

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**PERCEPCIÓN DE LOS PADRES EN LA IMPLEMENTACIÓN
DE JUEGOS EDUCATIVOS EN LA EDUCACIÓN INICIAL;
PAMPA BAJA, LAS LOMAS, PIURA, 2023.**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial.

Autora:

Gloria del Rosario García Peña

Asesor:

Hernán Berrospi Espinoza - ORCID 0000-0002-7030-1920

Chimbote – Perú

2025

Índice general

Índice general.....	ii
Índice de tablas	iii
Palabras clave:	iv
Constancia de originalidad.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción	1
Metodología.....	12
Resultados.....	15
Análisis y discusión	22
Conclusiones.....	24
Recomendaciones	25
Referencias bibliográficas.....	26
Anexos y apéndices.	30

Índice de tablas

Tabla 1 Parentesco con el escolar	15
Tabla 2 Edad del escolar	16
Tabla 3 Grado académico del padre, madre o familiar del escolar.....	17
Tabla 4 Percepción general de los padres de familia sobre juegos educativos.....	18
Tabla 5 Percepción de los padres de familia en la implementación de juegos	19
Tabla 6 Percepción de las estrategias de aprendizaje aplicadas en el aula	20
Tabla 7 Contraste de hipótesis	21

Palabras clave:

Percepción, Padres, Juegos, Educación inicial.

Keywords:

Perception, Parents, Games, Initial education.

Línea de investigación

Líneas de Programa	Didáctica para el proceso de enseñanza - aprendizaje
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

Constancia de originalidad



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "PERCEPCIÓN DE LOS PADRES EN LA IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS EN LA EDUCACIÓN INICIAL; PAMPA BAJA, LAS LOMAS, PIURA, 2023." del (a) estudiante: GARCIA PEÑA GLORIA DEL ROSARIO, identificado(a) con Código N° 2116100825, se ha verificado un porcentaje de similitud del 18%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 18 de junio de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



Título

Percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.

Title

Perception of parents in the implementation of educational games in Initial Education; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.

Resumen

El objeto del estudio fue determinar la percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023. Método, se utilizó el básico – descriptivo, no experimental, transeccional. La muestra de estudio fue de 45 padres de familia, la técnica usada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario diseñado por la autora el mismo que tuvo una confiabilidad de $\alpha,921$. Resultados, percepción de los padres de familia en la implementación de juegos fue alta en un 91,1% y un 8,9% una percepción media; el 95,6% de los padres consideraron que las estrategias de aprendizaje aplicadas en la Educación Inicial eran adecuadas, mientras que un pequeño porcentaje 4,4% las calificó como poco adecuadas. Conclusión, se determinó que el 91,1% de los padres de familia tuvo una percepción alta sobre los juegos educativos en la educación de sus menores hijos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.

Abstract

The purpose of the study was to determine the perception of parents in the implementation of educational games in Initial Education; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023. Method, the basic method was used - descriptive, non-experimental, transactional. The study sample was 45 parents, the technique used was the survey and the instrument were the questionnaire designed by the author, which had a reliability of $\alpha.921$. Results: parents' perception of the implementation of games was high at 91.1% and average perception at 8.9%; 95.6% of parents considered that the learning strategies applied in Initial Education were appropriate, while a small percentage (4.4%) rated them as not very appropriate. Conclusion, it was determined that 91.1% of parents had a high perception of educational games in the education of their youngest children in Initial Education; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.

Introducción

En los antecedentes internacionales encontramos a Aquino y Gualpa (2022) desarrollaron su tesis en Ecuador con el objetivo de determinar la relación de los juegos interactivos en la educación inicial; la metodología usada fue de enfoque mixto, de campo, exploratorio, descriptivo y correlacional. Resultados: un 46,7%, de padres estuvieron de acuerdo en el uso de juegos interactivos, el 20% expresaron que su uso causa problemas en la enseñanza de su hijo; en el uso de herramientas de juegos el 26,7% fueron padres que no estuvieron de acuerdo en el uso de esta herramienta. Conclusión: la tesis estableció la correlación de las variables, en ese sentido, los padres consideraron que, los juegos interactivos en el aula pueden ser satisfactorio siempre y cuando no se torne adictivo.

Rodríguez (2022) desarrollo su estudio en Ecuador teniendo como objetivo analizar la metodología juego-trabajo en los niños entre 4 a 5 años. El método usado fue de cuantitativo, de campo descriptivo y correlacional; la muestra fue de 11 profesores y 26 padres. Se aplicaron dos cuestionarios con una escala de Likert. En los resultados se obtuvo una correlación inversa $-0,94$; indicando que a menor aplicación de juego menor será el desarrollo emocional en los escolares, los padres en un 89% expresaron su satisfacción por el juego en la enseñanza de sus hijos. La investigación concluyó que el juego es la primordial estrategia que suscita el desarrollo emocional en los escolares.

Tapia (2021) quien efectuó su tesis en la ciudad de Ecuador. Su objetivo fue determinar el juego en la educación inicial. Metodología: correlacional, cuantitativo y no experimental. La población fue de 100 niños. Se usó la técnica de la observación. Resultados el 88% tuvieron un nivel alto y un 12% nivel medio. Conclusión el juego beneficia en los problemas de lenguaje en estudiantes de educación inicial.

Pilaloa (2019) quien efectuó su tesis en la ciudad de Ecuador. Su objetivo fue determinar el juego sobre las relaciones sociales de los escolares de educación inicial. Metodología: descriptivo y correlacional, la muestra fue de 25 estudiantes, la prueba de Pearson se obtuvo un coeficiente de $0,461$, lo que indicó una correlación media. Las interacciones sociales de los niños fueron del 84% nivel bueno y 16% nivel regular

Conclusión: el juego impactó estadísticamente de manera significativa en las relaciones sociales de los alumnos de educación inicial.

En la tesis realizada en Puno por Yujra (2023) El propósito de la presente investigación fue identificar la influencia del juego libre infantil en las competencias comunicativas de niños en edad preescolar de 5 años. En cuanto al aspecto metodológico, se trata de una investigación aplicada con un diseño cuasi experimental. El equipo poblacional estuvo conformado por un grupo de control compuesto por seis escolares de cuatro años. Cada instrumento de observación de 8 artículos. Resultados, la percepción de los padres en la implementación de los juegos fue adecuada Si 83% y no 17% en la fase post test; con respecto al margen de error del nivel de significancia, se observó que $p=0,001$, el cual es menor que $p=0,05$. Por lo tanto, se concluye que se acepta la hipótesis de estudio o alternativa. El valor calculado de T_c es de 7,000, lo que sugiere que el juego libre infantil tiene una influencia significativa en las competencias comunicativas de preescolares de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Tilali, Puno.

En los estudios nacionales encontramos a Bances (2021) desarrollo su investigación en Chiclayo con el objeto medir la percepción de los padres de familia en la educación inicial, uso el método de descriptivo y correlacional. En el resultado se encontró con un nivel bajo el 14,5 %, nivel medio el 65,5 % y un nivel alto el 20% en la percepción de los padres referidas a la los juegos en educación inicial, la prueba Rho de Spearman fue $r=,623$. confirmando hipótesis de trabajo. Conclusión los padres tuvieron una percepción media referente a la enseñanza de sus hijos.

