFLEXIVA es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.
a. El nivel de significación es de ,050.			
b. Se muestra la significancia asintótica.			

Fuente: Salida SPSS V. 27

Figura 8 Resultados prueba de rangos Wilcoxon, hipótesis específica 3



Fuente: Tabla 14

6. Conclusión estadística

En la tabla 14 y figura 8 se evidencia la aplicación de la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas, donde arrojó un p-valor de 0.000, indicando una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados pretest y posttest. Esto permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, concluyendo que las estrategias lúdicas interculturales tienen un efecto positivo significativo en el desarrollo de la retroalimentación reflexiva en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 278 Chavini en el distrito de Pangoa- Satipo, 2024.

Este hallazgo evidencia que las estrategias aplicadas, al integrar elementos lúdicos y culturales del entorno de los estudiantes, favorecieron el desarrollo de la capacidad para reflexionar sobre su aprendizaje y desempeño.

4.4. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en la presente investigación demuestran que la implementación de estrategias lúdicas con enfoque interculturales tiene un impacto significativo en el desarrollo de la retroalimentación en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 278 "Chavini", Distrito de Pangoa, Satipo. Estos hallazgos se alinean con investigaciones previas que destacan la relevancia de enfoques pedagógicos lúdicos e interculturales en el aprendizaje en educación inicial.

Por ejemplo, un estudio realizado en un aula preescolar inspirada en Reggio Emilia demostró que la exploración global a través del juego puede mejorar el conocimiento, las perspectivas y las acciones de los niños hacia un mundo más justo y solidario. (Acevedo, 2017).

En cuanto al objetivo general se observó que, en el pretest, el 84% de los niños de Educación Inicial se ubicaron en el nivel bajo de retroalimentación general, mientras que el 16% alcanzó el nivel medio y el 0% el nivel alto. Por el contrario, en el postest, el 100% de los niños lograron ubicarse en el nivel alto de retroalimentación. Estos resultados evidencian que la implementación de estrategias lúdicas interculturales es una herramienta pedagógica efectiva para mejorar la retroalimentación en niños de educación inicial.

Esto refuerza lo planteado por Papadopoulos & Jansen (2024) quienes señalan que las actividades lúdicas permiten a los educadores proporcionar retroalimentación de manera natural y contextualizada; es interesante notar que el uso de prácticas de lúdicas en entornos de educación infantil no solo mejora las habilidades de comunicación e interculturales entre los niños pequeños, sino que también influye significativamente en su proceso de aprendizaje de diversas áreas pedagógicas.

Por lo tanto, las estrategias lúdicas interculturales, como juegos que incorporan elementos culturales diversos y actividades de translenguaje, pueden ser herramientas poderosas para desarrollar la retroalimentación en estudiantes de nivel inicial. Estas estrategias no solo mejoran la comunicación intercultural, sino que también fomentan la sensibilidad cultural y preparan a los niños para interactuar en un mundo cada vez más

diverso y globalizado. Asimismo, se puede resaltar la valía significativa de estos recursos para afianzar sus aprendizajes de manera efectiva.

De manera similar, Barber et al. (2015) muestran resultados positivos sobre el uso de estrategias lúdicas para desarrollar la retroalimentación en estudiantes de nivel inicial: Las intervenciones basadas en el juego, como el programa Stay, Play, Talk, demostraron aumentos en la frecuencia de respuestas sociales y reciprocidad en niños de educación inicial, incluso con los que tienen habilidades diversas.

Del mismo modo, Rajapaksha (2016) respalda lo señalado, al considerar que los juegos educativos permite crear más oportunidades para desarrollar habilidades, capacidades, competencias y singularmente la creatividad, además de propiciar el desarrollo del lenguaje oral y otros elementos de carácter social y psicológico.

Además, Braak et al. (2019) encontraron relaciones bidireccionales entre la autorregulación y las habilidades matemáticas en niños de 6-7 a partir de la aplicación estratégica de los juegos educativos en el aula. Estos resultados obtenidos confirman la necesidad de integrar prácticas educativas contextualizadas, que potencien tanto el aprendizaje como el desarrollo cultural de los estudiantes, mediante actividades de retroalimentación basada en actividades lúdicas.

Sin embargo, las actividades lúdicas no sólo permiten desarrollar aprendizaje en los niños de educación inicial, sino son herramientas valiosas para desarrollar habilidades críticas y autoregulativas, incluyendo el pensamiento crítico y creativo (Linares, 2022), habilidades motoras básicas (Supriady et al., 2023), y habilidades de escritura temprana y desarrollo de sus capacidades de comunicación oral (Siew & Nor, 2019).

La investigación también destaca la importancia de incluir el juego en el espacio escolar como una estrategia efectiva para desarrollar la educación de manera dinámica y atractiva. Marinho (2024) señala en su investigación que la mayoría de niños, es decir un 47.73% se encuentra en la categoría de inicio, un 52.27% de estudiantes se encuentra en la categoría de proceso, preocupándome mucho ya que el 00% de estudiantes no han logrado el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, por lo que queda evidenciada la variable de estudio, la misma que permitió diseñar la propuesta del modelo de retroalimentación que logró pasar el proceso de validación mediante juicio de expertos que dieron su conformidad tanto en su diseño.

Por otro lado, los resultados de Mestas (2022) sobre la relación entre la retroalimentación formativa y el logro del aprendizaje en estudiantes de primaria

muestran una magnitud débil y no significativa ($p = 0,158$, $r = 0,207$). Esto plantea interrogantes importantes sobre el impacto real de la retroalimentación formativa en el contexto estudiado, sugiriendo que otros factores pueden estar influyendo en los resultados de aprendizaje. Es posible que aspectos como la calidad de la retroalimentación, la implementación metodológica o las características del contexto educativo hayan limitado su efectividad.

En contraste, los resultados positivos observados en la aplicación de estrategias lúdicas interculturales en la retroalimentación en niños de educación inicial en Chavini, Pangoa, Satipo (2024) resaltan el potencial de estas estrategias para mejorar la dinámica de aprendizaje. Las actividades lúdicas, cuando se enmarcan en contextos interculturales y son acompañadas de una retroalimentación adecuada, parecen favorecer no solo la comprensión de contenidos, sino también el desarrollo integral, incluyendo habilidades sociales y culturales.

Al comparar ambos estudios, surge la hipótesis de que la efectividad de la retroalimentación puede estar condicionada por el enfoque metodológico y la conexión cultural con los estudiantes. Mientras que Mestas se centra en una retroalimentación más tradicional y generalizada, las estrategias lúdicas interculturales incorporan elementos de relevancia cultural y adaptados a las características del grupo, lo que podría explicar los mejores resultados observados en el caso de Chavini. Este contraste subraya la importancia del diseño retroalimentaciones contextualizadas y basadas en enfoques innovadores que responden a las necesidades específicas de los estudiantes.

Asimismo, Machare (2020) investigó cómo las estrategias lúdicas mejoran la expresión oral en niños de 5 años de la IEN° 073 “Mi segundo hogar” en Sullana. Utilizando un diseño preexperimental con 24 estudiantes, aplicó juegos de rimas, trabalenguas, narraciones e imitación de sonidos. Los resultados mostraron que, tras la intervención, el porcentaje de niños con logro esperado pasó del 25% en el pretest al 91.67% en el posttest, confirmando que las estrategias lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo de la expresión oral.

Por otro lado, Berru (2023) encontró que, inicialmente, el 50% de los niños de 4 años presentaba un nivel no óptimo de socialización, pero se evidencia que la planificación y aplicación de estrategias lúdicas orientadas a la interacción social podía mejorar significativamente esta habilidad, aunque el nivel exacto de mejora no se detalla explícitamente. Ambos estudios muestran la efectividad de las estrategias lúdicas, pero

con enfoques y resultados específicos según la habilidad trabajada: expresión oral y socialización.

En cuanto a la retroalimentación descriptiva se coincide con García et al. (2022), cuando señala que los docentes brindan retroalimentación detallada y culturalmente adaptada, actúan como mediadores que guían a los estudiantes dentro de su ZDP, ayudándolos a avanzar hacia un nivel superior de desarrollo cognitivo. Este proceso fomenta la reflexión, el aprendizaje autónomo y la apropiación de habilidades.

En ese sentido, las estrategias lúdicas interculturales tienen un impacto positivo significativo en la retroalimentación descriptiva al promover un ambiente de aprendizaje inclusivo y dinámico, donde los niños pueden interactuar, reflexionar y compartir experiencias dentro de contextos culturales diversos. A través de juegos y actividades lúdicas adaptadas a diferentes cosmovisiones, los educadores pueden ofrecer retroalimentación de manera más clara y comprensible, enfocándose en los logros de los estudiantes y brindando sugerencias constructivas que favorecen su comprensión.

Esta retroalimentación descriptiva no solo valida los avances individuales, sino que también fortalece la confianza de los niños en su capacidad para resolver problemas y aprender, mientras se respetan y valoran sus antecedentes culturales, lo que fomenta un aprendizaje más significativo y participativo.

