

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION**



FACULTAD DE EDUCACION

TESIS

**IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS COMO ESTRATEGIA
PEDAGOGICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE
LA I.E.P. ABC KIDS DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO 2016**

PRESENTADO POR:

Dary Gloria Bravo Guerrero

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN
EDUCACIÓN NIVEL INICIAL**

ESPECIALIDAD EDUCACION INICIAL Y ARTE

Asesora

DRA. Julia Marina Bravo Morúa

Huacho Perú

2021

TESIS

**IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS COMO ESTRATEGIA
PEDAGOGICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE
LA I.E.P. ABC KIDS DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO 2016**

DEDICATORIA

ADios y mis padres.

Dany Gloria Bravo Guerrero

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme concluir con esta investigación, a mis padres con mucho cariño, en especial a mis hermanos que siempre me han estado animando a seguir adelante cuando encontraba dificultades.

A nuestra asesora por su apoyo permanente para la culminación del presente trabajo, a todos los catedráticos de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión que me llenaron de Conocimiento los cuales no solo han servido para terminar esta tesis desarrollándolos en el ámbito laboral y personal

Dany Gloria Bravo Guerrero

RESUMEN

La presente investigación es tipo descriptiva no experimental de corte transversal sobre las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de la I.E.P. ABC KIDS del Distrito de San Juan de Luigando 2016 Tuvo como objetivo determinar la relación de las actividades lúdicas y la estrategias pedagógicas

La población de la investigación está conformada por 100 alumnos de la de la Institución Educativa Particular ABC KIDS; el muestreo de 46 alumnos no probabilístico en el cual todos tienen la posibilidad de ser elegidos. Así mismo se emplea el muestreo estratificado la institución educativa particular ABC KIDS del Distrito de San Juan de Luigando 2016 se aplico encuesta dirigida a los padres y docentes llegándose a establecer que existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y la estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de la I.E.P. ABC KIDS del Distrito de San Juan de Luigando 2016

PALABRAS CLAVES: Actividades lúdicas, estrategias y aprendizaje

ABSTRAC

The present investigation is descriptive non experimental cross sectional type on the ludic activities as pedagogical strategy in the learning of the children of the initial level of I.E.P. ABC KIDS District of San Juan de Luigarcho 2016 Its objective was to determine the relationship of play activities and pedagogical strategies

The research population is made up of 100 students from the ABC KIDS Private Educational Institution. The sampling of 46 non probabilistic students in which all have the possibility of being elected. Likewise stratified sampling will be used the particular educational institution ABC KIDS of the District of San Juan de Luigarcho 2016 I applied a survey directed to the parents and teachers aiming to establish that there is a significant relation between the ludic activities and the pedagogical strategy in the learning Of children at the initial level of the IEP ABC KIDS of the San Juan de Luigarcho District 2016

KEY WORDS: Playful activities, strategies and learning

INTRODUCCION

La Importancia de las Actividades Lúricas Como estrategia hace referencia a todo aquello que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse consigo mismo, logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas. Ante esto el marco legal de la educación preescolar en el Perú, enuncia la lúrica como un principio fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños, en el cual es necesario disponer de espacios adecuados que enriquezcan el aprendizaje. No obstante la realidad muestra que este enfoque no se está ejecutando en las aulas de preescolar, donde los docentes al ejercer sus roles no dan prioridad a estas actividades de aprendizaje que son indispensables para el desarrollo y desempeño escolar de los infantes.

El presente documento se forma por cinco capítulos. En el primero se muestra la contextualización general de la problemática a tratar, así como su planteamiento y justificación. Se especifican los objetivos de la investigación y los supuestos teóricos que la orientan.

Este informe final se ha estructurado en seis capítulos.

En el I, se plantea el problema.

El capítulo II se reporta el sustento teórico que fundamenta la investigación, específicamente el trabajo de las variables estrategias didácticas y el logro de aprendizajes.

En el capítulo III, se expone la metodología, el tipo de investigación, la población de estudio, los instrumentos de recolección de información y las técnicas para su procesamiento.

En el capítulo IV, se reporta la sistematización de los principales resultados cuantitativos y análisis cualitativos de la información más significativa. En el capítulo V, se discuten los resultados, donde se contrastan los objetivos de la investigación, y se comprueban las hipótesis de trabajo. Y finalmente, en el capítulo VI, se alcanzan las conclusiones arribadas y las recomendaciones surgidas de la investigación realizada.

Finalmente, si bien estos resultados se orientan a ser considerados por los que toman decisiones en el desarrollo del currículo, por los que están inmersos de la práctica áulica en las ciencias sociales, también es un primer peldaño para avanzar en la construcción de una escuela más libre y democrática, y en la que todos nuestros educandos tengan acceso a una educación de calidad para lograr aprendizajes, idios que de seguro, componen a todos los que aman esta profesión.

ÍNDICE GENERAL

Portada	02
Título	03
Dedicatoria	04
Agadecimiento	05
Resumen	06
Abstrac	07
Introducción	08
Índice	10

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 - DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	14
1.2 - FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	16
1.2.1 PROBLEMA GENERAL	16
1.2.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS	16
1.3 - OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.3.1 OBJETIVO GENERAL	16
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	17
1.4 - JUSTIFICACIÓN	17

**CAPÍTULO II:
MARCO TEÓRICO**

21- ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
22- BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS.....	21
23- BASES PSICOLÓGICAS - PEDAGÓGICAS.....	29
24- DEFINICIONES CONCEPTUALES.....	35
25- FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS.....	38
251- HIPÓTESIS GENERAL.....	38
252- HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	38

**CAPÍTULO III:
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

31 DISEÑO METODOLÓGICO.....	40
311- TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.....	40
312- ENFOQUE.....	40
32 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	41
33 OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES E INDICADORES.....	41
34 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS... ..	42
341- TÉCNICAS A EMPLEAR.....	42
342- DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	42
35 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	42
351- PROCESAMIENTO MANUAL.....	42
352- PROCESAMIENTO ELECTRÓNICO.....	42
353- TÉCNICAS ESTADÍSTICAS.....	43

CAPÍTULO IV:
RESULTADOS PRESENTACIONES DE CUADROS GRAFICOS E
INTERPRETACIONES

41-ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES.....	45
411- VARIABLE 1.....	45
412- VARIABLE 2.....	51
42-CONTRACCION DE HIPOESIS.....	57
43-RESULTADO DE HIPOESIS.....	59

CAPÍTULO V:
DISCUSION CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

51- CONCLUSIONES.....	61
52- RECOMENDACIONES.....	62

CAPÍTULO VI
FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

51.-FUENTES BIBLIOGRAFICAS.....	64
52.-FUENTES ELECTRÓNICAS.....	65
ANEXOS.....	66
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	69
ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	70

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Las actividades lúdicas son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivada. En este elemento existe la atención a la seriedad que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje. Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica, y si la actividad lúdica se realiza tomando estos en consideración, con miras a lograr un equilibrio entre ambos (seriedad y goce), se dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionan un equilibrio emocional y lo preparan para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convirtiéndose en adultos bien adaptados.

Dada esta realidad, se propone la importancia de la actividad lúdica como estrategia fundamental para favorecer el proceso de aprendizaje de los niños, ya que la voluntad de ellos hacia la adquisición de nuevos conocimientos depende en gran medida de sus necesidades e intereses, en el cual el docente juega un papel primordial al requerirse que sus metodologías y estrategias que estén encaminadas a despertar el gozo y el disfrute del niño por aprender.

Educación Inicial la cual oscila entre los 3 y 6 años, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar. Así mismo, la medida en que el infante recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impide la adquisición de información por la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

Esto se desprende del hecho de que la escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual que capacite al niño y niña en edad preescolar en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo formal a nivel de la escuela como institución encargada del mismo. La tendencia hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación del pequeño para la vida.

En tal sentido el motivo de consideración del tema las actividades lúdicas en el aula de Preescolar como estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor; estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del infante como parte de un grupo diferente al familiar local con lleva a la formación ciudadana. A través de la expresión lúdica, el pequeño en edad preescolar puede ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral; facilitándole de esta forma la adquisición de conocimientos previstos en la planificación y proyectos.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Cómo se relaciona la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de Sajuando Luigando 2016?

1.2.1 Problemas Específicos

¿Cómo se relaciona la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de Sajuando Luigando 2016?