Luis (2020) desarrollo su estudio en Lima cuyo objetivo fue estudiar la percepción de los padres de familia referente al juego en el aprendizaje. La metodología manejada fue cualitativa, descriptivo y se usó encuesta. Los resultados de la investigación fueron el 81% de los padres observaron como adecuados as actividades lúdicas de sus hijos. Las conclusiones del estudio fueron que, los padres de familia identificaron al juego como una estrategia, incidiendo más en el área comunicación. También, reconocieron el valor lúdico en el aprendizaje en las diligencias grafico plásticas.

En las investigaciones locales encontramos a Saavedra (2021) en su tesis realizada en Piura, el objeto de su tesis fue, relacionar el juego en familia y el pensamiento crítico-

metodología: correlacional, la muestra fue de 28 estudiantes, usó la técnica de la observación y dos listas de cotejo. Resultados: el juego en los estudiantes en familia fue en un 67% nivel logrado, el 28,6% en proceso y el 3,6% nivel inicio. Conclusiones, se demostró que el juego a nivel familiar es el adecuado para los estudiantes.

En los estudios locales tenemos a Tumbaco (2021) quien desarrollo su tesis en la ciudad de Piura. Tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego y las habilidades sociales en niños. Método: fue básico, descriptivo y cuantitativo, no experimental, transversal. La muestra fueron 26 niños, se usó el cuestionario. Resultados: el nivel de percepción en juegos fue de nivel medio 81% y en participación el 81% medio y 19% bajo, existió una correlación de Spearman ,811 entre las variables estudiadas. Conclusión: existió una relación significativa entre la variable juego infantil y el progreso de las habilidades sociales, considerando que el juego motiva e incentiva al relacionarse con sus compañeros construyendo nuevos conocimientos.

Citando a Yate, (2017), la terminología "percibir" deriva del latín "*percipere*" que significa apoderarse de algo, percibir, recibir, sentir"; además del latín "*capere*" que significa coger. El autor citando a Casares quien, en el año de 1959, define a la percepción como la acción y efecto de percibir. Sensación proporcionada por la emoción material de los sentidos.

Como expresa Salazar, (2015) existen diferentes tipos de percepciones:

Biológica que involucra al estado de ansiedad ante la competición se delimita como la predisposición a percibir escenarios competitivos como amenazadoras y a responder con emociones de prejuicio o tensión.

Física que es el aspecto atributivo de la percepción del jugador se inicia con la percepción de las zonas espaciales y de los movimientos (juegos/deportes, etc.).

Social, para la Psicología social ha destacado concepciones como atribución, autoconcepto, representación, autoimagen, autoeficacia, autoestima, entre otros que ponen de notoriedad aquella evaluación o captación que cada individuo realiza en un contexto de interacción social.

Para Valero y Cobeña, (2024) la percepción, de acuerdo con Gestalt, no está sujeta a la información derivada de los órganos sensoriales, sino que, es el que se encarga de

regular y modular la sensorialidad. El recoger de forma indiscriminada datos del entorno involucraría una constante incertidumbre en el individuo, quien tendría que estar involucrado en un volumen de estímulos que brinda el contacto del entorno que lo rodea.

La Gestalt definió la percepción como una tendencia al orden mental. Inicialmente, la percepción determina la entrada de información; y, en segundo lugar, garantiza que la información retomada del ambiente permita la formación de abstracciones (juicios, categorías, conceptos, etc.). La teoría de Gestalt, adaptada en la práctica filosófica de Kant, consideró la percepción como un estado subjetivo, por el que se ejecuta una abstracción del mundo exterior o de hechos notables (Valero y Cobeña, 2024).

De acuerdo con Oliveira y Mourão, (2013) la sensación y la percepción forman parte de la tradición filosófica: el racionalismo y el empirismo. Los racionalistas basan su conocimiento íntegramente en la razón, por lo que atribuyen un gran valor a las matemáticas como instrumento para comprender la realidad. La mente humana es, en el racionalismo, el único instrumento capaz de llegar a la verdad. El filósofo y matemático René Descartes es uno de los principales teóricos de esta corriente filosófica.

Para Oliveira y Mourão (2013), el punto de partida es la búsqueda de una verdad primordial que no pueda ser puesta en duda, por lo que hace de la duda su principal método. La alucinación, el engaño de los sentidos, los errores, todo esto hace imposible encontrar la más mínima seguridad en el mundo. Así, comienza a pensar que todo es falso, dudando de todas las cosas, lo único que no puede ser falso es su propia existencia.

En la opinión de Bruno, et al. (2014), el principal argumento de la percepción es que se puede cuestionar la realidad del propio cuerpo y la realidad del mundo exterior, pero no se puede dudar de la propia existencia, ya que para dudar es necesario existir. Por tanto, se concluye que el ser es algo distinto e independiente del cuerpo y de la realidad externa.

Fernández, y Ollero, (2010) citado a Platón establece que este defendía la idea de que todo el mundo nace con razón y esta no se adquiere a través de la experiencia, sino a través de la reflexión y la contemplación. Según Platón, conocer es recordar la verdad

que ya existe en cada uno, es despertar la razón para que se ejercite. El espíritu tiene tres tipos de ideas que difieren en origen y calidad, las ideas adventicias, es decir, las que se originan a partir de sensaciones, percepciones y recuerdos; las ideas ficticias, que son las creadas por la imaginación, las fantasías, estas nunca son verdaderas y no corresponden a nada de lo que existe; e ideas innatas, aquellas que son enteramente racionales y sólo pueden existir porque nacen con ellas.

Oliva y Gómez, (2014) citando al filósofo Leibniz este corrobora que el pensamiento cuando actúa, considera una cosa con cierto grado de atención voluntaria, pero en lo que se llama percepción, la mente es en general puramente pasivo, y no puede dejar de notar lo que percibe actualmente.

Como afirma Soto, et al. (2015), para las neurociencias, la percepción se refiere a la capacidad, en los seres humanos, de asociar la información sensorial con la memoria y la cognición, con el fin de formar conceptos sobre el mundo y sobre nosotros mismos y orientar nuestra conducta. De esta forma, la percepción es dependiente de los sentidos, pero diferente a ellos, lo que la convierte en una experiencia mental particular. Por otro lado, involucra procesos complejos vinculados a la memoria, la cognición y el comportamiento.

En la opinión de Gil, Lominchar y Pucha, (2021) uno de los aspectos fundamentales de la percepción que la diferencia de las sensaciones es la denominada constancia perceptiva. En las operaciones sensoriales, cada posición de un objeto produce una imagen diferente, pero para la percepción es el mismo objeto. ¿Cómo puedes saber que una silla sigue siendo la misma si la vez desde atrás o desde arriba, bien o mal iluminada, vacía u ocupada por una persona que la cubre parcialmente? Sin embargo, bajo estas diferentes condiciones, las imágenes que llegan a la retina son diferentes.

