

*Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión Huacho*

FACULTAD DE EDUCACIÓN



TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
NIVEL INICIAL
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 370 VIRGEN DEL
CARMEN BARRANCA 2017**

Presentada por
ROSA EUGENIA COLLANTES ANDERSON

Asesora:
Dra. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

HUACHO – PERÚ

2017

TITULO

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 370 VIRGEN DEL
CARMEN BARRANCA 2017**

DEDICATORIA

A los que me rodean ya que ellos me motivan a fin de que se realice el más deseado plan de progresar en mis estudios profesionales.

La autora

AGRADECIMIENTO

A nuestro creador por darnos la salud y fuerzas y rodearnos de personas maravillosas como mi maestro los que tuvieron la destreza de inculcarme sus conocimientos en esta carrera profesional la cual culmina con este compromiso.

La autora.

RESUMEN

Esta labor de estudio con título: “Actividades lúdicas y aprendizajes significativo en los infantes con 5 años del C.E.I. No 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017”, es un compromiso de estudio para lograr la licencia en Educación en la especialidad de Enseñanza inicial y arte.

La técnica usada se localiza dentro del estudio elemental es de modelo Elemental, de estado expresivo, correlativa, no práctica y teoría trazada es: “Las actividades lúdicas se vinculan con los aprendizajes significativos en los infantes de 5 años del C.E.I. N^a370 Virgen del Carmen, Barranca 2017”. En el análisis, el combinado en examen fue determinado en 85 infantes de inicial. En el análisis se estableció la usanza de un modelo por beneficio de 42 infantes de 5 años. El utensilio esencial usado en el análisis es el cuestionario, que se emplea al inicio y sucesiva mudable. Los efectos señalan la presencia de un lazo en las actividades lúdicas y los aprendizajes significativos en los infantes de 5 añitos del C.E. Inicial N^a370 Virgen del Carmen, Barranca 2017., y se debe a la conexión de spearman la que repone un valor de 0.691, simbolizando un aceptable equipo.

Las autoras

Palabra clave: lúdica, aprendizajes, significativo.

ABSTRACT

The present research work entitled: "Leisure activities and significant learning in children of 5 years of the I.E. Initial N^a 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017 ", is a research work to obtain the degree in Education in the specialty of initial education and art.

The methodology used was basic, basic, descriptive, correlational, non-experimental and the hypothesis was: "The play activities are related to significant learning in the children of 5 years of EI Initial N^a370 Virgen del Carmen, Barranca 2017 ". For the investigation, the study population was defined by 85 initial children. The investigation determined the use of a convenience sample of 42 children aged 5 years. The main instrument used in the research was the questionnaire, which was applied to the first and second variables. The results show that there is a relationship between play activities and significant learning in the 5-year-old children of the initial EI N^a370 Virgen del Carmen, Barranca 2017. due to the Spearman correlation that returns a value of 0.691, representing a good association.

The authors

Key words: playful, learning, meaningful.

INDICE

DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN	5
ABSTRACT.....	6
INDICE.....	7
INDICE DE TABLAS	9
INDICE DE FIGURAS.....	10
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1. Planteamiento del problema	12
1.1.1. Descripción de la realidad problemática.....	12
1.1.2. Formulación del problema	13
1.2. Objetivos de la investigación	14
1.2.1. Objetivo general.....	14
1.2.2. Objetivos específicos.....	14
1.3. Justificación de la investigación	14
1.3.1. Tecnológica	14
1.3.2. Pedagógica.....	15
1.3.3. Técnica	15
1.4 Delimitaciones del estudio.....	15
1.5 Viabilidad del estudio.	16
1.5.1 Evaluación Técnica	16
1.5.2 Evaluación Ambiental	16
1.5.3 Evaluación Financiera	16
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	17
2.1. Antecedentes del estudio.....	17
2.1.1. Antecedentes relacionados con la investigación	17
2.2. Bases gnoseológicas o científicas	22
2.2.1. Actividades lúdicas.....	22
2.2.2 Aprendizaje significativo.....	49
2.3. Definición de términos.....	64

2.4. Sistema de hipótesis	66
2.4.1 Hipótesis general.....	66
2.4.2 Hipótesis específicas	66
2.4.3. Variables y su operacionalización	67
CAPITULO III METODOLOGÍA	69
3.1. Estrategias Metodológicas	69
3.1. Tipo y Nivel de Investigación.	69
3.1.2 Diseño de Investigación	69
3.2.3 Población y Muestra	70
3.2.4 Método de investigación.....	71
3.2.5 Técnicas de recolección de datos	71
3.2.6. Forma de tratamiento y análisis de datos	72
CAPÍTULO IV RESULTADOS.....	74
4.1. Resultados descriptivo de las variables.....	74
4.2. Generalización entorno la hipótesis central	82
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	90
DISCUSIÓN	90
CONCLUSIONES	93
RECOMENDACIONES.....	94
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	95
ANEXOS.....	97
MATRIZ DE CONSISTENCIA	98
TABLA DE DATOS.....	99

INDICE DE TABLAS

Figura 1. <i>Actividades lúdicas</i>	74
Figura 2. <i>Juegos de reglas</i>	75
Figura 3. <i>Juego dramático</i>	76
Figura 4. <i>Juego funcional</i>	77
Figura 5. <i>Aprendizaje significativo</i>	78
Figura 6. <i>Aprendizaje conceptual</i>	79
Figura 7. <i>Aprendizaje procedimental</i>	80
Figura 8. <i>Aprendizaje actitudinal</i>	81
Figura 9. <i>Las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo</i>	83
Figura 10. <i>Los juegos de regla y el aprendizaje significativo</i>	85
Figura 11. <i>Los juegos dramáticos y el aprendizaje significativo</i>	87
Figura 12. <i>Los juegos funcionales y el aprendizaje significativo</i>	89

INDICE DE FIGURAS

Tabla 1. <i>Operacionalización de la variable X</i>	67
Tabla 2. <i>Operacionalización de la variable Y</i>	67
Tabla 3. <i>Población de estudio</i>	70
Tabla 4. <i>Muestra de estudio</i>	71
Tabla 5. <i>Validación de expertos</i>	72
Tabla 6. <i>Actividades lúdicas</i>	74
Tabla 7. <i>Juegos de reglas</i>	75
Tabla 8. <i>Juego dramático</i>	76
Tabla 9. <i>Juego funcional</i>	77
Tabla 10. <i>Aprendizaje significativo</i>	78
Tabla 11. <i>Aprendizaje conceptual</i>	79
Tabla 12. <i>Aprendizaje procedimental</i>	80
Tabla 13. <i>Aprendizaje actitudinal</i>	81
Tabla 14. <i>Relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo</i>	82
Tabla 15. <i>Relación entre los juegos de regla y el aprendizaje significativo</i>	84
Tabla 16. <i>Relación entre los juegos dramáticos y el aprendizaje significativo</i>	86
Tabla 17. <i>Relación entre los juegos funcionales y el aprendizaje significativo</i>	88

INTRODUCCIÓN

Cada actividad lúdica fomenta el progreso de las aptitudes y la motivación en infantes en sus aprendizajes. Cada actividad lúdica en el salón son herramientas estratégicas, introduciendo a los niños al alcance de su aprendizaje en cada ambiente agradable de modo creativa y nativa, desplegando destrezas, destrezas y capacidades, logrando un aprendizaje significativo.

Las actividades lúdicas deben ser motivadoras, placenteras y atractivas, que logren crear aprendizajes significativos de manera práctica y dinámica que mediante de su aplicación se capte la atención de los niños y niñas y que se adquieran conocimientos que les servirán a lo largo de su vida.

Una de las trascendencias en las apropiaciones y la ejecución de las acciones lúdicas es fomentar en los docentes una metodología activa, participativa y creativa ya que ésta en las distintas locuciones ennoblece expresiones reales como la autoestima, frenesí, investigación, diálogo, sociabilización, cuidado, familiaridad y dinamismo.

Asimismo, los profesores corresponden asumir que, incitando el espacio de física, emocional y cognoscitiva ayuda al fortalecimiento y la apropiación de conocimientos de una manera creativa y práctica facilitando el aprendizaje significativo.

En el actual compromiso de indagación se va a establecer el vínculo en las actividades lúdicas y los aprendizajes significativos en los infantes de 5 añitos del C.E.I. No 370 Virgen Del Carmen 2017.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. Descripción de la realidad problemática

La formación preescolar es el fundamento del futuro aprendizaje, y es a partir de allí que se debe cimentar las actividades lúdicas la que es creada como la manera nativa de unir a los infantes en el ambiente que los envuelve, de ilustrarse, concernirse con los demás, comprender cada norma y los funcionamientos de la colectividad a la que conciernen. De la propia manera, la lúdica es fragmento esencial de dicho transcurso de colectivización y se deben fragmentar de los compendios que mandan la enseñanza preescolar y es: las integralidades, colaboración y lúdicas, ello orientado al progreso de cada dimensión cognoscitiva, expresiva, socio afectuosa, corpórea, estéticas, ética y anímica.

Por resultante, las actividades lúdicas favorecen en las personas el autocontrol, la independencia y la enseñanza del temperamento, transformándose así en una de las acciones entretenidas y pedagógicas fundamentales. En cada cultura se ha desplegado esta acción de manera nativa y sincera, pero para su motivación, se precisa que los profesores intensifiquen áreas y periodos aptos para lograr compartirlo.

Desde el examen de destrezas y discurso pedagógico, la investigación documentaria y cada entrevista informal con cada actor de la colectividad formativa, se alcanzó a demostrar que en el C.E.I. No 370 Virgen del Carmen, 2017, hay escasa motivación hacia cada actividad lúdica por lado de la profesora, demostrándose falta de empeño en los infantes por asimilar, escasa colaboración en las acciones cotidianas, distracciones y apatías frente el progreso de las propias, siendo ambicionadas por los infantes conforme a las preguntas efectuadas, se

demuestra que a la totalidad de este rango preescolar del C.E. le agrada asimilar juegos y diversas acciones más atractivas. Por lo antes mencionado se debe asumir que debemos pensar los beneficios y satisfacciones de los infantes.

Así mismo, la colaboración de los familiares, es esencial en cada proceso de aprendizajes de sus niños empezando de que es en el seno familiar que practica una eficaz intervención en la enseñanza de cada hijo, la ayuda de la familia a cada hijo surge determinada por una estimación de las convenientes facultades de realizar, pero asimismo se coliga a las particularidades de las familias, al ambiente y a las condiciones de los profesores con las familias y con los infantes.

Por lo antes mencionado a partir de cada observación realizada, se logró narrar que son diversos los principios que intervienen en el escaso desempeño educativo en infantes preescolares, los papás son actores esenciales a fin de que sus pequeños logren un beneficio codiciado en cada aula. Los problemas en la familia, el adeudo, la escasa estimulación y gestación que hay entre los papás, imposibilitan conseguir efectos gratos en los educandos.

1.1.2. Formulación del problema

1.1.2.1. Problema general:

¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?

1.1.2.2. Problemas específicos:

¿Qué relación existe entre los juegos de reglas y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?

¿Qué relación existe entre los juegos dramáticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?

¿Qué relación existe entre los juegos funcionales y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

1.2.2. Objetivos específicos

Determinar la relación que existe entre los juegos de reglas y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Establecer la relación que existe entre los juegos dramáticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Establecer la relación que existe entre los juegos funcionales y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Tecnológica

A partir del enfoque el progreso acelerado de las ciencias y tecnología, despliega una magnitud de riesgos para el avance de facultades, pues presta la senda a las informaciones virtuales, es indicar que, la comunicación al instante, dando distintos modos de tener interacción en cada texto, artículo etc. El cual optimiza y desarrolla la enseñanza inicial.

1.3.2. Pedagógica

Se señala de modo pedagógico pues el profesor muestra originales manera de disponer las loncheras sanas para los infantes y de ese modo se optimiza los favores de aprendizajes.

1.3.3. Técnica

Se indica de modo técnico pues es frecuentemente permitido el acto en el cual los sujetos no dilucidamos del mismo modo cada situación problemática y, esencialmente, esa es el modelo que instituye el avance de facultades, es indicar que, logramos usar distintas características de pericias pendiendo del propósito el cual nos grabemos ante un obstáculo.

1.4 Delimitaciones del estudio.

a. Delimitación temporal

Dado que el análisis se debe desarrollar, emplear e interpretar por la autora, la cual, asumió un compromiso en espacios de tiempo restringido, lo que creo unos escasos de tiempo siendo restringido. Empero, la disponibilidad a desempeñar el análisis hizo que se coordinen los horarios y también el apoyo de los compañeros para dar por superado cada una de estos escenarios.

c. Limitados medios económicos

La ejecución del análisis pidió una cantidad de medios económicos el que, conforme a sus tipos de ser autofinanciado por la misma autora, asumió algunas restricciones. Empero,

asumiendo la pretensión de empelarla, se alcanzó a auxiliar cada gasto asumido con medios individuales.

1.5 Viabilidad del estudio.

1.5.1 Evaluación Técnica

En dicho análisis de teoría se tomaron en cuenta, componentes precisos para su progreso, conforme a lo señalado en la escuela de Educación de la UNJFSC.

1.5.2 Evaluación Ambiental

Conforme a su medio de análisis descriptivo completamente académico, no genera impactos negativos en la naturaleza ni menos en cada componente de los ecosistemas.

1.5.3 Evaluación Financiera

El cálculo económico del análisis y sus financiamientos quedo apropiadamente asegurado por la autora.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Antecedentes relacionados con la investigación

Mora y Rodríguez (2014) con su teoría la cual lleva el título: *La lúdica como maniobra en los aprendizajes de los infantes preescolares de los gimnasios Los arrayanes de Ibagué*. El plan crea evocación a la real senda de la enseñanza planteando a los aprendizajes no solamente son de informaciones sino así mismo de experiencia. A lo cual, se demanda que el profesor despliegue habilidades, alcanzadas en la variedad infantil la cual suscite reuniones de infantes contestando a un proyecto lúdico estimando los conflictos socio cognitivos, cada interacción como creadoras de aprendizaje.

Dicha intención fortifica el juicio de que la inicial infancia de la persona es estimada como una fase esencial para el progreso de cada individuo, puesto que es la fase de más desarrollo y aprendizajes en la condición biológica como afectiva y cognitiva. Por eso ciertos tipos de incidencias del ambiente ayudan de modo significativo para conseguir la conveniente ecuanimidad, y es necesariamente en dicha etapa de la existencia en que la facultad mental o erudita es lo adecuadamente distinguida y adaptable para ser educado.

Minera y Torres (2007) con la labor titulada: *los juegos como estrategias de aprendizajes en el aula*, el que comunica que los juegos son las actividades más agradables con la cual cuentan los seres humanos. A partir de su nacimiento hasta que posee razonamiento el juego fue y es el fundamento en el que revuelve sus expectativas para investigar un momento de pausa y distracción. Por dicho motivo el esparcimiento como lúdica en el salón vale para fortificar cada valor, honestidad, nobleza, lealtad, colaboración, apoyo a las amistades y con

ello respeto por los semejantes y por sus ideales, amor, paciencia, así mismo suministra aspectos como el manejo propio, la confianza, el cuidado.

Una tercera documentación de reseña, está en la biblioteca de la U. del Tolima con título. Estrategia pedagógica en preescolares con importancia en lúdica, efectuado por Morales (2001) en el que los juegos y las lúdicas incide en cada inteligencia múltiple del estudiante apoyando a constituir infantes innovadores en el que se utilizan instrumentos enriquecedores, produciendo al estudiante a las interacciones en el progreso de los aprendizajes. A partir de dicha práctica, continúa siendo de importante trascendencia las actividades lúdicas en los quehaceres del profesor, siendo potencialmente innovador el cual esta de modo natural en cada niño y se dice mediante distintos medios como musical, teatro, juegos, innovación, danzas, lecturas, artísticas y cultural.

Otra documentación la cual ennobleció el propósito de indagación es Actividad lúdica en las enseñanzas de los juegos didácticos, desarrollados por la U. Politécnica de Valencia - España (1992), el que menciona del atractivo de cada clase es un propósito del profesor. Con humor, ingenio y buena estrategia didáctica se logra desplegar y descargar, en papeles o en la pantalla de la Pc. Una acción pedagógica seductora y enérgica para los educandos. Dicho modelo de acciones apoya de manera considerable a relajarse, desinhibirse y aumentar la colaboración del estudiante, principalmente la colaboración innovadora, también de lograr ser usadas como refuerzos de cada clase anterior. En dicho propósito, se establece que las actividades lúdicas son atractivas y motivadoras, captando la curiosidad de los alumnos a partir de su beneficio lo que es intensamente atrayente lograr transformar las transversalidades de los espacios de modo didáctico. Las lúdicas como estrategias conviertes los distintos espacios en medios de aprendizajes, suscita tanto las competencias para las enseñanzas y el progreso como la eficacia de cada relación interpersonal, según al aparente de que una y otra habilidad es

esencial en la desconfianza de las agresividades, fortalecen cada valor, incita los conocimientos y los pensamientos reflexivos.