En cuanto a la retroalimentación elemental, en la institución educativa de “Chavini” Pango, Satipo se llevó a cabo a través de estrategias lúdicas interculturales y los resultados demuestran que tiene un impacto significativo en el proceso educativo. Por lo tanto, las estrategias lúdicas no solo permiten que los niños aprendan contenidos básicos, sino que también los conectan con sus propios saberes ancestrales y tradiciones. Utilizando juegos y actividades que reflejan las costumbres, lenguas y cosmovisiones de las comunidades, los docentes pueden ofrecer retroalimentación que es accesible y significativa para los niños, fortaleciendo su comprensión y favoreciendo un aprendizaje más personalizado. La retroalimentación elemental, al ser culturalmente relevante, permite que los niños se identifiquen con los contenidos, comprendan mejor lo que se les enseña y desarrollen habilidades clave, al tiempo que se sienten valorada su identidad cultural. Esta integración de lo lúdico y lo intercultural, sumada a la retroalimentación clara y directa, potencia el rendimiento académico y promueve un entorno inclusivo y respetuoso con la diversidad cultural local.

De manera general, Caraballo, R. Y. (2024) sostiene que la integración de actividades lúdicas en el currículo escolar no solo potencia de manera significativa los aprendizajes de los estudiantes, sino que también fomenta un aumento en su motivación y participación en el proceso educativo. Además, resalta la importancia crucial de la participación activa y consciente de los padres en el desarrollo educativo temprano.

Por ello, existe la necesidad de introducir cambios a través de actividades lúdicas en la praxis del docente para articular no solo los aspectos cognitivos, corporales, motrices, sino también, las relaciones con aprendizaje, en los cuales el estudiante podrá sentirse sin temores, incertidumbres o ansiedades, facilitando su incorporación en la educación primaria (Parra Peña, M. del V., 2020).

Finalmente, los resultados obtenidos en este estudio refuerzan la importancia de las estrategias lúdicas interculturales como herramientas efectivas para la mejora de la retroalimentación en contextos educativos diversos, como el de Chavini, Pangoa - Satipo. A través de la implementación de juegos y actividades que integran las tradiciones y cosmovisiones locales, se pudo observar una mejora significativa en la comprensión de los contenidos y el desarrollo de competencias en los estudiantes, especialmente en cuanto a la participación activa y la retención de conceptos

La retroalimentación descriptiva, elemental y reflexiva; al ser contextualizada y culturalmente pertinente, no solo facilitó el aprendizaje, sino que también fortaleció la identidad cultural de los niños, favoreciendo un ambiente inclusivo y respetuoso con su diversidad. Estos resultados indican que la combinación de la retroalimentación formativa con estrategias lúdicas interculturales es un enfoque prometedor para mejorar el rendimiento académico y el bienestar de los estudiantes en comunidades con una rica herencia cultural.

CONCLUSIONES

1. La aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el nivel inicial de la Institución Educativa 278 "Chavini" en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024, mostró efectos significativamente positivos en el desarrollo de la retroalimentación. Los resultados obtenidos a través de la prueba de Wilcoxon, con un p-valor de 0.000, evidencian que las estrategias lúdicas interculturales, al ser adecuadamente contextualizadas al entorno cultural y social de los estudiantes, favorecieron una retroalimentación más efectiva y un aprendizaje más significativo. Este impacto se refleja en la mejora de habilidades, actitudes y destrezas de los estudiantes, lo que reafirma la importancia de aplicar enfoques pedagógicos que respeten y valoren las características culturales de los niños, promoviendo un desarrollo integral y un aprendizaje que trasciende las fronteras de la educación convencional.
2. En cuanto al objetivo específico 1, los resultados obtenidos a través de la prueba de Wilcoxon, con un p-valor de 0,000, confirman que la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales tiene un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la retroalimentación descriptiva en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 278 "Chavini" en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024. La diferencia estadísticamente significativa entre las mediciones pretest y posttest demuestra que el uso de estas estrategias, contextualizadas culturalmente, favorecen un proceso de retroalimentación más efectiva, facilitando el aprendizaje de los niños. Este resultado resalta la importancia de implementar enfoques educativos que respeten y promuevan las identidades culturales de los estudiantes, lo cual contribuye a un aprendizaje más significativo y acorde a su contexto social y cultural.
3. En lo que respecta al objetivo específico 2, los resultados demuestran que la aplicación de estrategias lúdicas interculturales tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la retroalimentación elemental en los estudiantes del nivel. inicial de la Institución Educativa 278 "Chavini" en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024. La diferencia estadísticamente significativa entre las mediciones pretest y posttest confirma que las estrategias lúdicas interculturales, al ser contextualizadas según las características culturales y educativas de los estudiantes, favorecieron una mejora sustancial en su capacidad para participar activamente en los procesos de retroalimentación elemental. Estos resultados reflejan la efectividad de las estrategias adaptadas al contexto local,

contribuyendo al fortalecimiento del aprendizaje y desarrollo integral de los niños en la institución.

4. Referente al objetivo específico 3, los resultados obtenidos mediante la prueba estadística de Wilcoxon para muestras relacionadas, con un p-valor de 0.000, demuestran una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados pretest y posttest, lo que valida las hipótesis alternas y confirma que las estrategias lúdicas interculturales tienen un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la retroalimentación reflexiva en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 278 "Chavini" en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024. Este hallazgo sugiere que la aplicación de estrategias lúdicas que incorporan elementos culturales relevantes del entorno de los estudiantes favorecen su capacidad de reflexión sobre su aprendizaje y desempeño, promoviendo una mayor comprensión y autonomía en su proceso educativo.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a las instituciones educativas de Pangoa, Satipo y el Perú, especialmente aquellas ubicadas en contextos rurales o con diversidad cultural, implementen programas de capacitación docente en el uso de estrategias lúdicas interculturales. Este tipo de formación permitirá a los docentes adaptar sus enfoques pedagógicos, aprovechando los elementos culturales de los estudiantes para promover aprendizajes más significativos y efectivos en el nivel inicial.
2. Es fundamental que los recursos didácticos utilizados en las instituciones educativas, en particular en las regiones con alta presencia de comunidades indígenas, incluyan elementos de la cosmovisión, lenguas y tradiciones locales. Esto no solo enriquecería los aprendizajes de los estudiantes, sino que también contribuiría a un ambiente educativo inclusivo y respetuoso con la diversidad cultural.
3. Del mismo modo, a partir de los resultados de esta investigación, se realicen evaluaciones periódicas de la efectividad de las estrategias lúdicas interculturales en la retroalimentación educativa. Es necesario ajustar las estrategias de acuerdo con los avances observados, considerando las particularidades de los estudiantes en cada contexto cultural, para asegurar un proceso de aprendizaje más eficiente y personalizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, MV (2017). Los niños pequeños juegan para entenderse entre sí. *Journal of Early Childhood Literacy* , 19 (3), 375–398. <https://doi.org/10.1177/1468798417727134>
- Alegre, S. y Bujaico, J. (2021). Gamificación y habilidades blandas en niños de preescolar: Una revisión sistemática [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/92062>
- Alfonso, D. (2016). La Retroalimentación Formativa en el Aprendizaje de la escritura Académica: un estudio de caso sobre el curso de español de la Universidad de los Andes. (Tesis Doctorado, Universidad de los Andes). Repositorio institucional de la Universidad de los Andes <https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/13897>
- Amanquandor, TD (2019). Un resumen del neopositivismo y el analitismo a partir de 'La conducta de la investigación en las relaciones internacionales' de Patrick Jackson. Revista electrónica SSRN . <https://doi.org/10.2139/ssrn.3581671>
- Anastasi, A., & Urbina, S. (1997). *Pruebas psicológicas* (7ª ed.). Prentice Hall.
- Anijovich, R. (2010). La evaluación significativa.
- Anijovich, R. (2019). Orientaciones para la formación docente y el trabajo en aula retroalimentación formativa.
- Anijovich, R. (2020). Retroalimentación formativa: Orientaciones para la formación docente y el trabajo en el aula. *Fundación Bancaria: " La Caixa*, 1-156.
- Arca, A. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz Tumbes, 2022*. Tesis Para Optar El Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/33417>
- Argüelles Pascual, V., Burgos-Martínez, R., & H. Palacios, R. (2021). Etapas del método estadístico. *Ciencia Huasteca Boletín Científico De La Escuela Superior De Huejutla*, 9(17), 35-36. Recuperado de: <https://doi.org/10.29057/esh.v9i17.6703>
- Arias, F. (2011). Metodología de la investigación en las ciencias aplicadas al deporte: un enfoque cuantitativo. *Revista Digital EFDeportes*, 16(157).