Para Parra, (2018), la percepción tiene una estrecha relación con los sentidos, por lo que se puede hablar de percepción visual, auditiva, somestésica, etc. Las primeras etapas de la percepción son realizadas por los sistemas sensoriales, responsables de su fase analítica. Es como si cada característica de la percepción estuviera separada en sus partes constituyentes y propiedades tales como colores, tonos, movimientos, etc. Sin embargo, la información puede llegar a los sentidos en partes, pero no es así como se produce la percepción del mundo. Los individuos perciben un mundo de objetos y

personas, un mundo que nos bombardea con totalidades integradas, no con sensaciones fraccionarias.

Con base en González, (2015) el pensamiento lúdico, se ha establecido que, a través de los juegos se pueden idear proyectos o mallas curriculares, examinando desde las etapas de diseño de objetivos y estudio de la situación actual, pasando por la generación de ideas y soluciones prácticas. Consienten también a destrozarse barreras y optimizar la comunicación en el grupo y crear nuevas ideas, estrategias y visiones. En consecuencia, es un potente instrumento para trabajar el pensamiento innovador y desenvolver la creatividad.

Para González, (2015) los juegos de construcción manipulan el pensamiento lúdico asentado en la construcción siendo el aprendizaje es un subproducto del juego. Mediante el juego se exploran las ideas a través de modelos, tanto en el diseño (para llevarlo al mundo real) como con objetos físicos, admitiendo la experimentación en el diseño. El autor citando a Vygotsky en el año 1984 estableció que, el juego temático de roles es una forma particular de adquisición de la experiencia social y cultural.

Desde el punto de vista de Illescas, et al. (2020), el aprendizaje asentado en juegos es calificado como una de las diligencias más atractivas, ha preexistido desde épocas antiguas, es común para que lo ejerzan todas las personas, por esta razón se le ha estimado como una estrategia oportuna en el procedimiento de la enseñanza – aprendizaje. Es importante insistir que el juego ofrece las mismas oportunidades a todos los alumnos en el proceso pedagógico, lo origina resultados extraordinarios en los estudiantes. El juego es una diligencia que requiere la colaboración, imaginación y soporte de todo el grupo, puesto que, inicialmente se debe entender las normas y modelos del mismo, para subsiguientemente competir y vencer, es así que los estudiantes deben involucrarse para adquirir actitudes y aptitudes, permitiendo que sean competitivos y cimentar conocimientos sólidos. También se ha demostrado que a través de los juegos los estudiantes controlen sus comportamientos negativos, en relación a interés que origina el juego en los escolares.

Para Herrero y Pinedo, (2005), la estrategia supone el evento de plantear de forma anticipada contextos para establecer discernimientos de valor sobre las diferentes opciones de acción y situarlos a los posibles resultados. Para que esto realmente

suceda, el nivel de pensamiento estratégico ante un entorno determinado, se debe tener en cuenta lo siguiente: a la que se reseña a la dimensión metacognitiva propia del pensamiento estratégico; y, su fase relacional, donde toda interacción se realiza mediante supuestos mentales en juego entre los individuos.

El fundamento de la Teoría de Juegos contribuye poderosamente al desarrollo del pensamiento estratégico, esto es: desarrollo de la capacidad de razonar de forma completa y de análisis; desarrollo de la perspectiva y de interacción con terceros; y, a largo plazo en el desarrollo cognitivo. La Teoría de Juegos puede estimarse como una rama de las ciencias sociales que analiza la toma de decisiones, planteamiento de estrategias y la conducta humana en todos sus componentes y etapas correspondientes al análisis de los contextos, toma de decisiones, y en el ejercicio de las mismos (Herrero y Pinedo, 2005).

De acuerdo con Campos, (2000), los juegos en sus fundamentos teóricos rotulan la importancia del juego educativo, en diferentes niveles y modalidades. Los juegos que pueden delinearse, confeccionarse y jugarse en apoyo de la práctica y ejercitación de conceptos se hayan los siguientes:

Los tradicionales: juegos de serpientes, dominós, rompecabezas, cálculo mental, adivinanzas, etc.

De Feria: lanzamiento de dardos para acercarse a un concepto, la pesca para el ejercicio de probabilidades, globos, canicas, tiro al blanco, giro de la rueda de la fortuna, Las canastas, entre otros. Estos juegos permiten recordar conceptos, catalogarlos, hallar probabilidades, etc.

Lógicos: corresponden a percepciones de manera lógica determinístico o de probabilidades como se da por ejemplo en el juego de minas.

Gratificadores: incitan al recuerdo de nociones y algoritmos. Se solucionan ejercicios y se consigue una gratificación por acierto. Esta gratificación consiste en obtener puntajes, (ejemplo: observar un dibujo animado, seguir un camino, etc.).

Computarizados: en este tipo de juegos se estimulan a la solución de ejercicios en escenarios aleatorios, de desafío e indagación. Estos se utilizan diseñando software determinado para el adiestramiento recreativo e incluso existen juegos

en Internet que son usados por personas de diferentes lugares para generar redes de colaboración.

De acuerdo con Fernández (2023), los juegos educativos son una herramienta útil para promover el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños pequeños en la educación inicial. Algunas de las características y ventajas de estos juegos son las siguientes:

Desarrollo de habilidades motoras: los juegos físicos o de movimiento mejoran las habilidades motoras finas, el equilibrio y la coordinación de los niños. Por ejemplo, los juegos que requieren apilar bloques o enhebrar cuentas son excelentes para esto.

Estimulación cognitiva: los juegos que fomentan la resolución de problemas, la memoria y la lógica, como los acertijos o los juegos de emparejar, ayudan a desarrollar la capacidad cognitiva. Estos juegos fomentan la creatividad y la capacidad crítica de los niños.

Aprendizaje de lenguaje y comunicación: los juegos que fomentan la narración de historias o el uso de palabras nuevas pueden mejorar las habilidades de lenguaje y comunicación. Los juegos infantiles como "veo, veo" o juegos de roles sencillos en los que los niños imitan a diferentes personajes son muy útiles.

Desarrollo socioemocional: los juegos grupales que requieren turno y interacción con otros niños ayudan a desarrollar habilidades sociales y emocionales. Los niños aprenden sobre la cooperación, la empatía y el manejo de emociones a través de estos juegos.

Conexión con el contenido académico: muchos juegos educativos presentan conceptos académicos como números, letras, formas y colores de manera divertida. Los juegos que involucran contar objetos o identificar letras, por ejemplo, ayudan a los niños a familiarizarse con estas ideas antes de la educación formal.

Fomento de la curiosidad y la exploración: los juegos que permiten a los niños explorar materiales, experimentar con causas y efectos o descubrir el mundo natural, como cajas de arena, juegos de agua o kits de ciencias, son excelentes para estimular la curiosidad.