¿Cómo se relaciona las estrategias pedagógicas en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de Sajuando Luigando 2016?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General:

La institución educativa Particular ABC KIDS Distrito de Luigando 2016 Determina el grado de relación en la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de cuatro años

1.3.2 Objetivos Específicos

Establecer la relación existente entre la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de Luigando 2016

Establecer la relación que existe entre la importancia de las estrategias pedagógicas en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de Luigardo 2016

1.4 Justificación de la investigación

La presente investigación se fundamentó en la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica que aplica el docente en el desarrollo de sus actividades de clase y que conlleva el desarrollo de actividades de enseñanza ejecutadas en esta institución, estrictamente ligada al currículo de carácter nacional, por esta razón se tiene en cuenta las dimensiones del desarrollo establecidas para el nivel preescolar; además, en las observaciones de los discursos y prácticas pedagógicas se reflejó que las dinámicas ejercidas al interior del aula preescolar se limitan a procesos formativos y a la adquisición de conocimientos, generándose momentos que impiden la socialización de experiencias participativas, creativas y afectivas, que faciliten la integración de las diferentes dimensiones en relación con el aprendizaje.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel Internacional

Flores Montalvo, Herrera, & Primo (2000), desarrolló la tesis titulada “La lúdica una estrategia metodológica para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del centro educativo N° 74 del Barrio”, esta investigación fue desarrollada por estudiantes de Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Pensamiento de la ciudad de Barranquilla. Fue dirigida a 52 niños de grado preescolar con el objetivo de diseñar una propuesta metodológica, estructurada y fundamentada en estrategias lúdicas, para permitir el incremento del desarrollo del pensamiento creativo de los niños. Defiende la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños, demostrando que además de proporcionar disfrute y goce por lo que se hace, suministra espacios de interacción con el entorno natural y social. En este sentido “las actividades lúdicas se convierten en recursos que facilitan la expresión creativa de los procesos de aprendizaje” (p.18). Por lo tanto, las investigadoras utilizaron la investigación descriptiva, que permitió la descripción, análisis y la interpretación sistemática de los acontecimientos observados.

Cifuentes Z. & Méndez R. (2002), esta investigación fue realizada por estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil y Preescolar, de la localidad de Puerto Bogotá Curimaná, con una población muestra conformada por 30 niños y niñas del nivel preescolar; donde uno de sus objetivos, plantea la creación de situaciones agradables e interesantes, para lograr que los niños sean sujetos activos en la formulación y solución de problemas.

A nivel Nacional

Universidad de los Andes, titulado El juego como estrategia de aprendizaje en el aula por Miray Torres (2007), el cual informa que el juego es la actividad más agradable con la que

cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Por esta razón el juego como lúdica en el aula sirve para fortalecer los valores, honestidad, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor; tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención.

Un tercer documento de referencia, reposa en la biblioteca de la Universidad del Tolima titulado Estrategias pedagógicas en preescolar con énfasis en lúdica, realizado por Morales (2001) donde el juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje. Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo que está de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura.

Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del educando, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores. En este proyecto se determina que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros educandos desde su interés lo cual es sumamente atractivo poder innovar la transversalidad de las áreas de manera didáctica.

Los diferentes escenarios en contextos de aprendizaje, promueve tanto la competencia para la enseñanza y el desarrollo como la calidad de las relaciones interpersonales, bajo el supuesto de que ambas habilidades son esenciales para la prevención de la agresividad, fortalece los valores, estimula el conocimiento y el pensamiento reflexivo.

22 Bases teóricas

Piaget ha destacado en su obra que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto. Como se sabe, Piaget explica la génesis del conocimiento mediante la construcción de estructuras que surgen en el proceso de interacción del organismo con el ambiente (Citado por Beltrán, 2002, p. 16). Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario brindar espacios ricos en experiencias significativas y gratificantes, que les permitan a los niños explorar e interactuar con su entorno, partiendo de sus propios intereses y necesidades, para motivar así, la construcción de dichas estructuras y se dé un aprendizaje autónomo y duradero.

Jinénez (2002) respecto a la inpotencia de la lúdica y su rol prototipo en el aula, considera que la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se producen cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 4).

Malajovic (2000) sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, con o sin humor (p. 14).

Por consiguiente es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive el niño desde su ambiente interactivo para poder desarrollar estrategias

didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad y es donde el docente toma desde su reflexión que todo lo que atañe al niño desde su concepción, ambiente familiar, social, cultural lo hace único y singular y cada niño es un ser humano del cual requiere de estrategias, metodologías, modos diferentes para ser absorbido de manera atractiva hacia su aprendizaje, desde el cual ya es partícipe con sus presaberes

Según Zabala (1990) se considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, estos, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje (p174).

Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos condicionamientos en las experiencias presentes y futuras.

Acercamiento al concepto lúdico. Hasta el momento no existe un concepto definido sobre lúdica, quizás por su aspecto global y complejo, sino en cambio varios teóricos ofrecen variedad de aportes que nos aproximan a una mayor comprensión de su significado e importancia. Este es el caso de Medina (1999), quien define la lúdica como **El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender; se aprende a pensar; se aprende a hacer; se aprende a ser; se aprende a convivir y se aprende a entender (p37). Por tal razón es necesario que los espacios que se brindan para el desarrollo del aprendizaje sean lúdicos, es decir que sean placenteros para los niños, con el fin de**

logar despertar el interés por las temáticas que se presenten en el aula de clase, de esta manera los niños estarán más dispuestos a participar en las actividades que se le propongan, mientras disfrutando del proceso de aprender:

Trig y de la Piñea, consideran que la creatividad tiene que ser vista como un potencial que se puede desarrollar y que debe integrarse con otras habilidades del pensamiento. Por ejemplo, en el campo relacionado con la educación física, o algo que actualmente se le denomina como las ciencias del movimiento humano, se ha referido a la importancia del lenguaje corporal como un elemento importante para manifestarse, indicando que la creatividad "significa desarrollar la fantasía en todos los ámbitos posibles, independientemente de las consideraciones de valor y las normas³⁰" y que ésta se manifiesta por la tendencia a la experimentación, la imitación, la independencia y el frecuente cambio o la ocupación simultánea con varias ideas. En cambio, Toranzo propone tres definiciones, una en la que los individuos enfrentan una situación en donde no se tiene una solución o no se ha aprendido. La otra es una definición artística que tiene que ver con el uso de sensaciones y de cada parte del cuerpo (muy ligada al concepto de ciencias del movimiento humano). La última definición, es precisamente la definición de investigación que tiene relación con el proceso en donde la persona se da cuenta de que existen algunas dificultades o hay una nueva idea y hace varias pruebas hasta que obtiene la respuesta y la comunica. En síntesis, el proceso creativo involucra todos estos aspectos. De este modo, las orientaciones que se han planteado permiten determinar la línea de trabajo que se desea seguir para estimular la creatividad, y así como proceso, producto o enfocándose en el niño lúdico y creativo.

Gañ, ubica también a diferentes autores que brindan aportes significativos con sus planteamientos y teorías, entre ellas se citan la del acto creativo, en donde los procesos creativos sugiere acuerdo con ciertas exigencias en el nivel lógico de la actividad mental. Por otra parte,

se mencionan las teorías sobre los procesos mentales preconscientes y que continúan la línea del estudio de la regresión al servicio del ego la teoría que da seguimiento a la labor artística llamada descubrimiento en el proceso creativo, la teoría de los enfoques psicológicos de ciencia y creatividad que se comenta en el proceso creativo “la teoría de la psicología de la creatividad³⁶” que está muy relacionada con las diferencias individuales. Dos de las teorías en donde se han realizado investigaciones son las de Guilford y la de Torrance. Por una parte, la teoría denominada análisis de factor; intelecto y creatividad se le atribuye a Guilford. En esta se mencionan tres categorías: contenido, operación y productos. Dentro de la categoría de operación, se hace el factor general de producción divergente que se considera una operación creativa que está representado por la fluidez, la flexibilidad y la originalidad de los procesos de pensamiento.

Morales (2001) donde el juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje. Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el que hacer del docente, siendo potencial creativo que está de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura.

Murcia menciona estudios realizados en la etapa escolar en donde se determinan ambientes de juego y enseñanza, se analizan los factores de la corrección y el castigo. En algunos casos, “el no venir se castiga o se repine,” por ejemplo, al obligar a los niños a realizar ejercicios como castigo por una pérdida en un juego o actividad, o no se les permite realizar su clase de Educación Física. Otro castigo comúnmente utilizado, es no dejar a los niños salir al recreo por problemas de disciplina, desconociendo así la importancia del no venir en la vida de los

escolares, pero también considerando que los niños inmersos en ambientes negativos pueden poner a funcionar mejor su aspecto creativo, buscando soluciones inmediatas a esos obstáculos. La educación escolar debe ofrecer oportunidades para la educación creativa y debe procurar, por medio de sus procesos académicos y socio culturales, la continuación de un proceso que permita a sus alumnos y futuros profesionales experiencias favorables para la creatividad, esto debe ser también un objetivo fundamental en el campo de las ciencias del comportamiento humano. Al propósito del tema, Triago realizó una investigación sobre motivación y creatividad, con la colaboración de niños y niñas de sexto grado de Actividad Física y el Deporte, induciéndolos en la conformación del equipo de trabajo y participando en las diferentes etapas. Este estudio se realizó durante cinco años, al final de los cuales, los estudiantes manifestaron que su participación en este proyecto “les permitió aprender a ser más reflexivos, a tener más capacidad crítica”.

