

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN HUACHO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**ACTIVIDADES LUDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS  
DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E N° 21544 – LA VILLA.**

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACION  
PRIMARIA Y PROBEMAS DE APRENDIZAJE

**Bachiller:**

**BETTY NELLY REYNOSO MORALES**

**Asesor:**

**Mg. FELIPA HINMER HILEN APOLINARIO RIVERA**

**HUACHO – PERÚ  
2017**

## **TITULO**

**ACTIVIDADES LUDICAS EN EL APRENDIZAJE  
DE LOS ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE  
PRIMARIA DE LA I.E N° 21544 – LA VILLA.**

## **DEDICATORIA**

A mi esposo y fiel compañero de toda la vida  
que en los momentos difíciles siempre fue y  
será mi apoyo incondicional.

A mis hijos, que constituyen el paradigma de su  
existir.

**BETTY NELLY**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme fortaleza y salud hasta ahora;

A mis padres por haberme dado su fuerza y apoyo incondicional, motivando mi formación académica.

A todos mis profesores a quienes les debe gran parte de mis conocimientos, gracias a su paciencia y enseñanza.

A mi asesora de tesis por su paciencia y aportes importante para la culminación de esta investigación

BETTY NELLY

## ÍNDICE GENERAL

### **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	12
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	13
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	13
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	14
1.3.1. OBJETIVO GENERAL .....	14
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	14

### **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
2.2 BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS.....	18
2.3 BASES PSICOLÓGICAS – PEDAGÓGICAS .....	47
2.4 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS.....	49
2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL.....	49
2.4.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	49

### **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO .....	50
3.1.1 TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.....	50
3.1.2 ENFOQUE .....	50
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	51

3.3	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS...	50
3.3.1	TÉCNICAS A EMPLEAR .....	51
3.3.2	DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	52
3.4.	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	52
3.5.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS..	52
3.6.	MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS.....	53

#### **CAPÍTULO IV: RESULTADOS**

4.1.	ANÁLISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES.....	58
4.2.	CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	63
	CONCLUSIONES.....	71
	RECOMENDACIONES.....	72

#### **CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA**

5.1.	FUENTES BIBLIOGRÁFICAS .....	73
5.2.	FUENTES ELECTRÓNICAS .....	74
	ANEXOS.....	76

## RESUMEN

En el nivel inicial como en los primeros grados de educación primaria, las actividades lúdicas es la actividad fundamental. De ahí la importancia del estudio de este tema, considerando el enfoque histórico cultural de esta actividad, entendemos que su origen, naturaleza y contenido tienen un carácter social: el juego, surge y se desarrolla bajo la influencia, intencionada o no, de los adultos; de aquí la consideración de que los educadores pueden contribuir de manera significativa a elevar su potencial educativo, mediante la utilización de procedimientos muy peculiares de dirección pedagógica.

Esos procedimientos de dirección pedagógica no entran en contradicción con el carácter independiente de esta actividad, por el contrario, van encaminadas a potenciarlo. Para ello, el adulto juega con los niños, y desde su posición de copartícipe del juego, mediante sugerencias, proposiciones, y si fuera necesario demostraciones, va conduciendo la actividad hacia el logro de objetivos educativos, sin perder de vista además, las necesidades de los niños, sus intereses, propiciando su iniciativa y su creatividad.

En el siglo XXI, los cambios científicos, tecnológicos y el proceso de globalización exigen un sistema educativo de calidad que permita formar ciudadanos que respondan a las exigencias del momento; así la Educación Básica Regular se convierte en el pilar fundamental del ciudadano que queremos formar; y es en este nivel educativo donde debe vivir el educando experiencias significativas y de calidad que le proporcionen una formación integral en su desarrollo psicosocial, afectivo, psicomotor; y la aprehensión de valores y actitudes para su incorporación a la sociedad en una forma adecuada.

**Lúdicas aprendizaje cultural pedagogía influencia.**

Reconocer el papel rector de la educación es, por tanto, una posición de compromiso para el educador, pues representa la influencia más calificada para iniciar la formación de la personalidad. Siguiendo el enfoque histórico cultural, la personalidad se forma y el proceso de su formación ocurre desde que el niño nace y continúa hasta llegar a la edad adulta; su formación tiene lugar en las diferentes actividades que el individuo realiza y en las relaciones que mantiene con sus semejantes, prácticamente desde el nacimiento, en la comunicación que a partir de ellas establece. Pero este proceso no ocurre de igual forma en todas las edades ni en todos los tipos de actividades; existen diferentes tipos de actividades fundamentales para cada momento del desarrollo.

En los primeros años de la vida del niño es cuando se desarrollan y asimilan en forma consciente e inconsciente los esquemas, valores y conceptos que constituyen los cimientos de toda educación posterior y que condicionan el desarrollo integral de la personalidad.

Es importante que en esta etapa de la vida, el niño reciba los conocimientos y desarrolle sus habilidades y destrezas en un clima de libertad y afectividad

Esta investigación es correlacional descriptivo tomando como muestra alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544- La Villa – 2017.

**Ludicas learning cultural pedagogy influence**

## INTRODUCCION

La introducción de las actividades lúdicas en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales. Por tanto, la metáfora de Huizinga y el símbolo de Piaget se aúnan en el juego infantil. Teniendo en cuenta todas las razones explicadas anteriormente, podemos declarar que “el juego es el recurso

educativo por excelencia» para la infancia. El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula.

Siguiendo el proceso evolutivo del niño, debemos contribuir a facilitar la madurez y formación de su personalidad a través de distintos juegos funcionales que pueden ir ayudando a que el niño logre su coordinación psicomotriz, su desarrollo y perfeccionamiento sensorial y perceptivo, su ubicación en el espacio y en el tiempo.

Todo ello exige un ambiente propicio no sólo en la clase, sino también dentro del entorno familiar. Este ambiente requiere espacios, tiempos, material (no sólo juguetes, sino otros recursos) y la presencia de algún adulto conocedor de su papel. En tal sentido la presente tesis se ha realizado con el objetivo de conocer las actividades lúdicas en el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa, para su desarrollo se ha dividido en cinco capítulos.

En el capítulo I se trata del planteamiento del problema de investigación, en el mismo que consideramos los puntos como descripción del problema, la formulación del mismo, los objetivos de la investigación y la justificación del estudio.

El Capítulo II, está destinado al marco teórico en el mismo que tratamos los antecedentes teóricos, las bases teóricas dentro del cual se ha considerado los temas relacionados con las variables de este estudio tales como conceptos de comprensión lectora, aprendizaje y otros sub temas. En este mismo capítulo también se ha realizado un tratamiento teórico del aprendizaje y sus niveles con la lectoescritura y sus respectivos tópicos específicos: definiciones, tipos, etc. se ha consignado también las definiciones básicas.

En el Capítulo III De la metodología, tratamos sobre el diseño metodológico, tipos y enfoques, la población y la muestra de estudio, la operacionalización de las variables, la técnica de recolección de datos, así como las técnicas para el procesamiento y el análisis de datos.

El Capítulo IV asignado con el nombre de resultados de la investigación está destinado a explicar la presentación de los cuadros, gráficos, interpretaciones de datos. Así mismo en este mismo capítulo consignamos el proceso de la prueba de hipótesis.

Finalmente en el Capítulo V se consigna la discusión de resultados, las conclusiones a las que se ha arribado como resultado de tipo proceso de investigación, así como las recomendaciones pertinentes para el tratamiento de la problemática explicada y detallada en la presente tesis.

.

## CAPÍTULO I:

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

El juego como actividad lúdica es reconocido alrededor del mundo, sin tomar en cuenta ni razas, ni credos ni religiones, ya que es el primer acto creativo e innato del ser humano, por lo que viene a ser una actividad imprescindible para el niño y necesario para su desarrollo intelectual, emocional, social y psicomotriz y al mismo tiempo lo prepara para la madurez y para la adquisición de nuevos aprendizajes; es por este motivo el objetivo principal de abordar la presente investigación que lleva por título **Actividades lúdicas en el aprendizaje de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa**, por ser un tema de mucha importancia para una mejor educación donde el juego sea el medio primordial para aprender ya que se dice que cuando un niño juega, aprende.

La importancia de las actividades lúdicas en la infancia, encontraremos diversos significados del juego así como la definición y teorías de varios autores que dicen que el juego es una actividad espontánea del niño, que favorece el desarrollo de todas sus potencialidades, además también se hablara de las diferentes características que éste presenta; así como la importancia y los tipos de juego según el desarrollo del niño, los beneficios que les brinda a cada una de ellas para alcanzar su desarrollo integral.

El juego como medio educativo en educación inicial y los primeros grados en educación primaria, conoceremos la utilidad de estas actividades lúdicas en el ámbito educativo ya que viene a ser el medio ideal para el aprendizaje de los niños porque el tiempo para jugar es tiempo para aprender; además hablaremos de las características principales y la importancia que presenta en el proceso de enseñanza – aprendizaje y como debe ser la organización de los espacios educativos para el juego; así como la

participación de los adultos como son los padres y docente y los conocimientos que deben tener para lograr los objetivos propuestos en el aprendizaje de los niños

Entonces no debemos olvidar que mediante las actividades lúdicas muy aparte de ser el medio del niño para expresarse e interactuar con el medio que le rodea, es también el medio educativo más placentero para aprender y como docente deber saber aprovechar y utilizar correctamente en beneficio de los niños para lograr su desarrollo integral y el desarrollo de todas sus potencialidades.

## **1.2 . FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

En la I.E N° 21544 – La Villa, hemos observado una realidad problemática en los alumnos en los momentos de juego los cuales no son aprovechados por los docentes para que el alumno pueda aprender; además el juego es una magnífica estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **1.2.1 Problema general:**

¿ En qué medida la importancia de las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa -2017?

### **1.2.2 Problemas específicos:**

a) ¿Son las actividades lúdicas técnicas que determinan el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017?

- b) ¿En qué medida las actividades lúdicas desarrollan las habilidades cognitivas de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017?

### **1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar el nivel de influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544.- La Villa - 2017.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- a) Aplicar las actividades lúdicas como técnicas que determinan el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.
- b) Observar el nivel de influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa – 2017..

### **1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACION**

La presente investigación es conveniente realizarla porque existe la necesidad de conocer la importancia de las actividades lúdicas que emplea el docente en el aprendizaje de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.

Es absolutamente necesario este proyecto ya que despertará el interés de los docentes sobre este tema, el mismo que se aplicará en los alumnos a través de estrategias y actividades lúdicas para el desarrollo personal y social del mismo. Esta

investigación contribuye a solucionar problemas de motivación y adaptación con conocimientos de cómo mejorar mediante propuestas lúdicas que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles. El docente parte del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico.

Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.

La investigación es factible ya que el propósito final, es que la propuesta ayude a mejorar el ambiente escolar mediante el juego donde el aprendizaje se convierta en una forma distinta de resolver problemas, esta iniciativa hará comprender a los docentes que cualquiera de las áreas puede facilitarse usando el juego como estrategia.

Este tema de investigación lo consideramos de importancia puesto que los niños desde que nacen juegan conociendo el mundo que le rodea de esta manera, el juego es una magnífica estrategia para que el niño aprenda de una manera agradable y lúdica.

## **CAPÍTULO II:**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Como resultado de la búsqueda de información relacionada con el trabajo de investigación encontramos lo siguiente:

##### **INTERNACIONAL**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL FRANCISCO MORAZAN  
VICE RECTORIA Y POSGRADO MAESTRIA EN CURRILO, TESIS:**

**EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDACTICO A NIVEL DE  
EDUCACION PREBASICA. AUTORA TANIA EUCEDA AMAYA.**

***TEGUSIGALPA 2013.***

##### *Conclusiones:*

En nuestro país, aunque se inicia la Educación Pre básica en forma tardía, actualmente se le está dando gran importancia, lo que podemos constatar analizando su evolución histórica.