Justificación teórica: esta investigación se fundamenta en la evaluación de la percepción de los padres de familia respecto a la implementación de juegos como estrategia de aprendizaje en la Educación Inicial, en el Caserío Pampa Baja, Las Lomas, Piura. Se considera que muchos padres ven los juegos didácticos como un mal precedente para sus hijos, confundiendo los aportes o beneficios que estos ofrecen en el proceso pedagógico. En este contexto, esta tesis incluye fundamentos teóricos en educación básica que podrán servir de referencia para futuras investigaciones que aborden estas variables de estudio.

Justificación práctica: esta investigación tiene como objetivo constatar y analizar cuál es la percepción de los padres de familia sobre la implementación de los juegos didácticos. En este sentido, los instrumentos a utilizar serán aplicados en la I.E. N° 15297 del Caserío Pampa Elera Baja. Por otro lado, el aporte práctico estará dirigido a la Institución Educativa, docentes, alumnos y padres de familia, ya que se obtendrá un mayor entendimiento del pensamiento de los padres frente a esta metodología de enseñanza basada en juegos didácticos.

Justificación social: el desarrollo de esta tesis contribuirá a mejorar la comprensión que los padres de familia tienen sobre los juegos didácticos y su impacto positivo en las áreas cognitivas, afectivas, entre otras, de sus hijos. El aporte social de esta investigación se extenderá al ámbito de la pedagogía en general, incluyendo Institutos Superiores de enseñanza pedagógica, universidades, entre otras instituciones educativas.

Justificación metodológica: en el desarrollo de esta tesis se propone un diseño de evaluación de la variable "percepción sobre los juegos educativos" en la enseñanza de nivel primario. En este escenario, la investigadora plantea un método sencillo para la evaluación de esta variable y cómo debe ser procesada estadísticamente.

Justificación científica: este estudio aportará principalmente conocimientos sobre la percepción de los padres de familia en la educación inicial respecto al uso del juego como estrategia de enseñanza, así como planteamientos teóricos y científicos que explican las percepciones de los padres sobre algo que les resulta desconocido. Asimismo, el aporte científico de este estudio incluirá cómo modificar estas

percepciones inadecuadas que pueden afectar negativamente el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes de nivel básico.

De acuerdo al problema de estudio, desde el punto de vista de la UNESCO ha establecido en su publicación que, desde Platón a Schiller y desde Comenius a Rousseau, estos pedagogos han probado que el juego, aplicado en la niñez, es el método muy eficaz de aprendizaje. en materia de educación, no todos entienden de este método donde podemos incluir a los padres de familia que en el espacio del juego no es fructífero para sus hijos por desgracia (Unesco, 2022).

En el Perú, lastimosamente en los últimos años, muchas Instituciones Educativas y particularmente, los educadores, prosiguen con la enseñanza bajo el esquema y memorístico; en consecuencia, se desaprovecha la estimulación participativa de los escolares, propiciando que estos obtengan un conocimiento a ciegas, así como problemas para lograr un adecuado nivel académico (Gómez, 2022, p. 2).

En la actualidad se ha demostrado que el juego es apreciado como uno de los recursos pedagógicos más poderosos para incitar la aprehensión de conocimientos de los escolares. Mediante este método, los niños no sienten el compromiso de aprender un contenido, al contrario, en este proceso de aprendizaje se da en un contexto natural. El juego posee un grado de participación activa y de exigencias de atención, así como el logro de un objetivo. El juego como un elemento integrado en las estrategias de aprendizaje en las aulas de clases, ayuda a desarrollar valores (convivencia, atención, respeto, obediencia y concentración). A través del juego como una estrategia del aprendizaje coadyuva a que los niños creen sus propios conocimientos mediante la experimentación y exploración. En ese sentido, a pesar de que se ha demostrado que el juego educativo es de un gran aporte para la educación en la primera infancia los padres de la I.E. N° 15297 Caserío Pampa Elera Baja, perteneciente a la Provincia de Las Lomas, Piura, no comprende de estos beneficios, llegándome a cuestionar lo siguiente:

¿Cuál es la percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial Pampa Baja Las Lomas Piura, 2023?

En la conceptualización y operacionalización de las variables tenemos lo siguiente:

Definición conceptual: de acuerdo con Gestalt, la percepción no está sujeta a la información derivada de los órganos sensoriales, sino que, es el que se encarga de regular y modular la sensorialidad (Valero y Cobeña, 2024).

Definición operacional: esta variable se medirá usando un cuestionario de preguntas que permitirá ver cómo percibe el padre de familia en lo que respecta a los juegos educativos en la enseñanza de sus hijos.

Definición conceptual: los juegos manipulan el pensamiento lúdico asentado en la construcción, siendo el aprendizaje es un subproducto del juego (González, 2015).

Definición operacional: esta variable se medirá usando un cuestionario de preguntas que permitirá ver como el juego ayuda significativamente en la enseñanza estudiantil.

Este estudio se plantea la siguiente hipótesis de trabajo:

Existen una adecuada percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.

El objetivo general del estudio fue: determinar la percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023; y en los específicos: identificar la percepción de los padres de familia en la implementación de juegos; e, identificar la percepción de las estrategias de aprendizaje aplicadas en la Educación Inicial.

Metodología

Tipo y Diseño de investigación

Tipo de investigación:

Según su finalidad: se empleó una metodología de investigación básica, la cual se centró en el examen de conceptos esenciales y en la creación de conocimiento teórico, sin perseguir una aplicación inmediata. Los estudios de este tipo han tenido un impacto significativo en la comprensión detallada de la realidad, así como de los hechos y fenómenos naturales, estableciendo así un fundamento robusto para investigaciones aplicadas posteriores. En este estudio, se ha procurado realizar contribuciones que puedan ser de utilidad a la sociedad en un futuro, al proporcionar una mayor comprensión de las problemáticas actuales y al abrir nuevas vías para soluciones fundamentadas (CONCYTEC 2018).

Por su alcance: descriptiva considerando que su importancia para esta investigación de corte cuantitativo, ayudó a describir las peculiaridades de una población o fenómeno a analizar sin entrar a detallar las relaciones que pueda existir entre ellas; y, no experimental ya que no se intervino o manipuló el objeto estudiado y solo se analizaron sus resultados (Hernández, Fernández, y Baptista 2014).

Esquema:



Descripción:

Muestra=M

Observación de las variables=O

Según el tiempo: La investigación se llevó a cabo utilizando un diseño transversal, lo que posibilitó a la investigadora aplicar los instrumentos de estudio en una única ocasión.

Población y Muestra

Población:

Estuvo constituida por los 45 padres de familia del Caserío Pampa Elera Baja, I.E. N° 15297, de la Provincia de Las Lomas, Piura. Los participantes de esta investigación debieron cumplir con los siguientes criterios:

Inclusión: Padres de familia que tuvieron a sus hijos inscritos en el año académico 2023 en el Caserío Pampa Elera Baja, I.E. N° 15297, de la Provincia de Las Lomas y que otorgaron su consentimiento para participar en la presente investigación.

Exclusión: Padres de familia que no tuvieron a sus hijos inscritos en el año académico 2023 en el Caserío Pampa Elera Baja, I.E. N° 15297, de la Provincia de Las Lomas o que no prestaron su consentimiento para participar en la presente investigación..