- Arjona, Ó. A. M. (2015). Aprendizaje motor y realimentación: Consideraciones prácticas. *Lúdica Pedagógica*, 1(22), 75-83.
- Arráez, J. (2019). *Juego y psicomotricidad*. España: Federación Española.
- Ausubel, DP (1963). La psicología del aprendizaje verbal significativo. Grune & Stratton.
- Azcorra Novelo, V. G., & Gallardo Córdova, K. E. (2023). Personalización de un proceso de diagnóstico y retroalimentación para el desarrollo de competencias en álgebra intermedia. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(73). Disponible en: <https://doi.org/10.6018/red.525741>
- Baeza Barceló, S. (2021). *Propuesta de mejora para el modelo de retroalimentación de aprendizajes a los estudiantes de los cursos basados en desafíos del Plan Común de Ingeniería y Ciencias*. Memoria para Optar al Título de Ingeniera Civil Industrial. Disponible en: <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/182456>
- Barber, AB, Saffo, RW, Gilpin, AT, Craft, LD y Goldstein, H. (2015). Los pares como médicos: análisis del impacto de Stay Play Talk en la comunicación social en niños en edad preescolar con autismo. *Journal of Communication Disorders*, 59, 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.jcomdis.2015.06.009>
- Bento, G., & Guisela, D. (2017). Traducido por el traductor: La importancia del juego al aire libre para el desarrollo saludable de los niños pequeños. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6806863/>
- Berru, M. (2023). *Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque*. Tesis Para Obtener El Grado Académico De Maestra En Psicología Educativa. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/109371>
- Brookhart, S. (2008). *How To Give Effective Feedback to Your Students*.
- Busse, E., Krausch, M. y Liao, W. (2020). Cómo la universidad “neutral” hace imposible la pedagogía feminista crítica: análisis interseccional desde el profesorado marginado en tres campus. *Sociological Spectrum*, 41 (1), 29–52. <https://doi.org/10.1080/02732173.2020.1850377>

- Bustillos, G. (2022). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotriz de niños y niñas de 5 a 6 años de edad*. Tesis de Maestría en Educación Inicial, Universidad Técnica de Cotopaxi. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/8818>
- Cambo Aguaiza, J. (2023). El método lúdico como estrategia determinante para el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 115–129. Disponible en: <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.692>
- Campos, D. y Paz C. (2015). *Efecto de la retroalimentación del error*
- Canabal, C. y Margalef, L. (2017) The Feedback: a key to learning-oriented assessment. *Profesorado Revista de Curriculum y Formación de Profesorado*, 21 (2) 149-170 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56752038009>
- Canales, F. H. D., Alvarado, E. L. D., & Pineda, E. B. (1994). Metodología de la investigación: Manual para el desarrollo de personal de salud. In *Metodología de la investigación: Manual para el desarrollo de personal de salud* (pp. 225-225).
- Canchila, O. (2021). *La lúdica como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la convivencia escolar desde la pedagogía para la paz*. Tesis De Maestría, Universidad de Cordoba. Recuperado de: <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/4812>
- Caraballo, R. Y. (2024). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la comprensión lectora en niños del nivel inicial de una institución educativa Santo Domingo*. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/20.500.14005/14161>
- Cardozo, H. (2021). *Retroalimentación Formativa y su incidencia en el aprendizaje: percepciones de docentes y estudiantes*. Tesis de Maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Disponible en: <https://hdl.handle.net/11285/642139>
- Castro C. y Moraga A. (2020) Evaluación y retroalimentación para el aprendizaje. Chile, IACC.
- Ceballos, G y Rada. F. (2021). *Estrategias lúdico-pedagógicas y convivencia escolar de estudiantes del grado sexto de la ie la unión de Lorica – Córdoba*. Trabajo De Maestría, Universidad de Cordoba. Recuperado de: <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/3999>

- Cordero, Z. R. V. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista educación*, 33(1), 155-165
- Cordova, J. (2020). La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática. sistemática [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Digital de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69883/Cordova_AJC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cruzado Nuñez, M. Y., Sánchez-Chero, M.-J. ., & Puestas Chunga, C. A. . (2023). La retroalimentación formativa para fortalecer el proceso de enseñanza de las docentes de inicial. Encuentros. *Revista De Ciencias Humanas, Teoría Social Y Pensamiento Crítico.*, (17), 54–64. Disponible en: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7527482>
- Cuasapud Morocho, J. J., & Manguashca Quintana, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151–165. Disponible en: <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Decroy, O. (2017). El Juego Educativo. . México: : Alfaomega. Disponible en: <https://books.google.com.cu/books?id=5iW91Pjul04C&lpg=PP1&hl=es&pg=PA13#v=onepage&q&f=false>
- Ellegaard, M., Damsgaard, L., Bruun, J. y Johannsen, B.(2018). Patterns in the form of formative feedback and student response, *Assessment y Evaluation in Higher Education*, 43: 5, 727-744 DOI: [10.1080 / 02602938.2017.1403564](https://doi.org/10.1080/02602938.2017.1403564)
- Escobar-Pérez, J., & Cuervo-Martínez, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: Una aproximación a su utilización. *Avances en Medición* , 6, 27-36.
- Fischer, F. (1998). Más allá del empirismo: investigación política desde una perspectiva pospositivista. *Policy Studies Journal* , 26 (1), 129–146. <https://doi.org/10.1111/j.1541-0072.1998.tb01929.x>
- Galán, M. (2010). Ética de la investigación. Ética de la investigación. *Revista Iberoamericana De Educación*, 54(4), 1-2. Disponible en: <https://doi.org/10.35362/rie5441666>
- Gaona, J., & Vivier, L. (2022). Valor Epistémico de Tareas Diseñadas en un Sistema de Evaluación en Línea con Retroalimentación para Matemáticas. *REMATEC*, 17(42),

111–138. Disponible en: <https://doi.org/10.37084/REMATEC.1980-3141.2022.n42.p111-138.id453>

García, L., Martínez, S., & Rodríguez, M. (2022). Juegos pedagógicos para el fortalecimiento de la retroalimentación en educación inicial. *Revista Colombiana de Educación*, 45(2), 85-102.

George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS para Windows paso a paso: una guía y referencia sencilla* (4.ª ed.). Allyn & Bacon.

Góngora, L., & Cu-Balan, G. (2007). Las estrategias de enseñanzas lúdicas como herramienta de la calidad para el mejoramiento del rendimiento escolar y la equidad de los alumnos del nivel medio superior. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 5(5), 60-67. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/551/55121025009.pdf>

Grimm, E. (2024). Los usos de la fenomenología para los feminismos latinos: desarrollo de un enfoque fenomenológico basado en la ruptura. *Philosophies*, 9 (6), 165. <https://doi.org/10.3390/philosophies9060165>

Hattie, J., y Timperley, H. (2007). El poder de la retroalimentación. *Revista de investigación educativa*, 77 (1), 81-112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw-Hill. México.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. P. (2010). *Metodología de la Investigación*. 5o Edición. Edited by Mc Graw Hill.

Huizinga, Joseph. (2003). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. (Pág. 23).

Lasso, J y Niño, R. (2020). *Estrategia lúdica virtual desde la educación física, para el fortalecimiento de la convivencia escolar en grado quinto*. Tesis de Maestría, Universidad de Santander. Recuperado de: <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7215>

Limbeck-Lilienau, C. y Uebel, T. (2021). *Introducción* (págs. 1 a 11). rutina. <https://doi.org/10.4324/9781315650647-1>

- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168–184. Disponible en: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- López, P. L. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto cero*, 9(08), 69-74.
- Machare, S. (2020). *Las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa n° 073 “Mi Segundo Hogar” Sullana – Piura, 2020*. Tesis Para Optar El Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32594>
- Marinho, E. (2024). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y SUS BENEFICIOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *Revista Género e Interdisciplinaridade* , 5 (01), 294–305. <https://doi.org/10.51249/gei.v5i01.1893>
- Marshall, C. y Rossman, GB (1989). *Diseño de la investigación cualitativa*. Newbury Park, CA: Sage, 1989.
- Maziarz, M. (2017). “Crecimiento en tiempos de deuda” como ejemplo de la ciencia lógico-positivista. *Journal of Philosophical Economics* , Volumen X, número 2 (Artículos). <https://doi.org/10.46298/jpe.10700>
- Mestas, M. (2022). *La retroalimentación formativa y el logro del aprendizaje en los estudiantes del nivel primaria de la REU 01 – 2021*. Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Administración de la Educación, Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/84477>
- Michilena, P. (2022). *La retroalimentación como un recurso pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés*. Tesis de Maestría, Universidad Técnica del Norte. Disponible en: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12140>
- MINEDU (2017). Rúbricas de observación de aula para la Evaluación del Desempeño Docente. Disponible en: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6704>
- MINEDU. (14 de 07 de 2020). Evaluación docente. Disponible en: <http://evaluaciondocente.perueduca.pe/desempenoprimarytramo1/rubricas-de-observacion-de-aula/>

- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ministerio de Educación (2016). *Manual integrado de 1er trimestre*. Disponible en: <http://www.minedu.gob.pe/a/005.php>
- Monteagudo, P. (2021). Estrategia lúdica en niños de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. 2021. [Tesis de Maestría Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Digital de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61748/Monteagudo_M_P-SD.pdf
- Moratalla, S., & Carrasco, A. (Setiembre de 2019). Estrategia para la mejora de la convivencia de la participación activa en la vida social de la institución educativa en la etapa de educación inicial. *Revista educación*, 28(55). Obtenido de: <https://www.mendeley.com/catalogue/9d627dc0-9070-39d8-9723-019e9b8bb18f/>
- Moreira, MA (2017). Teoría del aprendizaje significativo: Conceptos y aplicaciones . *Revista Latinoamericana de Psicología Educativa*, 9(1), 5-20.
- Navajas, J. (2016). El juego como recurso didáctico: Los juegos sensoriales. *Arista Digital*, 4(2), 763-770.
- Norlyk, A., Martinsen, B., Haahr, A. y Dreyer, P. (2023). Por qué la fenomenología llegó a la enfermería: la legitimidad y la utilidad de la fenomenología en la construcción de teorías en la disciplina de enfermería. *Revista internacional de métodos cualitativos* , 22. <https://doi.org/10.1177/16094069231210433>
- Osorio, K., y Lopez, A. (2014). La retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes en edad preescolar. *Revista Iberoamericana de la Evaluación Educativa*, 13-30.
- Papadopoulos, IM y Jansen, PS (2024). Perspectivas y prácticas internas de las aulas de translenguaje en la educación infantil. *Revista mundial de investigación educativa* , 11 (3), pág. 1. <https://doi.org/10.22158/wjer.v11n3p1>
- Parra Peña, M. del V. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143–163. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Piaget, J. (1952). Los orígenes de la inteligencia en los niños. International Universities Press.