Creatividad y recreación escolar

La recreación y la lúdica, a través de los juegos, juguetes, y formas jugadas siempre estuvieron presentes sin importancia de la época, cultura o clase social, gracias las proporciones hicieron parte de nosotros y hacen parte de la vida de los niños, oportunidad que da a conocer el mundo que los rodea, a través de una mezcla con la realidad cotidiana. La recreación puede contribuir primero en la formación motora, dando posibilidades para que el niño pueda, a través de ella, expresar sus sentimientos. Libres, espontáneos, y naturales, “desarrollando así, no solamente aspectos motores como también factores cognitivos y emocionales”. Para el niño, la importancia de la recreación está relacionada al entretenimiento, a la búsqueda de la lúdica, al placer que la actividad le proporciona. En otras palabras, para el niño o la niña es el juego por el juego, el que se encamina a la salud del cuerpo y bienestar:

Creatividades de Estrategias Lúdica en la Educación

Creatividad lúdica en la educación La creatividad se ha investigado desde diferentes áreas de trabajo, sin embargo, el tema de la educación es uno de los que más se toma en cuenta para estudiar la influencia de la creatividad. Torrance (1968) plantea que las escuelas con visión futurista se planificarán no solo para aprender, sino también para que los estudiantes piensen, las personas deben estar preparadas para las épocas de constantes movimientos. Ese es el desafío creativo que debe plantearse desde el medio educativo. Pawlak indica que las herramientas más poderosas para estimular una sociedad creativa, "incluyen la educación creativa, un ambiente estimulante, líderes naturales y equipos de trabajo multidisciplinarios".

La creatividad lúdica en la escuela

El juego debe entenderse en términos pedagógicos, es decir, sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, pues el juego predomina en la infancia, sino un factor básico creativo y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata, su función, en última instancia, está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a ésta. A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura, en la medida que los actos de creación producidos por éstos pueden transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación. La fantasía y la imaginación son espacios ideales para la libertad y la creatividad. Lo irreal, lo ficticio es sinónimo en cierta medida de la fantasía, la cual se asocia fácilmente con los sueños o con los niños. De esta forma para muchas teorías científicas dogmáticas, el juego y la fantasía en la escuela son actividades serias, lo serio corresponde al mundo de la ciencia. El desprecio o la subvaloración se han mantenido tradicionalmente en la escuela tradicional y moderna, debido a los mecanismos o instrumentos de poder que tienen los nuevos movimientos y las nuevas tecnologías. El maestro a través de la interiorización de

esquemas de acción y percepción del conocimiento, lo ha habido como hábito de instrucción. El niño a la fantasía y realidad, pero este proceso lo vive con mucha profundidad y seriedad, sus experiencias significativas son muy pocas, debido a la edad y al desarrollo de sus estados evolutivos, lo que hacen que su producción creativa no sea de alto nivel, como en la que se produce en aquellos adultos que logran penetrar y entender los mundos mágicos de la imaginación creadora, es decir, aquellos que como los poetas todavía tienen ligado al mundo de la realidad "el cordón umbilical del mundo mágico de los niños". En un plano nacional, para Jiménez V., Carlos Alberto "no es un secreto que se aprenda con mucha facilidad aquello que produce goce y disfrute, a través de herramientas lúdicas de aprendizaje, ojalá acompañadas por el afecto".

Comprensión que requiere el acto educativo

De esta forma natural los alumnos se acercan más al conocimiento y a la felicidad que producen dichos eventos". En un plano internacional, las teorías de Vigotsky, con respecto al juego, se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad "De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niños hacen frente a los juegos imaginarios," los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas, una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo. El niño de esta forma, no sólo percibe objetos, formas, colores, sino que también percibe significaciones de carácter más generalizado que aislado. Para este autor, se desglosa el significado del concepto en la proposición objeto-significado por significado-objeto. Con respecto a los ambientes facilitadores de estos juegos, es necesario explicitar que cuanto más experiencias de este tipo y cuanto más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus juegos. Mujira, considera que "Con el aumento de la variedad de los argumentos se incrementa

también la duración de los juegos. Los juegos de los niños de tres a cuatro años duran diez o quince minutos; los juegos de los niños de cuatro a cinco duran cuarenta, cincuenta minutos y los de seis a siete, horas y hasta días'

Relación de la creatividad en la escuela

La intención de promover la creatividad en la educación, se remonta a los primeros niveles escolares. Quizá en los primeros años de la escuela primaria todavía se recibe algún tipo de estimulación para desarrollar la creatividad, pero a partir de ese momento va desapareciendo hasta la universidad, exceptuando aquellas pocas escuelas con afinidad en el arte. En el estudio de las definiciones se evidenció cómo la creatividad requiere del desarrollo de un gran número de procesos psicológicos cotidianos: recordar; hablar; escuchar; comprender el lenguaje y reconocer las analogías⁸³ lo cual ocurre en cualquier institución educativa. Pero este desarrollo educativo debe tener un carácter habilidoso, enfocado en fortalecer la destreza en el individuo.

Desarrollo del niño de 8-12 años. Según Freud

El desarrollo humano se podía secuenciar en distintas etapas, para nuestro caso aglutina que es característica la etapa de la Latencia, donde los impulsos sexuales se abducen. Continuando con la revisión, la Teoría Psicosocial (Erickson), plantea que de los 7- 11 años se presenta la Etapa de la actividad versus inferioridad y coincide con la etapa escolar; por lo que le da importancia a todo lo relacionado con la escuela. El niño debe aprender a sentirse competente en algunas cosas y no tanto en otras. Este estado se resume en la tarea principal de desarrollar una capacidad de laboriosidad al tiempo que se evita un sentimiento excesivo de inferioridad.

2.3 Bases Psicológicas

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

Antes de iniciar con el ABP, debe haber un cambio en la concepción del alumno, al cual se le considera en el ABP, como una persona activa, independiente, con autodirección en su aprendizaje y orientado a la solución de problemas, dejando atrás la concepción del alumno como un ente pasivo y dependiente del maestro. Además de lo mencionado se debe enfatizar en el desarrollo de actitudes y la formación de ambientes apropiados para el aprendizaje (no solo técnicas de activación, sino la actitud, el mobiliario, la interacción, etc.). Para la resolución de un problema se informará a los alumnos que pueden hacer uso de los conocimientos que han obtenido en otras asignaturas, esto ayudará a enriquecer el trabajo y a reforzar los aprendizajes adquiridos. Conviene resaltar que hay que estimular el trabajo en equipo, ya que es una herramienta esencial del ABP.

¿Cómo se Implementa?

El maestro debe plantear el problema con el que desea alcanzar su objetivo. Para diseñar un problema debe considerarse las siguientes características:

El diseño debe llamar la atención de los alumnos y motivarlos a examinar:

El problema debe llevar a los alumnos a tomar decisiones, incluso a emitir juicios.

Las preguntas de inicio deben tener algunas de las siguientes características:

Preguntas abiertas, que no se limiten a una respuesta específica.

Que tengan relación con los aprendizajes previos del alumno.

Tengan que generar variedad de opiniones, de controversia.

La evaluación

Cuando se utiliza el ABP las formas de evaluar cambian, implica tomar responsabilidad de mejorar las formas de evaluación utilizadas. La evaluación debe considerar los siguientes aspectos:

Según los resultados de aprendizaje de contenidos

De acuerdo a la participación significativa que el alumno aporta al proceso de razonamiento grupal

De acuerdo a las interacciones personales del alumno con los demás miembros del grupo

En el ABP el propósito principal de la evaluación es retroalimentar al alumno sobre su proceso de aprendizaje para que detecte sus fortalezas y debilidades, para que pueda aprovechar sus posibilidades y rectificar las deficiencias identificadas

Algunas dificultades y barreras en el Aprendizaje Basado en Problemas

Es una transición difícil.

Puede requerir una modificación curricular:

Requiere tiempo

Es más costoso

Los profesores pueden carecer de habilidad de facilitar:

Método de Proyectos

El método de proyectos es una estrategia de aprendizaje, la cual consiste en realizar un conjunto de actividades que llevan a la elaboración de un proyecto complejo y donde los estudiantes aprenden de sus propias experiencias al enfrentar las situaciones reales y llegar a la toma de decisiones, utilizando y desarrollando sus habilidades y conocimientos. Este método se enfoca en la solución de problemas, fomenta también en el estudiante, una actitud de investigar y lograr un aprendizaje más significativo, ya que busca la aplicación de lo aprendido.