Muestra:

La muestra fueron los 45 padres de familia del Caserío Pampa Elera Baja I.E. N° 15297 de la Provincia de las Lomas, Piura.

Muestreo:

Por su elegibilidad la muestra fue probabilística.

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnica

Se utilizó la encuesta que ha sido diseñado por la autora con el propósito de medir la percepción de los padres de familia en la implementación de juegos como estrategia de aprendizaje en la Educación Inicial.

Instrumento

Se usó el cuestionario el mismo que tuvo 14 Ítems distribuidos de la siguiente manera: Dimensión datos generales, ítems 1 al 3; Dimensión percepción, ítems 4 al 10; y, Dimensión juegos educativos ítems 11 al 14, las respuestas son dicotómicas y de escala.

Validez y Confiabilidad.

El instrumento fue sometido a la validación interna de juicio de expertos siendo el siguiente resultado:

Validador 1: Katherine Lisbeth Temoche Sosa (validez Buena ,89).

Validador 2: Lidia Reyes Rivera (validez Buena ,89).

Validador 2: Araceli Canevá Delgado (validez Buena ,89).

La validación externa fue mediante el estadístico Alfa de Cronbach, siendo el siguiente resultado:

Fiabilidad	
Resultado	Elementos
,921	14

Procesamiento y análisis de la información

El procesamiento de los datos estadísticos se presentará utilizando tablas estadísticas descriptivas de acuerdo a normas APA versión 7. En el análisis estadístico descriptivo e inferencial se manejó el software estadístico SPSS versión 26; y, la base de datos se usará el software Excel 2021.

Resultados

Tabla 1

Parentesco con el escolar, alumno o estudiante

	Frecuencia	Porcentaje
Padres	36	80,0%
Abuelos	5	11,1%
Tíos	4	8,9%
Total	45	100,0%

En la tabla 1 se observó que, el escolar estuvo a cargo de los padres en un 80%, de los abuelos en un 11% y de los tíos en un 8,9% del total de la muestra estudiada.

Tabla 2

Edad del escolar

	Frecuencia	Porcentaje
Dos años	2	4,4%
Tres años	29	64,4%
Mas de tres años	14	31,1%
Total	45	100,0%

En la tabla 2 se evidenció que, la edad escolar fue de 3 años en un 64,4%, de más de tres años en un 31,1% y en un reducido grupo estudiantil de dos años en un 4,4% del total de la muestra de estudio analizada.

Tabla 3

Grado académico del padre, madre o familiar del escolar

	Frecuencia	Porcentaje
Educación primaria	17	37,8%
Educación secundaria	20	44,4%
Educación superior	8	17,8%
Total	45	100,0%

En la tabla 3 se demostró que, el grado académico del responsable del escolar fue Educación secundaria en un 44,4%, primaria en un 37,8%; y, Superior un 17,8% del total de la muestra de análisis.

Tabla 4

Percepción general de los padres de familia sobre juegos educativos

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	1	2,2%
Media	41	91,1%
Alta	3	6,7%
Total	45	100,0%

En la tabla 4 se evidenció que, la mayoría de los padres (91,1%) tuvo una percepción media sobre los juegos educativos en la educación de sus menores hijos, lo que indicó que los consideran medianamente muy útiles o efectivos. Solo una pequeña porción tuvo una percepción baja o alta (2,2% y 6,7%, respectivamente).

Tabla 5

Percepción de los padres de familia en la implementación de juegos

	Frecuencia	Porcentaje
Alta	41	91,1%
Media	4	8,9%
Total	45	100,0%

En la tabla 5 se evidenció que, un porcentaje muy alto de los padres (91,1%) tuvo una percepción alta sobre la implementación de juegos como estrategia educativa. Sin embargo, un 8,9% tuvo una percepción media. En este estudio no se observó ninguna percepción alta.

Tabla 6

Estrategias de aprendizaje aplicadas en el aula

	Frecuencia	Porcentaje
Adecuadas estrategias	43	95,6%
Inadecuadas estrategias	2	4,4%
Total	45	100,0%

En la tala 6, se observa que, casi todos los padres (95,6%) consideraron que las estrategias de aprendizaje aplicadas en la Educación Inicial son adecuadas, mientras que un pequeño porcentaje (4,4%) las califico como inadecuadas.

Tabla 7

Contraste de hipótesis

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Percepción de los Padres de familia	,517	45	,010	,368	45	,019
Implementación de juegos educativos	,540	45	,010	,212	45	,019

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la prueba inferencial, Shapiro Wilk (población menor a 50), los resultados demostraron que, los valores de significación indicaron que los datos siguieron una distribución normal ($p < ,05$), lo que sugirió que, la mayoría de los padres tuvieron una percepción positiva sobre los juegos educativos y su aplicación, con un gran número de ellos considerando que las estrategias de enseñanza son apropiadas. Los resultados de los análisis de normalidad indican que la distribución de los datos se ajusta a una distribución normal.

Análisis y discusión

De acuerdo al objetivo general, determinar la percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023; En la Tabla 4 se evidenció que la mayoría de los padres (91,1%) presentaba una percepción alta sobre la utilidad de los juegos educativos en la formación de sus hijos, lo que indica que no los consideran herramientas muy útiles o efectivas. Solo una pequeña proporción de padres tenía una percepción media o baja (2,2% y 6,7%, respectivamente).

Estos resultados coinciden con los reportados por Yujra (2023), quien demostró que, en su estudio, la percepción de los padres sobre la implementación de juegos educativos fue adecuada en un 83% en la fase post -test, mientras que el 17% consideró que no lo era. Otros estudios, como los de Saavedra (2021), han mostrado que el uso del juego en el ámbito familiar alcanzó un nivel de logro del 67%, un 28,6% estaba en proceso, y el 3,6% se encontraba en un nivel inicial. Estos resultados reflejan que el juego en el contexto familiar es una herramienta adecuada para apoyar el desarrollo de los estudiantes.

De acuerdo a los específicos, identificar la percepción de los padres de familia en la implementación de juegos. En la Tabla 5, se observó que un porcentaje significativo de los padres (91,1%) mantenía una percepción alta respecto a la implementación de juegos como estrategia educativa. Sin embargo, un 8,9% de ellos mostró una percepción media. En este estudio no se registraron percepciones altas. Estos hallazgos son consistentes con el estudio de Bances (2021), donde se reportó que el 14,5% de los padres tenía una percepción baja, y el 65,5% una percepción media. Asimismo, Tumbaco (2021) encontró que el 81% de los padres presentó una percepción de nivel medio respecto al uso de juegos, mientras que un 19% mostró una percepción baja. Otros estudios, como el de Luis (2020), también indicaron que el 81% de los padres consideraba las actividades lúdicas de sus hijos como adecuadas.