- Piaget, J. (1962). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. Editorial Norton & Company – Francia.
- Piaget, J. (1968 b): *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria. La Habana.
- Quezada Cáceres, Soledad, & Salinas Tapia, Claudia. (2021). Modelo de retroalimentación para el aprendizaje: Una propuesta basada en la revisión de literatura. *Revista mexicana de investigación educativa*, 26(88), 225-251. Epub 24 de marzo de 2021. Recuperado en 21 de mayo de 2023, recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662021000100225&lng=es&tlng=es
- Rajapaksha, PLN (2016). Promoción de las habilidades del lenguaje oral en niños en edad preescolar a través del juego sociodramático en el aula. *Revista internacional de educación y estudios de alfabetización*, 4 (1). <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.4n.1p.15>
- Requena, M. D., & de Vicuña, P. S. (2009). *Didáctica de la educación infantil*. Editex. Disponible en: https://books.google.com.pe/books/about/Did%C3%A1ctica_de_la_Educaci%C3%B3n_infantil.html?id=cIes9VbMjm4C&redir_esc=y
- Robbins, B. (2006). El delicado empirismo de Goethe: la fenomenología como ciencia rigurosa de la naturaleza. *Indo-Pacific Journal of Phenomenology*, 6 (sup1), 1–13. <https://doi.org/10.1080/20797222.2006.11433928>
- Rodríguez, Juana. (2013). *La vanguardia investigadora en el EEES* (Primera ed.). Madrid: Visión Libros. (Pág. 24).
- Romero, L., & Ramos, A. (2017). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Educación Física y deportes*.
- Rubio, P. (2018). Seminario Estructura didáctica basada en el juego y su lugar en la sala.
- Sabariz, C. R. (2018). Una salida al dualismo: Juego y trabajo en John Dewey. *Éndoxa*, (41), 135-156.
- Saravia, F. (2022). *Prácticas de retroalimentación en el proceso de enseñanza de la escritura en aulas de tercer ciclo de educación primaria*. Tesis Para Obtener El Título

- Profesional De Licenciada en Educación Con Especialidad En Educación Primaria, Pontífica Universidad Católica del Perú. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12404/23970>
- Sarmiento, J. (2020). *Retroalimentacion correctiva escrita: análisis descriptivo de las preferencias de los estudiantes de inglés como lengua extranjera*. Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga. Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/11998>
- Sgreccia, N., & Dominguez, E. (2021). La Retroalimentación como instancia de configuración de la Práctica Profesional Docente en el Profesorado en Matemática. *REMATEC*, 16(38), 102–119. Disponible en: <https://doi.org/10.37084/REMATEC.1980-3141.2021.n38.p102-119.id340>
- Siew, S., y Binti Md Nor, M. (2019). Apoyo a la escritura temprana de niños en edad preescolar con estrategias de aprendizaje autorregulado. *Asociación de Investigación en Educación Infantil del Pacífico*, 13 (2), 69–93. <https://doi.org/10.17206/apjrece.2019.13.2.69>
- Sullón, A. (2019). Actividades lúdicas para desarrollar la Inteligencia Corporal -Kinestésica en niños del II ciclo de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 14342 – Geraldo – Frías – Ayabaca – 2018 [Tesis de maestría Universidad Nacional de Piura]. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Piura. Disponible en: <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1722/EDU-SUL-MOY-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Supriady, A., Ma'Mun, A., Mahendra, A. y Budiana, D. (2023). Mejorar las habilidades fundamentales de movimiento en la primera infancia mediante juegos al aire libre según el género. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 8 (2), 260–269. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v8i2.61277>
- Tecsi, M. (2021). *Retroalimentación Formativa y los Efectos de Aprendizaje en Docentes de Primaria del Distrito de Huancarani, Paucartambo – Cusco, 2021*. Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Administración de la Educación, Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/109365>
- Ten Braak, D., Størksen, I., Idsoe, T. y McClelland, M. (2019). Bidireccionalidad en la autorregulación y las habilidades académicas en la educación infantil basada en el

juego. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 65, 101064.
<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2019.101064>

- Tumbaco, C. (2022). *Estrategias lúdicas virtuales para el pensamiento lógico matemático en estudiantes con necesidades educativas especiales de una institución educativa Guayas, 2022*. Tesis Para Obtener El Grado Académico De: Maestra en Psicología Educativa, Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/109094>
- Uchpas, J. (2020). *La retroalimentación en el aprendizaje de los estudiantes de 6° de primaria de la I.E. 88240 – Nuevo Chimbote, 2020*. Tesis para obtener el grado académico de: Maestro en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa, Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/52111>
- Valdivia, S. (2014). Retroalimentación Efectiva en la Enseñanza Universitaria. En Blanco Y Negro, 5(2). Recuperado de: <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/11388>
- Vargas, Víctor Raúl Burga, Cabrejos, Mónica Ysabel Ortega, & Fernández, Bertila Hernández. (2023). Retroalimentación formativa en el desempeño docente. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 99-112. Epub 28 de febrero de 2023. Disponible en: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.500>
- Vygotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Madrid: Akal.
- Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. (pp. 191-222). *Editorial crítica*.
- Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Edit. Harvard University Press.
- White, H., & Sabarwal, S. (2014). *Diseño y métodos cuasiexperimentales. Síntesis metodológicas: evaluación de impacto*, 8.
- Wilson, D. (2002). *La Retroalimentación a través de la Pirámide y la Escalera de Retroalimentación. Seminario: Cerrando la brecha I Encuentro de tutores latinoamericanos en línea*.

Zulay Quintanilla, N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. Mérito - *Revista De Educación*, 2(6), 143–157. Disponible en: <https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>

ANEXOS

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

TÍTULO: Estrategias lúdicas interculturales para desarrollar la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el Distrito de Pangoa - Satipo, 2024.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Qué efectos se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar los efectos que se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024</p>	<p>Hipótesis general Las Estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024.</p>	<p>Estrategias lúdicas interculturales</p>	<p>Sesión 1. Sesión 2. Sesión 3. Sesión 4 Sesión 5 Sesión 6 Sesión 7 Sesión 8 Sesión 9 Sesión 10 Sesión 11 Sesión 12</p>	<p>Tipo de investigación Aplicada Nivel de investigación Explicativo - experimental Diseño Preexperimental Población Total, de estudiantes del nivel inicial Muestra 37 estudiantes</p>
<p>Problemas específicos • ¿Qué efectos se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación descriptiva en estudiantes del nivel</p>	<p>Objetivos específicos • Determinar los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación descriptiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución</p>	<p>Hipótesis específicas • Las estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación descriptiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini”</p>	<p>Retroalimentación</p>	<p>Retroalimentación descriptiva Retroalimentación elemental Retroalimentación reflexiva</p>	<p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos Observación Técnicas e instrumentos de análisis de datos Método estadístico</p>

<p>inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué efectos se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación elemental en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024? • ¿Qué efectos se obtendrá con la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación reflexiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito De Pangoa-Satipo, 2024? 	<p>Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación elemental en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024. • Determinar los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en el desarrollo de la retroalimentación reflexiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024. 	<p>en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación elemental en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024. • Las estrategias lúdicas interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la retroalimentación reflexiva en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 278 “Chavini” en el distrito de Pangoa-Satipo, 2024. 			
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Anexo 2. Matriz de Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Estrategias Lúdicas</p>	<p>Según Cordova (2022) menciona que la estrategia lúdica es una situación frente a la vida cotidiana, y es una manera de conectar con la vida donde la alegría y la relajación se producen a través de las actividades simbólicas e imaginativas que acompañan al juego.</p>	<p>Las estrategias lúdicas es una actividad coordinada que suele realizarse dentro del aula y sobre todo considerando los espacios al aire libre, teniendo en cuenta técnicas, dinámicas, juegos con el propósito didáctico.</p>	<p>SESIONES DE APLICACIÓN EXPERIMENTAL DOCE SESIONES</p>	<p>Sesión 1. Sesión 2. Sesión 3. Sesión 4. Sesión 5. Sesión 6. Sesión 7. Sesión 8. Sesión 9. Sesión 10. Sesión 11. Sesión 12.</p>		
<p>VARIABLES DEPENDIENTE Retroalimentación</p>	<p>La retroalimentación radica en transferir información que describa los procesos o logros en relación con los niveles previstos, valorar lo que se hace y orientar a los alumnos (MINEDU, 2020).</p>	<p>Es toda información que proporciona el docente al estudiante acerca de su desempeño con la finalidad de que identifique y analice sus logros y aquellos aspectos en los que se debe mejorar.</p>	<p>Retroalimentación reflexiva Retroalimentación elemental Retroalimentación descriptiva</p>	<p>INSTRUMENTO PARA EVALUAR LA RETROALIMENTACIÓN EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS</p>	<p>Cuestionario</p>	<p>1= Nunca 2= Rara vez 3= A veces 4= Frecuentemente 5= Siempre</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL
"JUAN SANTOS ATAHUALPA"
LICENCIADA



Con Resolución del Consejo Directivo N° 033 -2018 – SUNEDU / CD

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

INFORME N° 062 - 2024 – MNC/UNISCJSA

A : **Dra. EDITH ROCÍO NÚÑEZ LLACUACHAQUI**
Responsable de la Unidad de Investigación de la Facultad de Educación – UNISCJSA

DE : **Dr. NINALAYA CASALLO, Marino**
DOCENTE ASESOR DE TESIS

ASUNTO : **INFORME DE ORIGINALIDAD DE TESIS**

FECHA : **Mazamari, 10 de diciembre de 2024**

Me es grato dirigirme a Ud., para saludarlo cordialmente y por intermedio del presente, en mi condición de asesor, informo la tesis titulada: ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERCULTURALES PARA DESARROLLAR LA RETROALIMENTACIÓN EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 278 "CHAVINI" – EN EL DISTRITO DE PANGOA – SATIPO, 2024, presentado por la egresada Britney Yuvaly Castañeda Arteaga, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria.