Elementos característicos

- 1 Los contenidos son más significativos para los alumnos, debido a que se enfrentan a situaciones reales y esto hace más interesante el aprendizaje**
- 2 Las actividades permiten buscar información relevante y llegar a la solución de problemas, favoreciendo su aprendizaje**
- 3 Las condiciones en las que se desarrollan los proyectos, permiten crear un ambiente de confianza y colaboración, así como resolver los conflictos a los que se puedan enfrentar:**
- 4 La realización del proyecto permite desarrollar habilidades de trabajo productivo, así como el implementar estrategias para optimizar el aprendizaje**

¿Cómo se implementa?

A. Antes de la planeación de un proyecto

Es necesario considerar factores relevantes como la duración, complejidad, tecnología, alcance y apoyo, autonomía de los alumnos, nivel de involucramiento, etc.

B. Metas

Consiste en definir las metas, fines, objetivos o propósitos, que se espera que los alumnos logren al finalizarlo, así como los aprendizajes que deseamos tener:

C. Resultados esperados en los alumnos

Una vez establecidas las metas generales, es necesario identificar los objetivos específicos de aprendizaje, en donde se deben especificar los resultados posibles que se esperan lograr en los alumnos. Estos resultados pueden ser divididos en dos partes:

Conocimiento y desarrollo de habilidades. Referente a los que sabrán y podrán hacer:

Resultados de proceso de trabajo Se refiere a todos las habilidades o competencias que los alumnos adquirirán, así como estrategias y actitudes

D Preguntas guía

Estas permiten dar una estructura y secuencia lógica a las actividades que son necesarias realizar; pues de esta manera conducen a los alumnos a lograr los objetivos de una manera más efectiva. Para diseñar las preguntas guía es necesario considerar que deben

Ser provocativas

Desarrollar altos niveles de pensamiento

Promover un mayor conocimiento de la materia

Representar un reto

Extraerse de situaciones y/o problemáticas reales que sean interesantes

Ser realizables

E. Subpreguntas y actividades potenciales

De las preguntas guía, se derivan ciertas subpreguntas y actividades potenciales, las cuales se deben elaborar; ya que pueden ser utilizadas durante la planeación del proyecto y ayudan a resolver las preguntas guía. Las subpreguntas deben responderse antes de que la pregunta guía sea resuelta. Las actividades potenciales definen lo que el alumno debe realizar para resolver la pregunta guía.

F. Productos

Son la presentación final de las construcciones realizadas durante el proyecto, estos deben ser relevantes e interesantes, ya que representan el aprendizaje obtenido durante la elaboración del proyecto, por lo cual deben ser seleccionados cuidadosamente.

G. Actividades de aprendizaje

Las actividades de aprendizaje, debense realizads por partes paapoderprofundizare los contenidos de conocimiento y desarrollo de habilidades, estas actividades debense acorde a las necesidades del proyecto y pueden ayudar a establecer un control en el proceso

Fases de la Organización operativa del proyecto

LO QUE YO SE: esta fase es la primera del proceso y consiste en recabar información de los participantes que parte desde su experiencia y conocimientos previos con respecto al tema que se desea abordar:

YO DESCUBRO: este momento es la fase central de la investigación, las preguntas guía que se formulan ayudan a localizar la información que se quiere que los participantes aprendan

YO APORTO: En esta parte del proceso se pretende que los participantes expongan al grupo los conocimientos logrados, respetando su alcance y la creatividad que logren desarrollar durante la fase de investigación

YO OPINO: esta es la última fase del proceso y consiste en expresar las ideas propias con respecto a los conocimientos adquiridos y su aplicación en el contexto de la vida personal de cada participante. Es útil para hacer una evaluación de los objetivos de aprendizaje

¿Cómo se evalúa?

Con la participación, los resultados de la investigación, la puesta en común y las opiniones personales de los participantes

Con la realización de los productos esperados

El ambiente de aprendizaje

El crear condiciones óptimas en el ambiente de trabajo, es una estrategia que favorece al aprendizaje, ya que eleva el interés de los alumnos

Se recomienda que para mejorar el ambiente de aprendizaje

Trate de llevar el proyecto más allá del salón de clases

Cambie el aspecto del salón

Asegure el trabajo para cada participante del grupo

Defina con cuidado los grupos o equipos de trabajo

Tipos de Proyectos

1-CONSTRUCTIVOS: Requieren la realización de algo concreto Campaña, Feria, Construcción, elaboración o fabricación de algo, etc.

2-ESTÉTICOS: Requieren el goce estético música, pintura, teatro, etc.

3-PROBLEMÁTICOS: Requieren la resolución de un problema de índole intelectual.

4-DE APRENDIZAJE: Requieren la adquisición de habilidades o conocimientos Investigación, trabajos de campo, un viaje, encuestas, etc. Las estrategias didácticas centradas en el aprendizaje son el recurso que tienen los profesores para enseñar a sus alumnos a aprender. El aprender a aprender es lo que garantiza que las personas obtengan la capacidad de continuar adquiriendo conocimientos nuevos en forma ilimitada y de acuerdo a sus características y necesidades, así como también el puesto de trabajo, la organización y la tarea específica que desempeñe en la empresa para la cual este prestando sus servicios

24 Definiciones de Términos

Lúdica_ Está comprobado que las niñas y los niños juegan por el placer de hacerlo, por el disfrute emocional que ello implica, pero también para expresar sus sentimientos, controlar su ansiedad y sus temores. “La lúdica en el juego tiene un efecto catártico, de descarga, de liberación de sus tensiones, de sus sentimientos de culpa y de agresión” Por este motivo, los psicoanalistas se interesaron por el juego como recurso terapéutico y lo consideraron un instrumento de ayuda al niño tanto en la integración de la personalidad como para defenderse de la ansiedad.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el espaciamiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, enseñando una amplia gama de actividades donde interviene el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La actividad Lúdica- El proceso o actividad lúdica favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Entanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador; cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

El aprendizaje y la actividad lúdica-

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilidad mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender:

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ranas de la evolución más similares.

Aprendizaje significativo-

El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación. Es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción. El aprendizaje debe ser significativo.

Estrategias-

Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Al respecto Biardt (1998) las define como 'Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje pedagógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien!.

Es relevante mencionar que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje

Siguiendo con esta analogía, podríamos explicar qué es y qué supone la utilización de estrategias de aprendizaje, a partir de la distinción entre técnicas y estrategias

TÉCNICAS:

Actividades específicas que llevan a cabo los alumnos cuando aprenden: repetición, subrayar, esquemas, realizar preguntas, deducir, inducir, etc. Pueden ser utilizadas de forma mecánica

ESTRATEGIA:

Se considera una guía de las acciones que hay que seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje

Lúdica y aprendizaje El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilidad de acceder al estudio, la enseñanza o la experiencia

Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana,

aque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad con él de las ramas de la evolución más similares

25 Formulación de Hipótesis

241. Hipótesis General

La importancia de las actividades lúdicas se relaciona de modo directo como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Particular ABC KIDS - Distrito de San Juan de Luigando 2016

242 Hipótesis Específicas

La importancia de las actividades lúdicas se relaciona de modo directo con los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de San Juan de Luigando 2016

Las estrategias pedagógicas se relaciona de modo directo en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de San Juan de Luigando 2016

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

31. Diseño metodológico

Se realizó una investigación de tipo descriptivo experimental de corte transversal sobre las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de la I.E.P. ABC KIDS del Distrito de San Juan de Luigando 2016

32 Población y muestra

321- Población

La población de la investigación está conformada por 100 alumnos de la Institución Educativa Particular ABC KIDS.

322- Muestra

Se utilizara el muestreo de 46 alumnos no probabilístico en el cual todos tienen la posibilidad de ser elegidos. Así mismo se empleara el muestreo estratificado la institución educativa particular ABC KIDS del Distrito de San Juan de Luigando 2016

33 Operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	CONCEPTO	INDICADORES
Actividades lúdicas	<p>Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego o al entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latino <i>ludus</i> que significa "juego". Así como otros beneficios, entre los cuales están:</p> <p>Amplia la expresión corporal</p> <p>Desarrolla la concentración y agilidad mental</p> <p>Mejora el equilibrio y flexibilidad</p> <p>Aumenta la circulación sanguínea</p> <p>Libera el estrés y la ansiedad</p> <p>Propicia la inclusión social</p>	<p>Emplea adecuadamente los juegos en las expresiones corporales</p> <p>-Emplea adecuadamente la concentración y agilidad mental</p> <p>representación de cuerpo</p>

VARIABLE	CONCEPTO	INDICADORES
Estrategia pedagógica de Aprendizaje	<p>Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje</p>	<p>-Metodología</p> <p>-Materiales y recursos</p> <p>-Evaluación</p> <p>-Técnicas</p>

34 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La muestra es de 46 alumnos del nivel primaria de la institución educativa particular ABC KIDS del Distrito de San Juan de Luigancho 2016