De acuerdo a los específicos, identificar la percepción de las estrategias de aprendizaje aplicadas en la Educación Inicial. En la Tabla 6, se evidenció que casi todos los padres (95,6%) consideraban que las estrategias de aprendizaje aplicadas en la Educación Inicial eran adecuadas, mientras que solo un pequeño porcentaje (4,4%) las calificaba

como poco buenas. Estos resultados guardan similitud con el estudio de Aquino y Gualpa (2022), quienes hallaron que el 20% de los padres consideraba que el uso de herramientas lúdicas generaba dificultades en la enseñanza de sus hijos, y un 26,7% no estaba de acuerdo con el empleo de estas estrategias, mientras que un gran porcentaje si lo eran 73,3%. Estudios como el de Tapia (2021) arrojaron resultados diferentes: el 88% de la población estudiada tenía una percepción alta sobre el uso de juegos en los escolares, y un 12% una percepción media, concluyendo que el juego contribuye positivamente en el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes de Educación Inicial.

Un aspecto importante en la percepción de los padres puede estar relacionado con la teoría de la Gestalt, que plantea que la percepción es una tendencia natural del ser humano hacia el orden mental. Inicialmente, la percepción facilita la entrada de información y, en segundo lugar, garantiza que la información recibida del entorno se transforme en abstracciones como juicios, categorías y conceptos (Valero y Cobeña, 2024). Kant, quien adaptó la teoría de la Gestalt a su práctica filosófica, consideró la percepción como un estado subjetivo a través del cual se construye una abstracción del mundo exterior o de los hechos relevantes.

Partiendo de este marco teórico, se puede deducir que los padres involucrados en este estudio tienen una percepción clara sobre la importancia de los juegos educativos en la primera infancia, un aspecto clave que influirá en el desarrollo de las habilidades cognitivas de sus hijos en las etapas académicas posteriores, ya sea en la primaria, secundaria o superior de no tomar acciones que cambien esta percepción.

Conclusiones

Se determinó que, el 91,1% de los padres de familia tuvo una percepción alta sobre los juegos educativos en la educación de sus menores hijos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.

Se identificó que, percepción de los padres de familia en la implementación de juegos fue alta en un 91,1% y un 8,9% una percepción media de sus menores hijos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.

Se identificó que, el 95,6% de los padres consideraron que las estrategias de aprendizaje aplicadas en la Educación Inicial eran adecuadas, mientras que un pequeño porcentaje 4,4% las calificó poco buenas la Educación Inicial Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.

Recomendaciones

A la Institución educativa estudiada emplear estrategias pedagógicas y/o psicológicas para mantener la adecuada percepción de los padres de familia en lo que refiere a los juegos pedagógicos en educación preescolar, en la que incluya lo siguiente:

Capacitación para padres de familia o responsables de los menores sobre la importancia de los juegos educativos

Sensibilización para los padres sobre la importancia de los juegos educativos involucrándolos en actividades demostrativas que les permitan experimentar directamente los beneficios de los juegos educativos

Mejora los juegos educativos en el currículo de Educación Inicial con la participación de los padres de familia.

Referencias bibliográficas

- Aquino, G., y Gualpa, L. (2022). *Los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños de educación inicial del subnivel 2* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena Ecuador]. Archivo digital <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7598>
- Bances. L. (2021). *Calidad educativa y la percepción de los padres de familia de la institución educativa inicial N° 539 del distrito "Santa Rosa" provincia de Chiclayo, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Cajamarca]. Archivo digital <http://hdl.handle.net/20.500.14074/5019>
- Yujra, R. (2023). Juego libre infantil y competencias comunicativas en el área de comunicación de la IEI. 1411 AMSTA Huatasani del distrito de Tilali – Puno, año 2022 [Tesis de pregrado, Universidad José Carlos Mariátegui]. Archivo digital https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1926/Rosalvina_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bruno, A., García, J., Pérez, A., Gallardo, F., y Vargas, M. (2014). La percepción en la evaluación del paisaje. *Revista mexicana de ciencias agrícolas*, 5(9), 1811-1817. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-09342014001301811&script=sci_arttext
- Campos, Y. (2000). Estrategias de enseñanza aprendizaje. Estrategias didácticas apoyadas en Tecnología. *DGENAMDF: México* 1(1), 1-20. https://next.moodle.org/pluginfile.php/227/mod_forum/attachment/1010113/Estrategias-E-A.pdf
- CONCYTEC. (16 de noviembre de 2018). Resolución de Presidencia N° 214-2018-CONCYTEC-P. *Diario oficial El Peruano*. Perú
- Fernández, A., y Ollero, M. (2010). Percepción de la continuidad asistencial: Conocer para actuar. *Revista española de salud pública*, 84(4), 349-351. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1135-57272010000400001

- Fernández Patiño, A. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 14(2), 270-288. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9014402>
- Gil, J., Lominchar, J., y Pucha, Á. (2021). Percepción estudiantil sobre la educación online en tiempos de COVID-19: Universidad de Almería (España). *Revista Scientific*, 6(19), 185-207. http://indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/550
- Gómez, L. (2022). Aplicación de juegos como estrategia didáctica y su influencia en el aprendizaje de probabilidades. *Revista peruana de investigación e innovación educativa*, 2(3), 1-12 <https://doi.org/10.15381/rpiiedu.v2i3.23660>
- González, C. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (40). <https://revistas.um.es/red/article/view/234291>
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación (sexta edición)*. MCGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Herrero, J., y Pinedo, J. (2005). Pensamiento Estratégico, Teoría de Juegos y Comportamiento Humano. Indivisa. *Boletín de Estudios e Investigación*, (6), 37-67. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77100604>
- Illescas, R., García, D., Erazo, C., y Erazo, J. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 533-552. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.345>
- Luis, R. (2020). *Percepciones de los padres de familia respecto al rol del juego en el proceso de aprendizaje de niños y niñas de 5 años en el contexto de educación a distancia de una Institución Educativa Inicial Pública del Cercado de Lima*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Archivo digital <http://hdl.handle.net/20.500.12404/18900>
- Oliva, E., y Gómez, Y. (2014). Evolución conceptual de los modelos de medición de la percepción de calidad del servicio: una mirada desde la educación superior.

- Suma de negocios*, 5(12), 180-191.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2215910X14700400>
- Oliveira, A, y Mourão, C. (2013). Estudo teórico sobre percepção na filosofia e nas neurociências. *Neuropsicologia Latinoamericana*, 5(2), 41-53. <https://dx.doi.org/10.5579/rnl.2012.0083>
- Valero, R. P., y Cobeña, N. L. (2024). La Psicología de la Gestalt y su aplicación en el contexto educacional. *Revista educación*. 5(13); 46- 55.
<http://repositorio.redrele.org/handle/24251239/323>
- Parra, C. (2018). La percepción en la publicidad vs. la percepción en la psicología. *Colección Académica de Ciencias Sociales*, 5(1), 50-59.
<https://revistas.upb.edu.co/index.php/cienciassociales/article/view/4031>
- Pilaloo, F. (2019). *El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela "General Antonio José de Sucre"*, El Triunfo, Guayas - 2019 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/40704>
- Yate, A. (2017). Relación entre la percepción de los conceptos de bioética, ética y moral, del ciudadano común y las definiciones teóricas. *Revista Colombiana de Bioética*; 12(1) 25-40 <https://hdl.handle.net/20.500.12495/4753>
- Salazar, J., Montero, M., Muñoz, C., Sánchez, E., Santoro, E., y Villegas, J. (2015). Percepción social. *Psicología social*. 2(1);77-109.
http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/1059/264_3.pdf?sequence=1
- Rodríguez, D. (2022). *Metodología juego - trabajo y el desarrollo emocional de los niños de 4 a 5 años* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena Ecuador]. Archivo digital
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6778>
- Saavedra. R. (2021). *Juego en familia y pensamiento crítico de estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Archivo digital
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/61836>