Mejía (2006), sostiene en el Instituto U. de Enseñanza Física y Deporte, U. de Antioquia. Medellín, Colombia a fin de alcanzar un nivel de Magíster en Psicología, la labor de análisis: “*los Juegos Cooperativos, Estrategias para menguar las agresiones en los educandos*”. Se emplea en este análisis la orientación crítica social, el que contempla la metamorfosis del contexto por lado del analista, desplegando el modelo de análisis acciones educativas; acciones sobre la misma práctica, conforme al tipo de Elliott (1993). La colectividad analizada incumbe a los educandos correspondientes a 8 conjuntos de niveles: preescolares, 1ro, 2do y 3ro de nivel primario, del C.E. pichincha y Clodomiro R. El conjunto presenta 5 conjuntos, todos de 2do y 3ro. Se optan dichos grupos ya que es ahí en que se demuestra más cantidad de ataques entre ellos, a lo largo de las clases de Educación Física y los desenlaces son:

En tanto los profesores sigan con dependencia fuerte del poder y el dominio, de los premios y castigos, para tener control de las conductas en sus clases, los infantes no tendrán responsabilidad, ni autónomos ni juiciosos, y minúsculamente con actitudes cooperativas.

Cada actividad lúdica es un recurso seguro para menguar cada nivel de ataque de los educandos de los C.E. si se respetan cada uno de sus elementos (colaboración, contribución, aprobación y no competitividad).

Los castigos de un comportamiento agresivo no se menguan con otros comportamientos del propio modelo, contrariamente a eso, éstas tienden a incrementar”. Los profesores siguen acogiendo acciones de agresividad para conocer las conductas agresivas de los educandos, lo que frena optimizar el medio escolar, a partir de esta particularidad. Frente a lo revelado, pretendemos marcar que la mencionada es un contexto el cual exige a cada institución y a los

profesores a tener preocupación y en consecuencia a tener información en relación a cómo tomar un enfoque adecuado ante las problemáticas, para brindar a los chicos, acciones distintas de las cuales extrínsecamente le ofrecen y así hacer de cada institución educativa centro de refugios y de esperanzas de vida.

Díaz (2008), sostiene en la UNMSM, escuela de Antropología, a fin de lograr el nivel de la Maestría en Psicología, la hipótesis; “Miradas antropológicas de los juegos infantiles”. El análisis se desplegó con una Sistemática no empírica de modelo expresivo semejante. La analista laboro con un espacio de muestra de 120 educandos de uno y otro sexo y desenlaces son:

Las contribuciones de hoy en relación al juego admiten instituir la presencia de agregados establecidos que se hallan induciendo las revalorizaciones del juego como herramienta que consienten optimizar las convivencias de los infantes en la colectividad. Frente a lo mostrado, pretendemos marcar que los juegos sociales mediante sus pautas ayudan a acanalar las propensiones y tener control de cada emoción.

Domínguez A, Hernán y Robledo G, Danitza K. (2009), mantienen en la U.P. César Vallejo, E. Internacional de Postgrado, escuela de educación, a fin de lograr el nivel de Magíster en Enseñanza con evocación en Docencia y Gestiones Educativas, su teoría con título: intervención del empleo del Procedimiento de Trabajo: “Retozando con las Matemáticas” basadas en la Sistemática dinámica en el beneficio de facultades de la materia de matemáticas de los educandos del 4to de enseñanza de nivel secundario del C.E. PNP “Basilio Ramírez P.” de Piura. El actual compromiso de análisis posee el objetivo de dar a saber que es las influencias de los planes de trabajo “Retozando con las matemáticas” en el beneficio de facultades de la materia de matemáticas en educandos del 4to de enseñanza de nivel secundario del C.E. P.N.P

“Basilio R. Peña”, Piura – 2008. dicho análisis usa el anteproyecto de análisis pre práctico “Pre examen y Post examen” con un agregado práctico, con efectos que se demuestran mediante cuadros y formas, tal como lo encargan cada pauta estadística.

Mediante el análisis efectuado a 64 educandos del C.E. se logró acrecentar la categoría de las facultades en la asignatura de matemáticas, gracias al empleo del proyecto de trabajo “Retozando con las matemáticas” con efectos que se han logrado mediante los exámenes. Finalmente, halla que hay diferencias significativas en cada dimensión de cada capacidad en la materia de matemáticas en los promedios del pre examen con el post examen del conjunto práctico, lo cual muestra que el empleo del procedimiento de trabajo “retozando con las matemáticas” posee resultados reveladores en el beneficio de cada capacidad (razonamientos y demostraciones, comunicaciones matemáticas y solución de inconvenientes), así mismo las formas ante dicha materia, estando así confirmado la eficiencia del procedimiento de trabajo.

Echaiz (2001) efectuó el análisis titulado: “Progreso de los aprendizajes significativos en la escuela de Educación de la U. San Martín de P. - 2008” en la escuela de Post Grado de la especialidad de educación en la U. de San Martín de P. llegando a los sucesivos desenlaces:

- 1) Las conclusiones y propósitos de la enseñanza es laborar y desplegar el temperamento y razón, constituir a cada profesional, técnico, científico y directivo capaz de ser creativo.
- 2) Los aprendizajes significativos son funcionales en la magnitud que los recientes comprendidos absorbidos quedan utilizables para ser usados en distintos contextos.
- 3) cada aprendizaje significativo es fruto de las prácticas y afrontan a los educandos con los inconvenientes de su ambiente contiguo.
- 4) En los aprendizajes significativos los educandos corresponden tener participación de modo comprometido en la causa.

- 5) Para conseguir aprendizaje significativo se demanda 3 contextos: Significativo, lógico, significativo psicológico de los materiales y actitudes favorables del educando.

2.2. Bases gnoseológicas o científicas

2.2.1. Actividades lúdicas

2.1.1. Definición de actividades lúdicas

La lúdica se comprende como una magnitud del progreso de cada individuo, lo cual es parte que conforma a la persona. La noción de lúdica es tan amplia como compleja, ya que se reseña a la exigencia de la persona, de tener comunicación, de apreciar, decir y causar en las personas una sucesión de sentires orientados hacia los entretenimientos, el esparcimiento, la distracción, la cual nos lleva a deleitarse, reírse, gritar e incluso llorar en una real fuente creadora de sentimientos.

Por dicho motivo la lúdica aviva el progreso psico - social, la manera de conformar el temperamento, evidenciando valores, consigue encaminarse a logro de conocimientos, confinando una extensa progresión de acciones en la que interactúa el goce, el deleite, las creativities y los conocimientos.

Pues la lúdica debe ser tomada en cuenta especialmente en la enseñanza de los alumnos ya que es apetitosa en medios que facilitan prácticas que a través de esparcimientos, es preciso exponer cuanto más prácticas reales y todas las situaciones los infantes presenten, será bastante más amplio y variado las demostraciones de sus acciones, con relación a la lúdica, es una magnitud del progreso humano el cual aviva el progreso psicosocial, el logro de conocimientos, la manera de conformar el temperamento, es indicar que confina una progresión de acciones en las que se cruzan el goce, el deleite, las actividades creativas y los conocimientos para asumir más claramente frente a la lúdica.

Juan F. Gómez R. (2007), refiere que los juegos infantiles se definen como una acción placentera, independiente y franca, sin un propósito fijo, pero de enorme beneficio para el progreso del infante. Cada connotación de gustosa, independiente y franca del esparcimiento son esenciales y por tal motivo correspondemos avalarlas con los acompañamientos inteligentes.

Las actividades lúdicas no son consideradas actividades que hayan brotado en el presente. Aparecen en el año 2600 a. c. en cada sociedad primitiva, los que utilizaban este modelo de estrategia para desplegar destrezas en infantes y juventudes.

Actividad lúdica es aquella en la que se asimila y se educa jugando. Su empleo en la matemática es muy presente y anota a la exigencia de des conceptualizar a la mencionada área de ser dificultosa. De allá que se incite al educando a asimilar bajo dicho modelo de estrategias.

La lúdica hace su identificación con el ludo que tienen por significado acciones que producen esparcimiento, goce y regocijo y todas las acciones que se identifiquen con el juego y con una sucesión de recuerdos culturales como los teatros, las danzas, música, competencia deportiva, juego infantil, juego de azar, fiesta popular, actividad de jolgorio, las pinturas, las narrativas, la poesía etc.

La lúdica se entiende como una magnitud del progreso de las personas, lo cual son partes constitutivas de la persona. La noción de lúdica es tan amplia como compleja, ya que se reseña a las exigencias de la persona, de tener comunicación, de apreciar, decir y causar en las personas una sucesión de sentimientos orientados hacia la diversión, el recreo, la

distracción, la cual nos traslada a deleitarse, reír, gritar e incluso llorar en un real origen generador de sentimientos.

La Lúdica aviva el progreso psico - social, la distribución del temperamento, muestra valores, logra encaminarse a conseguir conocimientos, confinando una extensa gama de acciones en las que se interrelacionan el goce, el deleite, la innovación y los conocimientos.

La actividad lúdica favorece en la niñez, las autoconfianzas, la independencia y la creación del temperamento, transformándose así en una de las acciones distraídas y pedagógicas fundamentales. En cada actividad cultural se ha avanzado esta acción de modo natural y espontáneo, pero para su motivación requiere de instructores e institutrices con especialidad los cuales intensifiquen, de áreas, de tiempo idóneo a fin de conseguir compartirlo con acompañantes, de juguetes que la varíen y ennoblezcan, de medios y ambientes lúdicos los cuales proporcionen su naturalidad e innovación. Nacen así las Ludotecas como establecimiento que perfecciona cada posibilidad descrita y como única área destinada al esparcimiento, preciso en la colectividad.

Según Damon y Phelps, (1989), la noción de actividad lúdica, es un vocablo que se reseña a un extenso y mezclado agregado de técnicas estructuradas de enseñanza, en ellas los educandos se distribuyen en particular y en conjunto laboran los trabajos colectivamente académicos. Desde 3 años el infante va logrando progresiva y gradualmente la facultad de realizarse de manera propia. Van logrando recientes destrezas, como: retozar con amistades, aprende a como vestir, apoya el los baños que se da, maneja los cubiertos, empieza a realizar dibujos, conversa y podría rodar en su bicicleta. En dicho transcurso de adquisiciones

de mayor independencia se demanda de ayuda, estimulación y entendimiento por parte de los mayores.

La mayor familiaridad que el advierte en relación a sus mismas destrezas así mismo lo logra trasladar a comportamientos más “complicados” en términos, así tenemos, de su confianza particular o de su vínculo con los demás. El infante prueba asiduamente su independencia y con eso manifiesta el manejo que así mismo logra poseer con su ambiente. Por dicha razón, demanda del entendimiento y ayuda de sus progenitores.

En los infantes no existe diferencia entre retozar e instruirse. Al retozar, despliegan las destrezas para realizar movimientos, acordarse e instruirse a vincularse con los demás. En el momento en que asimilan a retozar, experimentan distintas sistemáticas para indagar cuál les funciona de manera óptima. En el momento en que no logran lo que les conviene, se sienten frustrados.

Los juegos son la manera más significativa mediante la que los infantes asimilan las labores más significativas a dicha edad, tales como retozar con los demás infantes, interactuarse con los demás mayores y examinarse de modo propio como entes sociales.

Los juegos imaginativos ocupan un rol céntrico en el progreso de los lenguajes y los muestra a la naturaleza de las fantasías y de los juegos pretendidos; así tenemos, tratarlo a una muñeca como un bebe. De dicho modo las doctrinas, la conducta y los vínculos consiguen ser examinados y retozados de manera simbólica.

Mediante el esparcimiento además se copia el ambiente que los envuelve y se despliegan los pensamientos abstractos. Es muy excelente darle al infante componentes que le consientan fingir sus ilusiones y retozar a poseer papeles (así tenemos, retozar a las oficinas). Además, es significativo infundir a los infantes a fin de que retocen con los demás infantes de su propia edad.

Un infante (menor de 2 años) va a retozar paralelamente con su semejante, supuestamente sin siquiera verse; pero es desde los 2 añitos en el momento en que empieza a regocijarse retozando con su semejante y asimilando de él.

2.2.1.1. Tipos de juegos

a. Los juegos de reglas.

El infante admite pautas pre acordadas, las cuales se ajustan a ellas y teniendo control de sus labores y resistencias en el interior de los fines entregados. Dichas pautas consiguen ser imborrables, pautas tradicionales, o podrían ser resueltas por el infante y su compañero de esparcimiento anticipadamente al inicio del esparcimiento.

Debería existir elementos de desafíos entre el infante focal y los demás infantes, o con el mismo. A fin de instruir, dos infantes los cuales quedan alternándose haciendo rebotar un balón de futbol contra una pared no quedan precisamente comprometidos en una acción de esparcimiento con pautas inclusive si han resuelto que caiga la bola se presume finaliza el turno. No obstante, si dichos infantes se hallan contando la cantidad de rebotes de manera exitosa perfeccionados antes de que la bola haya caído y quedan buscando de romper el récord de las puntuaciones previas del otro infante, en cuando quedan retozando un "esparcimiento con pautas".

Desde los 7 años, los infantes poco a poco incorporan a sus esparcimientos pautas cada vez más complicadas las cuales establecen los sentidos del esparcimiento. Dicho modelo de esparcimientos, son precisamente sociales, se retozan en grupos, y demandan el progreso de distintas destrezas colectivas a fin de lograr realizar. A diferencias del esparcimiento figurado, en dichos esparcimientos perennemente existe algún ganador y algún perdedor, y todos los que juegan ven el conveniente acatamiento de las reglas.

Las escondidas es un excelente ejemplo de esparcimiento con normas. Sin embargo, al ser un esparcimiento del pasado, éste continúa teniendo presencia en los esparcimientos de los niños, no obstante, conforme a la edad, con grandes diferenciaciones. Anterior a los 6 añitos, es viable que consigamos contemplar a los hijos retozando a los escondites, pero en dichos casos, las normas son muy escuetas y dúctiles, tanto, que en la mayor parte del juego no se puede establecer quién gana. Empero, con el pasar del tiempo vemos cómo los juegos se van enmarañando, desarrollan nuevas normas y su acatamiento. Con sus acompañantes, antes de iniciar los juegos van a consensuarse cada norma de esparcimiento, en el cual se pondrá en camino sus destrezas para las negociaciones. Una vez definidas cada norma, a lo largo del esparcimiento en general serán jueces del conveniente acatamiento de cada norma (no vale la sala para ocultarse, no vale que se escondan toditos en el mismo lugar...)

El valor formativo de dicho modelo de esparcimiento es grande. Los infantes corresponden lograr conseguir varias habilidades a fin de lograr retozar con sus amistades a un esparcimiento de normas: En el esparcimiento de pautas, unos son ganadores y otros son los que pierden. ello es una particularidad sola de dicho modelo de juego por lo cual al retozar con

normas involucra asimilar como rivalizar con los otros niños a fin de lograr el mismo propósito o el del conjunto con el cual retozamos.

Asimismo, en dicho modelo de esparcimientos además es forzoso ilustrarse a ayudar con sus amistades. inicialmente, se debe consensuarse las reglas y alcanzar a pactos a fin de que los juegos tengan senda y se logre realizar. También, en la mayor parte de los esparcimientos de normas se establecen grupos, por lo cual los infantes convienen en ayudar y moverse como un grupo, asimilando a preferir las exigencias del equipo por sobre de las mismas.

Además, tienen que asimilar a colocarse en el enfoque de los demás. También de ayudar a las amistades, a fin de vencer asimismo es significativo anticiparse al comportamiento de los demás a fin de evitar que las efectúen o ejecutarlo antes e impedir así que logren ganar.

Asimismo, otra valía significativa de este modelo de esparcimientos es el rol que poseen el progreso de la ética y moral en infantes. Desde los 6 o 7 añitos los infantes asimilan que la presencia de normas es necesario para lograr convivir en sociedades, y por eso las van agregado a sus esparcimientos. Los infantes, al retozar, asimilan que cada regla se puede llegar a un consenso, que se efectúan de manera general y que, una vez determinadas, saltárselas maltrata el esparcimiento. Además, asimilan que con los infantes que no acceden las reglas no es atractivo retozar y, con el tiempo, además van asimilando que en cada regla hay alguna maleabilidad (en los escondites ingleses están eliminados si se mueven en el momento en que miran el que se la ligan, pero logramos colocar una reserva si el que se movió lo ha hizo porque le pico una abeja...)