Selección de muestra mediante la siguiente fórmula

$$M = \frac{Z \times N \times P \times Q}{E^2 (N - 1) + Z^2 \times P \times Q}$$

35 Técnicas para el procesamiento de la información

351 PROCESAMIENTO MANUAL

En este estudio se utilizó un cuestionario tal como se muestra en el Anexo 2

También se usó en la lista de cotejo para medir la interacción de las variables planteadas

352 PROCESAMIENTO ELECTRÓNICO

Para esta investigación se ha previsto utilizar el software SPSS 21 para el procesamiento de los datos

353 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO

Después de aplicar el cuestionario a los padres de familias y docentes de la institución educativa particular ABC KIDS del Distrito de San Juan de Luigancho 2016 Se determinó si existe relación entre el uso de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de los niños

Los datos obtenidos se tabularon y se clasificaron en cuadros de frecuencias

Tod esto permitió expresar los resultados en porcentajes para la descripción e interpretación de los datos obtenidos

Asimismo se considerarán los aportes del marco teórico y los objetivos de la investigación para realizar la interpretación de los resultados y terminar con las conclusiones y recomendaciones correspondientes

3.5.4 TÉCNICAS ESTADÍSTICAS

Se consideró los datos obtenidos para

- a) Por ser descriptivo- para establecer los estadísticos de tendencia central y luego comparare interpretar los resultados**
- b) Por ser correlacional- ya que se orienta a conocer el grado de dependencia de la variable dependiente con la variable independiente, para lo cual se estableció el coeficiente de correlación lineal de Pearson por el método de Mínimos cuadrados**

CAPÍTULO V:
DISCUSION CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Análisis descriptivo por variables

En este capítulo se presentan los datos descriptivos relacionados con importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de la I.E.P. ABC KIDS del distrito de Ajaque de Luigardo 2016

Tabla N° 01

1. ¿Qué importancia tienen las actividades lúdicas y estrategias para la enseñanza aprendizaje?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	7	15,2	15,2	15,2
Válidos SI	39	84,8	84,8	100,0
Total	46	100,0	100,0	

Fuente: Listado de docentes y niños de la I.E.P. ABC KIDS.



Figura N° 01

En relación con la idea Principal de las actividades lúdicas y estrategias de aprendizaje en la tabla 1 y figura 1 se observa que el 84,78% de los estudiantes si ubican en el centro la idea principal de las actividades lúdicas y las estrategias y No ubican en el centro la idea principal de las actividades lúdicas y las estrategias un 15,22%

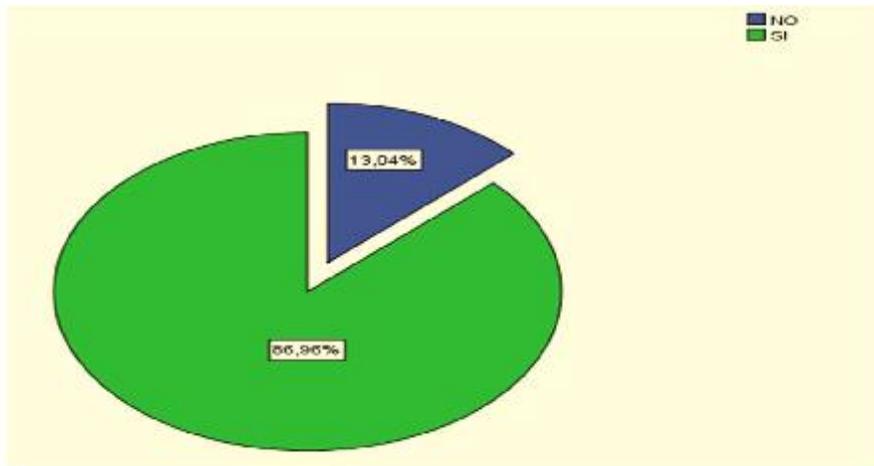
Tabla N° 02

2- ¿Estás de acuerdo con padre de familia que enseñe el docente las actividades lúdicas y estrategias a tus hijos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	6	13,0	13,0	13,0
Válidos SI	40	87,0	87,0	100,0
Total	46	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotjeo aplicada al docentes sobre el uso de los gráficos visuales

Figura N°02



Fuente: Lista de docentes y niños de la I.E.P. ABC KIDS

En relación con padre de familia que enseñe el docente las actividades lúdicas y estrategias de aprendizaje a sus hijos en la tabla 2 y figura 2 se puede visualizar que el 86,96% de los estudiantes SI establecen relaciones de inclusión entre conceptos y un 13,04% No establecen relaciones de inclusión entre conceptos

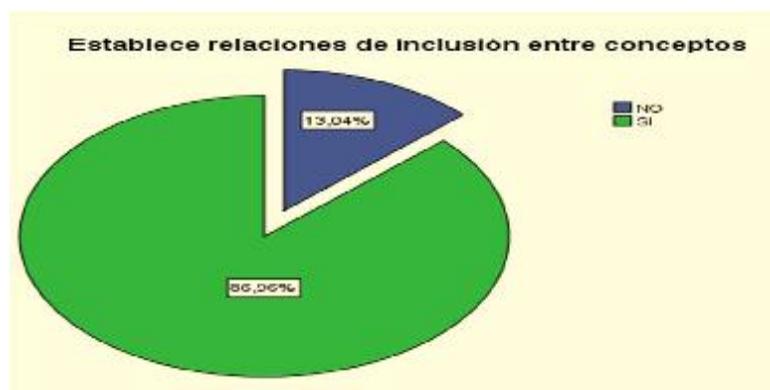
Tabla N° 03

Establecer relaciones de inclusión entre conceptos de actividades lúdicas y estrategias pedagógicas que aplican los maestros

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	6	13,0	13,0	13,0
Válidos SI	40	87,0	87,0	100,0
Total	46	100,0	100,0	

Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABC KIDS

Figura N° 03



Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABC KIDS

En relación con la idea Principal de conceptos que aplican los docentes en las actividades lúdicas y estrategias pedagógicas en la tabla 3 y figura 3 se puede visualizar que el 86,96% de los estudiantes SI señala ideas secundarias asociadas a la idea principal y un 13,04% No establece relaciones de inclusión entre conceptos

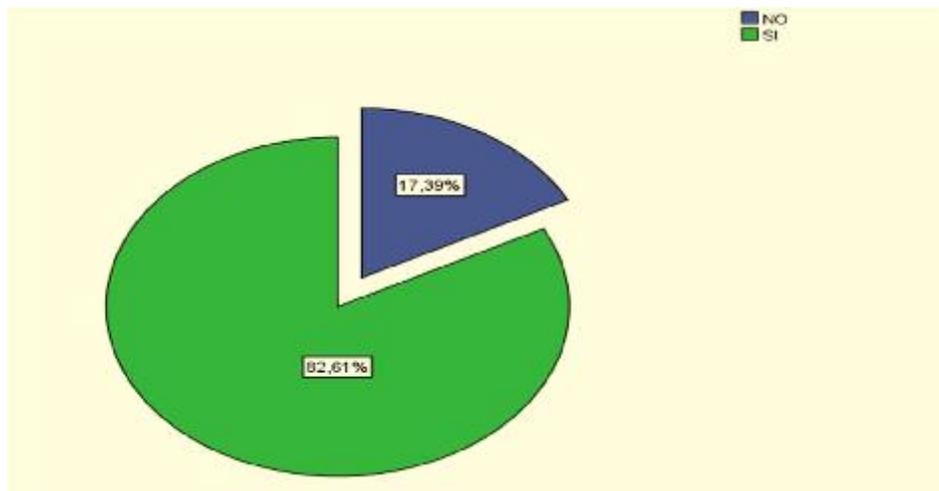
Tabla N° 04

El docente promueve reuniones para explicar a los padres de familia la importancia de las actividades lúdicas y las estrategias pedagógicas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	NO	8	17,4	17,4
	SI	38	82,6	100,0
	Total	46	100,0	

Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABCKIDS

Figura N° 04



Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABCKIDS

En relación con la tabla 4 y figura 4 se puede visualizar que el 82,61% de los estudiantes SI Identifica las actividades lúdicas y las estrategias pedagógicas y un 17,39% No Identifica la frecuencia