- Soto, M., Marín, B., Aguinaga, I., et al. (2015). Análisis de la percepción de la imagen corporal que tienen los estudiantes universitarios de Navarra. *Nutrición Hospitalaria*, 31(5), 2269-2275.
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-16112015000500048
- Tapia, K. (2021). *El juego y el trastorno específico del lenguaje en estudiantes de educación inicial de una Unidad Educativa de Guayaquil, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/82882>
- Tumbaco, M. (2021). *Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de Segundo Año Básico, Unidad Educativa "Harvest School", Daule, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/61469>
- UNESCO, (2022). El Juego y la educación de los niños deficientes. *Perspectivas: revista trimestral de educación*, 16(4), 481-493.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000072076_spa

Anexos y apéndices.

1. Matriz de operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Percepción	De acuerdo con Gestalt, la percepción no está sujeta a la información derivada de los órganos sensoriales, sino que, es el que se encarga de regular y modular la sensorialidad (Valero y Cobeña, 2024).	Esta variable se medirá usando un cuestionario de preguntas que permitirá ver cómo percibe el padre de familia en lo que respecta a los juegos educativos en la enseñanza de sus hijos.	Percepción	Percepción alta	1 al 10	Nominal
				Percepción media		
				Percepción baja		
Juegos educativos	Los juegos manipulan el pensamiento lúdico asentado en la construcción, siendo el aprendizaje es un subproducto del juego (González, 2015).	Esta variable se medirá usando un cuestionario de preguntas que permitirá ver como el juego ayuda significativamente en la enseñanza estudiantil	Juegos educativos	Muy adecuadas estrategias	11 al 14	Nominal
				Adecuadas estrategias		
				Inadecuadas estrategias		

2. Matriz de consistencia.

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Cuál es la percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial Pampa Baja Las Lomas Piura, 2023?	Percepción	General Determinar la percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial Pampa Baja Las Lomas Piura, 2023.	Existen una adecuada percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.	Tipo de investigación: Por su finalidad: básica. Por su alcance: descriptiva, no experimental. Según el tiempo: la investigación será transversal. Población - Muestra 45 padres Técnica e Instrumento de recolección de datos: Encuesta – cuestionario
	Juegos educativos	Objetivos específicos: 1. Identificar la percepción de los padres de familia en la implementación de juegos. 2. Identificar la percepción de las estrategias de aprendizaje aplicadas en la Educación Inicial.		

3. Instrumento de recolección de datos.

Percepción de los padres de familia en la implementación de juegos como estrategia de aprendizaje en la Educación Inicial; Caserío Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.

Datos: Bachiller Gloria del Rosario García Peña, Universidad San Pedro Filial Piura

Información General: Instrumento a padres de familia.

Finalidad: Determinar la percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial Pampa Baja Las Lomas Piura, 2023.

Instrucciones: para el desarrollo y llenado de la presente encuesta deberá marcar con un aspa, cruz o círculo los ítems que considere correctos, la encuesta tiene una duración de 5 minutos y Ud. es libre de participar o no en la presente investigación. Del mismo modo, Ud. es libre de dejar la encuesta en el momento que así lo considere y no es necesario que exprese los motivos de la no participación del presente estudio. Muchas gracias.

Variable de estudio: Percepción de los padres y juegos educativos

Ítems		
Dimensión, datos generales		
P1	Parentesco con el escolar, alumno o estudiante.	a) Padres. b) Abuelos. c) Tíos d) Hermanos e) Otros especificar _____
P2	Edad del escolar, alumno o estudiante:	a) 1 año. b) 2 años. c) 3 años. d) Mas de tres años
P3	Grado académico	a) Educación primaria

		b) Educación secundaria c) Educación superior d) Sin estudios
Dimensión, percepción		
P4	Percibe Ud. que es adecuado el juego educativo es adecuado para la enseñanza de su hijo.	a) Adecuado. b) Poco adecuado. c) Inadecuado.
P5	Considera Ud. el juego es importante para la educación de su hijo.	a) Muy importante b) Poco importante c) No es importante
P6	Alguna vez ha participado en alguna dinámica de juego educativo en la escuela.	a) Si. b) No.
P7	Que entiende por juego educativo.	a) Juegos de educación física (fútbol, vóley, carreras, etc.) b) Juegos de títeres, adivinanzas, círculo de canicas, juego de números, etc. c) Desconoce que es el juego en la enseñanza del alumno.
P8	Percibe Ud. que el juego educativo debería enseñarse en la educación de su hijo.	a) Si debiera enseñarse. b) No debiera enseñarse.
P9	Conoce que materiales se utilizan en el juego educativo.	a) Si. b) No.
P10	En general cree que el juego en la educación de su hijo no es beneficioso	a) Beneficioso b) Poco beneficioso. c) No es beneficioso.

Dimensión juegos educativos		
P11	Conoce que el aprendizaje mediante juegos educativos resulta motivador para el alumno	a) Si. b) No.
P12	Conoce que el aprendizaje mediante juegos educativos facilita al alumno tenga un aprendizaje activo.	a) Si. b) No.
P13	Conoce que el aprendizaje mediante juegos educativos ayuda al desarrollo de las competencias sociales y emocionales del alumno.	a) Si. b) No.
P14	Conoce que el aprendizaje mediante juegos educativos los alumnos aprenden a crear vínculos como compartir, resolver problemas y relacionarse con los demás.	a) Si. b) No.