Es importante anotar que el nivel Pre básico cada día ha ido aumentando su cobertura, con la participación del sector privado y público.

El juego tiene tal importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de éste aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal.

Los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, crean un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades;

que no lo pueden hacer en el mundo real, pero con esto están desarrollándose y alcanzando una madurez física y emocional.

**REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACION SUPERIOR UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS OCCIDENTALES “EZEQUIEL ZAMORA” NUCLEO ACARIGUA.**

**TESIS: EL JUEGO DIDACTICO COMO ESTRATEGIA SU EFECTO EN EL APRENDIZAJE DEL MOVIMIENTO RECTILINEO UNIFORME EN ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO PARROQUIA RAMON PERAZA, PORTUGAL AUTOR LOPEZ JUANA 2014.**

Conclusiones

Analizando los datos obtenidos en concordancia con los objetivos de la investigación y la hipótesis de la misma se llegó a las siguientes conclusiones:

De acuerdo a los resultados obtenidos se logró demostrar que la enseñanza de la física de noveno (9º) grado a través de las estrategias instrucciones innovadora CRUSIFILETRA MOVIRECPRA. Obtuvieron significativamente mayor aprendizaje en Movimiento Rectilíneo Uniforme, en comparación con aquellos. Estudiantes que en la estrategia tradicional que fue poco significativa en aquellos estudiantes.

Los juegos didácticos representan una herramienta fundamental para el docente, ya que le permite la enseñanza de los contenidos programáticos de Física de manera significativa, al estimular la participación activa del estudiante, lo que garantiza el éxito en un aprendizaje. Para todas las dimensiones estudiadas de Física que recibieron la enseñanza con la estrategia de CRUSIFILETRA y MOVIRECPRA, fueron altamente creativos en comparación con lo que recibieron la instrucción con la estrategia tradicional.

## **NACIONAL**

### **PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL PERU FACULTAD DE EDUCACION TESIS: EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑAS DE 5 AÑOS, AUTORA: LAURA YANETH CAMACHO MEDINA**

#### Conclusiones

- El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.
- Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
- Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
- La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

## **2.2 BASES TEÓRICAS.**

### **DEFINICION DE ACTIVIDADES LUDICAS**

El juego nunca deja de ser una actividad de principal importancia durante la niñez, porque la vida de los niños es jugar pero lo hacen por instinto natural y nadie tiene que enseñarle cómo hacerlo pues es como una fuerza que les impulsa a moverse,

manipular, gatear, ponerse de pie, andar, etc. interactuando con su entorno social. Es por eso que vamos a ver las definiciones del juego y trataremos de explicar que es en realidad el “juego”.

Wilfredo Cotrina (2008) considera que la actividad lúdica es “la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral”.

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

La definición del diccionario de la Real Academia Española explica que lúdico es la acción y efecto de jugar, entretenerse. Es decir que al jugar nos divertimos y solemos «hacer algo», intervenir, realizar acciones sobre los objetos o las personas, imaginar, etc., lo que nos llevará a una serie de resultados y consecuencias.

Desde 1959, el derecho al juego está reconocido en el principio 7 de la declaración de los derechos del niño adoptadas por la asamblea general de la ONU y se considera para el niño tan fundamental como la salud, seguridad o educación.

El niño construye sus conocimientos mediante el juego lúdico, que es considerada una actividad cuyo fin es el placer de jugar, el niño la ejerce con gusto y satisfacción, es por eso que el juego es considerado un medio de aprendizaje por excelencia en la educación. Desde que nacen los niños juegan y por eso se dice que es su actividad central, puede cambiar el tipo de juego pero el niño pasa la mayor cantidad de su tiempo jugando; primero jugará solo o con adultos y luego con otros niños.

## **Importancia del Juego**

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta?

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades:

- Físicas: para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.
- Desarrollo sensorial y mental: mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.
- Afectivas: al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.

Por ejemplo, cuando el niño quiera hacer que su torre de bloques pueda ser más alta, utilizará su pensamiento para descubrir que debe colocar los bloques más grandes en la base, o hacer una base con varios bloques pequeños y conseguir hacer una torre más alta que si lo hiciera apilando un bloque tras otro.

La etapa escolar significa otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el colegio y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en el colegio, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, etc.

### **1.1 EL JUEGO COMO ACTIVIDAD LUDICA SEGÚN LOS DIFERENTES AUTORES**

Son muchos los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la importancia de esta actividad y su importancia para el desarrollo y crecimiento del niño. Así que a continuación mencionaremos algunos autores:

- **Schiller y Herbert Spencer:** plantean al juego como “un excedente de energía”.
- **Claparede:** dice “que el niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc.”
- **Patridge, A.** “los juegos son actividades recreativas infantiles indispensables para el desarrollo humano”.
- **Decroly, O.** Define al juego “como un instinto que provoca un estado agradable o desagradable según sea o no satisfecho”.

- **Buytendijk:** Tiende a señalar que el juego depende de la dinámica infantil marcando que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar.
  
- **Jean Piaget:** Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, reconociendo el valor de las teorías, señala que, no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.
  
- **Huizinga:** Nos dice que “el juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte”.
  
- **Elkonin:** Nos dice que “en las distintas épocas de la historia según fueran las condiciones socio históricas, geográficas y domesticas concretas de la vida, los niños practicaron juegos de diversa temática. Son distintos los temas de juego de los niños de distintas clases sociales, como pueblos libres, pueblos oprimidos, pueblos nórdicos y los meridionales, hijos de obreros industriales, de los pescadores, de los ganaderos o de los agricultores”.
  
- **Froebel:** define al juego “como la actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de la imagen de toda su vida anterior”.
  
- **Sully y Millar:** consideran que “el elemento específico del juego es la libertad”.

- **Bauzer Madeiros:** señalan que “los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego”.
- **Vygotski:** propone que “El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales”.

Como podemos observar, son muchos los autores que le han dado al juego un papel preponderante en el desarrollo humano y lo han tratado como una herramienta y un medio eficaz que lo acompaña en el proceso de aprendizaje y crecimiento, a veces en el ámbito escolar, y a veces en forma más “libre” durante los juegos espontáneos.

## **NATURALEZA DE LA ACTIVIDAD LUDICA**

El juego es una actividad lúdica presente en la vida de todos los seres humanos y se ha consolidado a través de la evolución de la especie humana como una conducta que facilita el desarrollo del niño y necesaria para su supervivencia.

El juego constituye en el niño su actividad central. Hace activo todo juego que realiza. El niño juega no sólo para repetir situaciones placenteras, sino también, para elaborar las que le resultaron dolorosas, además al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias.

El juego como actividad lúdica le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos. El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel preescolar. Estudios han demostrado que el juego con un rango de funcionamiento psicológico incluye pensamiento creativo, solución de problemas,

habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, habilidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

El juego es una actividad lúdica innata y propia de la infancia. El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, pero a diferencia de los adultos, para quienes se identifica claramente cuando están jugando y cuando no, los niños viven su evolución como un juego en sí misma. Es por ello que nuestro acercamiento como educadores será a través del juego.

### **Tipos de juego**

Siguiendo la teoría de *Piaget* (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

#### **5.1. El juego motor**

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

Los estudios sobre cómo adquieren los niños el lenguaje han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto. Nos dirigimos a ellos con un lenguaje distinto del que utilizamos con quienes ya hablan.

### **El juego simbólico**

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un mofo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

### **Juegos de reglas**

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que

este conocimiento sea, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas.

En los cursos finales de Primaria los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

### **Juegos de construcción**

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

## **¿Cómo influye el juego como actividad lúdica en el desarrollo del niño?**

Basta observar a un niño en sus distintas etapas del desarrollo también a varios niños de distintas edades, para darnos cuenta de que el tipo de juego que ocupa a un niño varía según su edad, mejor dicho según su madurez en el desarrollo. Ver a qué y cómo juega el niño nos dará datos sobre la evolución del desarrollo de su psicomotricidad, el desarrollo de su lenguaje, su evolución cognitiva y el desarrollo de su socialización.

### **El juego en el primer año de vida**

En los primeros meses de vida del niño, los padres estimulan una gran variedad de experiencias sensoriales, motrices y perceptivas jugando con la mirada, juegos de regazo y de cuna. Con los juegos corporales y verbales (posibilidades de movimiento, juegos de pies y manos, manipulación de objetos). En esta etapa es bueno contar con sonajeros, objetos de colores vivos y gran tamaño para poder manipular, juguetes musicales, móviles colgantes de la cuna, objetos para chapotear en el agua, juguetes de goma para morder, espejos, etc.

### **El juego en el segundo año de vida:**

A partir de los dos años continúan los juegos corporales pero evolucionan en la dirección de una mayor coordinación motriz, es decir realizan juegos manipulativos y de desplazamiento (como gatear, trepar, subir y bajar escaleras, girar sobre sí mismo hasta caerse al suelo) también les gusta pintar garabatos. Además podemos decir que a los niños les gusta jugar a las carreras con otros niños, aunque no les importa ganar o perder y esto es porque comienza la socialización con otros niños y admite que jueguen con él.

A esta edad el niño acepta las actividades de juego que le proponen los adultos y esto viene a ser el juego dirigido (por un adulto o por otros niños. Empieza a conocer y aceptar las reglas del juego.

### **El juego en el Tercer año de vida:**

En esta etapa destacan las actividades lúdicas psicomotrices a través de juegos y juguetes con movimiento, juegos con encajes y rompecabezas simples (desarrollo de la coordinación óculo-manual) y juegos de movimientos. En este momento aparecen los primeros juegos simbólicos. Dibujos e imágenes (cuentos y televisión) empiezan a ocupar un lugar importante en la vida del niño.

El juego a esta edad ayuda al niño a distinguir la realidad de la ficción y adquiere un mayor control de los movimientos que realiza y también amplía su vocabulario.

### **El juego de cuatro a seis años:**

Los juegos sensoriales, perceptivos y motores tienen un papel muy importante en este período evolutivo, siendo primero individuales para luego pasar a ser colectivos es decir que el niño aprende a relacionarse con los demás niños. El juego simbólico adquiere un carácter crucial en esta etapa. En un principio es individual y egocéntrico, pero luego de los 4 a los 6 años se torna colectivo y pasa a ser un juego de grupo.

## **EL JUEGO DURANTE EL DESARROLLO DEL NIÑO**

Siguiendo la teoría de Piaget (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: funcional o de ejercicio, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el

símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

### **El juego funcional o de ejercicio**

Los juegos de ejercicio, propios del estadio sensorio motor, y por tanto de los dos primeros años de vida, son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato.

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si el niño aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente por qué los demás le sonrían o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es la que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

Los estudios sobre cómo adquieren los niños el lenguaje han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto. Nos dirigimos a ellos con un lenguaje distinto del que utilizamos con quienes ya hablan.

### **El juego simbólico**

El juego simbólico, propio del estadio pre operacional, por tanto, entre los 2 y 6 años, es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no estén presentes en el momento del juego.

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un mofo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Algunos de los beneficios que aporta el juego simbólico serían los siguientes:

- ❖ Comprender y asimilar el entorno que les rodea.
- ❖ Desarrolla el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente mientras lo realizan, ya sea si están solos o acompañados.
- ❖ Favorecen también la estimulación de la imaginación y la creatividad.