En conclusión, el esparcimiento de normas posee una valía inmensa en el progreso colectivo del infante, y dicho modelo de esparcimientos, no consiguen ser depuestos por esparcimientos con mayores ni por otros tipos de esparcimientos. Por eso, es esencial aseverar que los hijos cuentan con momentos libres suficientes para retozar con sus semejantes a esparcimientos de normas.

Los esparcimientos de construcción son de los que más triunfo poseen entre los infantes y uno de los cuales acompaña la acción lúdica de los niños a través del tiempo. Se trata de un agregado de fragmentos, de maneras semejantes o disímiles, con las cuales podrían realizarse variadas mezclas, formando diferentes distribuciones. Los más tradicionales son los Lego, pero ahora hay un cúmulo de juguetes con dichas particularidades. Aproximadamente en el 1er año el infante comienza a manifestar de qué se tratarían hasta aproximadamente los 5 o 6 añitos, en el momento en que ya se volvieron prácticos en las artes de montarle y encastrarle.

En las iniciales fases es más que nada de un transcurso de manipulaciones de los fragmentos. Les encanta los esparcimientos de componentes y cubos para introducir uno en el interior de otro, acumularlos y, principalmente, derrumbarlos. Es una etapa de análisis de las cosas, asimilan a diversificarlos por la dimensión, por los colores y a vincularlos entre ellos.

Más allá, de acuerdo a que el infante va manejando las técnicas comienzan a dominar la noción de encastrados para aparejar cosas, escenario y componentes lo más semejante a la situación. Simultáneamente que el infante aumenta las dificultades del esparcimiento va acrecentando, correspondiendo regularizar de modo cada vez más preciso sus manitos y sus deditos con su vista ayudando la habilidad y el manejo de la motricidad fina.

Mediante dichos esparcimientos los infantes consiguen conceptos básicos para el entendimiento del ambiente que le envuelve. También de desplegar sus destrezas motoras manejando cada pieza, les apoya a lograr nociones espaciales como la magnitud, enorme-minúscula, alta-baja, corta-larga, forma geométrica, así como avanzan consiguiendo ciertos conceptos más complejos como los equilibrios, la simetría o la firmeza.

Son también un fundamento para que desplieguen el esparcimiento figurado, asimismo denominado esparcimiento de simulaciones en el infante recreando contexto los cuales ve en la existencia real. Copiar lo que contempla y forma recientes maneras activas sus convenientes creatividades.

Los esparcimientos de construcciones ayudan asimismo a que el infante sea más constituido, ya que el esparcimiento mismo hace que se prepare a establecer y a catalogar los fragmentos. Pero no simplemente son provechosos para sus progresos motrices e intelectuales, sino además para su progreso cognitivo y emocionales e inclusive ciertos estudios apuntó que ayuda a la prisa en el logro de la expresión.

Dicho modelo de esparcimiento apoya a que el infante admita que hay algunas normas físicas las cuales deben ser acatadas, que no en general es como él pretendiera. ello le servirá en el porvenir a adecuarse de manera óptima a cada regla en cada situación de la existencia cotidiana, los esparcimientos de edificación no son simplemente un cúmulo de componentes que esparcir. También de distraerlos, poseen variados beneficios para su progreso completo, a lo cual se transforman en un enorme socio de los infantes en edades preescolares

b. Juego dramático.

Cualquiera de los elementos del esparcimiento de fingimientos es catalogado como trágico. El infante logra tomar el papel de alguno o logra involucrarse en una acción aparente (Ej. el infante consigue esparcir agua supuesta en un vaso y luego "beberlo". Consigue atribuirle existencia a una cosa inanimada (Ej. Hacerlo conversar a un muñeco). El esparcimiento trágico es un esparcimiento en el cual se mezclan fundamentalmente 2 métodos de comunicación: los lingüísticos y las expresiones corporales. Sus primordiales propósitos son los que siguen:

Hacer las expresiones lúdicas.

Desplegar la capacidad de delimitación

examinar las probabilidades primordiales del mismo esparcimiento (movimientos, sonidos, ruidos, muecas, ademanes...).

Consolidar los dominios personales y desarrollo de la reminiscencia.

Se despliega mediante diversas probabilidades: los juegos pueden ser libres, es indicar, es el que efectúa una persona o un conjunto de individuos sin senda. Es la espontaneidad la materia que acopia trascendencia en dicho contenido:

- Juegos dramáticos organizados de manera informal: el individuo encargado de los aprendizajes corresponde indicarnos unas reglas a continuar, para regularizar y constituir las acciones.
- Juegos dramáticos organizados de manera formal: en él cual se tendría que acomodar de un área amplia la cual viabilice los movimientos, ser conocedores de obras teatrales; sabiendo sus argumentos, distribuir sus protagonistas en las personas que participan de las actividades, las pruebas oportunas para así lograr acomodar las obras a las exigencias y lograrlas mostrar en el interior de nuestras facultades.

Los esparcimientos de relajamiento incluso en el interior del agregado de juegos dramáticos organizados de manera informal, son unos de los más ineludibles. Se efectuarán de manera individual, en enfoques estáticos, no precisamente luego de las practicas realizadas sino así mismo son recomendables antes de realizar, de efectuar una espontaneidad, todo eso nos favorecerá a una elevada concentración y relajamiento.

Un espacio de juegos dramáticos es bueno para cooperar a las personas a un progreso colectivo ya que incita a la ayuda colectiva. Los juegos dramáticos así mismo promueven la práctica de manera presencial con recursos reales.

Mediante dichas prácticas logramos examinar las investigaciones y proporcionarle una senda al universo que nos envuelve. En conclusión, los juegos dramáticos así mismo edifica la capacidad cultural.

c. Juego constructivo:

La tesis de juegos constructivos es el manejo de cosas con el objetivo de elaborar o formar algo. Aplastarla a la plastilina por la práctica sensoria de aplastarla es considerada juegos funcionales; no obstante, aplastarla a la plastilina con el objetivo de elaborar una torta es codificada como constructiva. De manera semejante, echar o recoger agua de unas vasijas son juegos funcionales; llevar agua a una sucesión de vasijas con el objetivo de colmar cada vasija al propio nivel es un comportamiento de juegos constructivos.

El juego de elaboración o acoplamiento no constituye una fase más en el interior de la sucesión progresiva. Sellan más bien un enfoque intermedio, el puente de trasformación en los

distintos rangos de juego y los comportamientos adaptados. Así, en el momento en que un agregado de tendencias, de cada manipulación o de trabajos está adecuadamente ordenado, el infante se plantea de manera inmediata un propósito, una labor exacta. Los juegos se transforman en ese momento en una variedad de enlace de componentes que asumen maneras diversas. Si el propio trozo de tablón, en el espacio de la fase anterior, valía para simbolizar un navío, un vehículo, etc., logra entonces valer para edificarlo, por el encanto de las maneras lúdicas acudiendo a la facultad de ajustar diversos componentes y de mezclarlos para realizar un total. Las maneras de acciones lúdicas que contestan a tal tesis se denominan juego de ensamblajes o de elaboración.

La hipótesis psicopedagógica de Piaget, instituye que los juegos se despliegan en la fase pre - operacional (2-7 años) y se desarrolla hasta la fase de operación formal (11 años); no obstante dicha hipótesis se halla restringida al instituir que a manera que franquea el tiempo los individuos van perdiendo la curiosidad por el progreso de los esparcimientos, Lázaro, (1995) y solamente poseen las capacidades de crear asimilaciones de modelo cognoscitivo, sin tener en consideración al indicador y constructivista que resulta de enorme trascendencia para el progreso del análisis.

A contraste de Piaget, la hipótesis de Vigotsky presenta cada juego se desarrolla a lo largo de las fases de la existencia de las personas y ello crea una asimilación de modelo constructivo, en el cual los individuos son guiados por algún con capacidad de crear sapiencias, Lázaro, (1995). La hipótesis de Vigotsky, resalta la valía de cada juego para el progreso cognoscitivo, motivacionales y sociales con el propósito de desarrollar valores de las personas como lo afectivo, sociabilización y motricidades, Romero, (2007).

Los aprendizajes cognoscitivistas de la hipótesis piagetana, se contempla completado por la hipótesis de Jerome B. el cual instituye que los juegos son capaces de generar aprendizajes de modelo cognoscitivo y el alejamiento de dichas acciones provocadas por un defectuoso progreso de instrumentos ventajosos para el ser humano, Jiménez, (2001). Los juegos asimismo generan terceros aprendizajes en el cual se posee la facultad para vincular los comprendidos asimilados y comparándolos con los que se van logrando, a lo cual Ausubel denomino aprendizajes significativos, Zapata, (2002).

Cada aprendizaje que los juegos generan afuera de los salones de estudio, proporciona la regla para saber cada repercusión que logra tener si los mencionados se emplean en el interior de cada institución educativa como una maniobra.

La educación del presente destaca cada procedimiento, valores y cualidades que forman el currículo y las intervenciones educativas. Conforme a dicho lenguaje e incitación, el compromiso en conjunto, la enseñanza de conjuntos de aprendizajes, el progreso de cualidades de colaboración, etc., constituye una inconstante significativa de enseñanza primordial en la instrucción del nivel inicial, de frente a una enérgica composición en el nivel primaria.

En dicho sentido, abordando específicamente sobre un tipo de juego, mencionamos a Johnson y Johnson (1991), dos profesionales de la psicología social de los EE.UU. que han avanzado un espacioso adeudo de indagación en el estudio de cada modalidad de interacciones viables en los salones de clase y en la ayuda colectiva y en los aprendizajes. Instituyen 3 modelos de contextos colectivos viables en la asimilación:

- La labor realizada de manera individual.
- La correlación de capacidad particular o colectiva.

-La correlación de colaboración.

En los estudios en relación a los resultados que poseían los contextos de asimilación sobre el mencionado llegaron a dos significativas comprobaciones:

1.- Cada contexto el cual implicaba reciprocidades sociales, es indicar que, cada competitiva y las de representación cooperativa, fueron superiores a las particulares.

2.- Entre otras, los contextos de representación cooperativa fueron causa de más y óptimos aprendizajes.

El vocablo aprendizaje cooperativo es una expresión genérica usada para describir a un conjunto de ordenamientos de instrucción que empiezan de la ordenación de las clases en minúsculos conjuntos compuestos y mezclados en los cuales los educandos laboran de manera conjunta de modo cooperativo para solucionar trabajos académicos. Los dos escritores mencionados los han precisado como esas en las cuales los propósitos de los colaboradores se encuentran de manera estrecha relacionados, de tal modo que solamente cada uno puede lograr sus propósitos si y solamente si los otros logran conseguir los suyos.

Según a lo que instituyen uno y otro autor, para que haya colaboración en la entraña de un conjunto minúsculo corresponden a darse ciertos componentes primordiales. Los primordiales aspectos que ellos recalcan son los que posteriormente se conciernen:

Interdependencias positivas. Los educandos, en el progreso de sus labores de conjunto, se ven recíprocamente como ineludibles para solucionarlas, lo cual conjetura colaborar medios, propósitos frecuentes y relaciones específicas en cada uno.

Favorecimientos de las interdependencias cara a cara. apoyarse, cooperar bríos, alentarse, exponerse algo de manera mutua, debatir, etc., serían muestras significativas de ello.

Responsabilidades individuales. Los componentes del conjunto deben comprometerse de manera personal de su mismo compromiso, de los efectos a los cuales lleguen y, en efecto, de sus contribuciones al conjunto.

Destrezas de intercambios interpersonales y en minúsculos grupos. Ninguno de los grupos funciona de manera satisfactoria si sus elementos no tienen y no despliegan fijas destrezas de vinculo colectivo: de comunicaciones, de asumir efectos, de resoluciones de problemas, etc.

Cognición del mismo trabajo como conjunto. En lo cual se ha efectuado, lo que faltaría por realizar, lo que surgió cómo se esperaría, en cómo nos vinculamos, etc.

En este contexto, los aprendizajes cooperativos hacen reseña a una manera alternativa de fundar los transursos cognoscitivos los cuales se han de incitar en un transcurso de enseñanzas aprendizajes tanto en el interior como afuera del salón. Es indicar que, se busca con su ejecución de salvar concluyentes “lagunas” creadas con el empleo exclusivo de métodos acostumbrados de aprendizajes grupales, atraídas más por efectos que por desempeño, compromisos grupales más que particulares, conjuntos semejantes más que mezclados, guías únicos en vez de liderazgo compartido, etc.

El concepto de colaboración nos exporta al transcurso colectivo el cual se coloca en juego para lograr el propio objetivo a partir del cual se traza alguna actividad formativa en el salón, con el contraste de que dicho modelo de procesos incorpora potenciales muy por sobre de los demás con relación a los dos enormes desafíos que se fijan en la C.E: ayudar al progreso particular de los individuos y aumentar su nivel de criterio colectivo y sus medios de socializar.

Una de los más significativos dogmas pedagógicos que el tipo de escuelas selectivas ha establecido en la cognición de cada profesional y así mismo de toda la colectividad, es que los aprendizajes constituyen un transcurso particular, efectuado de manera relativa solitaria, basada en las prácticas y las acciones particulares, en interacciones con un interlocutor (el profesor, los adultos), desde los contextos de aprendizajes que este va formando y determinando.

La mencionada afirmación, aun quedando muy adjudicada, soporta con muy escaso triunfo un estudio el cual se basa en los sucesos de la situación. En el momento en que menos logramos mencionar que es un discernimiento muy sesgado de lo cual verdaderamente ocurre en los salones. Ignoran o relegan a un 2do plano las complejidades de la correspondencia y comunicaciones interpersonales, sea verbal o de otro modelo, el cual se proporciona en todo el salón a lo largo los transcurros de aprendizajes y sus resultados en los comportamientos de las personas y sus transcurros íntimos.

Sin embargo, los contextos de interacciones en conjuntos pequeños son las latentemente más exquisitas por la cuantía y eficacia de cada intercambio el cual se genera, no haciendo falta que se proporcionen contextos específicos de pequeños grupos para el progreso de la colaboración. Logran darse a sí mismos contextos no regulados explícitamente como

sociedades y que comparten dicho modelo de vínculos, en explícitos espacios de tiempo de las labores de las actividades sociales del salón.

No obstante, cada una de las prerrogativas que posee dicha sistemática, correspondemos ser consecuentes de que nos encontraremos con ciertos problemas, que marcamos en seguida:

Espacio/aula inadecuada para el progreso de labores en conjunto

- Dificultades para escoger contenidos adecuados.
- El momento para modificar y valorar se aumenta.
- Cambios en el método de valoración: incesante / conclusiva.
- Ausencia escolar frente a las pruebas.
- Falta de práctica de los profesores.
- Individualismos de los profesores.
- Excesivos números de educandos por salón.

d. Juego funcional o juego libre.

Cada juego son muy significativos en la existencia del infante. Las incitaciones ambientales van a ayudar al progreso de cada capacidad del infante, las que le consentirán, en un porvenir, conseguir las posibilidades de elegir cada estímulo más conveniente de entre los s que se le convidan. ello muestra que los juegos van a cambiar su aspecto en el momento en que uno de los componentes que en él asisten (característica física, psíquica, etc. del infante) logra superioridad en un suceso o tiempo establecido. Ej.: En la madurez cognoscitiva los juegos serán menos dinámicos y más verbales.

Cada juego más característico de dicho modelo son los de cada construcción y destrucción. Cada construcción nace por la exigencia que posee el infante de un mandato. Dicha propensión a establecer las cosas es, de cierta manera, un hecho indeterminado. El infante arruinado por la complacencia de realizarlo por la aspiración de éxito en relación al otro y el anhelo de señalar sus destrezas. Surgen cada juego simbólico. Se comienza un vínculo entre lo motriz y lo figurado lo cual proporcionará espacio a la reproducción, en la cual renacen prácticas pretéritas que le fueron gratos.

Dichos juegos de reproducción se vinculan con el ambiente de familia y social lo cual envuelve al infante. Incluso en dicha fase el esparcimiento es particular, no colaborado, no obstante, le complace poseer a cualquiera junto a él que le forme una escueta sociedad física. Aunque parezca que el esparcimiento se adquiere de manera natural, todos los infantes pasan fases en el progreso de las destrezas de los juegos, los van a partir de la usanza de juguetes francos, hasta los esparcimientos con los demás infantes, los juegos representativos y los juegos simbólicos.