Que, el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 02 veces, mediante el Software Antiplagio Turnitin, conforme al Reglamento de uso del software para la detección de similitud de la Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa, aprobado con Resolución de Comisión Organizadora N° 038 – 2023 – CO - UNISCJSA y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9% de similitud, el mismo que se encuentra conforme a lo establecido en el Artículo 12 de la referida norma. La revisión se realizó el día 10 de diciembre de 2024.

Por lo tanto, se recomienda emitir la constancia de conformidad de originalidad de la investigación y continuar con el trámite para la sustentación y obtención del Título Profesional, correspondiente.

Agradeciendo la atención al presente, me suscribo de usted.

Atentamente,

Dr. Marino Ninalaya Casallo

DNI N° 20081624

Asesor de Tesis

ANEXO:

- **Reporte de evaluación Turnitin (10 de diciembre de 2024)**

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos y validación de juicio de expertos



INSTRUMENTO PARA EVALUAR LA RETROALIMENTACIÓN EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS

INSTRUCCIONES:

- Dimensiones:** El instrumento está dividido en tres dimensiones: Retroalimentación Reflexiva, Retroalimentación Elemental y Retroalimentación Descriptiva.
- Valoración:** Se debe calificar cada ítem según la frecuencia con la que se observa el comportamiento o la acción descrita en los niños de 4 y 5 años.
- Interpretación:** Los ítems con mayor puntuación indican un uso más frecuente y efectivo de cada tipo de retroalimentación. Los resultados pueden ayudar a identificar áreas donde se necesita mejorar la calidad o cantidad de la retroalimentación.

Cada ítem debe ser valorado en una escala de Likert de 1 a 5, donde:

1 = Nunca

2 = Rara vez

3 = A veces

4 = Frecuentemente

5 = Siempre

N°	ÍTEMS	ESCALA DE VALORACIÓN				
		5	4	3	2	1
DIMENSIÓN RETROALIMENTACIÓN REFLEXIVA						
1	Se fomenta que el niño piense sobre sus acciones después de recibir una corrección.					
2	Se le hacen preguntas al niño para que reflexione sobre cómo podría mejorar en la actividad.					
3	El niño muestra interés en pensar sobre las sugerencias que recibe para mejorar.					
4	El niño es guiado a evaluar su propio desempeño después de recibir retroalimentación.					
5	Se le da tiempo al niño para pensar antes de responder tras recibir retroalimentación.					
6	El niño expresa verbalmente cómo podría mejorar después de recibir retroalimentación.					
RETROALIMENTACIÓN ELEMENTAL						
7	La retroalimentación dada al niño es simple y fácil de entender.					
8	Se le dan indicaciones claras y directas para mejorar su desempeño.					
9	La retroalimentación es proporcionada inmediatamente después de la actividad o tarea					



10	El niño parece comprender claramente los comentarios que recibe para mejorar.					
11	La retroalimentación está alineada con el nivel de desarrollo del niño.					
12	Se usan frases o palabras sencillas que el niño puede entender fácilmente.					
RETROALIMENTACIÓN DESCRIPTIVA						
13	Se destacan específicamente los aspectos positivos y negativos del trabajo del niño.					
14	Se describen los errores del niño de manera concreta y precisa.					
15	Se proporcionan ejemplos específicos de cómo el niño puede mejorar su desempeño.					
16	Se le explica al niño no solo lo que hizo mal, sino también cómo puede corregirlo.					
17	El niño recibe información detallada sobre los aspectos específicos en los que necesita mejorar.					
18	La retroalimentación incluye descripciones claras sobre el progreso del niño, más allá del resultado final.					
19	El niño es capaz de identificar en qué parte de su tarea necesita mejorar después de recibir retroalimentación descriptiva.					
20	Se utilizan ejemplos visuales o modelos para ayudar al niño a entender mejor la retroalimentación recibida.					



FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DE JUICIO DE EXPERTO 01

I. DATOS GENERALES

1.1. Título del proyecto:

ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERCULTURALES PARA DESARROLLAR LA RETROALIMENTACIÓN EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 278 “CHAVINI” EN EL DISTRITO DE PANGOA – SATIPO, 2024.

1.2. Nombre del instrumento:

CUESTIONARIO DE RETROALIMENTACIÓN

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		00 a 20%	21 a 40%	41 a 60%	61 a 28%	81 a 100%
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje claro.					90 %
OBJETIVIDAD	Se expresa en conducta observable.					90 %
ACTUALIDAD	Adecuado a la ciencia en estudio.					90 %
ORGANIZACIÓN	Refleja una organización lógica.					90 %
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					90 %
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de la investigación.					90 %
CONSISTENCIA	Basado es aspectos teóricos científicos.					90 %
COHERENCIA	Existe coherencia entre indicadores e ítems.					90 %
METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.					90 %
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.					90 %

PROMEDIO DE VALORACIÓN					90%
OPINIÓN DE APLICABILIDAD	Deficiente (A)	Bajo (B)	Regular (C)	Buena (D)	Muy Buena (E)



Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central

Juan Santos Atahualpa

FACULTAD DE EDUCACIÓN



Apellidos y nombres	NINALAYA CASALLO MARINO	DNI	20081624
Dirección domiciliaria	Jr. Dos de mayo 385 - El Tambo - Huancayo	Celular	990211151
Grado académico	Doctor en Educación		
Mención	Educación		

Firma

Nombre y Apellido: MARINO NINALAYA CASALLO

Grado Académico: DOCTOR DE EDUCACIÓN

DNI: 20081624



FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DE JUICIO DE EXPERTO - 02

III. DATOS GENERALES

1.3. Título del proyecto:

ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERCULTURALES PARA DESARROLLAR LA RETROALIMENTACIÓN EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 278 “CHAVINI” EN EL DISTRITO DE PANGOA – SATIPO, 2024.

1.4. Nombre del instrumento:

CUESTIONARIO DE RETROALIMENTACIÓN

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		00 a 20%	21 a 40%	41 a 60%	61 a 28%	81 a 100%
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje claro.					95%
OBJETIVIDAD	Se expresa en conducta observable.					95 %
ACTUALIDAD	Adecuado a la ciencia en estudio.					95 %
ORGANIZACIÓN	Refleja una organización lógica.					95 %
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					95 %
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de la investigación.					95 %
CONSISTENCIA	Basado es aspectos teóricos científicos.					95 %
COHERENCIA	Existe coherencia entre indicadores e ítems.					95 %
METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.					95 %
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.					95 %

PROMEDIO DE VALORACIÓN					95%
OPINIÓN DE APLICABILIDAD	Deficiente (A)	Bajo (B)	Regular (C)	Buena (D)	Muy Buena (E)



Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central

Juan Santos Atahualpa

FACULTAD DE EDUCACIÓN



Apellidos y nombres	HUARANGA RIVERA VÍCTOR HERBERT	DNI	21124084
Dirección domiciliaria	Jr. Carlos Moali S/N – Villa Rica - Pasco	Celular	999203203
Grado académico	Doctor en Educación		
Mención	Docencia y Gestión Educativa		

Firma

Nombre y Apellido: HERBERT VÍCTOR HUARANGA RIVERA

Grado Académico: DOCTOR DE EDUCACIÓN

DNI: 21124084



FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DE JUICIO DE EXPERTO - 03

V. DATOS GENERALES

1.5. Título del proyecto:

ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERCULTURALES PARA DESARROLLAR LA RETROALIMENTACIÓN EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 278 “CHAVINI” EN EL DISTRITO DE PANGOA – SATIPO, 2024.