### **Juegos de reglas**

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición. a partir del uso de esas primeras reglas decididas y utilizadas por los propios niños en el juego simbólico, ahora los niños pueden empezar a realizar otros juegos reglados con o sin la participación del adulto

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador

podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Existen diferencias entre el juego de reglas que desarrollan los niños más pequeños y el que desarrollan los más mayores:

En el caso de los más pequeños, los niños juegan por su cuenta, sin considerar las acciones de los demás, el decir, ganar solo sirve para volver a empezar el juego.

- Los niños mayores se organizan para alcanzar la meta teniendo en cuenta las acciones de los otros y tratando de impedirlos o dificultarlos.
- Para concluir, queremos recalcar que el juego, como medio educativo, debe partir de las necesidades de los alumnos y contener conceptos y habilidades que ayuden al aprendizaje; que debe presentarse en el momento adecuado y dirigirse a todos los alumnos; que esté planificado o que sea educativo para así ampliar los conocimientos del niño.

Algunos de los beneficios que aporta el juego de reglas al desarrollo serían los siguientes:

- ❖ Son elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar o perder, también les enseñan a saber respetar turnos y normas y a considerar las opiniones de los demás niños.
- ❖ Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

## **Juegos de construcción**

El juego de construcción aparece alrededor del primer año de vida y se realiza de manera simultánea a los demás tipos de juego, va evolucionando a lo largo de los años y va estando al servicio del juego predominante en cada etapa.

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades.

El niño se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla., pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

Algunos de los beneficios que aporta el juego el juego de construcción serían los siguientes:

Potencia la creatividad. Facilita el juego compartido.

Desarrolla la coordinación óculo manual.

Aumenta el control corporal durante las acciones

Aumenta la capacidad de atención y concentración.

Facilita la comprensión y el razonamiento espacial: arriba – abajo, dentro – fuera, encima –debajo.

## **JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR**

Desde los primeros meses y a lo largo del primer año de vida, el niño juega a repetir una y otra vez los mismos gestos. Al principio realiza juegos simples de movimiento con su cuerpo, jugando con los dedos de sus manos y de sus pies (tocar, palpar, chupar, arañar) por diversión o por el placer táctil que le ofrecen. Más tarde juega con los objetos que se encuentra en su paso (aprieta, balancea, gira objetos, coge y lanza objetos, lo cual sirve de estímulo al gateo y posterior desplazamiento por el espacio).

A los dos años adquiere el movimiento de pinza con los dedos y juega a meter unos objetos en otros, a llenar y vaciar. A los veinte meses apila bloques en torres, amontona objetos, realiza rompecabezas simples, le gustan los juegos de arrastre y empuje.

A los tres años ya come solo, lanza la pelota y traza un círculo con el lápiz.

Así, de cero a tres años ha adquirido un gran desarrollo de la motricidad gruesa (correr, subir y bajar escaleras, saltar, lanzar una pelota, etc.) y en cuanto a la psicomotricidad fina se observan ya cierto uso coordinado entre manos y ojos.

De tres a seis años saltan, corren, llevan a cabo muchísimos juegos corporales, que conducen a una mayor coordinación de las partes de su cuerpo. A los tres años, monta en triciclo , a los cuatro salta a la pata coja, dibuja círculos y cuadrados y a los cinco bota la pelota, patina, monta en bici, atornilla, une, monta y desmonta, recorta, etc., por lo que adquiere una mayor coordinación óculo manual, lo cual le servirá para su posterior aprendizaje de la escritura.

En conclusión podemos decir que el juego potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos:

- Descubre sensaciones nuevas.
- Coordina los movimientos de su cuerpo.
- Estructura su representación mental del esquema corporal.
- Explora y amplía sus posibilidades sensoriales y motoras.
- Va conquistando su cuerpo y el mundo exterior.
- Tiene experiencias de dominio que le fomentan la confianza en sí mismo.

## **JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO**

Durante los dos primeros años, la inteligencia está ligada a la acción, el niño piensa exclusivamente sobre lo que actúa. Más tarde tiene lugar el juego simbólico, donde el niño empieza a jugar a “ser como”, comenzando a separar entre pensamiento y objetos. Con el juego simbólico colectivo, el niño se vuelve menos egocéntrico, va razonando y reflexionando más, abriendo paso a la abstracción. Mediante la abstracción, el niño juega con un objeto como si fuera otro (por ejemplo un palo representa a un caballo), esto le ofrece información sobre los objetos y cómo manejarlos.

El juego desarrolla la atención, la memoria y el rendimiento, mejorando su concentración. Así mismo, el juego es fuente de aprendizaje, al estar en continuo contacto con el ambiente, donde el niño investiga, experimenta y conoce el mundo que le rodea y a sí mismo.

También adquiere nociones elementales, que reflejarán su enriquecimiento intelectual: cantidad y número, peso y volumen, sucesión y orden, relación: analogías y diferencias. Con el juego, el niño supera el egocentrismo cognoscitivo, pues se pone en el lugar de otra persona y reflexiona sobre su comportamiento y consecuencias, favoreciendo la “reversibilidad” del pensamiento.

El juego favorece además la imaginación y la creatividad, así como la discriminación entre fantasía y realidad, puesto que el niño, al hacer “como si”, sabe perfectamente que esta situación es ficticia y conoce cuál es la realidad. El juego estimula la construcción de la realidad y la discriminación entre yo y no-yo. Por último, comentar que el juego ayuda al desarrollo del lenguaje, pues la propia necesidad de comunicarse para poder jugar con los otros estimula el lenguaje coherente. Se potencia la capacidad de simbolización, aumenta su vocabulario, puede ofrecer modelos lingüísticos positivos: sintácticos y morfológicos, posibilita situaciones de expresión variada: oral, plástica, musical, corporal.

Y en conclusión puedo decir que el juego crea y desarrolla estructuras mentales, promoviendo la creatividad:

- Los juegos manipulativos son un instrumento de desarrollo del pensamiento.
- El juego es un medio de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
- El juego estimula la atención y la memoria.
- El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad.
- El juego estimula la discriminación de la fantasía y la realidad.
- El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje coherente.
- La ficción que conlleva el juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.

## **JUEGO Y DESARROLLO AFECTIVO-EMOCIONAL**

A lo largo del primer año de vida, el niño interacciona con su madre y sufre también el progresivo proceso de separación de la misma, lo cual repercutirá en la construcción de su personalidad y en el establecimiento de la confianza.

De uno a tres años, el niño va desarrollando su autonomía, se va independizando, controlando sus esfínteres y ampliando sus posibilidades de desplazamiento.

De tres a seis años, los niños experimentan manifestaciones afectivas espontáneas de amor, odio, culpa, etc. El niño va adquiriendo una identidad propia dentro de su familia, integrándose cada vez más en ella.

En conclusión podemos decir que el juego promueve el equilibrio afectivo y la salud mental:

- Es una actividad placentera que estimula satisfacción
- Permite la asimilación de experiencias difíciles. Facilitando el control de la ansiedad asociada a estas situaciones.
- Posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil.
- Es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos.
- Facilita el proceso progresivo de la identificación psicosexual.

## **JUEGO Y DESARROLLO SOCIAL**

Por medio del juego, el niño explora el mundo que le rodea y sus relaciones con los demás, las pautas de comportamiento y también conoce a los otros, los valora, los acepta o los rechaza.

A los tres años, los niños juegan uno junto a otro, pero sin interactuar, son egocéntricos, mantienen un juego espontáneo, investigando todo cuanto le rodea.

Entre los cuatro y los seis años, ya empieza a jugar con otro niño, y a los seis el juego simbólico se hace más colectivo y juegan en grupos de cuatro o cinco. A los seis o siete años, quedan definidos los roles sociales, y representan en sus juegos la vida en familia y el ambiente más cercano.

Mediante el juego de rol, el niño descubre la vida social de los adultos y sus reglas, identificándose con ellos. Se fomenta la interacción y la cooperación entre iguales, se relacionan y se comunican con los demás y se encamina a la descentración egocéntrica. De igual modo, se educa en torno al autodomínio, la voluntad y la moral al asimilar reglas de conducta, y desarrolla la conciencia personal y social. Posibilita la adquisición de valores como la solidaridad, la cooperación, la tolerancia, la igualdad, el respeto, la ayuda, etc.

Al jugar, el niño observa cómo reacciona él, le eligen, le rechazan, conoce cuáles son sus habilidades o defectos.

Según Garaigordobil (1990), “la actividad lúdica crea un contexto relacional muy amplio y variado en el que el niño va tomando conciencia de sí mismo, se va conociendo y conoce a los demás”.

### **IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del niño hacia las áreas que se involucren en el juego. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje de sus niños por eso en el aula el niño necesita actividades que le produzcan emociones vivas, placenteras, llenas de armonía.

Para que el niño se desarrolle y aprenda de forma saludable y normal, no basta con satisfacer sus necesidades básicas de protección, alimento, higiene y salud, sino que también es necesario interactuar con ellos, estimularlos, darles afecto y seguridad y permitir que aprendan a través de la exploración y el descubrimiento.

Por esto, la actuación docente con los niños debe estimular todos los aspectos del desarrollo, debe ser adecuada a su nivel y flexible, involucrando en lo posible a los padres para beneficio de sus hijos.

En lo referente al juego, es necesario que se ofrezca a los alumnos la posibilidad de juego libre, dentro y fuera del aula, y que se incluya en la programación, dados sus múltiples beneficios, tanto para el desarrollo de los niños como para la marcha de la clase.

La metodología del juego es dinámica, se basa en el aprendizaje significativo y por descubrimiento, dirigida a que el niño construya su propio conocimiento. Siempre tratará de partir de los intereses, necesidades y problemas del niño.

Lo que se pretende es incitar al niño, mediante el juego, a explorar y descubrir lo que en condiciones normales no atrae su atención; lo importante es ejercitar aptitudes que permitan a los niños realizar descubrimientos por sí mismos y formarse una conducta. Así, el niño podrá descubrir: sus necesidades vitales (frío, calor, comida, protección); las conductas sociales (costumbres, reglas, cooperación, etc.); a los otros seres vivos (animales y plantas); las leyes del mundo físico (en tres fases: exploración de la realidad, elaboración de la hipótesis y comprobación de dicha hipótesis); los objetos técnicos (los aparatos y juguetes técnicos llaman altamente su atención).

Los maestros pueden fomentar el desarrollo de la creatividad aplicando técnicas creativas de producción y mejora de ideas para inventar nuevos juegos.

Por otra parte, el juego supone una vivencia, al implicarse cognitivamente y afectivamente, quiere decir que el niño interioriza la situación y ésta forma parte de él. Esto lo puede aprovechar el maestro en actividades como: dramatizaciones, talleres, juegos de psicomotricidad, juegos intelectuales (rompecabezas, de asociación, lógicos, etc.), juegos socializadores.

Ahora bien, para que una actividad lúdica se convierta en vivencia y sea interiorizada debe ser activa. El docente debe fomentar una exploración activa con todos los sentidos, ofrecer materiales que inciten a la exploración, estimulándoles y que esa exploración tenga lugar tanto dentro como fuera de la clase, por eso decimos que se debe utilizar el juego como un medio educativo.

El docente ayudará a descubrir las relaciones con los objetos y con los demás a través de la experiencia directa, manipulando, transformando y combinando los materiales, las actividades y los objetos, usando el niño todo su cuerpo y satisfaciendo todas sus necesidades.

Así mismo, el docente, mediante el juego, potenciará el lenguaje de los alumnos. Esto se consigue escuchando y hablando con los niños sobre experiencias personalmente significativas, describiendo objetos, sucesos y relaciones, expresando sentimientos con palabras y divirtiéndose con el lenguaje.