Los juegos son el goce y locución de lo cual uno es y pretende ser, es la exigencia instintiva de indagar confianza o apreciarse indudable ante un contexto, ante los temores y las ansiedades que lo dificultan, es el “como si fueran reales” pero no lo son. Así tenemos: frente al miedo de ser descubierto, el infante genera un esparcimiento en el cual con bastante goce consigue escapar de los que lo atrapan. Em el momento se busca de un infante, de 2 a 3 añitos, el esparcimiento logra dejar de ser un esparcimiento, y el infante pasa de quedar muy contento a un sentimiento de bastante ansiedad la cual le incita al lloro. Es indicar que, todo está bien si se busca un contexto “como sí”, en tanto que no lo agarren, pero al ser descubierto el esparcimiento inicialmente se convierte en real y surge la ansiedad la cual libera el lloro.

El esparcimiento es simbolizar, (re – presentar = tornar a mostrar), es, asimismo, tornar a presentar algo que se ha vivido con ardor, es un re – presentarlos instantes significativos los cuales se pasan en la existencia diaria. Así tenemos: el instante de la cena, de los cambios de ropas, de baños, de estar acompañando a sus padres en cada actividad cotidiana (andar a la granja, pastar, adquirir, traspasar, etc.).

Así tenemos: un infante o una infanta el cual vivió gustosamente con el mayor el instante de comer, en el momento en que encuentra una muñeca bebé, logra coger un babero, ponerle de manera delicada y mostrarle comida, generando un relato y encarnando su misma práctica. Para un infante es gustoso retozar con su organismo, apreciar y descubrir una cosa, maniobrar. son expresiones de su medio, y al momento, una exigencia honda de menguar rigideces a fin de sortear el desagradar y Las particularidades esenciales del esparcimiento son:

- Provocar goce
- Aparece de manera espontánea
- Consiente extender la decisión
- Retribuye aspiraciones y exigencias convenientes
- Surge de la misma propulsión por saber y expresar
- Se ennoblece en un medio de familiaridad e independencia

Los juegos en sí quedan de manera universal muy definidos, no obstante, en la experiencia todavía se proporcionan algunos desórdenes con diversas acciones encaminadas por los adultos a las cuales, en modo erróneo, asimismo se les denomina “juegos”. Así tenemos: las actividades de los niños que juegan y aprenden en el propio esparcimiento que ellos producen, a partir de su decisión y a su momento, es completamente disímil a una acción que

los adultos realizan a fin de que los infantes asimilen algunos comprendidos o logren algunas habilidades. En dicho asunto, los adultos implementan una sistemática de acciones encaminadas las cuales son entretenidas y divertidas, a lo cual ciertos individuos además les denominan juegos o amaestramientos retozando.

Por dicho motivo, así resulten redundantes, es significativo puntualizar que en el momento en que nos reseñamos al esparcimiento en dicha orientación, conversamos del esparcimiento sincero el cual brota del infante y no de los adultos. En los juegos de roles de los adultos es:

- Acomodando el medio.
- Situando los recursos y áreas oportunas.
- Acomodando confianza y acompañamientos afectivos en los instantes que el infante lo requiera.
- Contemplando de manera activa el esparcimiento del infante, asemejando sus planes de operación y cada aprendizaje el cual educa.

Los adultos no son el creador de los juegos, pueden suscitar, Incitar, pero no encaminar las actividades del infante. En los juegos, ese papel creador le pertenece al infante; y el motor son sus aspiraciones, exigencias y la independencia de trabajo.

2.2.1.2. Las actividades lúdicas y sus características

En la metodología escolar debe prevalecer las actividades lúdicas una sistemática que impulse las facultades de edificación, de elaboración y de creativities acorde con una conducta de asistencia social, en caso inverso el infante es tempranamente esforzado en la

región de las competencias egoístas, y necesariamente en la orientación en la cual las competencias son menos deseables; es indicar que, en lo anímico y lo erudito, en el que la ley que debe mandar es la de la colaboración y la intervención.

Conforme a Navarro (2002:35), las actividades lúdicas permiten el transcurso de enseñanza en cada educando desde la colaboración, la aprobación, la intervención y el esparcimiento, enfatizando en valores como respetar y tolerar”. La distribución de las actividades lúdicas tiene entre sus elementos la inserción y la intervención completa de cada integrante del conjunto: todos tocarán, jugarán, elegirán, lanzarán; es un esparcimiento en el que se separa todo modelo de exclusión, y el aspecto competidor se confina a un 2do plano. También, en dicho modelo de juegos se posee el compromiso colectivo, a fin de lograr los propósitos.

Las actividades lúdicas en nuestro estudio se soportan en las hipótesis del asunto en grupo, conforme a las que se supone que las enseñanzas se realizan en el interior de un ambiente de grupo, a lo que, se piensa que el ambiente y el comportamiento en el salón poseen un resultado revelador sobre los aprendizajes; en el que se torna significativo la edificación en conjunto de la pauta. También, en el procedimiento de inconvenientes, dicha hipótesis proyecta que deben realizarse a rango de grupo (educandos y profesores) no corresponde dominar un ambiente de críticas o de castigos y en el procedimiento no se deben incluirse en castigos o algunas fallas.

Asimismo, el análisis se sobrelleva en los diseños efectuados por **Terry O.** en relación a las actividades lúdicas, el cual protege doctrinas como: “Retozar con los demás de mejor manera que ante los terceros; prevalecer retos, no superarlos a los demás, y ser redimidos por

la real distribución de los esparcimientos para deleitarse con la misma práctica del esparcimiento”.

2.2.1.3. Formas de interacción en las actividades lúdicas

La aplicación de cada actividad lúdica favorece la vigorización de labores de armonía social que de manera directa conducen a la inserción, colaboración, socializar y contento de cada educando en las acciones propuestas en el interior del salón. Se plantean 3 maneras de interaccionar entre acompañantes en las actividades lúdicas a fin de optimizar el clima del salón de E. Física.

Individual

Asumiendo que las agresiones físicas que se presentan en el infante como una carencia de controles, incitado a la vez por la escasa sapiencia propia, se trazan esparcimientos los cuales realizan niños en grupo, en el que no existe un vínculo directo entre educandos para el logro de los propósitos, su acción pende claramente de cada quien. Con los cuales se intenta desarrollar el autoconocimiento y la familiaridad propia.

Entre los esparcimientos de vinculo particular, además se plantean acciones en conjunto de movimientos en el que se demanda la curiosidad del educando para la realización concreta de ellas, es el asunto de las acciones como Stop, Semáforos, Caballito inglés, Aquí allí y allá, etc. Son acciones que exigen al educando permutas y fallos rápidos ante la rapidez y orientación de sus tendencias, estáticos, pausados, vertiginosos y a lo alto, abajo, derecha, izquierda, de frente, atrás de manera respectiva, resistencias que optimizan de manera efectiva los autocontroles en el infante. Equivalentemente, los esparcimientos particulares como la botella, Sig - Sag, No te pares encima de mí, pásalo, Rollo al frente, Saltas como quiera, son planteadas

encaminados al progreso de las lateralidades, las espacialidades, o equilibrios. Usualmente demandan de una ordenación en grupo en filas.

La expectación del turno, el examen a sus acompañantes y la realización de las actividades, hace que el educando logre valores de armonía como la paciencia, respetar a los compañeros, respetar las diferencias, también de animar la colaboración general de los educandos en el progreso de los esparcimientos.

Interacción en parejas

Los infantes con edades preescolares ya saben jugar con los demás, si bien les cuesta cooperar el instrumento que se le establece a uno y otro. Trazar acciones en pares, es muy significativo ya que consiente las interacciones entre los infantes, en el que las comunicaciones, la paciencia, la tolerancia y colaboración se hace indiscutible a lo largo del progreso de cada esparcimiento. El Caballito, El gallito, Lanzas que yo lo atrapore, Ruedas la bola que yo la alcanzare, Trasladar un utensilio con alguna parte del organismo, el lazarillo, Confiaré en mi amistad, etc. En general son acciones que instigan a los discípulos colocarse de acuerdo para conseguir los propósitos planteados para la mencionada acción.

Es el modelo de vínculos que más efecto proporciona en la realización de las actividades lúdicas en cada edad en la cual se halla el infante preescolar, 1ro, 2do y 3ro de nivel primario, y más todavía en el momento en que las mencionadas pares se conforman por el nivel de afectividades entre sí.

Interacción en grupo

En la intención de implicar a más de 3 infantes en un único conjunto, se plantean acciones en el que la actividad de cada uno es fundamental para el beneficio del propósito del grupo. Conseguir completar más de 3 educandos preescolares, 1ro, 2do o 3ro de nivel primario, persuadirlos de la inclusión y colaboración general del conjunto el cual son, apoyar que entre los mismos se desarrolle una excelente comunicación a fin de solucionar un inconveniente o para formar destrezas de ejercicio en el esparcimiento, conducirlos para que los jugadores asuman un papel en su grupo. En general dichas características incumben a las labores del profesor en el empleo de las actividades lúdicas.

A fin de ayudar y contemplar la colaboración general de los niños se insta en plantear esparcimientos de cambios por grupos, en el que cada uno contribuye sus capacidades para lograr el propósito planteado. En aspecto cada juego de relevo es una actividad de cuantiosa competitividad, pero el profesor sustituye las normas de esparcimiento, destacar la categoría de la intervención, la buena realización de los ejercicios, el acatamiento a cada regla y relegando a un 2do espacio el elemento competidor de los mismos.

2.2.1.4. Actitud del maestro en las actividades lúdicas

Según Mejía (2005), es acierto del profesor a lo largo del planteamiento y empleo de cada actividad lúdica propuesta como: “en general tienen participación, no empujaremos, serenos que en general realizaran la acción, ninguno de los asistentes quedara excluido, vale la cesta si la pelota pasa por cada integrante de grupo”. Dicha consigna está alejada de la capacidad y de los sometimientos a la excepción en las cuales se ven comprendidos de manera regular los educandos.

En tal senda, el profesor a través del empleo de cada actividad lúdica debe proporcionar modelo de conductas ricas en paciencia, aprobación, atiende, respeta y apoyo con sus compañeros. En las intervenciones prácticas con esfuerzo de menguar cada conducta agresiva, el profesor se ve contrapuesto a tipos de burla, de desacato, de ofensa, y de discriminación en cada relación de los niños.

En cada actividad en la que las relaciones directas entre educandos son rescindidas, es frecuente contemplar como ciertos educandos se bromean en modo desmedido de sus acompañantes de estudios en el momento en que no comprenden o se les entorpece la realización de un rollo, de saltos o de rodarse. Se oyen risitas irónicas y expresiones como “Eh María, no sabe hacer eso tan sencillo”, “ve...se le tiene que apoyar”, “profe, que se hagan a un costado que ella no está en capacidad”.

El profesor, logra contestar mencionando que “no se debe bromear de los niños, en general no poseemos las posibilidades de tener el conocimiento, pero si poseemos las oportunidades de asimilar y entre los demás le ayudaremos”. De la misma manera, en cada juego de par o en grupo en el que el profesor facilita la independencia de ordenación, en las clases se escuchan: “mire profe, no poseo pareja, no hay con quien hacer pareja”, “él no quiere jugar y ser mi pareja”; ante este contexto el profesor hace grupos ya sean con los propios segregados o llevándolos a equipos distintos y les propone la aprobación en ellos. Las actividades lúdicas se enseñan de la siguiente manera.

a. Organización previa

Antes de comenzar las explicaciones de un esparcimiento, el docente debe tener seguridad de que el equipo ha tomado una alineación conveniente para recoger las

ilustraciones, ya que es muy significativo que cada niño pueda escuchar y ver bien a fin de sortear que el cuidado se extravíe.

A lo largo de las explicaciones ninguno de los jugadores quedara respaldado del docente. Si el equipo conforma un redondel enorme, el profesor se instalará en el medio y a lo largo del esparcimiento estará afuera del redondel. En la alineación de filas se pondrá ante ellas. En tanto se realizará los juegos se encomienda al docente situarse en un espacio alto a partir del que logre contemplar el esparcimiento.

b. Desarrollo metodológico

Según **Dobler (1980)**, las enseñanzas de los juegos se rigen según la iniciación del “instruirse realizando”. inicialmente se dice la denominación y se expone su objetivo, en el momento en que se haya comprendido las generalidades del esparcimiento y el mencionado haya pasado un poco, se meterán de manera paulatina, recientes normas y limitaciones. No es beneficioso dar a saber en una única definición todas las reglas, las mencionadas se lograrán hacer la distribución a lo largo del progreso estándar del esparcimiento o en diversas clases.

Primer momento

Anuncios de los juegos: “Hoy vamos a jugar a deportista y perezoso”

Explicaciones del esparcimiento: “Un participante es el jugador y todos los otros son el perezoso. El jugador tomará una pelota y pretenderá atinar sus tiradas sobre cada perezoso. El que sea tocado por la pelota corresponderá situarse en las zonas neutrales. El último en ser tocado por la bola será el que gana y pasa a ser jugador.

Tiempo del esparcimiento: Luego de determinar al jugador, empieza la recreación la cual se ira repitiendo diversas veces hasta llegar a lograr que todos los educandos entiendan y sometan sus dinámicas en las prácticas. Solamente luego se meten recientes normas al esparcimiento.

Segundo momento

Explicaciones de las demás pautas del esparcimiento: “cada perezoso solamente logrará correr en el interior del espacio marcado, el cual sobrepasa los términos pasa al espacio neutro.” “Al jugador se le consentirá realizar carreras con la pelota en las manos.”

Tercer momento

Luego de la manera primordial del esparcimiento, se lograrán meter otras pautas: “El jugador logra realizar diversos botes de la pelota antes de realizar los lanzamientos.” Es útil que el profesor tenga participación en ciertos tiempos del esparcimiento al meter una regla con el objetivo de proporcionar reglas e ilustraciones a los infantes, pero jamás debe tener intervención en modo decisivo.

Modificación y repetición de los juegos

Se realizarán cada modificación según a las intenciones formativas, a los contextos de infraestructuras o exigencias del equipo. Se deberá sortear que en una única clase se realice diversos esparcimientos o pasarse de unos a otros demasiado rápido. El hartazgo de acciones y los cambios inadecuados menguan las probabilidades de optimizar cada facultad psicomotriz la cual demanda de la colaboración incesante y metódica.

Es significativo beneficiarse del potencial formativo de los infantes atendiendo sus planteos y encausándolos si es ineludible hacia las intenciones programadas, pero perennemente consintiendo que los educandos entren en la renovación.

Asimismo, señalamos que hay faltas del profesor en el empleo de las actividades lúdicas. Incluso sabiendo las particularidades de las actividades lúdicas, el profesor incide por instantes en faltas a lo largo de las planeaciones y empleo de este modelo de acciones.

En ese sentido queremos detallar también que hay áreas y utensilios en los esparcimientos cooperativos. En los infantes de los centros educativos del nivel inicial se plantean las actividades lúdicas de moviidades, los que demandan de áreas amplias en las que existan libertades para maniobrar y, por consiguiente, para impedir incesantes encuentros que crearan agresiones entre los copartícipes.

En áreas reducidas y ocupadas por equipo o equipos con enorme número, es frecuente que el profesor desafíe contextos en el cual “2 infantes poseen fricciones ya que uno de los dos niños sin intenciones colisiona y sacude al otro, el cual no consiente la disculpa ofrecida por el otro niño, dándole empujones los cuales lo podrían hacerlo caerse”, asimismo tomar invariables lamentos de los infantes ya que lo toman los niños sus espacios.

También, los utensilios en edad de 3, 4, y 5 años, se hacen esenciales a fin de desarrollar en los infantes los autoconocimientos, el colaborar, la colaboración. Primeramente, ha haber juguetes como balones, cuerda, aros, cayados, etc. en las clases, permiten que los niños exploren las probabilidades impulsoras entre los elementos y su persona, y los posteriores disfrutes de los mismos. Vivenciados estos procesos, el infante siente la exigencia de interactuarse con sus amiguitos y con los demás.

2.2.2 Aprendizaje significativo

2.2.2.1. Etimología de aprendizaje

Según el Diccionario Etimológico (2012), la palabra “aprendizajes” posee su principio en el vocablo latino “apprehendere”, la propia que queda acomodada con los prefijos “ad- “(de cerca, cercanía, hacia) y el verbo “prehendere” (atraparlo, agarrarlo, asir, apoderar). Su considerado es “cerca o hacia adueñarse de algo”.

2.2.2. Concepto de aprendizaje

Según Facundo (1999, p.124), para cada cognoscitivista, los aprendizajes es un espacio de modificaciones internas con cambios cualitativos y cuantitativos, pues se originan como efecto de un espacio recíproco entre las informaciones las que provienen del ambiente y un sujeto activo.