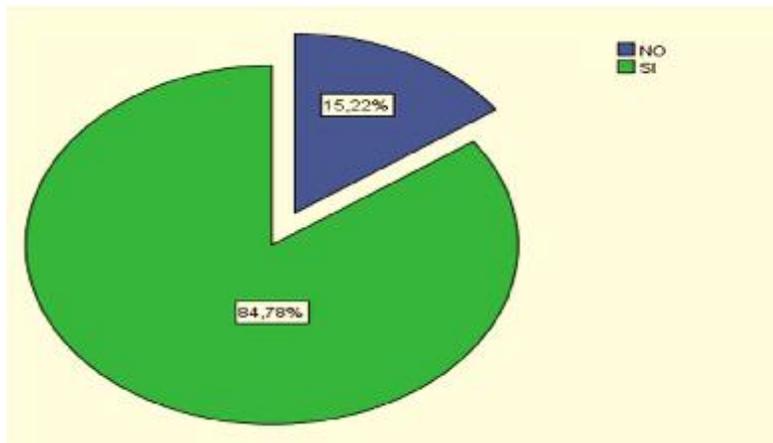
Tabla N° 05

5- ¿Usted como padre de familia apoya o guía a sus hijos en la realización de tareas y actividades lúdicas pedagógicas que deja el docente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	NO	7	15,2	15,2	15,2
Válidos	SI	39	84,8	84,8	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente Listado docentes niños de la LEP. ABC KIDS

Figura N° 05



Fuente Listado docentes niños de la LEP. ABC KIDS

En relación a los padres de familia apoya o guía a sus hijos en la realización de tareas y actividades lúdicas pedagógicas que deja el docente en la tabla 5 y figura 5 se puede visualizar que el 84,78% de los estudiantes SI tienen apoyo de sus padres de familias de las actividades lúdicas y pedagógicas y un 15,22% No tienen apoyo de sus padres de familias

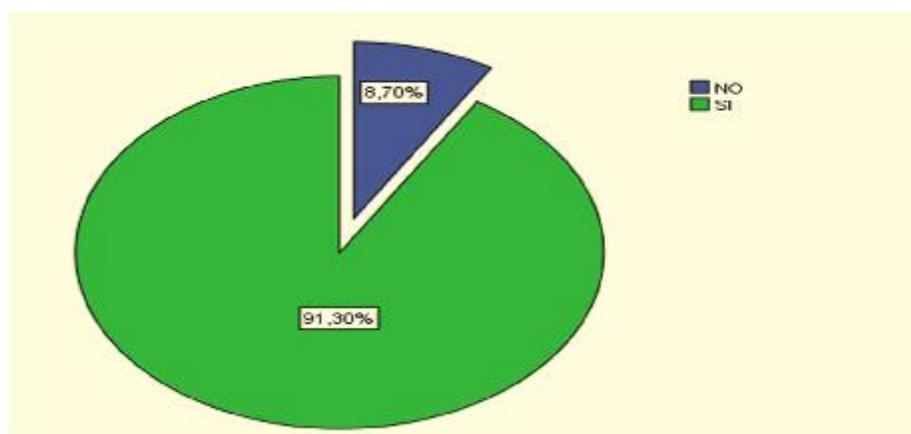
Tabla N° 06

Te gustaría que tus hijos aprendan muchos adivines de los juegos, canciones y poesías

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	4	8,7	8,7	8,7
Válidos SI	42	91,3	91,3	100,0
Total	46	100,0	100,0	

Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABCKIDS

Figura N° 06



Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABCKIDS

En relación que te gustaría que tus hijos aprendan muchos adivines de los juegos, canciones y poesías la tabla 6 y figura 6 se observa que el 91,30% de los estudiantes SI los padres de familias están de acuerdo que sus hijos aprendan adivines de juegos canciones y poesías y un 8,70% No considera que sus hijos aprendan de esa forma

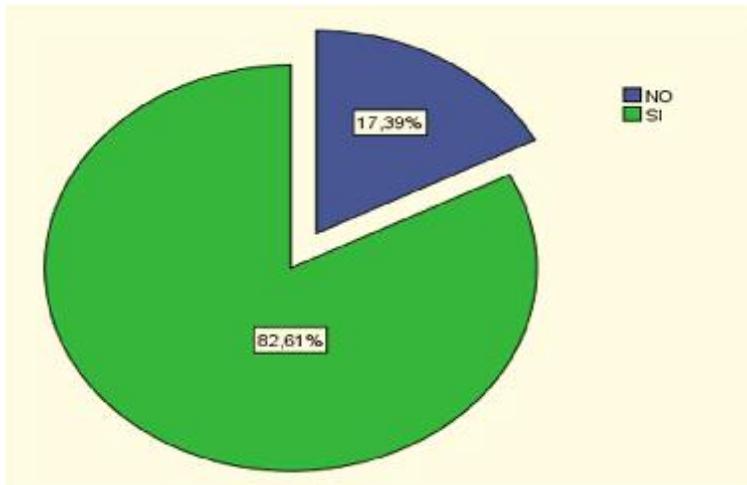
Tabla N° 07

La profesora enseñaciones

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	NO	8	17,4	17,4
	SI	38	82,6	100,0
	Total	46	100,0	

Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABCKIDS

Figura N° 07



Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABCKIDS

En relación con la profesora enseñaciones, la tabla 7 y figura 7 se visualiza que el 82,61% de los estudiantes SI Ubicados en la parte principal de las canchales y un 17,39% No Ubicados de las canchales

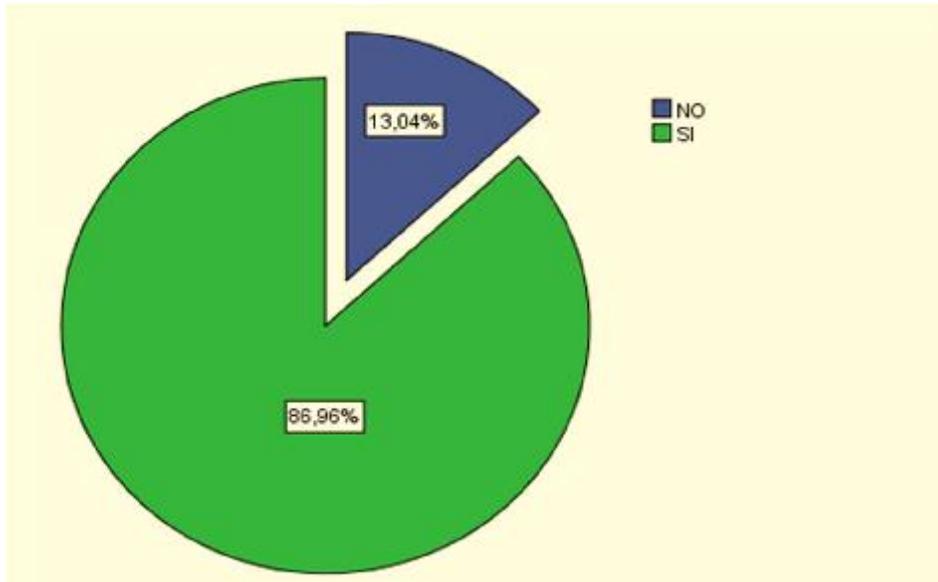
Tabla N° 08

Trabaja con materiales papel, pintura y revistas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	6	13,0	13,0	13,0
Válidos SI	40	87,0	87,0	100,0
Total	46	100,0	100,0	

Fuente Listado de docentes niños de la I.E.P. ABC KIDS

Figura N° 08



Fuente Listado de docentes niños de la I.E.P. ABC KIDS

En relación con los materiales que trabaja papel, pintura y revistas en la tabla 8 y figura 8 se visualiza que el 86,96% de los estudiantes SI les gusta trabajar con papeles y pintura y un 13,04% No está de acuerdo trabajar.

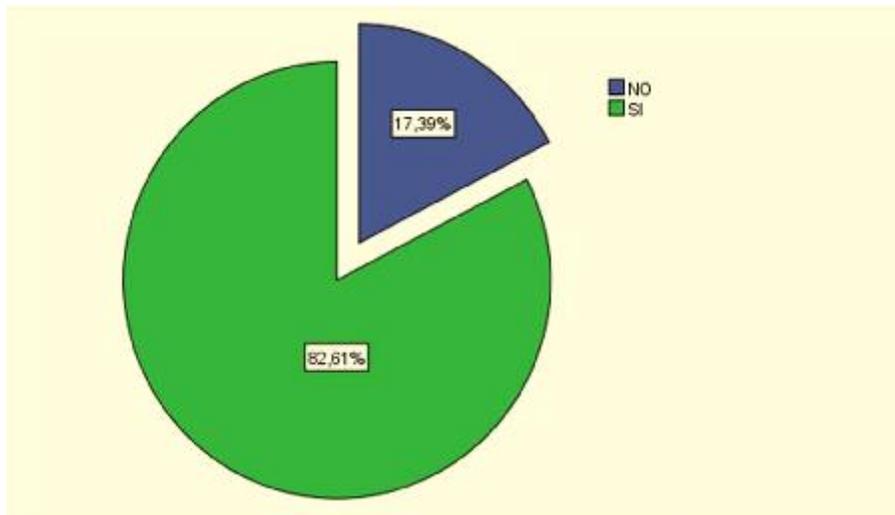
Tabla N° 09

Realizando trabajos danzados, leucuentos, ventitas y videos en el salón de clases