El juego es un buen medio para trabajar la habilidad de representar el conocimiento del mundo a través de diversos medios y modalidades, mediante vivencias (reconocimiento de objetos a través del oído, tacto, gusto y olfato), imitación de acciones y sonidos, desempeño de roles, hacer modelos con barro o bloques, dibujar y pintar, etc.

Los objetivos generales de una acción educativa sustentada en el valor del juego como un medio educativo serían:

- Promover el interés e información por los juegos y juguetes (carácter, seguridad, etc.).
- Mejorar la calidad de los juegos en cuanto a lo pedagógico (por ejemplo, en los valores y aprendizajes que promueven).
- Garantizar al niño el derecho al juego.
- Concienciar sobre la importancia del papel educativo del juego como un medio de aprendizaje.
- Diseñar programas, actividades y recursos educativos basados en el juego.

Para concluir, queremos recalcar que el juego, como medio educativo, debe partir de las necesidades de los alumnos y contener conceptos y habilidades que ayuden al aprendizaje; que debe presentarse en el momento adecuado y dirigirse a todos los alumnos; que esté planificado o que sea educativo para así ampliar los conocimientos del niño.

## **ELEMENTOS DEL JUEGO COMO MEDIO EDUCATIVO**

Teniendo en cuenta lo dicho acerca del papel fundamental que tiene el juego dentro del campo educativo, porque lo considera un modelo de conducta que caracteriza el aprendizaje de la infancia. En este modelo lo lúdico que es lo mismo decir juego afecta a todos los procesos de aprendizaje ya que es aquel **medio educativo** que facilita el aprendizaje; es una forma específica de aprender que consiste, sobre todo, en presentar y desarrollar las actividades didácticas en forma de juego.

Ahora bien, debemos tener presente que esta concepción del juego como medio educativo es exclusivo del docente, no del niño que juega.

### **El modelo lúdico se compone de los siguientes elementos:**

- ❖ Un diagnóstico previo de la situación en que se encuentran los niños de la intervención educativa.
- ❖ Tener objetivos didácticos claramente definidos.
- ❖ Tener justificación razonada de las diferentes propuestas de intervención educativa.
- ❖ Contar con una serie de juegos educativos adaptadas a las características de los niños.
- ❖ Tener organización coherente del tiempo, espacio y recursos educativos.

Además de esto, es imprescindible una buena cualificación (apreciar cualidades) y una actitud adecuada por parte del docente. El docente debe estar bien preparado pero también tiene que disfrutar jugando y creer firmemente que, a través del juego, está favoreciendo el desarrollo psicosocial del grupo de niños y niñas que está a su cargo. Por ello no debe perder nunca de vista el hecho de que, en última instancia, está llevando a cabo procesos de aprendizaje, aunque lo haga jugando; en todo momento, está marcando unos objetivos educativos y está conduciendo el juego hacia esos objetivos, de los que el niño no es del todo consciente.

## **EVOLUCION DEL LENGUAJE**

Es una etapa en la que el niño observa mejor la realidad concreta. Sin embargo la súper abundancia verbal y la tendencia de llevarlo todo a la experiencia personal, hacen que el niño no comprenda aún que su punto de vista es uno de los tantos posibles. El mundo no es para él más que una respuesta a sus necesidades y deseos. Que el niño pueda gracias al relato anticipar sus acciones futuras mediante la representación verbal, tiene tres consecuencias para el desarrollo mental:

1) Un intercambio posible entre individuos, es decir, el inicio de la socialización de la acción (pues mientras el lenguaje no ha adquirido una forma definitiva, las relaciones entre individuos se limitan a la imitación de gestos corporales).

2) Una interiorización de la palabra, es decir, la aparición del pensamiento propiamente dicho, que tiene, como soporte el lenguaje interior y el sistema de signos.

3) Una interiorización de la acción, la cual de puramente perceptiva y motriz que era hasta los 18 meses puede a partir de ese momento reconstruirse en el plano de las imágenes y

de las experiencias mentales .

En la medida que puede verbalizar su acción y relatar acciones pasadas, existe un mayor intercambio entre él y los demás. Pero no creamos que el niño comunica enteramente su pensamiento. Comprobamos que en esta época son muy rudimentarias las conversaciones entre niños. Comienza la etapa de los por que, mediante esta pregunta el niño no busca una explicación objetiva, que no estaría en condiciones de comprender sino la relación que pueda existir entre el objeto de su pregunta y sus necesidades, sus deseos o temores lenguaje socializado, mediante el que el niño intercambia realmente su pensamiento con el de los demás, poniéndose en el punto de vista del interlocutor. El lenguaje egocéntrico disminuye gradualmente y va dejando paso al lenguaje socializado. El lenguaje socializado aparece desde el primer momento en el habla infantil, pero al principio sólo representa un pequeño porcentaje dentro del lenguaje espontáneo total. Como categorías dentro del lenguaje socializado Piaget distingue: la información adaptada, la crítica, las órdenes, ruegos y amenazas, las preguntas y las respuestas.

## **PERFIL SOCIAL Y AFECTIVO**

El niño en edad escolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños. A medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa. Aunque los niños de 5 y 6 años pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante.

Es común, en grupo de niños preescolares pequeños, ver surgir a un niño dominante que tiende a "mandar" a los demás sin mucha resistencia por parte de los otros niños. Es normal que los niños en edad preescolar pongan a prueba sus limitaciones en términos de proezas físicas, comportamientos y expresiones de emoción y habilidades de pensamiento. Es importante que exista un ambiente

seguro y estructurado, que incluya límites bien definidos, dentro del cual el niño pueda explorar y enfrentar nuevos retos. El niño debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y disfrutar sin sentirse culpable ni inhibido. A los cuatro años, los niños tienen amigos imaginarios. Ellos aprecian ser elogiados por sus éxitos. Necesitan oportunidades para sentirse más libres e independientes. Los juegos y otras actividades ayudan a los escolares a aprender a tomar turnos.

## **EXPRESIÓN PLÁSTICA**

Se puede considerar los dibujos de los niños de esta edad como el resultado de la evolución de un conjunto indefinido de líneas hacia una configuración representativa definida. Los movimientos circulares y longitudinales evolucionan hacia formas reconocibles, y estos intentos de representación provienen directamente de las etapas de garabateo. Generalmente, el primer símbolo logrado es un hombre. La figura humana se dibuja típicamente con un círculo por cabeza y dos líneas verticales que representan las piernas. Estas representaciones "cabeza-pies" son comunes en los niños de 4 a 5 años. No debe llamar la atención que la primera representación sea una persona, ya que la importancia de las personas en los dibujos de los niños es bien evidente a lo largo de toda la infancia. Sin embargo, no está claro por qué la representación del "renacuajo" debe ser la primera manera que el niño utiliza para representar al ser humano, pero es general la convicción de que el niño de esta edad no está tratando de copiar un objeto visual que tiene ante sí. La representación del "cabezón" o "renacuajo" se torna más elaborada con la adición de brazos que salen a ambos lados de las piernas, con el agregado de un redondel entre ambas piernas que representa el vientre, y en algunas ocasiones, con la inclusión del cuerpo. Significado del color

Durante la etapa de los primeros ensayos de representación, se despierta más interés y entusiasmo a través de la relación entre el color

elegido para pintar un objeto y el objeto representado, así pues, un hombre puede ser rojo, azul, verde o amarillo, según como hayan impresionado los colores al niño. Las razones para que un niño preescolar seleccione un color particular para un determinado objeto, son diversas, cabe señalar: el estado emocional del niño en ese momento, la disponibilidad de la gama de colores, otras son de naturaleza puramente mecánica, es decir, puede ser que el color elegido sea más espeso y se corra menos, o que el pincel del color elegido tenga el mango más largo, o que el crayón elegido sea más grande o más pequeño, etc. El uso del color a esta edad es una experiencia cautivante. Aunque el niño no desee establecer una determinada relación exacta del color, puede disfrutar y generalmente lo hace, usando el color a su gusto. Es evidente que si se le critica a un niño el uso del color o se le indica cuál es el color correcto para tal o cual dibujo, se estará interfiriendo con su expresión. Hay que otorgarle al niño amplia oportunidad para que descubra sus propias relaciones con el color, pues sólo a través de una continua experimentación establecerá una correspondencia entre sus propias reacciones afectivas frente al color y la organización armónica de éste en su dibujo. Significado del espacio. Los dibujos de un niño en el primer nivel de la representación señalan un concepto de espacio muy diferente del que tiene un adulto. A primera vista, los objetos en el espacio tienden a estar en un orden un tanto caprichoso. No obstante, una observación más cuidadosa demuestra que el niño concibe el espacio como aquello que lo rodea. Es decir, los objetos aparecerán arriba, abajo o uno junto a otro, en la forma en que el niño los comprende, lo concibe como relacionado primordialmente consigo mismo y su propio cuerpo. El dibujo para un niño es mucho más que un ejercicio agradable, es el medio gracias al cual desarrolla relaciones y concreta pensamientos vagos que pueden ser importantes para él. El dibujo se convierte en sí mismo en una experiencia de aprendizaje.

### **Motivación artística**

Toda motivación artística debe estimular el pensamiento, los sentimientos y la percepción del niño. Para que sea exitosa, la motivación debe hacer de la experiencia artística mucho más que una simple actividad, debe estimular en el niño la toma de conciencia de su ambiente y hacerle sentir que la actividad artística es extremadamente vital y más importante que cualquier otra cosa. También el maestro debe sentir que ésta es una actividad importante y él mismo debe ser una parte de la motivación e identificarse con ella. Cada tema de la motivación debe, por lo tanto, utilizar primero el dónde y el cuándo, luego el qué y por último el cómo.

## **2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES**

### **Juego como actividad lúdica**

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas.

### **Material Educativo**

Son todos los medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, porque estimulan la función de los sentidos y activan las experiencias y aprendizajes previos para acceder más fácilmente a la información, al desarrollo de habilidades y destrezas y a formación de actitudes y valores.

### **Motivación**

Es despertar el interés y mantener la atención del educando, recoge saberes previos y genera conflictos cognitivos para lograr aprendizajes significativos.

### **Actividades académicas**

Conjunto de acciones planificadas llevadas a cabo por docentes y estudiantes, dentro o fuera del aula, de carácter individual o grupal, que tienen como finalidad alcanzar los objetivos y finalidades de la enseñanza.

### **Aprendizaje**

Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

### **Capacidad**

Es la destreza, la habilidad y la idoneidad que permite a una persona completar con éxito una tarea.

### **Contexto Educativo**

Es una serie de elementos y factores que favorecen el proceso de la enseñanza y el aprendizaje escolar.

### **Estudiante**

La palabra estudiante suele ser utilizada como sinónimo de alumno. Este concepto hace referencia a aquellos individuos que aprenden de otras personas. El término alumno proviene del latín *alumnus*, que a su vez deriva de *alere* (“alimentar”).

### **Método**

Se refiere al medio utilizado para llegar a un fin. Su significado original señala el camino que conduce a un lugar.

## **Moral y Ética:**

La condición del docente lo obliga a ser respetuoso de los valores que imperan en la organización (Sistema de Valores) y los valores del estudiante (valores individuales). Pero además predicar sobre ejemplo, sólo así podrá inspirar confianza en los demás. La moral y la ética del docente constituye una especie de fuerza seductora si la inspira, si no es una fuerza repulsora.

## **Planificación**

Es el proceso para establecer metas y un curso de acción adecuado para alcanzarlas. Implica que los administradores piensen con antelación en sus metas y acciones, y que basen sus actos en algún método, plan o lógica, y no en suposiciones.