Piaget (2001: p.29) dice: los aprendizajes es un transcurso por medio del que el individuo, mediante la práctica, la maniobra de esencias, las interacciones con los individuos, generan o construyen conocimientos, variando, en manera dinámica sus proyectos cognitivos del mundo que lo envuelve, por medio del transcurso de aprovechamiento y ajuste. Toda asimilación es un transcurso de madurez en el cual a partir de las iniciales incitaciones vamos fructificando el sistema nervioso y vamos constituyendo nuestra proyección. Dicha madurez mental y física es la asimilación.

Ausubel, (2004: p. 24) dice: los aprendizajes son “el transcurso mediante el que una reciente averiguación (una reciente sapiencia) se vincula de modo no arbitrario y sustantivo (no-literal) con las estructuras cognitivas del individuo que asimila”.

Por su lado, Vygotsky (2002: p.13) precisa a los aprendizajes como un transcurso que se origina en un argumento de interacciones con: mayores, pares, culturas, institución. Estos

son representantes de progreso el cual impulsa y regula la conducta del individuo, el que despliega sus destrezas psíquicas (pensamientos, cuidado, reminiscencia, brío) mediante el develamiento y el transcurso de interiorizaciones, los cuales le consienten acomodarse de cada signo e instrumento de la cultura, rehaciendo sus considerados.

Bruner (2007: p.29) precisa a los aprendizajes como un transcurso dinámico en el cual los educandos edifican o revelan recientes doctrinas o nociones, fundados en la sapiencia pasada y actual o en las estructuras cognoscitivas, esquemas o modelos mentales, por la elección, mutación de las informaciones, edificación de suposición, toma de fallos, disposición de los antecedentes a fin de ir más allá de ello.

El MINEDU (2009: p.20), mediante los Diseños Curriculares Nacional de EBR precisa a los aprendizajes como un transcurso de construcciones: internas, activas, individuales e interactivas con el medio social y natural. Cada educando, a fin de entender, emplean repartimientos legales los cuales dependerán de inconstantes como cada aprendizaje adquirido de manera anterior y los argumentos socio culturales, geográficos, lingüísticos y económicos - productivos.

2.2.3. Tipos de aprendizaje

Valle (2003: p. 12) reconoce sucesivos modelos de aprendizajes:

- a) Aprendizajes receptivos: en el que el educando es el individuo neutral y recoge las informaciones de los que se piensa legítimos portadores del conocimiento, y posee las funciones de reproducirlos, habiendo asociado o no, de manera significativa a sus estructuras cognitivas.

- b) Aprendizajes por descubrimientos: El educando es el que fragua sus aprendizajes con un papel protagonista, ya que inquiere, elige y halla, con la orientación del profesor, los comprendidos investigados, uniéndolos a sus estructuras mentales, de manera comprensiva.
- c) Aprendizajes repetitivos: Es lo que se designa usualmente, asimilar de memoria. El educando redonda los contenidos sin relacionarlos con los comprendidos que anticipadamente ha asociado en sus estructuras mentales, por lo que no le representan nada, y muy rápido los dejara de lado.
- d) Aprendizajes significativos: En dicho asunto el educando, efectúa una maniobra de los recientes comprendidos con los ya asociados, pasándolos a componer sus memorias a extenso término.

Robert G. dice: hay 5 clases de facultades dispuestas de instruirse, como efectuarse de los aprendizajes, y por lo que con probabilidades de elaborar cambios: Las habilidades motrices, que se logran por destrezas fortalecidas; las informaciones verbales, que deben lograrse de manera significativa para lograr ser expeditamente redimible; las habilidades eruditas (permanentes en hacer pautas y nociones, y demanda de aprendizaje anterior); las cognitivas (habilidades especulativas que proporcionan maneras de controlar procesos de aprendizajes); y las cualidades, denominadas lenguaje de Bloom, dominios afectivos, los que se expresan en comportamientos contemplables.

2.2.4. Enfoques metodológicos del aprendizaje

Díaz y Pereira (1997) La orientación metodológica en la enseñanza de escolares comienza de los principios del infante es la integridad, es activa y con la idiosincrasia conveniente. Se le considerara el foco de los procesos educativos y corresponden ofrecérseles contextos adecuados a fin de que su progreso se desempeñe en modo completo, provocando su independencia, sus socializaciones, sus impresiones, sus valores y sus cualidades. Las sistemáticas metódicas corresponden atenuar la colaboración activa del infante en su mismo amaestramiento y a su mismo compás. El profesor debe hacerlo fácil y un sistematizador de cada experiencia. Su rol modifica según a las exigencias de los educandos.

Enfoque conductual

Skinner (1920) Marca. Los conductismos establecen que los aprendizajes son cambios en el modo de conducta en funciones a las permutaciones del ambiente. Conforme a dicha hipótesis, los aprendizajes es el efecto de las asociaciones de incitaciones y contestaciones. Su hipótesis los condicionamientos operantes o instrumentales, es la hipótesis psíquica de los aprendizajes los cuales explican el comportamiento voluntario del organismo, en su vínculo con la naturaleza, basadas en una técnica empírica. Es indicar que, que, frente a una incitación, se origina una contestación facultativa, la que, logra ser fortalecida de modo positivo o negativo incitando que el comportamiento efectivo se fortifique o amortigüe; fundaba su hipótesis en el estudio de los comportamientos visibles. Fraccionó el transcurso de aprendizajes en contestaciones eficaces e incitaciones que refuerzan, lo cual llevó al progreso de métodos de reforma de comportamiento en el salón de clase).

Garaigordobil (1995) Sustenta los conductismos “son principios basados en ideas de que el comportamiento se consigue asimilar sin la colaboración de la mente”. Dicha hipótesis fue mostrada por el experto en psicología Skinner, el cual demostró que las causas y los efectos es lo que interviene la conducta, no la mente o los razonamientos. Dicha orientación representa

los aprendizajes según a la permutación que logra contemplarse en el comportamiento de un individuo. La orientación conductual es un agregado de métodos que apoyan a presagiar, entender la conducta de las personas y buscan exponer cómo se alcanza a los conocimientos. Su esencia de análisis se centraliza en la ventaja de habilidades o prácticas, en los razonamientos y en el logro de destrezas, en los razonamientos y en el logro de nociones.

Ticona (2008) dice: busco de normalizar la psicología, incluso más que sus coetáneos, asumiendo diversos tipos de estudios, entre ellos el de Newton o Euclides. Su hipótesis del comportamiento se edifica en contexto a 2 nociones claves: impulsos (drive) e incentivos. Desarrolló el esquema E-R por considerar inconcluso, y empezó a decir del E-O-R: estímulos – organismos - respuestas. Los organismos (y los contextos del propio) juegan un rol fundamental en los aprendizajes.

Enfoques reproductivos

Álvarez (2000) asevera que los aprendizajes reproductivos consisten en emplear habilidades anticipadamente logradas en un inconveniente reciente. En dicho modelo de aprendizajes el educando aprende las informaciones, ofrecidas por el profesor, el profesor y los educandos poseen un rol dinámico. El inicial efectúa interrogaciones a fin de causar contestaciones. Con dicho amaestramiento se logran corregir nociones erróneas, aprender comprendidos y establecer amaestramientos concertando incitaciones y contestaciones.

Rojas (2001) Las diferenciaciones entre las diversas sistemáticas, importantes en el entendimiento y ordenación de los distintos modelos de actividades cognitivas, no significan que es el transcurso existente de enseñanzas - aprendizajes se ponen en experiencia compuestos entre sí y en modo paralelo. Es más, las divisiones entre reproductivo y productivo es suficientemente relativo. Cualquiera de los actos de las actividades creadoras es improbable sin las actividades reproductivas.

Enfoques colaborativos (Comparaciones, Acciones de componentes de equipo)

Johnson y Johnson, (mencionado por Díaz 2002) los aprendizajes colaborativos son una orientación la cual se concentra en las interacciones y aportes de cada integrante de un agregado en la edificación de los conocimientos, dicho de otra manera, son los aprendizajes que se logran con la colaboración de fragmentos que conforman un total. Los aprendizajes colaborativos son “un método de interacción de manera cuidadosa diseñados los cuales organizan e inducen las influencias recíprocas entre cada integrante de un grupo. Se despliega mediante un transcurso progresivo en el cual cada elemento y todos se aprecian recíprocamente vinculados con la enseñanza de los otros creando interdependencias positivas que no impliquen competencias”.

Salinas (2000) dicha orientación trata de desplegar en el educando destrezas particulares y colectivas, consiguiendo que cada componente del equipo se aprecie comprometido no solamente de sus aprendizajes, sino también de los otros componentes del equipo.

Enfoques cooperativos (Aprendizajes grupales, asumir fallos para desplegar)

Gema (2011) marca que los aprendizajes cooperativos son metodologías las cuales se basan en minúsculos conjuntos de labores, escogidos de modo deliberado, pues permite a los educandos laborar unidos en la obtención de objetivos frecuentes, provechosas para cada uno los colaboradores.

Las particularidades usuales son:

- Son metodologías activas.
- Están basadas en las experiencias e interacciones de educandos.
- El papel del docente se fundamenta en la inspección dinámica y no orientada tanto del transcurso de aprendizajes, y de cada interacción de los educandos.

- Viabiliza a que los educandos asimilen unos de los demás, así también del docente y del medio. Los aprendizajes cooperativos hacen insistencia en cada relación interpersonal y en la práctica agrupada y principios del desarrollo colectivo y cognoscitivo de educandos. A fin de lograrlo, plantea una aproximación muy “estructurada” al compromiso de equipo.

Enfoques de los aprendizajes significativos (Ordenadores antepuestos, Mapa conceptual)

Ausubel (mencionado en Rodríguez 2009), piensa que los aprendizajes por develamiento no deben ser mostrado como encontrado a los aprendizajes por exhibición (admisión), pues éste consigue ser semejante de efectivo, si se efectúan unas particularidades. Así, los aprendizajes escolares logran proporcionarse por admisión o por develamiento, como estrategias de instrucción, y consigue aprendizajes significativos o memorísticos y repetitivos. según a los aprendizajes significativos, las recientes sapiencias se unen en modo sustantivo en las estructuras cognoscitivas del educando. ello se consigue en el momento en que el educando concierne las recientes sapiencias con los precedentemente logrados; pero así mismo es ineludible que el educando se concierna por asimilar lo cual se le queda exponiendo.

Enfoques constructivos

Carrasco (2004), Un transcurso dinámico en que el educando despliega sus mismas sapiencias y facultades, en interacciones con el ambiente, usando algunas pesquisas. El educando no es un receptor indiferente. No aprende cada información de manera directa, sino que las descifra y funda según a sus sapiencias, propósitos o exigencias. Conforme a, Piaget, (aludido por Bojorquez I, 2005), el discernimiento es un antes, el cual se desplegará de modo posterior, siempre y que haya los contextos para edificar el mencionado discernimiento, el que se desplegará o no de modo posterior, conforme a cada interacción que el individuo conserve con la esencia de sapiencia. En conclusión, el mundo, es el fruto de las interacciones humanas

con las incitaciones nativas y colectivas que logramos alcanzar a resolver a partir de los ordenamientos especulativos. Piaget dice se precisa en 4 etapas:

- Fase sensoria motriz, representada por ser de manera esencial motriz y en la cual no existe representaciones internas de los sucesos, ni el infante cavila por medio de nociones. Dicha fase se da a partir de cero a los 2 años.
- La 2da fase pre - operacional, pertenece a la de los pensamientos y lenguaje.
- La 3ra fase, de ordenamientos concretos, en la cual los transcurros de razonamientos se tornan legales y consiguen emplearse a inconvenientes determinados.
- Finalmente, la fase de ordenamientos serios, desde los 11 años, en la cual el joven consigue el ensimismamiento en relación a sapiencias concretas

2.1.3. Aprendizaje significativo (Ausubel, Novak)

Rodríguez. (2004, p. 84) piensa que el discípulo simplemente aprende en el instante en el cual halla línea a lo que va aprendiendo. Para que se consiga dar significación en los aprendizajes se demanda:

- Empezar de la destreza anterior del discípulo.
- Empezar de los discernimientos previos del discípulo.
- Empezar de crear lazos explicativos entre los discernimientos nuevos con los que ya se conocen mediante categorías nocionales.

Rodríguez (2004) ubico que los aprendizajes significativos son una hipótesis psíquica la cual se destina a los transcurros propios que la persona coloca en juego a fin de asimilar. Coloca vigor en lo que sucede en el salón en el momento en que los educandos asimilan, en el

ambiente de esos aprendizajes, en cada condición que se requiere a fin de que el mencionado se origine, en los efectos y, consiguientemente, en su valoración.

“Los aprendizajes significativos son el transcurso conforme el cual se vincula un reciente discernimiento o informaciones con las estructuras cognitivas de que entiende de modo no arbitrario y sustantivo o no propio. Cada interacción con las distribuciones cognoscitivas no se produce reflexionándola como un total, sino con perspectivas distinguidas que están en las mismas, las que toman la designación de subsumidoras o procedimientos de anclajes” (Ausubel, 2002, pág. 248).

Moreira (2000, p.241) manifiesta, la noción más significativa de la hipótesis de Ausubel es lo relacionado a los aprendizajes significativos, un transcurso mediante el que una propia pesquisa se vincula de modo no arbitrario y fundamental con una particularidad distinguida de las estructuras cognitivas de la persona. En dicho transcurso las recientes informaciones interaccionan con estructuras de sapiencia concreta que Ausubel denomina “subsumidores”, presente en las estructuras cognitivas del que asimila. El subsumidor es una noción, un concepto, una propuesta que ya existe en las estructuras cognitivas del educando a fin de que las nuevas informaciones tengan significación para el educando.

Así tenemos, en el momento en que se instruye los textos narrativos como las fábulas a niños de tercero, los que requieren conservar subsumidores y que alcancen acercar las recientes informaciones en analogía al asunto. El subsumidor sería los saberes previos que conservan los chicos de textos narrativos y los distintos modelos de texto narrativo el cual ya sabe la narración, las leyendas, etc.

Ausubel, añade la existencia de un rango conceptual en el que las informaciones más concretas son ligadas a propuestas más usuales. Ausubel asevera que los aprendizajes mecánicos carecen de las interacciones entre las nociones distinguidas presentes y las nociones

subsumidores determinados. Las recientes informaciones se almacenan en modo arbitrario y directo.

Una muestra de aprendizajes mecánicos es cuando instruyes a los infantes las estructuras de los textos narrativos y sus componentes debiendo memorizarlos, pero si dicho conocimiento no lo vincula y asimila de manera significativa se transforma en aprendizajes memorísticos sin interacciones entre el reciente y los antiguos conocimientos, en el que los educandos solamente asimilan para las pruebas y después dejan de lado todo lo que leyeron.

Conforme a Echaiz (2000, p. 58), “La particularidad de los aprendizajes significativos residen en que cada idea expresada de modo simbólico es vinculada de modo no arbitrario a lo que el discípulo ya sabe”.

2.2.1.3. Característica del aprendizaje significativo

Moreira (2000) expone, descollando a Ausubel, los contrastes entre aprendizajes significativos y mecánicos como un incesante ya que a fin de que sea revelador el amaestramiento en ciertos asuntos requieren de una etapa primera de aprendizajes mecánicos. Así tenemos, si pretendes cierto tema de Física como fuerzas, requieres asimilar o aprender cada fórmula, es indicar que, uno y otro aprendizaje se complementa y son incesantes. En los aprendizajes significativos hay un proceso de particularidades como:

- Las originales erudiciones se unen a las estructuras cognitivas del discípulo.
- El discípulo enlaza las originales erudiciones con sus instrucciones anteriores.
- El discípulo pretende asimilar todo lo que se le mostraba ya que lo considera inestimable.

Si solo el profesor instruirá por medio de cada aprendizaje memorístico produciría lo continuo:

- Las originales ilustraciones se unen de modo arbitrario.

- El discípulo no enlaza uno y otro conocimiento.
- El educando no pretende instruirse.

En los C.E. del presente hay bastantes profesores los cuales proyectan acciones reveladoras, facilitando en sus educandos la incitación por instruirse; pero además en la presente existen profesores los cuales suscitan amaestramientos memorísticos, lo que origina que el discípulo sin más entienda para los exámenes y luego olvide todo lo que aprendió.