4. Evaluación de Juicio de expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información general:

Nombres y apellidos del validador: **KATHERINE LISBETH TENOCHE SOSA.**

Fecha: **15/11/2023**

Especialidad: **PRIMARIA.**

Nombre del instrumento evaluado: **Percepción de los padres de familia en la implementación de juegos en educación inicial**

Autora del instrumento: **Gloria del Rosario García Peña.**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023”.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II. Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		1-9	10-13	14-16	17-18	19-20
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?					19
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis,					19

	dimensiones e indicadores?					
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				17	
Sumatoria parcial					102	76
Sumatoria total						178
Valoración cuantitativa (sumatoria Total x 0.005)						0,89

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III. Calificación global:

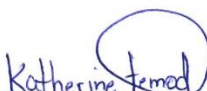
Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de validez

178	=	0,89
-----	---	------

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


 Firma del Experto
 Grado Académico Docente de Primaria
 DNI
 46120281

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información general:

Nombres y apellidos del validador: **LIDIA RIVERA**

Fecha: **15-11-2023** Especialidad: **PRIMARIA**

Nombre del instrumento evaluado: **Percepción de los padres de familia en la implementación de juegos en educación inicial**

Autora del instrumento: **Gloria del Rosario García Peña.**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023”.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II. Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		1-9	10-13	14-16	17-18	19-20
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?					19
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis,					19

	dimensiones e indicadores?					
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				17	
Sumatoria parcial					102	76
Sumatoria total						178
Valoración cuantitativa (sumatoria Total x 0.005)						0,89

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III. Calificación global:

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de validez

178	=	0,89
-----	---	------

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto

Grado Académico *DOCENTE DE PRIMARIA*

DNI *03080427*

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información general:

Nombres y apellidos del validador: *Genova Delgado Arce*

Fecha: *15/11/23* Especialidad: *Inicial*

Nombre del instrumento evaluado: Percepción de los padres de familia en la implementación de juegos en educación inicial

Autora del instrumento: Gloria del Rosario García Peña.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023”.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II. Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		1-9	10-13	14-16	17-18	19-20
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?					19
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis,					19

	dimensiones e indicadores?					
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				17	
Sumatoria parcial					102	76
Sumatoria total						178
Valoración cuantitativa (sumatoria Total x 0.005)						0,89

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III. Calificación global:

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de validez

178	=	0,89
-----	---	------

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Ranosa P

Firma del Experto

Grado Académico *Inicial*

DNI *03879143*

5. Base de datos SPSS

[illegible]

2	4	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
3	4	3	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1
3	4	3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1
3	4	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
3	4	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2

6. Consentimiento informado.

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO
DE INVESTIGACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN
- ADULTOS -**

Nivel de estudio: Pregrado

Introducción: Lo invito a participar del estudio de investigación denominado:

“Percepción de los padres de familia en la implementación de juegos como estrategia de aprendizaje en la Educación Inicial; Caserío Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023”.

Este es un estudio desarrollado por: Gloria del Rosario García Peña, perteneciente a la Universidad San Pedro – SEDE/FILIAL Piura.

El objetivo de esta investigación es: evaluar la disconformidad de los padres de familia en la implementación de juegos educativos como estrategia de aprendizaje en la Educación Inicial; Caserío Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.

Por este motivo es necesario profundizar más en este tema y abordarlo con la debida importancia que amerita.

Metodología:

Si usted acepta participar, le informamos que se llevarán a cabo los siguientes procedimientos:

1. Procedimiento. Llenado de encuesta

Beneficios:

No existe beneficio directo para usted por participar de este estudio. Sin embargo, se le informará de manera personal y confidencial de algún resultado que se crea conveniente que usted necesite conocer.

Costos e incentivos:

Usted no realizará ningún gasto por participar de este estudio.

Confidencialidad:

Su información estará protegida ya que su participación es anónima, usaremos códigos de identificación internos los cuales mantendrán su privacidad. Si los resultados de este estudio son publicados en una revista científica, no se mostrará ningún dato que

permita la identificación de su persona. Sus archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

Consentimiento:

Acepto voluntariamente a participar en este estudio, he comprendido perfectamente la información que se me ha brindado sobre las cosas que van a suceder si participo en el presente estudio, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.

Código de Participante:

Nombre:

Fecha:

Firma del Participante

7. Solicitud a la institución donde se va a desarrollar la investigación.

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Las Lomas, 5 de junio del 2023

Profesora:

Betsabé Marleny Lozada Valdiviezo

Directora de la I.E. N° 15297 Caserío Pampa Elera Baja.

Asunto: Solicito facilidades para desarrollo de tesis.

De mi especial consideración:

Me es grato dirigirme a Ud. para expresar las muestras de mi estima personal.

El motivo del presente es con la finalidad de solicitar información para realizar mi tesis titulada “Percepción de los padres de familia en la implementación de juegos como estrategia de aprendizaje en la Educación Inicial; Caserío Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023” para la obtención del título profesional en educación y con la finalidad de poder desarrollarla solicito lo siguiente:

1. Para el cálculo de mi muestra de estudio, el número de alumnos matriculados en el nivel inicial 2023, y.
2. Facilidades para la aplicación de los instrumentos de estudio.

Gracias por su atención.

Atentamente:


Gloria del Rosario García Peña
DNI: 4373186



Betsabé Lozada Valdiviezo
DIRECTORA (e)
I.E. 15297 P.E.B.
DNI: 02829065

7. Formato de publicación en repositorio



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
García Peña, Gloria del Rosario		40373186	2116100825@usanpedro.edu.pe
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
☒ Tesis	☐ Trabajo de Suficiencia Profesional	☐ Trabajo Académico	☐ Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional 1			
☐ Bachiller	☒ Título Profesional	☐ Título Segunda Especialidad	☐ Maestría
☐ Doctorado			
4. Título del Documento de Investigación			
PERCEPCIÓN DE LOS PADRES EN LA IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS EN LA EDUCACIÓN INICIAL; PAMPA BAJA, LAS LOMAS, PIURA, 2023.			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
☒ Abierto o Público (info:erepo/semantics/restrictedAccess)		☐ Acceso restringido (info:erepo/semantics/restrictedAccess)	

(*) En caso de restringido sustentar

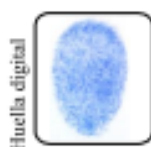
A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS 5

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita íntegra todo el documento.

Piura 14 de agosto 2025




Firma

1. Reglas Resolutorias del Consejo Directivo N° 011-2016-USP/REI-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.
2. Ley N° 30010, Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto (DIA 000-2010-PCM).
3. Si el autor otorga el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer copias de forma en la obra y alojarla en el Repositorio Institucional Digital. Responde siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
4. En caso de que el autor otorga la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEG-DIGOC (Sesiones 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
5. Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias pueden ser gratuitas que el autor otorga el crédito por su obra.
6. Reglas el inciso 12.2, del artículo 127 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RINATI) "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluye solo los resultados en sus repositorios institucionales prestando el uso de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente indexados por el Repositorio Digital RINATI, a través del REpositorio ALICIA".
Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27544, art. 32, párr. 32.5).

8. Reporte de similitud

Percepción de los padres en la implementación de juegos educativos en la Educación Inicial; Pampa Baja, Las Lomas, Piura, 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	17%	1%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
2	www.isppei.com	2%
	Fuente de Internet	
3	hdl.handle.net	2%
	Fuente de Internet	
4	www.grafiati.com	1%
	Fuente de Internet	
5	Submitted to Universidad TecMilenio	1%
	Trabajo del estudiante	
6	repositorio.usanpedro.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	www6.ufrgs.br	1%
	Fuente de Internet	
8	alicia.concytec.gob.pe	1%
	Fuente de Internet	

9	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	1 %
11	repositorio.udch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad de Caldas Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
16	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
18	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
19	repository.unipiloto.edu.co Fuente de Internet	<1 %

20	maestroysociedad.uo.edu.cu Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.unajma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Europea de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio.uch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	roderic.uv.es Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
27	ftp.isdi.co.cu Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Submitted to uncedu