## **2.4 FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS**

### **2.4.1 Hipótesis general**

Los juegos como actividad lúdica mejoran el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.

### **2.4.2 Hipótesis específicas**

- a. La ejecución de los juegos como actividad lúdica podrán mejorar el aprendizaje de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.
- b. Los juegos como actividad lúdica influyen en el desarrollo de las habilidades cognoscitivas de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa.

## **CAPÍTULO III:**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 DISEÑO METODOLÓGICO**

##### **3.1.1 Tipo de la Investigación**

El tipo de investigación utilizado corresponde al descriptivo – correlacional.

Descriptiva; correlacional, ya que se orienta a determinar el nivel influencia de una variable sobre otra.

Por la modalidad del procesamiento de la información es cuantitativa porque hace uso de procedimientos numéricos y estadísticos, establece la relación estadística entre las variables de estudio y sus indicadores; así como cualitativa porque emplea la encuesta a los alumnos.

##### **3.1.2. Diseño de la investigación**

El estudio corresponde al diseño no experimental correlacional, puesto que se trata de medir y evaluar la relación de dos variables: importancia del juego como estrategia y aprendizaje.

Bajo este enfoque no experimental, el diseño que consideramos apropiado para la investigación es la transversal ya que los datos son recolectados en un solo momento o tiempo único, buscando describir las variables del estudio y analizar su incidencia e interrelación.

A su vez, esta investigación corresponde al correlacional porque lo que en esta investigación buscamos es analizar las relaciones existentes entre las variables de estudio.

### 3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La Institución Educativa I.E N° 21544 – La Villa de la provincia de Huaura, distrito de Sayán, departamento de Lima, año 2017, cuenta con una población estudiantil de 91 alumnos en el nivel primaria.

#### MUESTRA

Para mi trabajo de investigación he considerado el primer grado de primaria, los cuales suman un total de 16 alumnos (6 hombres y 10 mujeres).

**Tabla 1. Muestra de estudio**

<b>Años</b>	<b>Hombre</b>	<b>Mujer</b>	<b>Total</b>
1er Grado	06	10	16

Fuente: I.E N° 21544.

### 3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### 3.3.1 TÉCNICAS A EMPLEAR

Se utilizarán las siguientes técnicas:

**Técnica de Observación:** Con la finalidad de describir el problema de investigación y evidenciar las debilidades que presentan los niños y docentes en determinados aspectos.

**Técnica de Encuesta:** Con el propósito de verificar objetivamente los avances y dificultades en los niños y niñas.

**Técnica de Fichaje:** Se utilizará esta técnica para la sustentación científica y tecnológica del problema de investigación.

### 3.3.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

**Ficha de Observación:** Este instrumento se empleará para recoger información sobre los niños y niñas de la muestra.

**Cuestionarios:** se aplicará según modelo del anexo.

**Libreta de notas:** En donde se registrarán las actividades más significativas realizadas en el proceso de la investigación

**Fichas bibliográficas:** se elaborarán fichas durante el estudio, análisis bibliográfico y documental.

### 3.4. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El método empleado en este estudio fue el deductivo, porque se realizó una construcción teórica del objeto de estudio, (Importancia del juego y el aprendizaje); asimismo, el diseño descriptivo - correlacional, la operacionalización de las variables y la discusión de los resultados fueron determinados por la construcción realizada sobre los datos recogidos por los instrumentos.

### 3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### a. Instrumentos utilizados

La técnica empleada en el desarrollo de la variable Clima escolar fue la encuesta y el instrumento aplicado fue la de Ficha de observación

Para medir la importancia del juego, se consideró la siguiente escala de Likert:

Si	(2) Regular
(1) No	(0)

Para medir el Aprendizaje, se consideró preguntas usando la siguiente escala de Likert:

Si	(2)
Regular	(1)
No	(0)

#### **b. Validez de los instrumentos**

Se entiende Validez según la definición dada por Hernández et. al. (2010) “Grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir” (p. 201). Según Streiner y Norman (2008) mencionados por Hernández et al. (2010) definen la **Validez de expertos**, como “la que se refiere al grado en que aparentemente un instrumento de medición mide la variable en cuestión de acuerdo con “voces calificadas”. (p. 202).

Por tanto para la validación de nuestro instrumento se realizó en base a estos conceptos teóricos, utilizando para ello procedimiento de juicio de expertos calificados que determinaron la adecuación de los ítems de nuestro respectivo instrumento.

### **3.6. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS**

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

#### **Descriptiva**

Permitirá recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de los ítems referidos en los cuestionarios aplicados a los estudiantes que constituyeron la muestra de población. Se empleará las medidas de tendencia central y de dispersión.

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se

utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 19.0 en español),

para hallar resultados de la aplicación de los cuestionarios

- Medidas de tendencia central
- Medida aritmética
- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

### **Inferencial**

Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se someterá a prueba:

- La Hipótesis Central
- La Hipótesis específicas
- Análisis de los cuadros de doble entrada

Se aplicará la fórmula del **Chi- Cuadrado** que permite contrastar la hipótesis de independencia, la cual será analizada e interpretada.

$$x^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

Para probar nuestras hipótesis de trabajo, vamos a trabajar con las **TABLAS DE CONTINGENCIA** o de doble entrada y conocer si las variables cualitativas categóricas involucradas tienen relación o son independientes entre sí. El procedimiento de las tablas de contingencia es muy útil para investigar este tipo de casos debido a que nos muestra información acerca de la intersección de dos variables.

La prueba **Chi cuadrado** sobre dos variables cualitativas categóricas presenta una clasificación cruzada, se podría estar interesado en probar la hipótesis nula de que no existe relación entre ambas

variables, conduciendo entonces a una **prueba de independencia Chi cuadrado**.

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**,  $\rho$  (ro) que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

$$\rho = 1 - \frac{\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

### 3.7.3. Pasos para realizar las Pruebas de hipótesis

Los datos suelen organizarse en tablas de doble entrada en las que cada entrada representa un criterio de clasificación (una variable categórica).

Como resultado de esta clasificación, las frecuencias (el número o porcentaje de casos) aparecen organizadas en casillas que contienen información sobre la RELACIÓN ENTRE AMBOS **CRITERIOS**. A estas frecuencias se les llama tablas de contingencia.

Al realizar pruebas de hipótesis, se parte de un valor supuesto (hipotético) en parámetro poblacional. Después de recolectar una muestra aleatoria, se compara la estadística muestral, así como la media(x), con el parámetro hipotético, se compara con una supuesta media poblacional. Después se acepta o se rechaza el valor hipotético, según proceda.

### **Paso 1: Plantear la hipótesis nula( $H_0$ ) y la hipótesis Alternativa( $H_a$ )**

Se plantea primero la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se lee **H subcero**. La H significa “**Hipótesis**” y el subíndice cero indica “**no hay diferencias**”

**Hipótesis Nula.** Afirmación o enunciado acerca del valor de un parámetro poblacional.

**Hipótesis Alternativa.** Afirmación que se aceptara si los datos muestra les proporcionan amplia evidencia de que la Hipótesis Nula

### **Paso 2: Seleccionar el nivel de significancia**

El nivel de significancia es la probabilidad de rechazar la Hipótesis nula cuando es verdadera.

Debe tomarse una decisión de usar el nivel **0.05** (nivel del 5%), el nivel de 0.01, el 0.10 o cualquier otro nivel entre 0 y 1. Generalmente se selecciona el nivel **0.05** para proyectos de investigación de consumo; el de **0.01** para aseguramiento de la calidad, para trabajos en medicina; 0.10 para encuestas políticas.

La prueba se hará a un nivel de confianza del 95% y a un nivel de significancia de 0.05.

### **Paso 3: Calcular el valor estadístico de la prueba**

Será imprescindible señalar al estadístico **Chi-cuadrado**, ya que este es el estadístico que nos va a permitir contrastar la relación de dependencia o independencia entre las dos variables objeto de estudio.

$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

Opcionalmente se pueden calcular otras medidas de asociación como: Correlaciones, Coeficiente de contingencia, Phi y V de Cramer para **variables cualitativas nominales** y los estadísticos: Gamma, d de Sommers, Tau b de Kendall para **variables cualitativas ordinales**.

#### **Paso 4: Formular la regla de decisión**

Una regla de decisión es un enunciado de las condiciones según las que se acepta o se rechaza la Hipótesis Nula. La región de rechazo define la ubicación de todos los valores que son demasiados grandes o demasiados pequeños, por lo que es muy remota la probabilidad de que ocurran según la Hipótesis Nula verdadera

### **OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

<b>Dimensiones</b>	<b>N ítems</b>	<b>Categorías</b>	<b>Intervalos</b>
Los juegos motores	5	Bajo	5 -11
		Medio	12 -18
		Alto	19 -25
Los juegos cognitivos	5	Bajo	5 -11
		Medio	12 -18
		Alto	19 -25
Los juegos artísticos	5	Bajo	5 -11
		Medio	12 -18
		Alto	19 -25
<b>Los juegos lúdicos</b>	15	Bajo	15 -34
		Medio	35 -54
		Alto	55 -75

<b>Dimensiones</b>	<b>N ítems</b>	<b>Categorías</b>	<b>Intervalos</b>
Comunicación	1	En Inicio	00-10
Matemática	1	En Proceso	11-13
<b>Aprendizaje</b>		Logro previsto	14-17
		Logro destacado	18-20

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES.

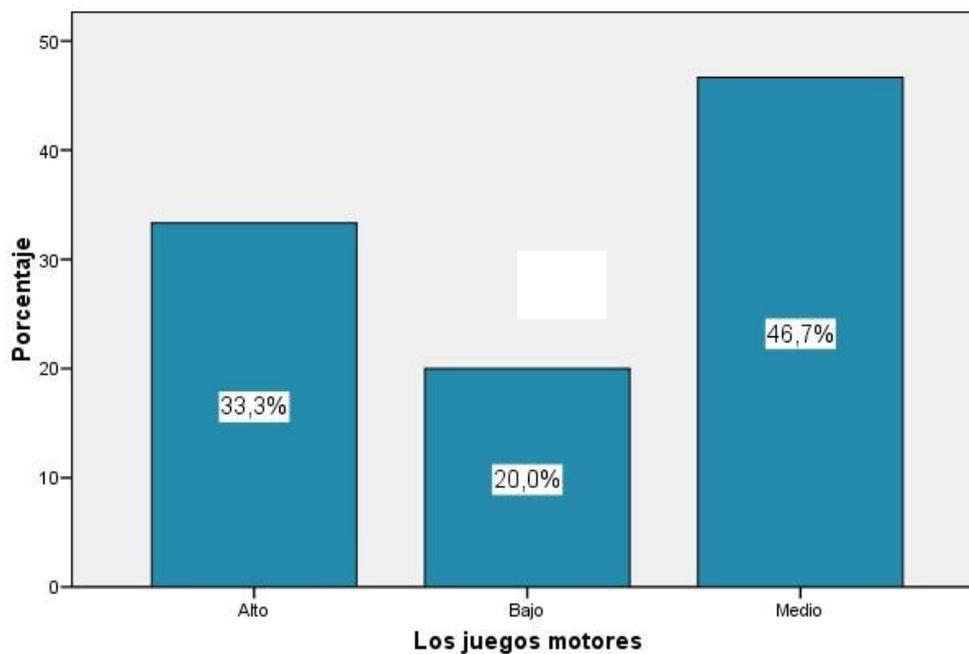
**TABLA 1**  
**Los juegos motores**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	10	33.3
Bajo	6	20.0
Medio	14	46.7
Total	30	100.0

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los alumnos del primer grado.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, se afirma que un 46.7% en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 alcanzaron un nivel medio en los juegos motores, un 33.3% logro un nivel alto y un 20.0% alcanzo un nivel bajo.