2.2.1.4. Condiciones para el aprendizaje significativo

Moreira (2000, p. 241) expuso, hay 2 argumentos con los cuales se proporcione los aprendizajes significativos:

- Los recursos corresponden ser reveladores ya que el novato mediante los recursos va a asimilar enlazandolo con sus estructuras cognitivas. Admite 2 componentes: la naturaleza de los materiales y la naturaleza cognoscitiva del principiante.
- La naturaleza de los materiales se nota a que el mencionado debe conservar un considerando natural el cual enlaza con sistemas notables, ubicados en el interior de la facultad humana de instruirse.
- La naturaleza cognoscitiva del principiante se reseña y en ella atañen quedar utilizables cada subsumidor determinado a los cual los nuevos recursos se vincularian.
- El considerado lógico se reseña al considerado inherente a algunos modelos de material simbólico acorde a la naturaleza de esos recursos. La certeza queda en la probabilidad de vínculo entre componentes y doctrinas en los dominios de las capacidades humanas intelectuales.

- El comprendido de cada disciplina enseñada en el C.E. es evidentemente revelador.
- El considerado psíquico se reseña a la correspondencia sustantiva de los materiales de manera lógica significativa con las estructuras cognitivas del principiante de manera individual.
- Las otras condiciones para que se den los aprendizajes significativos es que el principiante manifieste destreza a fin de concernir de modo sustantivo y no arbitrario los materiales nuevos y de manera potencial significativa con sus estructuras cognitivas. Así tenemos, un educando, sin embargo, que refiera con un medio lógico, no revele desembarazo por enseñar y solucione educarse de manera mecánica.

Díaz (2003, p. 167) expone, los profesores convenimos quedar alertados y poseer en cuenta las sucesivas particularidades y lograr asimilaciones reveladoras en los discípulos:

- a) El profesor debe entender cada transcurso de incitación y afectivos inferiores a los aprendizajes de los discípulos, así como acomodar algún elemento y destrezas seguras de empleo en clases.
- b) Deben saber la trascendencia de los transcurso de progreso erudito y de la capacidad cognitiva en los disímiles cursos de los ciclos vitales de los discípulos.
- c) El pedagogo además debe estar dispuesto, conveniente e incitado para conseguir asimilaciones significativas, así como poseer en cuenta los saberes prácticos antepuestos oportunos como especialistas en su área y sus labores de profesor.

2.2.1.5. Ventajas del aprendizaje significativo

Rodríguez (2004), dice, los beneficios de los aprendizajes significativos son los sucesivos:

- Fomentan la estimulación pues tolera que el discípulo se estime con felicidad y quede en disposición y con atención por ilustrarse.
- Está ubicado ya que emplaza al discípulo en un ambiente definitivo para que vincule sus aprendizajes y un medio de su presencia diaria.
- Es un hecho combinado ya que el discípulo asimila en la interrelación con su medio.
- Proporciona el beneficio de originales saberes ya que el discípulo no deja de lado lo que aprende, pues es una asimilación útil y reveladora para él.
- Son cooperativos ya que el educando asume intervención en la elaboración de los aprendizajes con sus adjuntos.
- Provoca el entendimiento pues tolera que el discípulo, al vincular sus saberes previos a los recientes, logra proporcionar una calificación ventajosa a lo que entiende.
- Extiende una tendencia crítica ya que, en el instante en que el discípulo piensa favorable y revelador lo que entiende, logra decir un criterio u dictamen en analogía a lo digerido.
- Provoca el aprender a aprender, ya que le tolera realizar las metacogniciones y reconocer cómo asimila, la cantidad que le falta por asimilar, qué maniobras manejó, pues es consecuente de su transcurso de aprendizajes.
- Es dinámico ya que asimila realizando mediante las interacciones con los materiales de manera lógica significativa y con sus pares.

- Es un proceso activo e individual ya que le tolera interiorizarlo los aprendizajes de manera activa, mediante las reflexiones y autoevaluaciones de sus aprendizajes.

Tipos de aprendizajes significativos

Ausubel, diferencia 3 modelos de aprendizaje significativo: representacionales, de nociones y proposicionales.

- 1) Los aprendizajes representacionales es el modelo primordial de aprendizajes significativos, del que penden los restantes. En él se determinan considerados a explícitos distintivos (de manera mayoritaria palabras) las cuales se asemejan con sus concernientes (objeto, evento, concepto), es indicar que, cada símbolo pasa a representar para la persona lo cual significa sus concernientes.
- 2) Las nociones personifican métodos de sucesos u cosas. los aprendizajes de nociones constituyen, en alguna manera, los aprendizajes representacionales pues las nociones son representadas asimismo por distintivos específicos o condiciones y simbolizan ensimismamientos de particularidades básicos de los concernientes.
- 3) En los aprendizajes proposicionales, contrariamente de los aprendizajes representacionales, las tareas no es instruirse de manera significativa lo cual representa cada palabra aislada o combinada, sino asimila lo cual significa las doctrinas mencionadas en las proposiciones, las que, a su vez, forman una noción. O sea, en dicho modelo de aprendizajes, las tareas no es instruirse el considerado solitario de los distintos conocimientos que forman una propuesta, sino el considerado de ella como un total.

Estrategias de aprendizajes significativos

En la presente, la enorme mayoría de profesores tratan de que los educandos asimilen con sentido y no solamente de forma memorística. Ello nos incrusta en lo que admite los aprendizajes significativos. “los aprendizajes significativos requieren que el individuo vincule las recientes nociones con las sapiencias y las propuestas distinguidas las cuales ya sabe” (Torre, 2002, p. 39). Pero estos aprendizajes significativos no serían viables sin la presencia de maniobras de aprendizajes, las que “quedan en presencia entre los materiales que un educando debe operar para asimilar de optima manera” (Torre, 2002, p. 34).

Conforme a Camacho (2007), “una maniobra de aprendizajes involucra un medio que soporta concluyentes intentos, la ejecución o maniobra de algunos métodos aprendidos y el uso consecuente de destrezas obtenidas” (p. 178). Dentro de las maniobras de aprendizajes localizamos: las cuales consienten contemplar la reproducción de las informaciones; las de realización de ordenamientos a fin de lograr recientes sapiencias y las de ordenación de sapiencias logradas.

Camacho (2007), dentro de cada estrategia de reproducción, halla a las destrezas de prueba, las que quedan encaminadas hacia el duplicado fiel. En lo cual incumbe a maniobras de realización, hallamos la formación de producciones seguras, en el que lo que se trata es que el educando quede envuelto en la elaboración de puentes entre lo que ya sabe y lo que queda buscando asimilar. Por su lado, adentro de cada estrategia organizacional, se ubica la recapitulación de una labor, el esbozo de un mapa conceptual, la conducción de cada rango conceptual y el anteproyecto de un mapa especulativo.

2.3. Definición de términos

Aprendizaje

Es el transcurso mediante el cual se adquiere o modifica pericias, artes, saberes, procederes o valores y efecto del examen, las experiencias, la enseñanza, la meditación y el análisis. <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizajes>.

Aprendizajes significativos.

Es la hipótesis psíquica planteada de Ausubel, en el que se trata de cada aprendizaje del educando sea útil e importante. Lo más trascendental para que se cause los aprendizajes es lo que el educando ya conoce. En el momento en que las sapiencias previas ingresan en vínculo con las sapiencias nuevas, se edifica un considerado que es individual para cada educando.

Coacción

intimidación personal se utilizan con asiduidad en Derecho, en ciencias políticas y en sociología para reseñarse a la intimidación o imposiciones de situaciones que se manejan para exigir a un individuo a efectuar u prescindir una fija comportamiento <http://es.wikipedia.org/wiki/Coaccion>.

Conflicto

es un contexto en el cual 2 o más personas con cada interés contrapuesto entra en comparación, obstáculo o comienzan ejercicios recíprocamente discrepantes, con el propósito de contrarrestar, perjudicar o excluir al lado rival, inclusive en el momento en que tal cotejo sea oral, a fin de conseguir así el logro de los propósitos los cuales motivan la mencionada comparación. <http://es.wikipedia.org/wiki/Conflictos>.

Excluir

Echar [a un individuo u objeto] afuera del espacio que tenía; no aceptar su ingreso, su intervención. Descartarlo o negarle las posibilidades de ciertas cosas. Recobrado de Dictionarios Enciclopédicos Vox 1. © 2009 Larousse Editorial, S.L.

Estrategias.

Es el agregado de trabajos planificados de manera sistemática en el periodo que se realizan para conseguir un concluyente desenlace o misión.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia>.

ENFOQUE.

Acciones de enfocarse o ajustarse a mecanismos ópticos a fin de realizar a que una imagen se contemple con claridad. Manuales de la lengua española (2007) Larousse Editorial S.L. Dirección o procedimientos que se adoptan frente a un plan, inconveniente u otras cosas, las cuales implican un modo individual de apreciarla o estimarla.

Estrategias.

Es un agregado de labores proyectadas de manera sistemática en el periodo que se realiza para conseguir un fijo propósito o misiones. Proviene del habla griega *tratos*, «ejércitos», y *agein*, «conductores», «guías». Se emplea en diferentes argumentos.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Estrategias>.

2.4. Sistema de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Las actividades lúdicas se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

2.4.2 Hipótesis específicas

Los juegos de reglas se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Los juegos dramáticos se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Los juegos funcionales se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

2.4.3. Variables y su operacionalización

Tabla 1. *Operacionalización de la variable X*

Dimensión	Indicador	N ítem	Categoría	Intervalo
Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> Juegos de la ronda Juegos a las chapadas. 	10	Bajo	10 -12
			Medio	13 -15
			Alto	16 -20
Juego dramático	<ul style="list-style-type: none"> Copiando a la docente copiando a los papas 	10	Bajo	10 -12
			Media	13 -15
			Alta	16 -20
Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> Desplazamientos libres como saltos, carreras, treparse, dar vuelta Manejo autónomo de cosas estructuradas. 	10	Baja	10 -12
			Media	13 -15
			Alta	16 -20
Actividades lúdicas		30	Baja	30 -39
			Media	40 -49
			Alta	50 -60

Tabla 2. *Operacionalización de la variable Y*

Dimensión	Indicador	N ítem	Categoría	Intervalo
Aprendizajes conceptuales	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos previos. • Experiencias. 	5	Bajo	5 -6
			Medio	7 -8
			Alto	9 -10
Aprendizaje procedimental	<ul style="list-style-type: none"> • Razonamiento. • Almacenamiento. 	4	Bajo	4 -4
			Medio	5 -5
			Alto	6 -8
Aprendizaje actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> • Procesar. • Aplicar. 	4	Bajo	4 -4
			Media	5 -5
			Alta	6 -8
Aprendizajes significativos		13	Baja	13 -16
			Media	17 -20
			Alta	21 -26

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Estrategias Metodológicas

3.1. Tipo y Nivel de Investigación.

El modelo de análisis usado concierne al expresivo – correlativo, pues se coloca a establecer la correspondencia de una inconstante en relación a la otra.

Por la particularidad del proceso de las informaciones son cuantitativas ya que hacen uso de ordenamientos numerarios y descriptivos, instituye las correspondencias estadísticas en las mudables de análisis y sus itinerarios; así como atributiva ya que usa las encuestas a educandos.

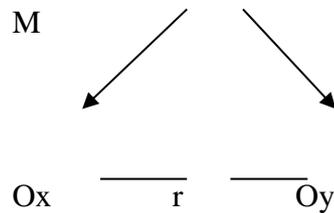
3.1.2 Diseño de Investigación

Sabino, (1979) marca: “El anteproyecto es el procedimiento concreto, y sucesión de acciones continuadas y fundadas, las cuales corresponden acomodarse a las características de las investigaciones” (p.64) Es cuando las estrategias que establece el analista el cual sitúa cada etapa del análisis. Más adelante añade Sabino (op.cit) el cual “los 2 anteproyectos más favorecidos son: cada diseño bibliográfico y diseño de área,” (p.72).

El análisis incumbe al anteproyecto no práctico correlativo, pues se busca calcular y valorar el vínculo de 2 mudables.

Según a esta orientación no práctica, el anteproyecto que pensamos conveniente para el análisis es la colateral pues los antecedentes son acopiados en un único tiempo, tratando de relatar las mudables del análisis y examinar su suceso e interrelaciones.

Así mismo, dicho análisis incumbe al correlativo ya que lo que en este análisis trata es examinar los vínculos que hay en cada variable de estudios. Cada variable interviniente se interrelaciona según el sucesivo esbozo:



M = Significa el tipo de examen

Ox = Significa las referencias de la variable actividades lúdicas

Oy = Significa los datos del mudable aprendizaje significativo

r = Expone el rango de conexión entre una y otra variable.

3.2.3 Población y Muestra

Población

Es el unido completo de unidades a quien se relata el análisis. Así también la constriñe B. Acuña (1998) en “Un unido concreto o perdurable de colaboradores, cosas o elementos los cuales revelan rasgos frecuentes” (p.123).

El espacio designado para el actual análisis es el C.E.I. No 370 Virgen del Carmen, 2017, y una totalidad del colectivo de 85 educandos de 3 a 5 años de ambos sexos, repartidos así:

Tabla 3. Población de estudio

Aula	Cantidad
Rojos	20
Verdes	20
Naranjas	22
Azules	23

Total	85
--------------	----

Fuente: C.E.I. No 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017

Muestra

se usa por utilidad, es revelar que a secas se consideran a educandos de 5 años siendo la cantidad de 42 educandos

Tabla 4. *Muestra de estudio*

Aula	Cantidad
Rojos	20
Naranjas	22
Total	42

3.2.4 Método de investigación

El modo utilizado en el examen es el razonado, pues se efectuó una elaboración dudosa de la esencia de examen, también, el anteproyecto preciso - correlativo, las operacionalizaciones de cada variable y el debate de los efectos son establecidos por la elaboración efectuada en relación a los datos recogidos por los materiales, sin olvidar que los datos se revelaron en modo sistematizado en cuadros detallados, formas y sus pertinentes exámenes aclaratorios los que posibilitaron la ratificación de las teorías y los expresivos acertados. (Hernández et al, 2010).

3.2.5 Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

Las técnicas empleadas en el avance del real examen fueron el análisis y el utensilio aplicado es la ficha de examen.

Con el propósito de calcular la mudable actividad lúdica, se tomó en consideración las sucesivas preguntas:

Si (2)
No (1)

Con la intención de calcular las mudables aprendizaje significativo, se tomó en consideración las sucesivas preguntas:

Si (2)
No (1)

a. Validez de los instrumentos

La eficacia de las preguntas, conforme a Ramirez, T(2007), muestra que es de modelo legal pues se estudiaran cada pregunta mediante criterios de profesionales para establecer si son apropiadas para estimar las unidades o pertenencias que se intentaban contemplar en técnicas de una codificación de las exigencias contempladas, las cuales viabilizan elaborar las interrogantes del interrogatorio, y su ratificación referente.

Por lo que a fin de que la revalidación de las herramientas se consumó en fundamento a dichos elementos teóricos, empleando en eso procedimientos de criterio de expertos los que crearon el ajuste de cada ítem de los concernientes materiales.

Tabla 5. Validación de expertos

Experto		Apreciación Promedio (%)
1.	1 ^{ro}	89%
2.	2 ^{do}	91%
3.	3 ^{ro}	91%
Promedio General		90%

3.2.6. Forma de tratamiento y análisis de datos

La causa de cada información reside en extender una registro gráfico e inferencial con la intención de fundar cómo los datos efectúan o no, con intenciones del examen.

a. Descriptiva

Tolerará compilar, describir, aprender y interpretar los datos de cada ítem referentes en las interrogaciones empleadas en los discípulos los que conformaron el tipo muestra del agrupado. Se utilizará cada cálculo de tendencia central y de dispersiones.

Luego del recojo de referencias, se procesaron a cada información, con la realización de tablas y gráficas estadísticas, se emplearon en eso el SPSS, para encontrar efectos de la aplicación de las preguntas.