1.6. Nombre del instrumento:

CUESTIONARIO DE RETROALIMENTACIÓN

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		00 a 20%	21 a 40%	41 a 60%	61 a 28%	81 a 100%
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje claro.					91 %
OBJETIVIDAD	Se expresa en conducta observable.					91 %
ACTUALIDAD	Adecuado a la ciencia en estudio.					91 %
ORGANIZACIÓN	Refleja una organización lógica.					91 %
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					91 %
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de la investigación.					91 %
CONSISTENCIA	Basado es aspectos teóricos científicos.					91 %
COHERENCIA	Existe coherencia entre indicadores e ítems.					91 %
METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.					91 %
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.					91 %

PROMEDIO DE VALORACIÓN					91%
OPINIÓN DE APLICABILIDAD	Deficiente (A)	Bajo (B)	Regular (C)	Buena (D)	Muy Buena (E)



Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central

Juan Santos Atahualpa

FACULTAD DE EDUCACIÓN



Apellidos y nombres	CERRÓN LEÓN WILD FRANZ	DNI	20057863
Dirección domiciliaria	Calle Amatista 193 El Tambo	Celular	964051408
Grado académico	Doctor en Educación		
Mención	Educación		

Firma

Nombre y Apellido: WILD FRANZ CERRÓN LEÓN

Grado Académico: DOCTOR DE EDUCACIÓN

DNI: 20057863



FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DE JUICIO DE EXPERTO - 04

VII. DATOS GENERALES

1.7. Título del proyecto:

ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERCULTURALES PARA DESARROLLAR LA RETROALIMENTACIÓN EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 278 “CHAVINI” EN EL DISTRITO DE PANGOA – SATIPO, 2024.

1.8. Nombre del instrumento:

CUESTIONARIO DE RETROALIMENTACIÓN

VIII. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		00 a 20%	21 a 40%	41 a 60%	61 a 28%	81 a 100%
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje claro.					96 %
OBJETIVIDAD	Se expresa en conducta observable.					96 %
ACTUALIDAD	Adecuado a la ciencia en estudio.					96 %
ORGANIZACIÓN	Refleja una organización lógica.					96 %
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					96 %
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de la investigación.					96 %
CONSISTENCIA	Basado es aspectos teóricos científicos.					96 %
COHERENCIA	Existe coherencia entre indicadores e ítems.					96 %
METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.					96 %
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.					96 %

PROMEDIO DE VALORACIÓN					96%
OPINIÓN DE APLICABILIDAD	Deficiente (A)	Bajo (B)	Regular (C)	Buena (D)	Muy Buena (E)



Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central

Juan Santos Atahualpa

FACULTAD DE EDUCACIÓN



Apellidos y nombres	VILA HINOJO BERNABÉ TEODORO	DNI	19919509
Dirección domiciliaria	Prolongación Bolognesi N° 1761 El Tambo Huancayo	Celular	964879327
Grado académico	Doctor en Educación		
Mención	EDUCACIÓN		

Firma

Nombre y Apellido: BERNABÉ TEODORO VILA HINOJO

Grado Académico: DOCTOR EN EDUCACIÓN

DNI: 19919509

Anexo 4. Sesiones de aplicación



SESIÓN 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa:	I.E. N 278 CHAVINI	Tesista:	Britney Yuvaly Castañeda Arteaga
Área:	Matemática	Fecha:	05 de junio del 2024
Nivel:	Inicial 4 y 5 años	Duración:	90 minutos


II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE


CONOCEMOS LA HISTORIA DE LA BANDERA DEL PERÚ

III. PROPÓSITOS DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbaliza cerca, lejos de la silueta de la bandera del Perú a través de los objetos que estarán ubicados en el aula. ▪ Participan activamente en la actividad realizada.
				EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbaliza la ubicación de los objetos cerca, lejos de la silueta de la bandera del Perú.
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ENFOQUES TRASVERSALES				ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE
Ambiental	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.			

IV. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Procesos pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p>	<p>RUTINA DE ENTRADA Los niños y niñas ingresan al jardín y se lavan las manos. Se dirigen al aula saludamos a los profesores y compañeros. Los niños y niñas colocan la lonchera, bolso y otras pertenencias en su lugar. Registran su asistencia. Se realiza la asamblea: se revisa la asistencia y se actualiza el calendario, cartel del clima, las responsabilidades, se recuerdan las normas del aula.</p> <p>JUEGO LIBRE EN SECTORES: Planificación: los niños deciden el sector en el que jugarán Organización: Los niños organizan su juego, espacio y materiales. Ejecución: los niños juegan de acuerdo a su organización. Orden: Los niños guardan y ordenan el material en los sectores. Socialización; los niños representan y/o verbalizan lo realizado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Canciones ▪ Cartel de asistencia ▪ Cartel del Clima ▪ Normas de convivencia ▪ Sectores de aula o cajas temáticas 	<p>60 m</p>
<p>INICIO</p>	<p>Motivación Todos los niños y niñas se reúnen en la asamblea para luego invitarlos con globos blancos y rojos los niños y niñas no deben de hacer caer al piso.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Saberes previos Al finalizar la maestra realizará las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué colores eran nuestros globos? ▪ ¿Serán los colores de nuestra bandera? ▪ ¿Cómo es nuestra bandera? ▪ ¿Sabrás cómo se creó nuestra bandera? <p>Problematización ¿Conoces la historia de nuestra bandera del Perú?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Globos 	<p>10 m</p>

	<p>Propósito El finalizar nuestra sesión los estudiantes de 4 años verbalizarán cerca, lejos de la silueta de la bandera del Perú a través de los objetos que estarán ubicados en el aula.</p> <p>Organización Individual</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compresión del problema. <p>Se les pregunta a los niños y niñas unas preguntas: ¿Cómo fue creada nuestra bandera? ¿Dónde se encuentra nuestra bandera del Perú?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de estrategias <p>Al realizar la asamblea conversamos con los niños y niñas y les decimos que observen los objetos que hay en el aula, y la bandera del Perú.</p> <div data-bbox="491 1010 922 1279" data-label="Image">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Representación de lo simbólico a lo concreto <p>Luego de ya haber observado, les nombramos una serie de objetos y los niños y niñas responderán si está cerca o lejos de la bandera y cada objeto lo van trayendo a colocar a una caja.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formalización y reflexión <p>Los niños y niñas al realizar esta actividad verbalizarán lo que están realizando si los objetos están cerca o lejos de la bandera para que el aprendizaje sea más significativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transferencia <p>Realizamos la asamblea nuevamente para conversar ¿Qué es lo que realizamos?, ¿Fue difícil?, y retroalimentamos una vez más. Entregamos una ficha de actividad para que puedan complementar su aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bandera del Perú ▪ Ficha de aplicación ▪ Objetos del aula ▪ Colores ▪ Plumones 	<p>45</p>



CIERRE	Evaluación (Sistematización – metacognición) <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendimos hoy?• ¿Para qué les servirá lo que hoy hemos aprendido?• ¿Se ha cumplido los acuerdos de aula?• ¿Qué dificultades tuvimos?• ¿Cómo se sintieron durante la clase?		5
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---

FIRMA DE LA TESISISTA



Tatiana Isabel Martínez Bravo
C.M. 1040248800
DIRECTORA

FIRMA DE LA DOCENTE DE AULA



TALLER DE RETROALIMENTACIÓN 01

TALLER: DE LECTURA PLANIFICACIÓN DEL TALLER

ESTÁNDAR			
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica 	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.
			CRITERIO
			Localiza información a partir de lo que observa en las imágenes del texto y responde de que tratara el texto, antes durante y despues de leer el cuento.

SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS		ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas para el momento de aprender la actividad		Espacio
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA: Pide a los niños y niñas que observen las imágenes y pregunta a los niños ¿Cómo se llamara este cuento? ¿de qué se tratará el cuento?, ¿qué Personajes habrá en el cuento? ¿Conocen el cuento Pipo conoce a un amigo?, ¿cuál será el final del cuento? ¿Dónde crees que sucede el cuento?, ¿para qué vamos a contar?</p> <p>DURANTE LA LECTURA: Escuchamos el relato del cuento Pipo conoce a un amigo, luego los niños realizan preguntas sobre el cuento, después la docente pregunta: ¿De qué trata el cuento? ¿Cómo comienza? ¿Después que pasó? ¿y al final?, ¿Qué otro fin le podemos dar a este cuento? ¿Qué nos enseña este cuento?</p> <p>DESPUES DE LA LECTURA: Al finalizar la lectura los niños y niñas expresando los diálogos con sus propias palabras, haciendo diferentes voces e inflexiones.</p>		Imágenes Cuento
CIERRE	Comentamos como hemos representado el cuento, lo que nos enseña y como debemos de siempre mantener la calma ante distintas situaciones.		Recursos humanos


 Tatiana Isabel Rodríguez Aravena
 C.M. 104828000
 DIRECTORA





SESIÓN 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa:	I.E. N 278 CHAVINI	Tesista:	Britney Yuvaly Castañeda Arteaga
Área:	Ciencia y tecnología	Fecha:	12 de junio del 2024
Nivel:	Inicial 4 y 5 años	Duración:	90 minutos


II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

RECICLAMOS BOTELLAS DE PLÁSTICO

III. PROPÓSITOS DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Ciencia y tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Problematisa situaciones para hacer indagación • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera o registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados. Utiliza sus registros (dibujos, fotos u otras formas de representación, como el modelado) o lo hace verbalmente.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa las acciones que realizará con la botella de plástico. ▪ Participa de manera activa durante la clase.
				EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explica el uso que se le dará a la botella de plástico.
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRASVERSALES		ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE		
Ambiental	Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base en su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular y describir; compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.			