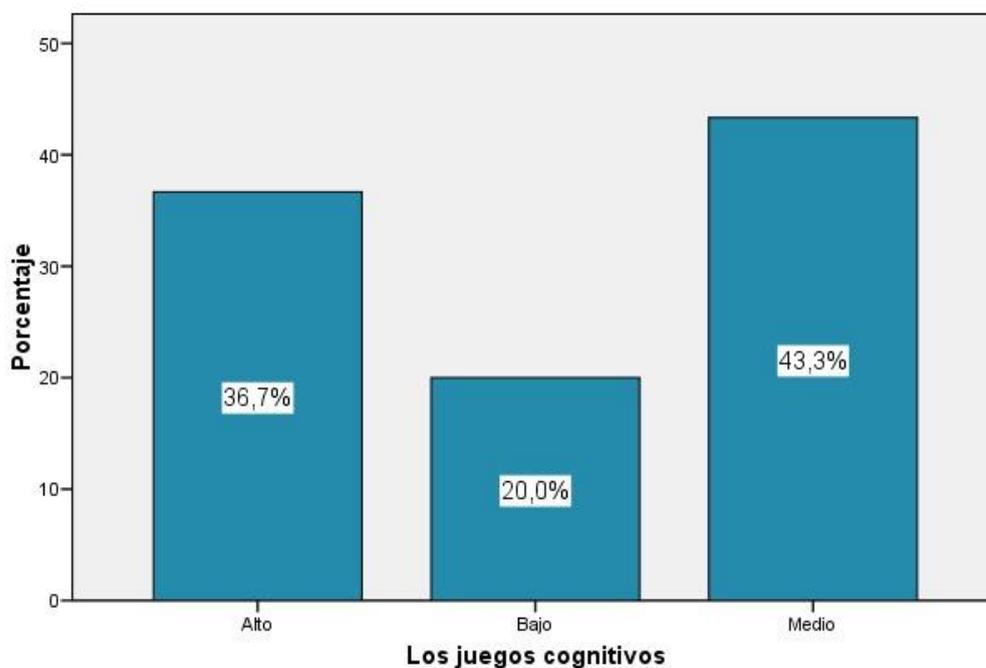
**TABLA 2**  
**Los juegos cognitivos**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	11	36.7
Bajo	6	20.0
Medio	13	43.3
Total	30	100.0

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los alumnos del primer grado de primaria

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 2



De la fig. 2, se afirma que un 43.3% en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544, alcanzaron un nivel medio en los juegos cognitivos, un 36.7% logro un nivel alto y un 20.0% alcanzo un nivel bajo

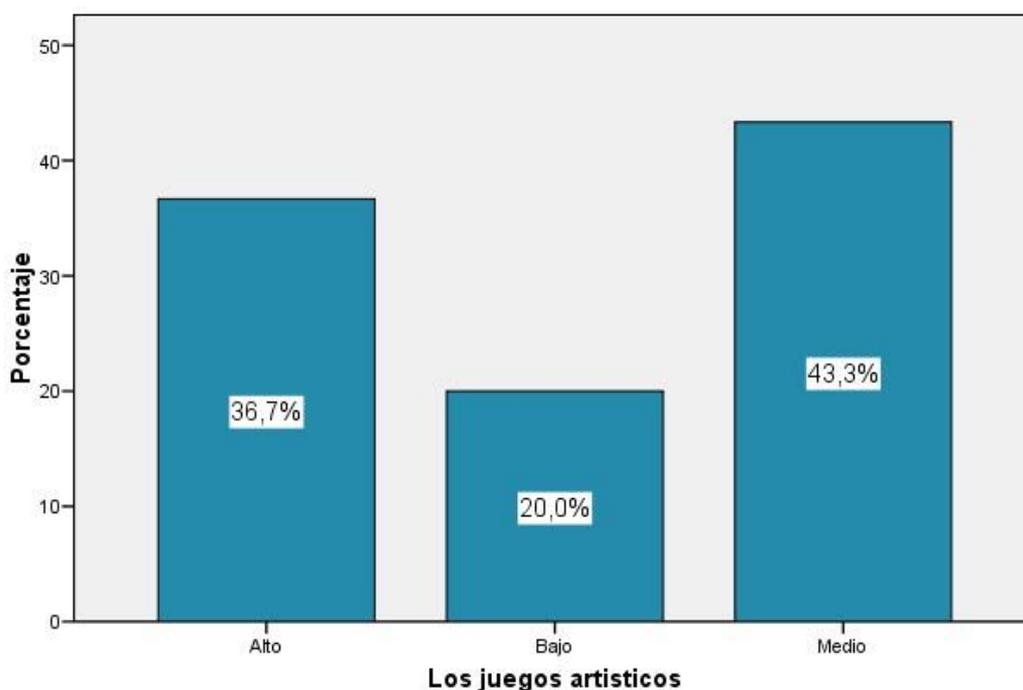
**TABLA 3**  
**Los juegos artísticos**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Alto	11	36.7
Bajo	6	20.0
Medio	13	43.3
Total	30	100.0

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los alumnos del primer grado de primaria.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 3



De la fig. 3, se afirma que un 43.3% en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544, alcanzaron un nivel medio en los juegos artísticos, un 36.7% logro un nivel alto y un 20.0% alcanzo un nivel bajo.

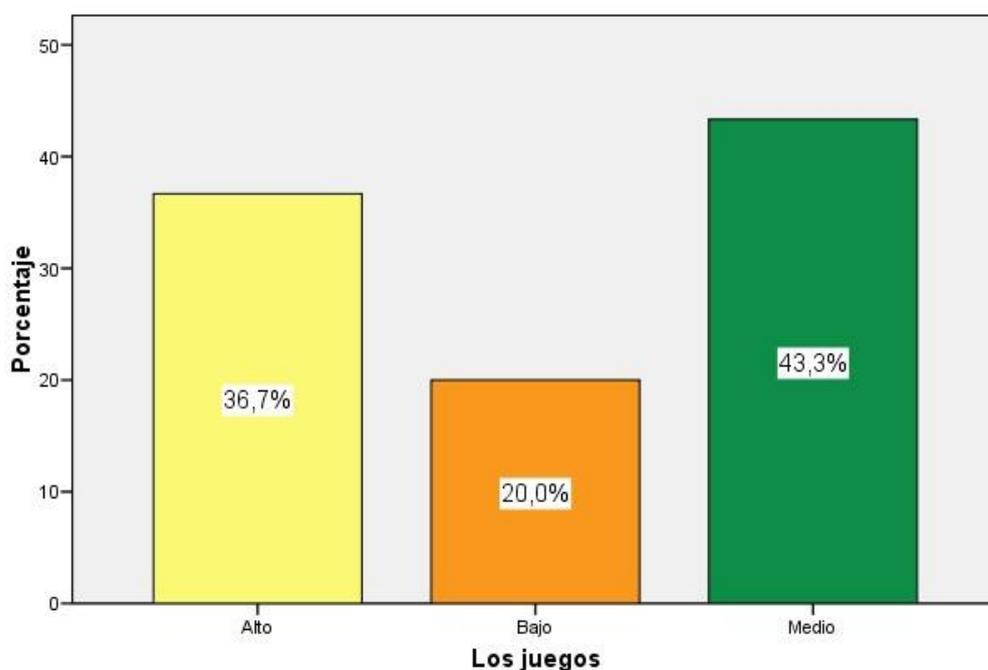
**TABLA 4**  
**Los juegos**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Alto	11	36.7
Bajo	6	20.0
Medio	13	43.3
Total	30	100.0

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los alumnos del primer grado de primaria

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 4



De la fig. 4, se afirma que un 43.3% en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544, alcanzaron un nivel medio en los juegos, un 36.7% logro un nivel alto y un 20.0% alcanzo un nivel bajo.

**TABLA 5**

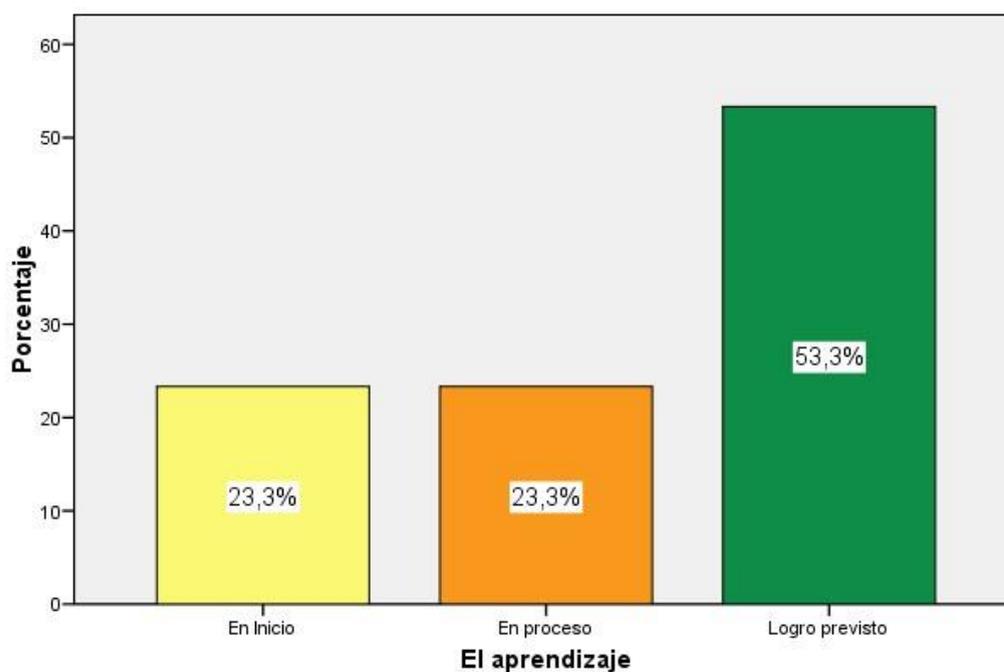
**El aprendizaje**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
En Inicio	7	23.3
En proceso	7	23.3
Logro previsto	16	53.3
Total	30	100.0

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los alumnos del primer grado de primaria.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 5**



De la fig. 5, se afirma que un 53.3% en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544, alcanzaron un logro previsto en el aprendizaje, un 23.3% se hallan en proceso y otro 23.3% se encuentran en inicio.

## 4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

### Hipótesis General

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Los juegos se relacionan significativamente con el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Los juegos no se relacionan significativamente con el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.

**TABLA 6**

### Los juegos \* El aprendizaje

#### Tabla de contingencia

		El aprendizaje			Total
		En Inicio	En proceso	Logro previsto	
Los juegos	Bajo	3 50.0%	0 .0%	3 50.0%	6 100.0%
	Medio	0 .0%	0 .0%	13 100.0%	13 100.0%
	Alto	4 36.4%	7 63.6%	0 .0%	11 100.0%
Total		7 23.3%	7 23.3%	16 53.3%	30 100.0%

**Fuente:** *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 6:

- De 9 estudiantes encuestados que tienen un nivel bajo en los juegos, el 50.0% tienen un logro previsto en el aprendizaje y otro 50.0% se encuentran en inicio.
- De 13 estudiantes encuestados que tienen un nivel medio en los juegos, el 100.0% tienen un logro previsto en el aprendizaje.
- De 11 estudiantes encuestados que tienen un nivel alto en los juegos, el 63.6% se encuentran en proceso en el aprendizaje y un 36.4% se encuentran en inicio.