- Estudios descriptivos por mudables y capacidades con cuadros de asiduidades y formas.

b. Inferencial

Proveerá la teoría que se exige para concluir o deducir la divulgación o asumir laudos en conexión al fundamento de cada información parcial a través de técnicas descriptivas. Se plantearán a examen:

- La Suposición Céntrica
- La Suposición concreta

Se encontrará la cifra **de conexión de Spearman**, ρ (ro) el que utilizamos en calcular la conexión (la sociedad o interdependencia) entre dos mudables azarosas perennes.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 6. *Actividades lúdicas*

		Frecuencia	Porcentaje	Proporción válido	Porcentaje acopiado
Válidos	Alto	15	35,7	35,7	35,7
	Bajo	3	7,1	7,1	42,9
	Medio	24	57,1	57,1	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de análisis usado en niños de 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para una óptima evaluación y cotejo se muestra la sucesiva fig.:

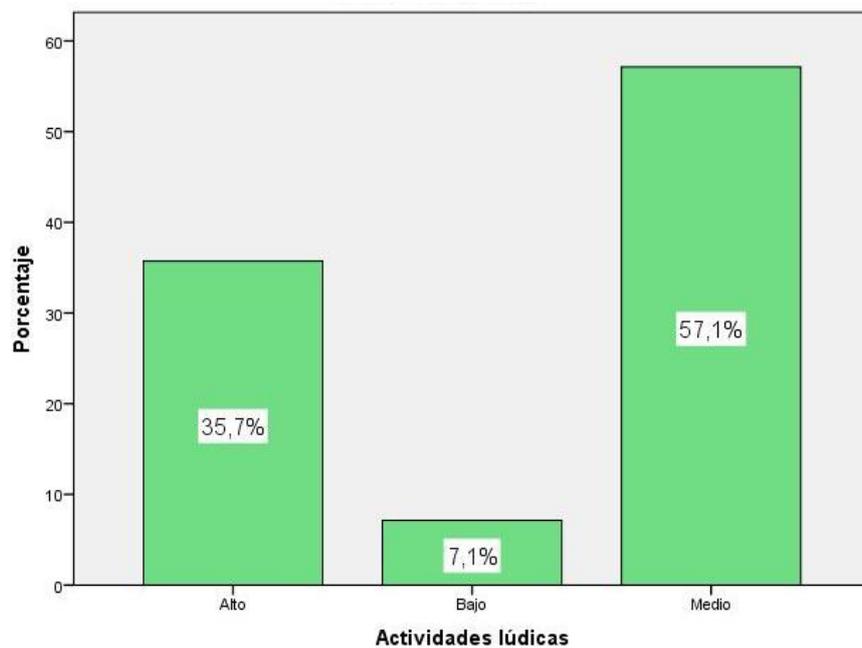


Figura 1. *Actividades lúdicas*

De la fig. 1, el 57,1% de niños con 5 años del C.E. Inicial N°370 Virgen del Carmen, 2017 consiguieron un rango regular en actividades lúdicas, 35,7% lograron un rango alto y 7,1% alcanzaron una condición baja.

Tabla 7. Juegos de reglas

		Frecuencia	Porcentaje	Proporción válido	Porcentaje acopiado
Válido	Alta	16	38,1	38,1	38,1
	Bajo	3	7,1	7,1	45,2
	Medio	23	54,8	54,8	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de análisis usado en niños de 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para una óptima evaluación y cotejo se expone la fig.:

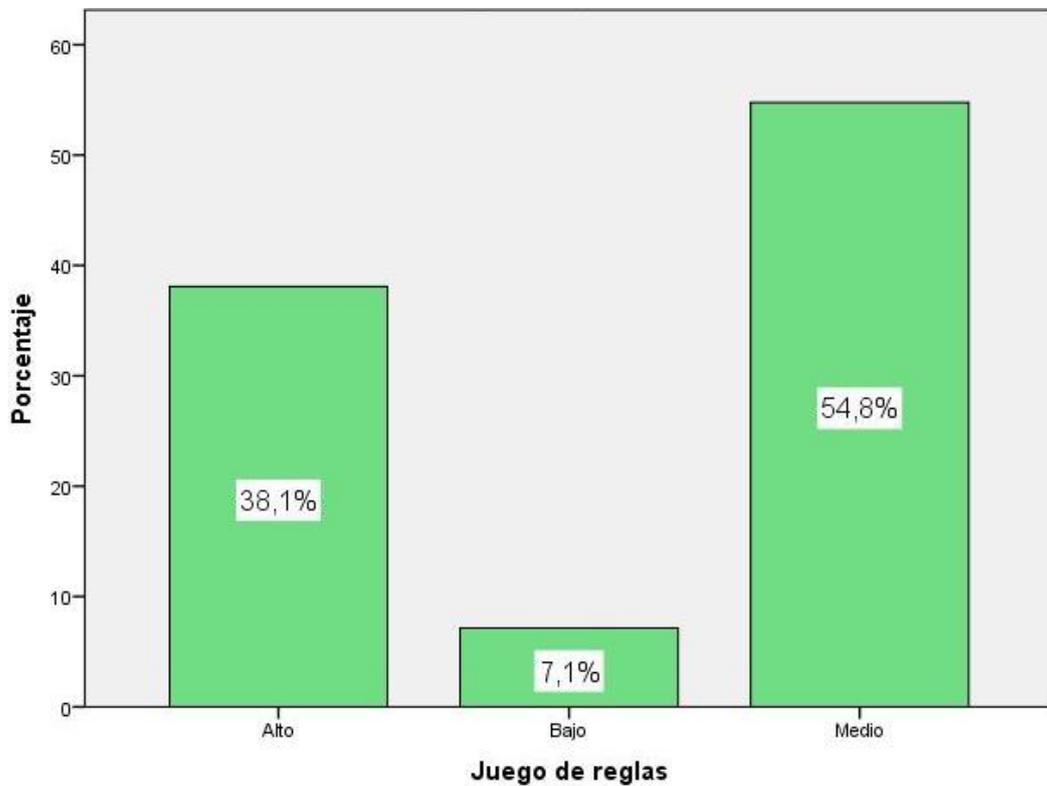


Figura 2. Juegos de reglas

De la fig. 2, el 54,8% de los niños de 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, 2017 alcanzaron un rango regular en los esparcimientos de reglas, 38,1% lograron un rango elevado y 7,1% consiguieron un rango escaso.

Tabla 8. *Juego dramático*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válidos	Alto	12	28,6	28,6	28,6
	Bajo	3	7,1	7,1	35,7
	Medio	27	64,3	64,3	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de análisis usado en niños de 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para una óptima estimación y comparación se expone la sucesiva fig.:

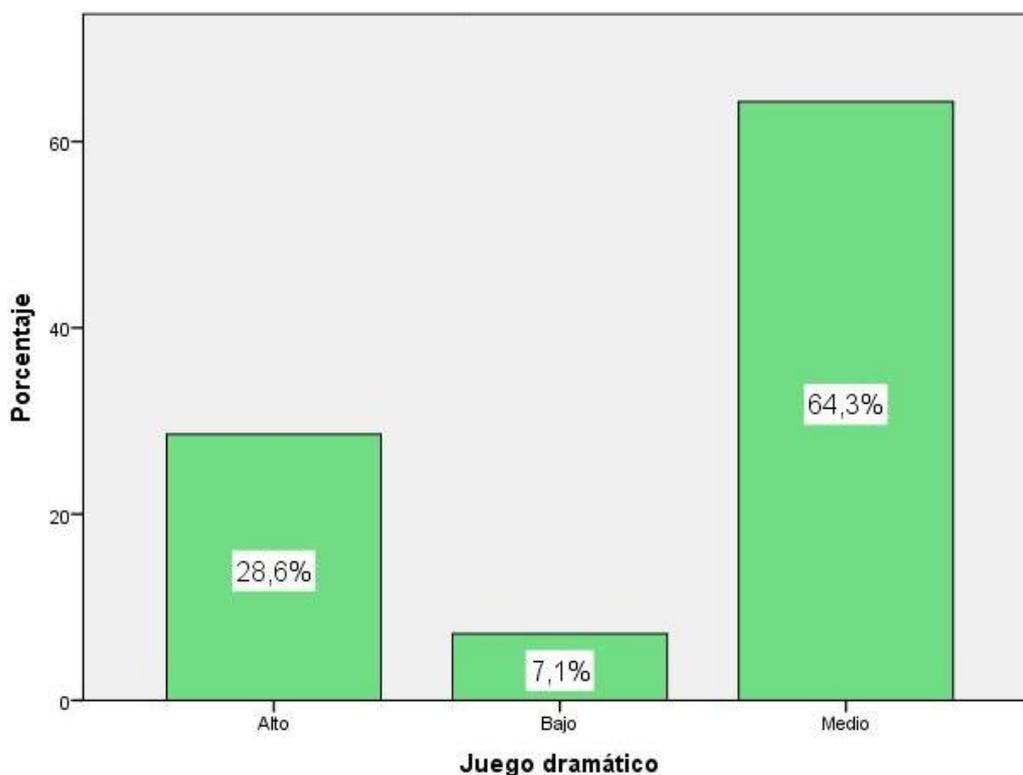


Figura 3. *Juego dramático*

De la fig. 3, el 64,3% de los infantes con 5 añitos del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, 2017 alcanzaron un rango regular en los esparcimientos dramáticos, 28,6% lograron un rango elevado y 7,1% consiguieron un rango escaso.

Tabla 9. Juego funcional

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Proporción acumulado
Válido	Alta	18	42,9	42,9	42,9
	Baja	2	4,8	4,8	47,6
	Media	22	52,4	52,4	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de análisis usado en niños de 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para una óptima valoración y comparación se expone la sucesiva fig.:

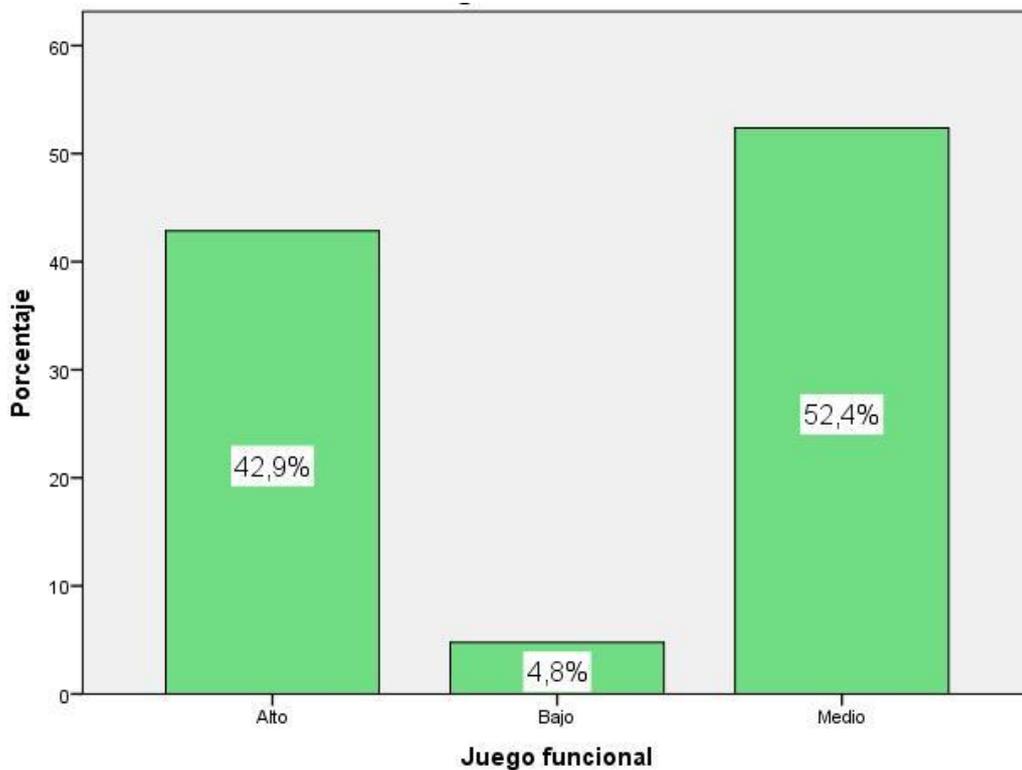


Figura 4. Juego funcional

La fig. 4, el 52,4% de los infantes con 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, 2017 alcanzaron un rango regular en los esparcimientos funcionales, 42,9% lograron un rango elevado y 4,8% consiguieron un rango escaso.

Tabla 10. *Aprendizaje significativo*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Proporción acumulado
Válido	Alta	12	28,9	28,9	28,6
	Baja	8	19,0	19,0	47,6
	Media	22	52,4	52,4	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de análisis usado en niños de 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para una óptima evaluación y cotejo se expone la fig.:

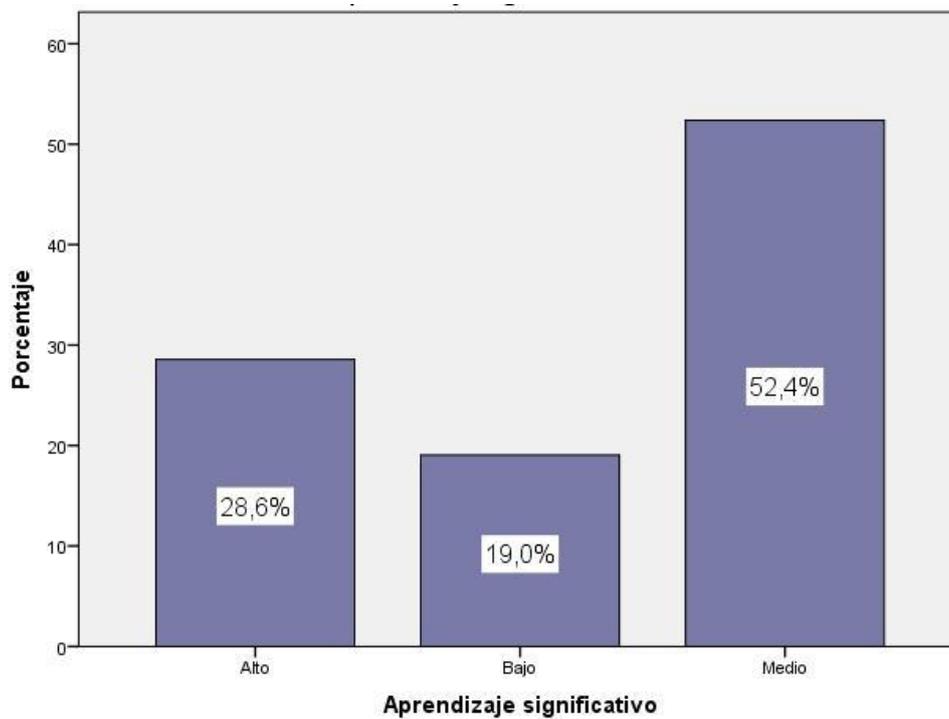


Figura 5. *Aprendizaje significativo*

La fig. 5, el 52,4% de los niños con 5 añitos del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, 2017 alcanzaron un rango medio en los aprendizajes significativos, 28,6% lograron un rango alto y 19,0% consiguieron un rango escaso.

Tabla 11. *Aprendizaje conceptual*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Proporción acumulado
Válido	Alta	12	28,6	28,6	28,6
	Baja	6	14,3	14,3	42,9
	Media	24	57,1	57,1	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de análisis usado en niños de 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para una óptima valoración y comparación se expone la fig.:

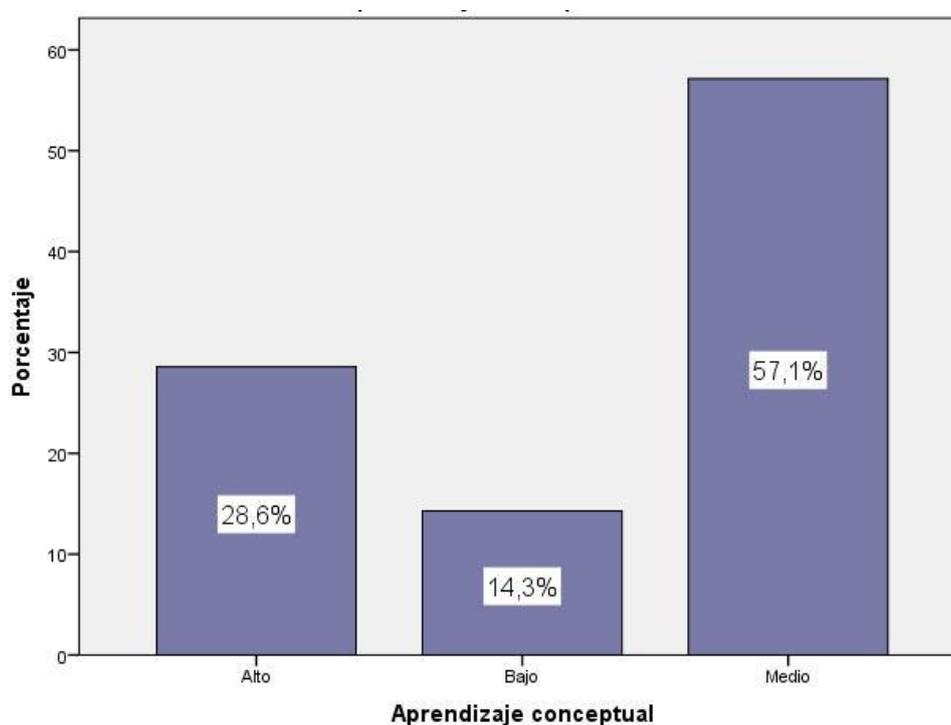


Figura 6. *Aprendizaje conceptual*

La fig. 6, el 57,1% de los niños de 5 años del C.E.I. No.370 Virgen del Carmen, 2017 alcanzaron un rango regular en el aprendizaje conceptual, 28,6% lograron un rango alto y 14,3% consiguieron un rango bajo.