IV. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Procesos pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p>	<p>RUTINA DE ENTRADA Los niños y niñas ingresan al jardín y se lavan las manos. Se dirigen al aula saludamos a los profesores y compañeros. Los niños y niñas colocan la lonchera, bolso y otras pertenencias en su lugar. Registran su asistencia. Se realiza la asamblea: se revisa la asistencia y se actualiza el calendario, cartel del clima, las responsabilidades, se recuerdan las normas del aula.</p> <p>JUEGO LIBRE EN SECTORES: Planificación: los niños deciden el sector en el que jugarán Organización: Los niños organizan su juego, espacio y materiales. Ejecución: los niños juegan de acuerdo a su organización. Orden: Los niños guardan y ordenan el material en los sectores. Socialización; los niños representan y/o verbalizan lo realizado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Canciones ▪ Cartel de asistencia ▪ Cartel del Clima ▪ Normas de convivencia ▪ Sectores de aula o cajas temáticas 	<p>60 m</p>
<p>INICIO</p>	<p>Motivación Se le presenta a los niños y niñas imágenes de diferentes botellas de plástico.</p>  <p>Saberes previos Al finalizar la observación detallada que realizarán les preguntamos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cómo estaban estas botellas antes? ▪ ¿Ahora como observamos estas botellas? ▪ ¿Podremos utilizar esta botella para otro uso? ▪ ¿Qué podríamos crear con esta botella? ▪ ¿Podríamos hacer juguetes? ▪ ¿Te gustaría realizarlo? <p>Problematización ¿Cómo reciclaríamos una botella de plástico?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siluetas 	<p>10 m</p>



	<p>Propósito El finalizar nuestra sesión los estudiantes de 4 años expresarán las acciones que realizará con la botella de plástico a través del reciclaje.</p> <p>Organización Individual</p>		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento del problema La docente realiza una pregunta a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué podemos realizar con una botella de plástico? • Planteamiento de hipótesis postura personal <p>Los niños y niñas mencionan que podremos realizar con las botellas, anotamos sus respuestas en la pizarra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración del plan de acción Los niños y niñas hacen dos filas para recorrer el jardín y poder reciclar diferentes botellas de plástico, de manera ordenada vamos encontrando las botellas, para luego pasar al salón de clase. • Recojo de datos y análisis de los resultados fuentes primarias, secundarias y tecnológicas. <p>Con las botellas en la mano podremos saber que podemos construir que forma le podemos dar, y como es que se podría reciclar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructuración del saber construido como respuesta al problema. <p>De acuerdo a la retroalimentación de la maestra, los niños y niñas podrán darse cuenta que efectivamente las botellas si se pueden reciclar y también explicarles que en sus casas pueden reciclar las botellas de plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación y comunicación. <p>Los niños y niñas explican que harían con una botella de plástico, que usos le pueden dar. Para reforzar el conocimiento se les entrega una ficha de actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Botellas de plástico ▪ Colores ▪ Plumones ▪ Ficha de aplicación 	45



CIERRE	Evaluación (Sistematización – metacognición) <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendimos hoy?• ¿Para qué les servirá lo que hoy hemos aprendido?• ¿Se ha cumplido los acuerdos de aula?• ¿Qué dificultades tuvimos?• ¿Cómo se sintieron durante la clase?		5
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---

FIRMA DE LA TESISISTA



Tatiana Isabel Martínez Bravo
C.M. 1040248800
DIRECTORA

FIRMA DE LA DOCENTE DE AULA



TALLER DE RETROALIMENTACIÓN 02

TALLER: ACTIVIDAD DE BAILE PLANIFICACIÓN DEL TALLER

ESTÁNDAR			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo - manual y óculo – podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses
			CRITERIO
			Coordina sus pies y manos a realizar le baile.

SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	Se dialogará con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos <u>ASAMBLEA</u> Se le explicará a los niños y niñas que se acerca el día del padre y tenemos que presentar un baile les preguntamos ¿Cuál sería?, ¿Te gustaría darle una sorpresa a tu papá?	
DESARROLLO	Luego que los niños y niñas se levantan y empieza a sonar la música para que bailen y puedan seguir los pasos de la maestra.	Parlante USB
CIERRE	Los niños y niñas comunican lo que hicieron y como se sintieron durante la actividad: ¿Qué realizamos en esta actividad ?, ¿cómo lo hicieron? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? ¿hay algo que no te ha gustado?	



SESIÓN 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa:	I.E. N 278 CHAVINI	Tesista:	Britney Yuvaly Castañeda Arteaga
Área:	Ciencia y tecnología	Fecha:	19 de junio del 2024
Nivel:	Inicial 4 y 5 años	Duración:	90 minutos


II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿CÓMO USAR LAS 3 R?

III. PROPÓSITOS DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Ciencia y tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera o registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que le genera interrogantes.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explica en que consiste en uso de las 3R. ▪ Propone acciones del buen uso de las 3R.
				EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencionan acciones para el buen uso de las 3R para proteger nuestro planeta tierra.
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRASVERSALES		ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE		
Ambiental	Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base en su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular y describir; compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.			

IV. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Procesos pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>RUTINA DE ENTRADA Los niños y niñas ingresan al jardín y se lavan las manos. Se dirigen al aula saludamos a los profesores y compañeros. Los niños y niñas colocan la lonchera, bolso y otras pertenencias en su lugar. Registran su asistencia. Se realiza la asamblea: se revisa la asistencia y se actualiza el calendario, cartel del clima, las responsabilidades, se recuerdan las normas del aula.</p> <p>JUEGO LIBRE EN SECTORES: Planificación: los niños deciden el sector en el que jugarán Organización: Los niños organizan su juego, espacio y materiales. Ejecución: los niños juegan de acuerdo a su organización. Orden: Los niños guardan y ordenan el material en los sectores. Socialización; los niños representan y/o verbalizan lo realizado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Canciones ▪ Cartel de asistencia ▪ Cartel del Clima ▪ Normas de convivencia ▪ Sectores de aula o cajas temáticas 	<p>60 m</p>
INICIO	<p>Motivación Con los niños y niñas cantamos una canción: https://www.youtube.com/watch?v=5AnE-YZdplkI</p>  <p>Saberes previos Al finalizar el cuento la maestra realizará las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué crees que significa las 3R? ▪ ¿La práctica de las 3R hará bien a nuestro planeta tierra? ▪ ¿Cómo lo practicaremos? ▪ ¿Dónde podemos practicarlo? ▪ ¿Harías que en tu casa usen las 3R? ▪ ¿Difundirías a tus amigos y amigas? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Parlante ▪ USB ▪ Música 	<p>10 m</p>



	<p>Problematización ¿Cómo usaremos las 3R?</p> <p>Propósito El día de hoy los niños y niñas de 4 años van a proponer acciones del buen uso de las 3R para proteger nuestro planeta tierra a través de la verbalización.</p> <p>Organización Individual</p>		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento del problema La docente realiza una pregunta a los estudiantes: ❖ ¿Alguna vez escuchaste del uso de las 3R? • Planteamiento de hipótesis postura personal Luego anotamos las respuestas de los niños en la pizarra. • Elaboración del plan de acción Seguidamente la docente presenta los logos de la 3R, Reduce, Reutiliza, Recicla, y da a conocer cada una de ellas en que consiste. • Recojo de datos y análisis de los resultados fuentes primarias, secundarias y tecnológicas. La maestra muestra una serie de elementos y objetos como botellas, cascara de huevo, y ellos podrán diferenciar que uso de las 3R podemos realizar. • Estructuración del saber construido como respuesta al problema. Los niños y niñas podrán contrastar sus dudas, a través de preguntas y según lo que realizamos. • Evaluación y comunicación. Se les hace las siguientes preguntas: ¿En qué consiste las 3R? ¿Lo practicaríamos en el jardín? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hojas de colores ▪ Plumones ▪ Imágenes ▪ Siluetas ▪ Ficha de aplicación ▪ Colores ▪ Botellas ▪ Cáscara de huevo 	45



CIERRE	Evaluación (Sistematización – metacognición) <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendimos hoy?• ¿Para qué les servirá lo que hoy hemos aprendido?• ¿Se ha cumplido los acuerdos de aula?• ¿Qué dificultades tuvimos?• ¿Cómo se sintieron durante la clase?		5
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---

FIRMA DE LA TESIS TA



Tatiana Isabel Martínez Bravo
C.M. 1040248800
DIRECTORA

FIRMA DE LA DOCENTE DE AULA



TALLER DE RETROALIMENTACIÓN 03

TALLER: GRÁFOMOTRIZ PLANIFICACIÓN DEL TALLER

ESTÁNDAR			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo - manual y óculo - podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses
			Coordina sus manos al colorear sin pasarse las líneas de las imágenes.

SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS		ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se dialogará con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos, luego, recordamos los acuerdos sobre el cuidado y uso del material. Se le brindará la hoja de trabajo y sus colores y plumones, para ello se realizan algunas preguntas ¿Qué observan en la imagen?, ¿Cómo se llama este material que vamos a utilizar? ¿Qué es lo que realizaremos? Se escuchan sus respuestas y se les propone colorear libremente sobre el papel bond. 	ASAMBLEA EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Hoja de trabajo Colores Plumones
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Luego que los niños y niñas hayan explorado libremente el material, se les brindará la hoja con la imagen se les dará la indicación para empezar a colorear la imagen. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas comunican lo que hicieron y como se sintieron durante la actividad: ¿Qué realizamos en esta actividad?, ¿cómo lo hicieron? ¿qué materiales utilizaron? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? ¿hay algo que no te ha gustado? 		