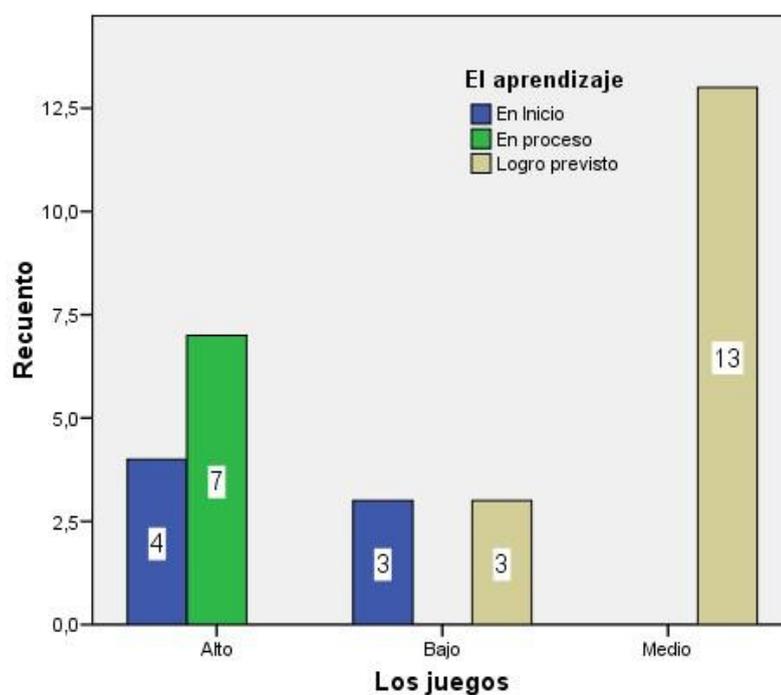
**TABLA 7**

Pruebas de chi-cuadrado			Sig. asintótica (bilateral)
	Valor	gl	
Chi-cuadrado de Pearson	28.941 <sup>a</sup>	4	.000
Corrección por continuidad			
Razón de verosimilitudes	38.125	4	.000
Asociación lineal por lineal			
N de casos válidos	30		

a. 7 casillas (77.8%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5.  
La frecuencia mínima esperada es 1.40.

Según la tabla 7 el estadístico Chi-cuadrado devuelve un valor de significancia  $p=0.000 < 0.05$  la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos y el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa – 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



**Figura 6.** Los juegos y el aprendizaje

### Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Los juegos motores se relacionan significativamente con el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa – 2017..

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Los juegos motores no se relacionan significativamente con el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa – 2017.

**TABLA 8**  
**Los juegos motores \* El aprendizaje**

**Tabla de contingencia**

		El aprendizaje			Total
		En Inicio	En proceso	Logro previsto	
Los juegos motores	Bajo	3 50.0%	0 .0%	3 50.0%	6 100.0%
	Medio	0 .0%	1 7.1%	13 92.9%	14 100.0%
	Alto	4 40.0%	6 60.0%	0 .0%	10 100.0%
Total		7 23.3%	7 23.3%	16 53.3%	30 100.0%

**Fuente:** *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 9:

- De 6 estudiantes encuestados que tienen un nivel bajo en los juegos motores, el 50.0% tienen un logro previsto en el aprendizaje y otro 50.0% se encuentran en inicio.
- De 14 estudiantes encuestados que tienen un nivel medio en los juegos motores, el 92.9% tienen un logro previsto en el aprendizaje y un 7.1% se hallan en proceso.
- De 10 estudiantes encuestados que tienen un nivel alto en los juegos motores, el 60.0% se encuentran en proceso en el aprendizaje y un 40.0% se encuentran en inicio.

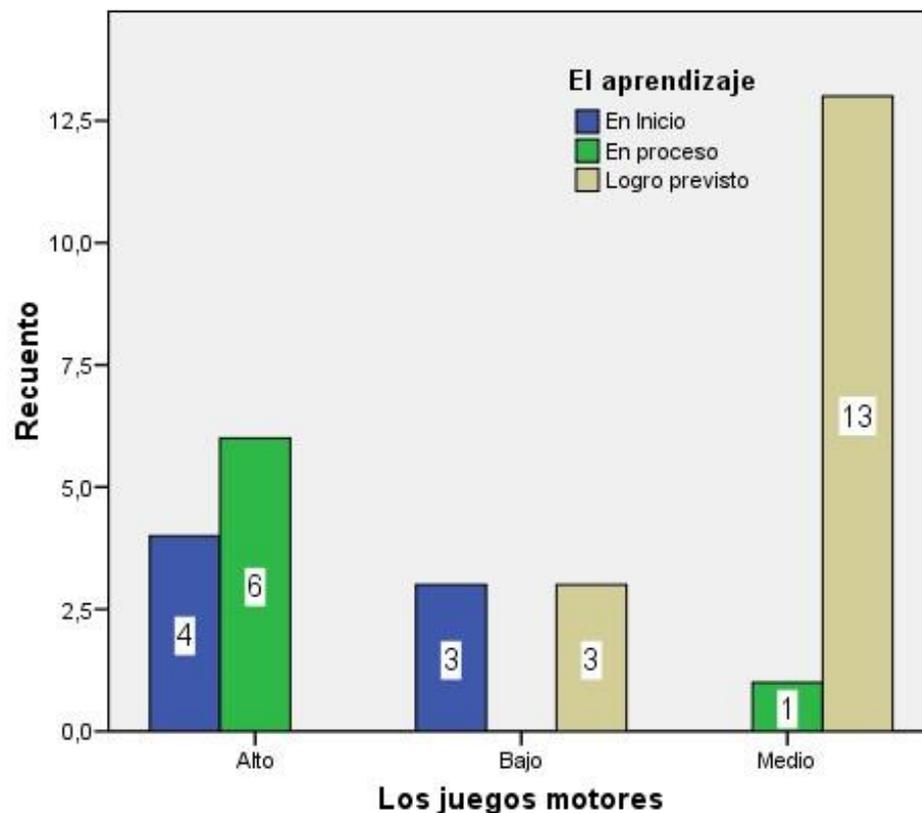
**TABLA 9**

Pruebas de chi-cuadrado			Sig. asintótica (bilateral)
	Valor	gl	
Chi-cuadrado de Pearson	24.467 <sup>a</sup>	4	.000
Corrección por continuidad			
Razón de verosimilitudes	31.881	4	.000
Asociación lineal por lineal			
N de casos válidos	30		

a. 7 casillas (77.8%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5.  
La frecuencia mínima esperada es 1.40.

Según la tabla 9 el estadístico Chi-cuadrado devuelve un valor de significancia  $p=0.000 < 0.05$  la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos motores y el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



**Figura 7.** Los juegos motores y el aprendizaje

**Hipótesis específica 2**

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Los juegos cognitivos se relacionan significativamente con el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Los juegos cognitivos no se relacionan significativamente con el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.

**TABLA 10**

**Los juegos cognitivos \* El aprendizaje**

**Tabla de contingencia**

		El aprendizaje			Total
		En Inicio	En proceso	Logro previsto	
Los juegos cognitivos	Bajo	3 50.0%	0 .0%	3 50.0%	6 100.0%
	Medio	0 .0%	0 .0%	13 100.0%	13 100.0%
	Alto	4 36.4%	7 63.6%	0 .0%	11 100.0%
Total		7 23.3%	7 23.3%	16 53.3%	30 100.0%

**Fuente:** *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 10:

- De 6 estudiantes encuestados que tienen un nivel bajo en los juegos cognitivos, el 50.0% tienen un logro previsto en el aprendizaje y otro 50.0% se encuentran en inicio.
- De 13 estudiantes encuestados que tienen un nivel medio en los juegos cognitivos, el 100.0% tienen un logro previsto en el aprendizaje.
- De 11 estudiantes encuestados que tienen un nivel alto en los juegos cognitivos, el 63.6% se encuentran en proceso en el aprendizaje y un 36.4% se encuentran en inicio.

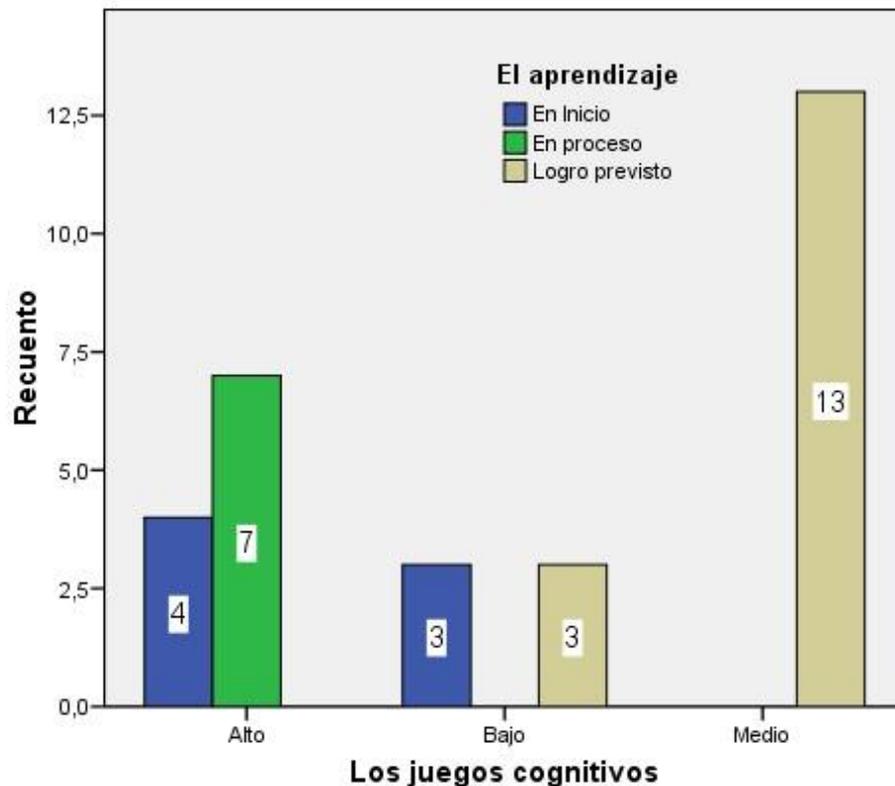
**TABLA 11**

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	28.941 <sup>a</sup>	4	.000
Corrección por continuidad			
Razón de verosimilitudes	38.125	4	.000
Asociación lineal por lineal			
N de casos válidos	30		

a. 7 casillas (77.8%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 1.40.

Según la tabla 13 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia  $p=0.000 < 0.05$  la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que el existe relación entre los juegos cognitivos y el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



### Figura 8. Los juegos cognitivos y el aprendizaje

#### Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **Ha**: Los juegos artísticos se relacionan significativamente con el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Los juegos artísticos no se relacionan significativamente con el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.

**TABLA 12**

#### Los juegos artísticos \* El aprendizaje

**Tabla de contingencia**

		El aprendizaje			Total
		En Inicio	En proceso	Logro previsto	
Los juegos artísticos	Bajo	3 50.0%	0 .0%	3 50.0%	6 100.0%
	Medio	0 .0%	0 .0%	13 100.0%	13 100.0%
	Alto	4 36.4%	7 63.6%	0 .0%	11 100.0%
Total		7 23.3%	7 23.3%	16 53.3%	30 100.0%

**Fuente:** *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 12:

- De 6 estudiantes encuestados que tienen un nivel bajo en los juegos artísticos, el 50.0% tienen un logro previsto en el aprendizaje y otro 50.0% se encuentran en inicio.
- De 13 estudiantes encuestados que tienen un nivel medio en los juegos artísticos, el 100.0% tienen un logro previsto en el aprendizaje.
- De 11 estudiantes encuestados que tienen un nivel alto en los juegos artísticos, el 63.6% se encuentran en proceso en el aprendizaje y un 36.4% se encuentran en inicio.