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	NO	8	17,4	17,4
	SI	38	82,6	100,0
	Total	46	100,0	

Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABC KIDS

Figura N° 09



Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABC KIDS

En relación los trabajos danzados, leucuentos, ventitas y videos en el salón de clases en la tabla 9 y figura 9 se visualiza que el 82,61% de los estudiantes SI Ubicados en el cortom principal y un 17,39% No Ubicados en el cortom del tema

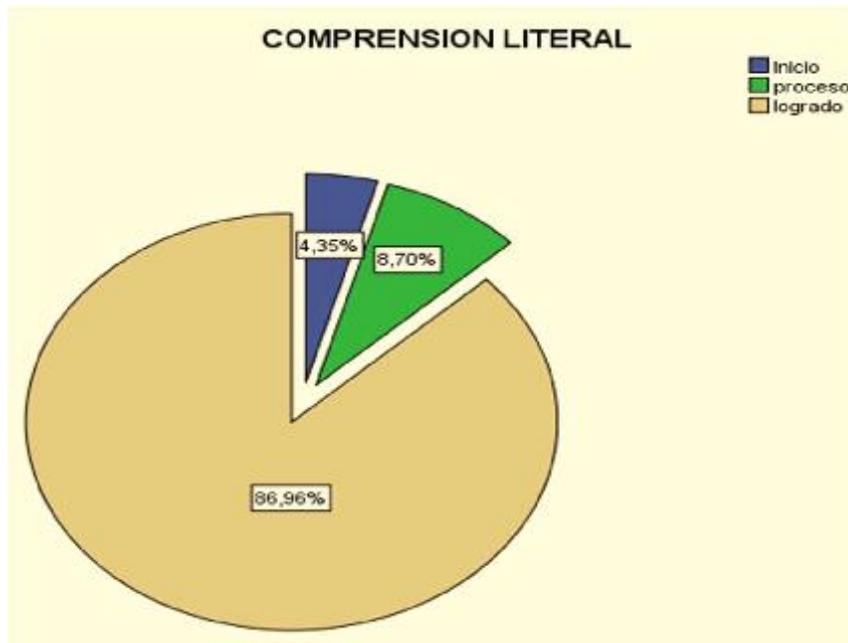
Tabla N° 10

Comodente asiste a capacitaciones promovidas por la Ugel de su distrito

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Inicio	2	4,3	43	43
proceso	4	8,7	87	130
logado	40	87,0	87,0	100,0
Total	46	100,0	100,0	

Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABC KIDS

Figura N° 10



Fuente Listado de docentes y niños de la LEP. ABC KIDS

En la tabla 10 y figura 10 de las capacitaciones que asiste promovidas por la Ugel de su Distrito de Sajuján de Luigarcho se visualiza por los materiales que muestra que el 86,96% Asiste a las reuniones de capacitaciones dirigidas por la Ugel, y el 87,0% de sus colegas están en proceso y el 4,35% se encuentran en inicio.

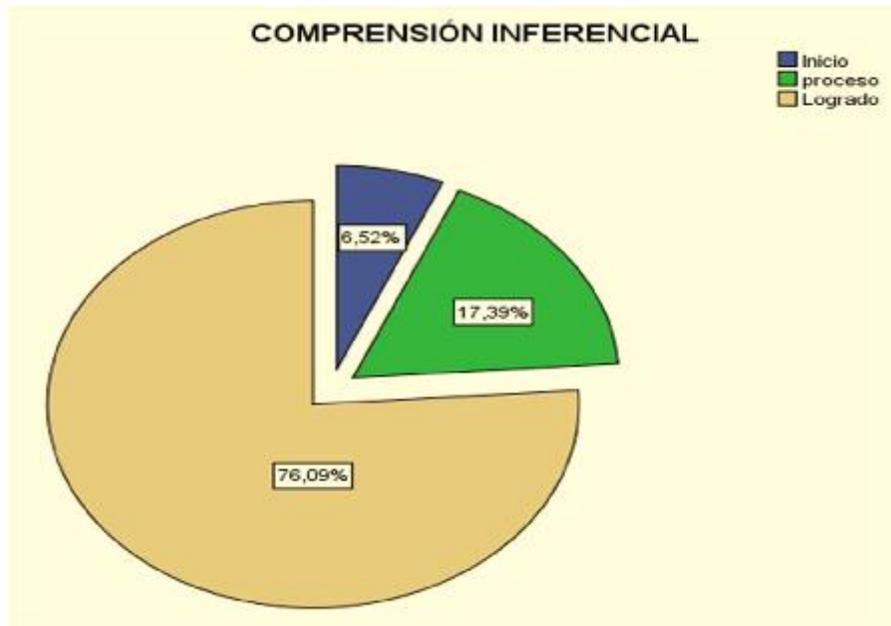
Tabla N° 11

Con observación docente el avance académico de los niños

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inicio	3	6,52	6,52
	proceso	8	17,4	23,9
	Logado	35	76,1	100,0
	Total	46	100,0	

Fuente Listado docentes y niños de la I.E.P. ABC KIDS

Figura N° 11



Fuente Listado docentes y niños de la I.E.P. ABC KIDS

En la tabla 11 y figura 11 se visualiza que el 76,09% de los niños han logrado este nivel de actividades lúdicas y estrategias pedagógicas, el 17,39% están en proceso y el 6,52% se encuentran en inicio

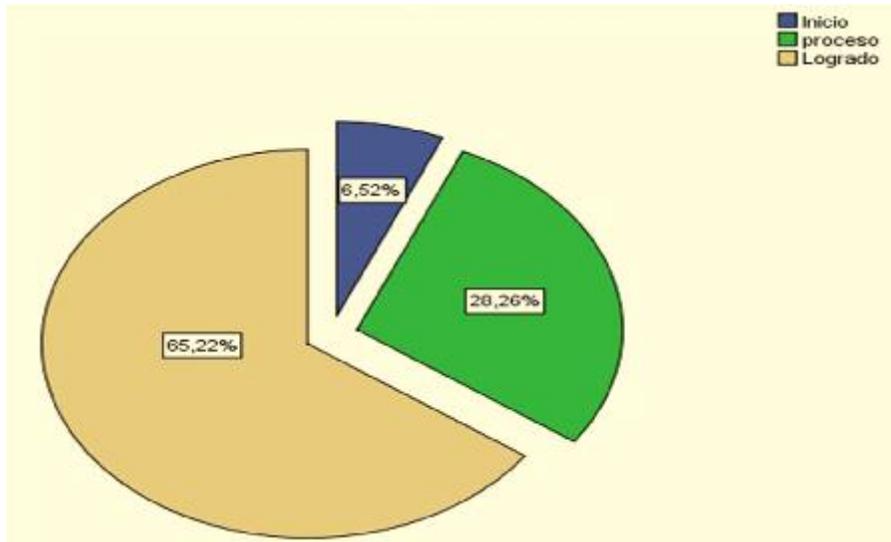
Tabla N° 12

Creación de espacios y ambientes necesarios que faciliten el aprendizaje al niño

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inicio	3	6,52	6,52
	proceso	13	28,26	34,78
	Logado	30	65,22	100,00
	Total	46	100,00	

Fuente Listado de docentes y niños de la I.E.P. ABCKIDS

Figura N° 12



Fuente Listado de docentes y niños de la I.E.P. ABCKIDS

En la tabla 12 y figura 12 de la creación de espacios de ambientes es necesario que faciliten el aprendizaje a los niños el 65,22% de los estudiantes han logrado este nivel de identificación de aprendizaje de espacios de las actividades lúdicas, el 28,26% están en proceso y el 6,52% se encuentran en inicio

42 Contratación de la hipótesis

Determinar el chi-cuadrado

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

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

Chi-cuadrado permite contrastar la hipótesis de independencia, pero en el caso de que se rechace dicha hipótesis no dice nada sobre la fuerza de asociación entre las variables estudiadas debido a que su valor está afectado por el número de casos incorporados en la muestra

Hipótesis General

Hipótesis Alternativa Existe relación directa entre actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de la LEP. ABC KIDS del distrito de Sanjuán de Lurigancho 2016

LITERAL * RELACION CON LA IDEA PRINCIPAL

Tabla de contingencia

		RELACION CON LA IDEA PRINCIPAL		Total	
		NO	SI		
	Inicio	Recuento	2	0	2
		Frecuencia esperada	,3	1,7	2,0
LITERA	proceso	Recuento	1	3	4
		Frecuencia esperada	,6	3,4	4,0
L	logado	Recuento	4	36	40
		Frecuencia esperada	6,1	33,9	40,0
Total		Recuento	7	39	46
		Frecuencia esperada	7,0	39,0	46,0