Tatiana Isabel Martínez Bravo
 Tatiana Isabel Martínez Bravo
 C.M. 1040248800
 DIRECTORA



SESIÓN 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa:	I.E. N 278 CHAVINI	Tesista:	Britney Yuvaly Castañeda Arteaga
Área:	Personal Social	Fecha:	11 de septiembre del 2024
Nivel:	Inicial 4 y 5 años	Duración:	90 minutos


II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE



PARTICIPAMOS EN LA CAMPAÑA DE LIMPIEZA

III. PROPÓSITOS DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Personal Social	Convive y participa en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.	<ul style="list-style-type: none"> Participa en la campaña de la limpieza a través del recojo de basura al frontis de nuestro jardín. Demuestra con actitud su participación.
				EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
				<ul style="list-style-type: none"> Participa de la campaña de la limpieza.
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
				<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
ENFOQUES TRASVERSALES		ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE		
Ambiental	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.			

IV. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Procesos pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p>	<p>RUTINA DE ENTRADA Los niños y niñas ingresan al jardín y se lavan las manos. Se dirigen al aula saludamos a los profesores y compañeros. Los niños y niñas colocan la lonchera, bolso y otras pertenencias en su lugar. Registran su asistencia. Se realiza la asamblea: se revisa la asistencia y se actualiza el calendario, cartel del clima, las responsabilidades, se recuerdan las normas del aula.</p> <p>JUEGO LIBRE EN SECTORES: Planificación: los niños deciden el sector en el que jugarán Organización: Los niños organizan su juego, espacio y materiales. Ejecución: los niños juegan de acuerdo a su organización. Orden: Los niños guardan y ordenan el material en los sectores. Socialización; los niños representan y/o verbalizan lo realizado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Canciones ▪ Cartel de asistencia ▪ Cartel del Clima ▪ Normas de convivencia ▪ Sectores de aula o cajas temáticas 	<p>60 m</p>
<p>INICIO</p>	<p>Motivación Se les presenta a los niños y niñas en una caja mágica y ellos descubrirán que hay dentro, mediante una canción, dentro de ella habrá bolsas que sirven para le recojo de basura.</p>  <p>Saberes previos Al finalizar la maestra realizará las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué había dentro de la caja mágica? ▪ ¿Para qué sirve las bolsas que habían dentro de la caja mágica? ▪ ¿Servirá para poder recoger la basura y ponerla allí? ▪ ¿Luego dónde irá la basura? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cajita mágica ▪ Bolsas de basura 	<p>10 m</p>

	<p>Problematicación ¿Te gustaría participar de una campaña de limpieza?</p> <p>Propósito El finalizar nuestra sesión los estudiantes de 4 años participarán en la campaña de la limpieza a través del recojo de basura al frontis de nuestro jardín.</p> <p>Organización Individual</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problematicación La docente realiza una pregunta a los estudiantes: ❖ ¿Cómo así participaremos de la campaña de limpieza? • Análisis de la información Los niños y niñas se alistan para poder participar de la campaña de limpieza, para luego mencionarles los acuerdos previos para así no tener ningún inconveniente; les explicamos que se realizará afuera de nuestra Institución Educativa; para luego salir de manera ordenada.   <ul style="list-style-type: none"> • Acuerdo o toma de decisiones Los niños y niñas al regresar al aula explicarán su experiencia e ser partícipe de la campaña de limpieza cada uno de ellos. Luego se le entrega una ficha de aplicación y así el aprendizaje sea más significativo. Para finalizar los niños y niñas mencionan que realizamos durante la clase, que realizaron en su ficha de aplicación para colocarlos a sus percheros. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bolsas de basura ▪ Normas ▪ Colores ▪ Plumones ▪ Ficha de aplicación 	<p>45</p>



CIERRE	Evaluación (Sistematización – metacognición) <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendimos hoy?• ¿Para qué les servirá lo que hoy hemos aprendido?• ¿Se ha cumplido los acuerdos de aula?• ¿Qué dificultades tuvimos?• ¿Cómo se sintieron durante la clase?		5
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---

FIRMA DE LA TESIS TA



Tatiana Isabel Marquez Bravo
C.M. 1040248000
DIRECTORA

FIRMA DE LA DOCENTE DE AULA



TALLER DE RETROALIMENTACIÓN 12

TALLER: GRÁFOMOTRIZ PLANIFICACIÓN DEL TALLER

ESTÁNDAR			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo - manual y óculo - podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses
			CRITERIO Coordina sus manos al trazar para ayudar a los animales a llegar a su comida.

SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD:

ESTRATEGIAS		RECURSOS
MOMENTOS	ASAMBLEA EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	
INICIO	Se dialogará con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos, luego, recordamos los acuerdos sobre el cuidado y uso del material. ✓ Se le brindará la hoja de trabajo y sus colores y plumones, para ello se realizan algunas preguntas ¿Qué observan en la imagen?, ¿Cómo se llama este material que vamos a utilizar? ¿Qué es lo que realizaremos? Se escuchan sus respuestas y se les propone colorear y trazar libremente sobre el papel bond.	
DESARROLLO	✓ Luego que los niños y niñas hayan explorado libremente el material, se les brindará la hoja con la imagen se les dará la indicación para empezar a trazar la imagen.	Hoja de trabajo Colores Plumones
CIERRE	✓ Los niños y niñas comunican lo que hicieron y como se sintieron durante la actividad: ¿Qué realizamos en esta actividad?, ¿cómo lo hicieron? ¿qué materiales utilizaron? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? ¿hay algo que no te ha gustado?	



Tatiana
 Tatiana Isabel Martínez Bravo
 C.M. 1040248800
 DIRECTORA

Anexo 5. Carta autorización e informe de culminación del proyecto de tesis



CARTA N 006-2024-MMC/UNISCJSA

Pangoa, 13 de mayo de 2024

SEÑOR: Lic. TATIANA ISABEL MARTINEZ BRAVO

DIRECTOR INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 278 "CHAVINI"- PANGOA -
SATIPO

**ASUNTO: SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE PROYECTO
DE TESIS**

De mi especial consideración;

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarla cordialmente y por intermedio del presente documento presentar a nuestra egresada BRITNEY YUVALY CASTAÑEDA ARTEAGA de la Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria – UNISCJSA y a la vez solicitar a su representada autorización para la aplicación del proyecto de investigación titulado: "ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERCULTURALES PARA DESARROLLAR LA RETROALIMENTACIÓN EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 278 "CHAVINI" EN EL DISTRITO DE PANGOA – SATIPO, 2024" para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria. En el proceso de investigación la tesista se enmarcará en el código de ética de la investigación.

Seguros de contar con su aceptación al presente; me despido de usted reiterándole las muestras de mi estima personal.



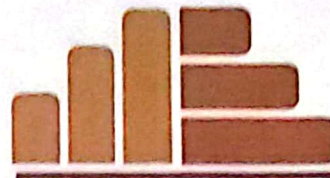
Tatiana Isabel Martínez Bravo
Tatiana Isabel Martínez Bravo
C.M. 1040248800
DIRECTORA

Recibido
13/05/24



PERÚ

Ministerio
de Educación



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

INFORME DE CULMINACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

A : **Dra. Alexandra Rivas Meza**
COORDINADORA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN

DE : **Lic. Tatiana Isabel Martínez Bravo**
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 278 "CHAVINI"

ASUNTO : CULMINACIÓN DE LA APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

FECHA : PANGO, 13 DE SEPTIEMBRE DE 2024

Es grato dirigirme a Ud., para saludarlo cordialmente, al mismo tiempo manifestar lo siguiente:

Que, por intermedio del presente informarle la culminación satisfactoria de la aplicación del proyecto de investigación titulado: **"ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERCULTURALES PARA DESARROLLAR LA RETROALIMENTACION EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 278 "CHAVINI" EN EL DISTRITO DE PANGO – SATIPO, 2024"** El cual fue ejecutado por la bachiller CASTAÑEDA ARTEAGA, Britney Yuvaly.

El inicio de la ejecución del proyecto de investigación fue el 13 de mayo de 2024 y la culminación el 15 de septiembre del mismo año. A partir de la fecha mencionada la bachiller asistió puntualmente a las sesiones de clase, en el horario correspondiente.

Del mismo modo, agradezco la presencia de la bachiller en la Institución Educativa ya que cada día en nuestro entorno hay algo más para aprender, quien con esmero realizan sus tareas académicas y sobre sus actividades pedagógicas.

En cuanto informo a usted, para los fines que estime necesario.

Atentamente,

Lic. Tatiana Isabel Martínez Bravo
DIRECTORA

Anexo 6. Evidencias fotográficas



Aplicación del pretest – estudiantes de 4 y 5 años I. E. N° 278 – Chavini - Pangoa



Aplicación del postest – estudiantes de 4 y 5 años I. E. N° 278 – Chavini - Pangoa



Aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en la retroalimentación en estudiantes de 4 y 5 años I. E. N° 278 – Chavini - Pangoa



Aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en la retroalimentación en estudiantes de 4 y 5 años I. E. N° 278 – Chavini - Pangoa



Aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en la retroalimentación en estudiantes de 4 y 5 años I. E. N° 278 – Chavini - Pangoa



Aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en la retroalimentación en estudiantes de 4 y 5 años I. E. N° 278 – Chavini - Pangoa



Aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en la retroalimentación en estudiantes de 4 y 5 años I. E. N° 278 – Chavini - Pangoa



Aplicación de las estrategias lúdicas interculturales en la retroalimentación en estudiantes de 4 y 5 años I. E. N° 278 – Chavini - Pangoa