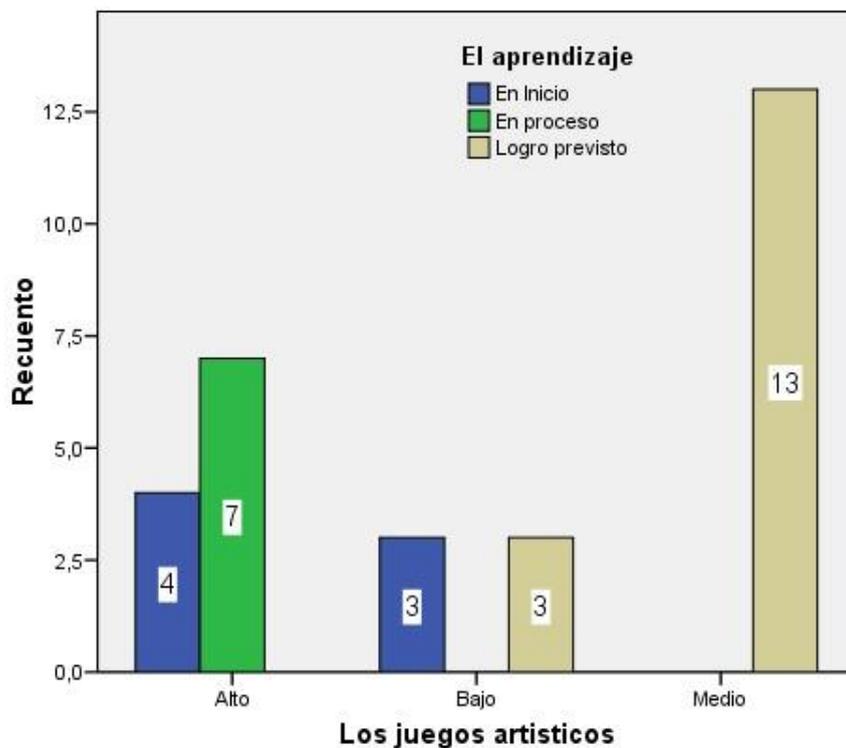
**TABLA 13**

Pruebas de chi-cuadrado			Sig. asintótica (bilateral)
	Valor	gl	
Chi-cuadrado de Pearson	28.941 <sup>a</sup>	4	.000
Corrección por continuidad			
Razón de verosimilitudes	38.125	4	.000
Asociación lineal por lineal			
N de casos válidos	30		

a. 7 casillas (77.8%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5.  
La frecuencia mínima esperada es 1.40.

Según la tabla 13 el estadístico Chi-cuadrado devuelve un valor de significancia  $p=0.000 < 0.05$  la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos artísticos y el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



**Figura 9.** Los juegos artísticos y el aprendizaje

## CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- **PRIMERO:** Existe relación entre los juegos y el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017, debido a que el valor  $p$  del Chi- cuadrado es menor a la prueba de significancia ( $p=0.000\leq 0.05$ ).
- **SEGUNDO:** Existe relación entre los juegos motores y el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017, porque la prueba Chi- cuadrado devuelve un valor  $p=0.00<0.05$ .
- **TERCERO:** Existe relación entre los juegos cognitivos y el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017, ya que el estadístico Chi cuadrado devolvió un valor  $p=0.000\leq 0.05$ .
- **CUARTO:** Existe relación entre los juegos artísticos y el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la A.I.E N° 21544 – La Villa - 2017. La prueba Chi- cuadrado muestra un valor  $p=0.000\leq 0.05$ .

## RECOMENDACIONES

El juego es una estrategia que debe proponerse en el aula de manera diaria.

- Los juegos pueden ser incluidos en los sectores dentro del aula.

Estos deben contar con los espacios, materiales y la inducción adecuada por parte del docente.

- Los juegos pueden ser aplicados a lo largo del año escolar.

- Se puede incrementar la dificultad de los juegos cooperativos, dependiendo de cómo el grupo va interactuando con sus compañeras.

Las docentes debemos capacitarnos e innovar dentro del aula esta estrategia que da muchos beneficios a nuestros niños desarrollando capacidades y destrezas en ellos.

## CAPÍTULO V:

### FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

#### 5.1 FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Referidas al tema de investigación. ABAD MOLINA, Javier y Ángeles RUIZ de VELASCO GÁLVEZ (2011) “El

juego simbólico” Ed. GRAÓ Madrid.

2. AIZENCANG, Noemi (2005) “Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes”. Ed. Manantial Madrid

3. AIZENCANG, Noemi (2000) “El juego y el aprendizaje escolar: Concepciones y prácticas docentes”. En: Revista Ensayos y Experiencias. No 33, Año 6

Mayo-Junio.

4. BAQUERO, R (2001) “El juego en la psicología de Vygotsky “ .Ed. Homo Sapiens. Buenos Aires.

5. CABALLO, Vicente ( 2007) “ Manual de Habilidades Sociales” Ed. Siglo XXI. México

6. CAMPO, Juan José, y otros “ Fichero de Juegos de Expresión y cooperación” (2007) Ed. Inde.

7. ELKONIN, D.B. (1980) “ Psicología del juego” Ed. Pablo del Rio. Madrid.

8. FERLAND Francine (2005) ¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años. Ed. Narcea. Madrid, España.

9. GARAIGORDOBIL,M. (1990). “Juego y desarrollo infantil”. Madrid: Seco Olea.

10. GARAIGORDOBIL,M. (1992). “Juego cooperativo y socialización en el aula”. Ed. Biblioteca Nueva. Madrid, España

11. GARVEY, Catherine (1985) "El juego infantil". Buenos Aires Ed. Morata.
12. GUTIERREZ DELGADO Manuel (2004) "La Bondad del juego. Escuela Abierta". Madrid, España. Ed, Grao
13. GUITART ACED, Rosa (2008) "101 Juegos". Juegos no competitivos, Madrid, España .Ed. GRAO
14. LAVEGA BURGUÉS, DR. PERE (2004) "Teoría y Práctica del Juego: La Dimensión Psicológica del juego". México, Ed. Siglo XXI
15. MINERVA TORRES, Carmen (2001) "El juego como estrategia de Aprendizaje en el aula". México, Ed. NURR-ULA
16. MORENO MURCIO, José Antonio (2002) "Aprendizaje a través del juego "Madrid, España Ed. Aljibes.

## 5.2 FUENTES ELECTRÓNICAS

- ◆ Cabrera Angulo Antonio. El juego en educación preescolar. Desarrollo social y cognitivo del niño .UPN. 1995. 147 pp.
- ◆ Estrada Magaña manuela. La socialización del niño en edad preescolar. Tesis. 2001. 58, pp.
- ◆ Gutiérrez Ramírez María de Lourdes. El vínculo Familia-Escuela en la educación preescolar. Proyecto de innovación. 2003. 100 pp.
- ◆ Jares Jesús R. El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos. Edit. CCS. España. Tercera ed. 2000. 220 pp.

# **ANEXOS**

## CUESTIONARIO PARA LOS PROFESORES

Recomendación: a continuación se presenta un conjunto de ítems sobre la actividad lúdica en el aprendizaje, por favor responda con sinceridad, ya que ellos dependerá que los resultados de esta investigación sean objetivos y puedan contribuir con el mejoramiento de calidad de formación de los niños en las instituciones educativas.

Tema: Actividad lúdica en el aprendizaje

Marca con un aspa (x) la respuesta que mejor te parece

1) Considera que la I.E. cuenta con las áreas necesarias para recrear el aprendizaje de los niños.

a) Suficiente  b) Insuficiente

2) En las ultimas capacitaciones que asistió le informaron acerca de la enseñanza-aprendizaje a través de la actividad lúdica?

a) Mucho  b) Bastante  c) Regular  d) Poco  e) Nada

3) ¿Propone juegos o ejercicios de movimiento de brazos durante las sesiones de aprendizaje?

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca

4) ¿Promueve juegos o ejercicios de movimientos de piernas durante las sesiones de aprendizaje?

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca

5) ¿Se vale del juego para la educación de los sentidos en sus niños?

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca

6) ¿Aproximadamente cuantas veces cree Ud. Que utilizo el juego para la educación de los sentidos en sus niños, durante el presente año escolar

a. 0 a 10  b. 10 a 20 años  c. 30 a 40 años  d. Más veces

7) ¿Cuántos juegos para el desarrollo de los sentidos conoce?

- a. 0 a 5  b. 6 a 10  c. 11 a 15  d. Muchos más
- 8) En su aula con cuantos juegos didácticos para el desarrollo de los sentidos cuenta?
- a. 0 a 2  b. 3 a 5  c. 6 a 10  d. Muchos más
- 9) Realiza juegos de experimentación con sus niños en el aula o en el campo.
- a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca
- 10) Suele plantearle juegos a sus niños de manera directa o le hace despertar la curiosidad al infante.
- a) Plantea los juegos de manera directa
- b) Le hace despertar curiosidad al infante
- 11) Promueve el desarrollo de la sensibilidad y la socialización a través del juego en sus niños.
- a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca
- 12) Conoce los juegos para el desarrollo de los hábitos y los valores.
- a) Muchos  b) Bastante  c) Pocos  d) Ninguno
- 13) Programa sesiones donde permite la libre imaginación de los alumnos.
- a) Si  b) No
- 14) Cuando los niños dibujan siempre se dirigen a usted la temática
- a. Siempre  b. Casi siempre  c. A veces  d. Nunca
- 15) En su programación que porcentaje cree usted le ha destinado a la actividad lúdica
- a. 100%  b. 75%  c. 50%  d. 25%  e. 5%



TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<b>ACTIVIDADES LUDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E N° 21544 – LA VILLA - 2017.</b>	<b>PROBLEMA GENERAL</b>  ¿En qué medida la importancia de las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017?	<b>OBJETIVO GENERAL</b>  Determinar el nivel de influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>  Los juegos como actividades lúdicas podrán mejorar el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  Importancia de las actividades lúdicas como estrategia  - los juegos motores  -los juegos para desarrollar habilidades cognitivas  -los juegos artísticos	<b>INVESTIGACIÓN</b>  Descriptiva Correlacional  <b>DISEÑO</b>  No experimental	<b>MÉTODO</b>  Científico  <b>TÉCNICAS</b>  Aplicación de encuestas a estudiantes  Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental  <b>INSTRUMENTOS:</b>  Formato de encuestas.  Guía de Observación  Cuadros estadísticos  Libreta de notas	<b>ALUMNOS</b>  Población: 91  Muestra: 16  <b>MUESTRA</b>  Alumnos del primer grado de primaria.
	<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>  a) ¿Son las actividades lúdicas técnicas que determinan el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017?  b)¿En qué medida las actividades lúdicas desarrollan las habilidades cognitivas de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017?	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>  a) Aplicar las actividades lúdicas como técnicas que determinan el aprendizaje en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.  b) Observar el nivel de influencia de las lúdicas actividades en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017..	<b>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</b>  a. La ejecución de los juegos como actividades lúdicas podrán mejorar el aprendizaje de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017.  b. Los juego como actividades lúdicas influyen en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E N° 21544 – La Villa - 2017	<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  Aprendizaje  -Muy bueno: comprende todos los textos previstos  -Bueno: comprende la mayoría de los textos previstos.  -Regular: comprende la mitad o menos de la mitad de los textos previstos.  -Deficiente: comprende solo alguno de los textos previstos			