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	12,281^a	2	,002
Razón de verosimilitudes	8,729	2	,013
Asociación lineal por lineal	10,227	1	,001
N de casos válidos	46		

a. 4 casillas (66,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es,30

Tabla de contingencia

		INCLUSIVIDAD		Total
		NO	SI	
LITERAL	Inicio	Recuento	0	2
		Frecuencia esperada	,4	1,6
	proceso	Recuento	0	4
		Frecuencia esperada	,8	3,2
logado	Recuento	9	31	
	Frecuencia esperada	7,8	32,2	
Total	Recuento	9	37	
	Frecuencia esperada	9,0	37,0	

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
--	-------	----	--------------------------------

Chi-cuadrado de Pearson	1,688	2	,432
Razón de verosimilitudes	2,824	2	,244
Asociación lineal por lineal	1,436	1	,231
N de casos válidos	46		

a 4 casillas (66,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es, 3,9

4.3 RESULTADO DE HIPÓTESIS

Según la tabla el estadístico Chi-cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0,002 < 0,05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación directa entre el uso de las actividades lúdicas como estrategia

Pedagógica en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de la I.E.P. ABC KIDS del distrito de Sajuando Luigando 2016

CAPÍTULO V:
DISCUSION CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Existe relación directa entre las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de la I.E.P. ABC KIDS del distrito de San Juan de Luigarcho 2016. Según la tabla estadístico Chi- cuadrado que devuelve un valor de significancia $p=0.002 < 0.05$

La prueba del estadístico Chi- cuadrado que devuelve un valor de significancia $p=$ menor a 0.05 dando por aceptado que el uso de las actividades lúdicas que tiene una relación directa con las estrategias pedagógicas en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de la I.E.P. ABC KIDS del distrito de San Juan de Luigarcho 2016

Las estrategias lúdicas influyen directamente en el aprendizaje de los niños. Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p= < 0.05$ dando por aceptado que existe una relación directa con las estrategias pedagógicas en el aprendizaje de los niños el cual esalta la importancia de trabajar el nivel inicial de la I.E.P. ABC KIDS del distrito de San Juan de Luigarcho 2016

52 Recomendaciones

Se recomienda que los docentes que utilicen las actividades lúdicas y las estrategias pedagógica para elevar el nivel cognitivo de los niños del nivel inicial de la I.E.P. ABC KIDS del distrito de San Juan de Luigando 2016

Los docentes deben tratar que los niños logren alcanzar el nivel criterial de comprensión lectora utilizando los gráficos visuales por las habilidades que desandlla para lograr éste propósito

Dirigir acciones donde se involucren y se haga participe a la familia como eje central para orientar los procesos de los educandos, ofreciendo herramientas pedagógicas y posibilitando escenarios de participación donde se evidencie un acompañamiento como orientadores para potenciar la educación que ofrecen a sus hijos desde el hogar

Se le recomienda a los docentes reflexionar ante la puesta en práctica de su quehacer pedagógico tomando en consideración los conocimientos de la importancia de la lúdica al ser implementada la enseñanza del estudiante con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje transformando y reestructurando su tarea docente

CAPITULO VI
FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

BIBLIOGRAFÍA

- 1 Morales, N (2001). Estrategias Pedagógicas en preescolar con énfasis en Lúdica (Tesis Pregab) Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima)**
- 2 Beltrán, J (2002). Procesos, estrategias y técnicas del aprendizaje**
- 3 Calderas E, A. M, & Prieto M, M L. (2008). La investigación acción**
- 4 Rojas (citado por Arellano, 2001). Metodología de la investigación**
- 5 UNICEF. (2005). Convención sobre los derechos del niño**
- 6 Ministerio de Educación Nacional. (2011). Ley general de educación del nivel inicial**
- 7 Ausubel, D (1961). Aprendizaje Significativo Recuperado de <http://cnappublic2ilinc.us/tid-1ED7ZLMF4P4PVD/aprendizaje%20significativo.pdf>**
- 8 Mirzay Torres (2007) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula (Tesis de pregrado) Universidad de los Andes**
- 9 Mirzay Rodríguez (2014). La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los anayans de la ciudad de Ibagué (Tesis de pregrado) Universidad del Tolima**
- 10 Morales, N (2001). Estrategias Pedagógicas en preescolar con énfasis en Lúdica (Tesis Pregab) Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima**
- Nurez, P. (2002). Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos Bogotá DC: Editorial Loyola**
- 11. Díaz Bariga F. (2003) Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo Ed Mc Graw Hill, México**

- 12 Feneiro G.R (2008) Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Cooperativo Editorial Trillas México**
- 13 Lorenzo Gacia Horta El currículo en la escuela infantil. Pag 401.**
- 14 Miguel Angel Zabala Areas, medios y evaluación en la educación infantil.**
- 15 Manual de capacitación, casas infantiles comunitarias Lic. Matilde Cabeza**
- 16 Cristina Molina Alternativas en búsqueda de una mayor efectividad en el desarrollo del diseño curricular del nivel inicial. 1997**
- 17 Rocio Hernandez Mélla y Carolina Andujar Schekel: Algunas Estrategias Para trabajar en el aula**
- 18 Según Dávila (2008), María Montessori fue una de las pioneras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida".**
- 19 Documentos en la WEB**
- Albuquerque Cavalcanti Roberto (2001) Andragogía el aprendizaje en los adultos**
<http://geocities.yahoo.com.br/adr.lin.br/andagogia.html>
- Alvarez Flores Celia E. (2002) La importancia de la capacitación pedagógica del docente. Secretaría de Ciencias de la Salud (SECS) Universidad de Guadalajara México**

ANEXOS

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

1; Qué importancia tienen las actividades lúdicas y estrategias para la enseñanza aprendizaje ?

Si () No ()

2 ¿Estás de acuerdo como padre de familia que enseña el docente las actividades lúdicas y estrategias a tus hijos?

Si () No ()

3 ¿Establece relaciones de inclusión entre conceptos que estrategias pedagógicas que aplican los maestros?

Si () No ()

4 ¿Cómo se podría mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en el aula?

Si () No ()

5 ¿Usted como padre de familia ayuda o guía a sus hijos, en la realización de tareas y actividades lúdicas pedagógicas?

Si () No ()

6 ¿Te gustaría que tus hijos aprendan muchos a través de los juegos, canciones y poesías?

Si () No ()

7 ¿La profesora te enseña canciones?

Si () No ()

8 ¿Trabajas con materiales papel, pintura y revistas?

Si () No ()

9 ¿Realizando dramatizados, leencuentos, ventíteres y videos en el salón de clases?

Si ()

No ()

10 ¿Cómo docente asiste a las capacitaciones promovidas por la UGEL de su distrito?

Si ()

No ()

11. Como observa usted como docente el avance de académico de los niños

Si ()

No ()

12 Creación de espacios y ambientes necesarios que faciliten el aprendizaje al niño

Si ()

No ()

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
<p>IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.P. ABC KIDS DEL DISTRITO DE SANJUAN DE LURIGANCHO 2016</p>	<p>Problema General ¿Cómo se relaciona la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de San Juan de Lurigancho 2016?</p> <p>Problemas Específicos ¿Cómo se relaciona la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de San Juan de Lurigancho 2016?</p> <p>¿Cómo se relaciona las estrategias pedagógicas en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de San Juan de Lurigancho 2016?</p>	<p>Objetivo General Determinar el grado de relación en la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de cuatro años</p> <p>Objetivos Específicos Establecer la relación existente entre la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de San Juan de Lurigancho 2016</p> <p>Establecer la relación que existe entre el la importancia de las estrategias pedagógicas en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de San Juan de Lurigancho 2016</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL La importancia de las actividades lúdicas se relaciona de modo directo como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Particular ABC KIDS -Distrito de San Juan de Lurigancho 2016</p> <p>Hipótesis Específicas La importancia de las actividades lúdicas se relaciona de modo directo con los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de San Juan de Lurigancho 2016</p> <p>Las estrategias pedagógicas se relacionan de modo directo en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ABC KIDS Distrito de San Juan de Lurigancho 2016</p>	<p>IDENTIFICACION DE VARIABLES INDEPENDIENTE</p> <p>ACTIVIDADES LUDICAS</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>ESTRATEGIA PEDAGOGICA EN EL APRENDIZAJE</p>	<p>MÉTODO investigación de tipo descriptiva no experimental de corte transversal sobre las actividades lúdicas</p> <p>POBLACION Relación 100 alumnos</p> <p>MUESTRA Secundaria 46 niños.</p> <p>INSTRUMENTOS Encuesta Entrevista -Análisis de documentos activads</p>

MEMBROS DEL JURADO

ASESORA DRA. BRAVO MONTOLLA JULIA MARINA
ASESORA

DR. ESCUDERO ESCUDERO MELCHOR EFEMO
PRESIDENTE

LIC. FLORES CARBAJAL ZILDA JULISSA
SECRETARIA

LIC. GARCIA GRIMALDO RISS PAVELI
VOCAL