Tabla 12. *Aprendizaje procedimental*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válido	Alta	19	45,2	45,2	45,2
	Baja	11	26,2	26,2	71,4
	Media	12	28,6	28,6	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de análisis usado en niños de 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para una óptima valoración y comparación se expone la fig.:

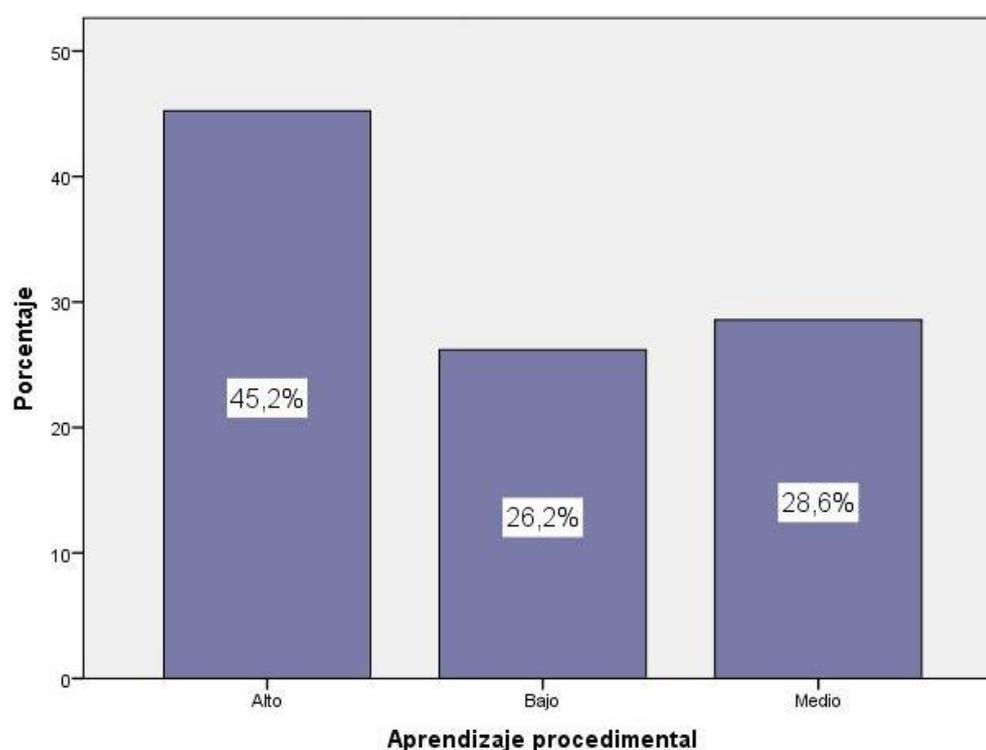


Figura 7. *Aprendizaje procedimental*

La fig. 7, el 45,2% de los infantes con 5 añitos del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, 2017 alcanzaron un rango elevado en los aprendizajes procedimentales, 28,6% lograron un rango regular y 26,2% consiguieron un rango escaso.

Tabla 13. *Aprendizaje actitudinal*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válido	Alta	22	52,4	52,4	52,4
	Baja	12	28,6	28,6	81,0
	Media	8	19,0	19,0	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de análisis usado en niños de 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para una óptima evaluación y cotejo se expone la fig.:

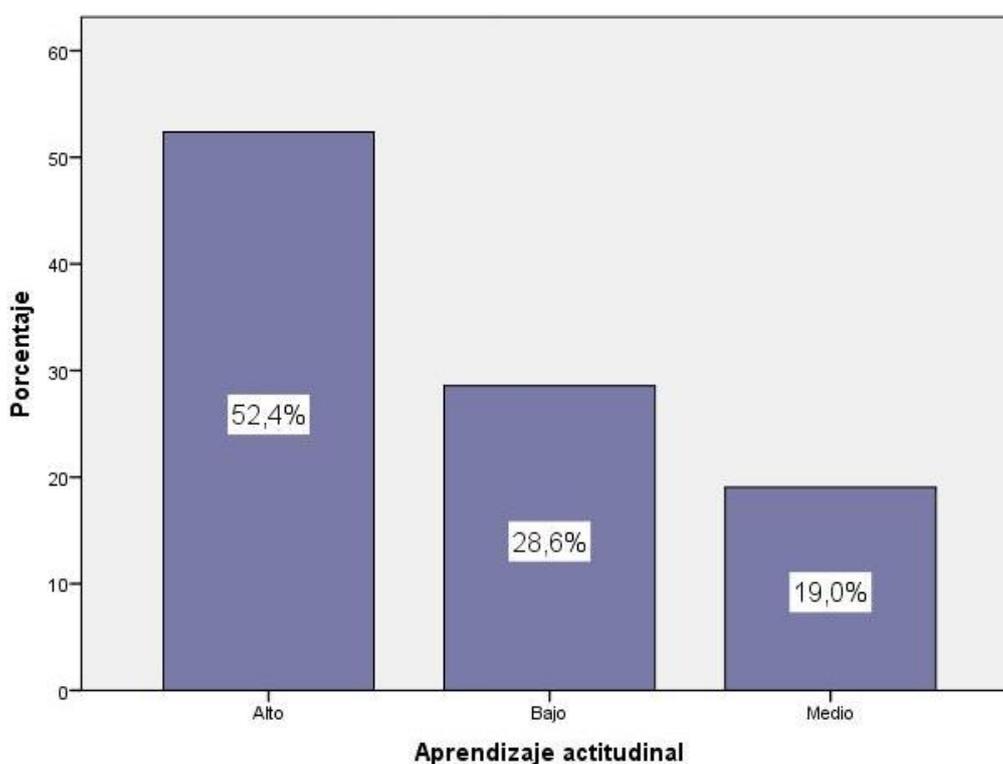


Figura 8. *Aprendizaje actitudinal*

La fig. 8, el 52,4% de los niños de 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, 2017 alcanzaron un rango elevado en los aprendizajes actitudinales, 28,6% lograron un rango bajo y 19,0% consiguieron un rango medio.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis General

Hipótesis Alternativa **H_a**: Las actividades lúdicas se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N^o370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Hipótesis nula **H₀**: Las actividades lúdicas no se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N^o370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Tabla 14. *Relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo*

			Actividades lúdicas	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Factor de correspondencia	1,000	,691**
		Sig.(doble)	.	,000
		N	42	42
	Aprendizaje significativo	Factor de correspondencia	,691**	1,000
		Sig.(doble)	,000	.
		N	42	42

** . La analogía es manifiesta a la condición 0,01 (doble)

Como se expone en el cuadro 14 se logró una cifra de correspondencia de $r=0,691$, y un $p=0.000(p<.05)$ a lo cual se accede la suposición alternativa y se refuta la suposición anulada. Y se logra señalar de modo estadístico la presencia de enlace en actividades lúdicas y los aprendizajes significativos en los niños de 5 años del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, 2017.

Se consigue considerar a la cifra de analogía es de dimensión **excelente**.

En una óptima evaluación y cotejo se muestra la sucesiva fig.:

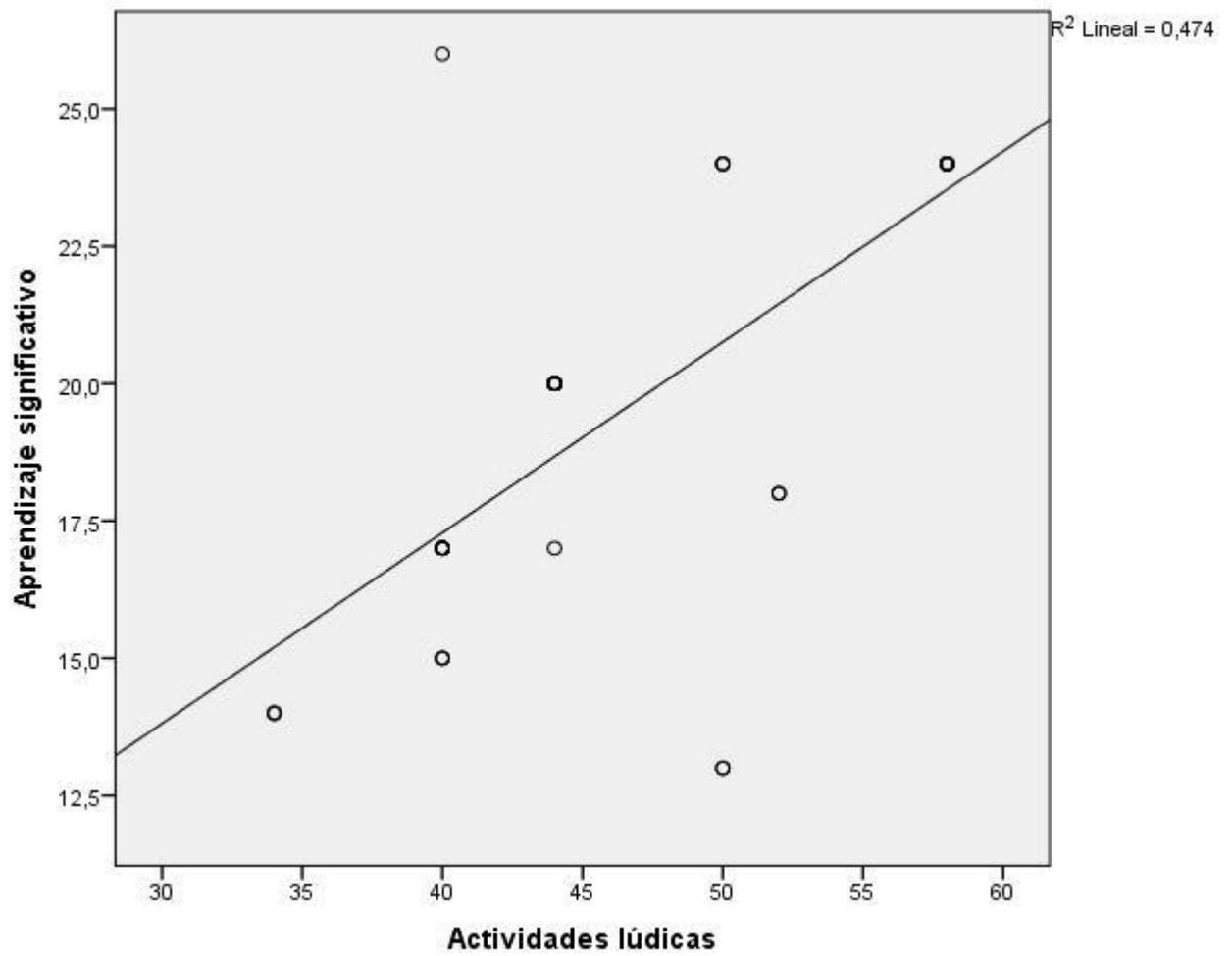


Figura 9. *Las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo*

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa Ha: Los juegos de reglas se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Hipótesis nula Ho: Los juegos de reglas no se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Tabla 15. *Relación entre los juegos de regla y el aprendizaje significativo*

			Juego de reglas	Aprendizajes significativos
Rho de Spearman	Juego de reglas	Factor de correspondencia	1,000	,566**
		Sig.(doble)	.	,000
		N	42	42
	Aprendizajes significativos	Factor de correspondencia	,566**	1,000
		Sig.(doble)	,000	.
		N	42	42

** . La analogía es manifiesta a la condición 0,01 (doble)

Como se expone en el cuadro 15 se alcanzó una cifra de analogía de $r= 0,566$, y $p=0.000(p<.05)$ y se accede la teoría alternativa y se refuta la teoría anulada. Y se logra señalar de modo estadístico la existencia y reciprocidad en juegos de reglas y los aprendizajes significativos en los infantes de 5 añitos del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, 2017.

Se consigue considerar que el factor de correspondencia es de dimensión **regular**.

Para una óptima evaluación y cotejo se muestra la sucesiva fig.:

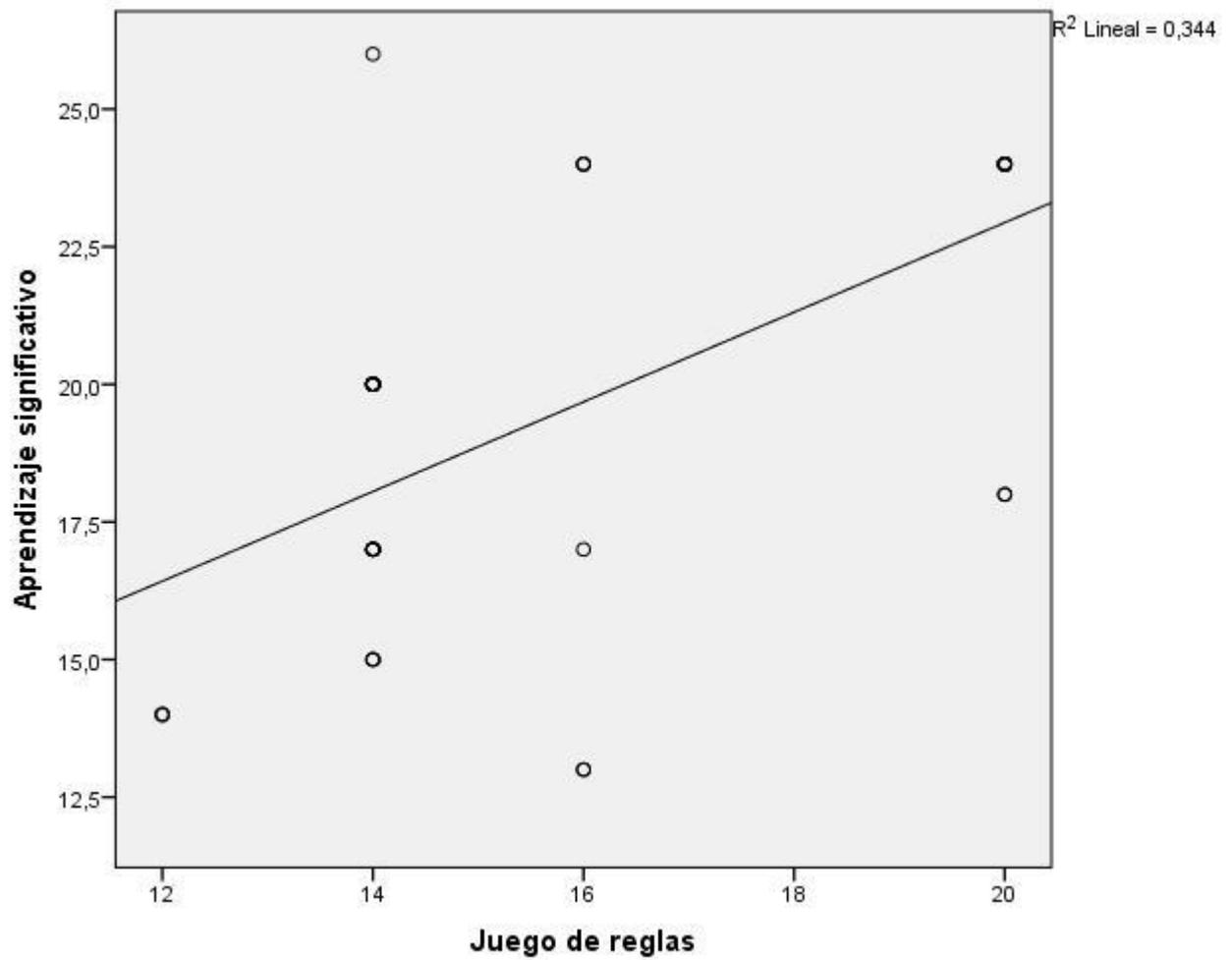


Figura 10. *Los juegos de regla y el aprendizaje significativo*

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos dramáticos se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N^a370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos dramáticos no se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N^a370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Tabla 16. Relación entre los juegos dramáticos y el aprendizaje significativo

			Juego dramático	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Juego dramático	Factor de correspondencia	1,000	,706**
		Sig.(doble)	.	,000
		N	42	42
Aprendizaje significativo	Aprendizaje significativo	Factor de correspondencia	,706**	1,000
		Sig.(doble)	,000	.
		N	42	42

** . La correspondencia es manifiesta a la condición 0,01 (doble)

Como se expone en el cuadro 16 se alcanzó una cifra de correspondencia de $r = 0,706$, y un $p = 0,000$ ($p < .05$) y se accede la teoría alternativa y se refuta la teoría anulada. y se alcanza a señalar de modo estadístico la existencia de un vínculo en los juegos dramáticos y los aprendizajes significativos en los infantes con 5 añitos del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Se logra estimar al factor de correspondencia es de dimensión **buena**.

Para la óptima evaluación y cotejo se muestra la sucesiva fig.:

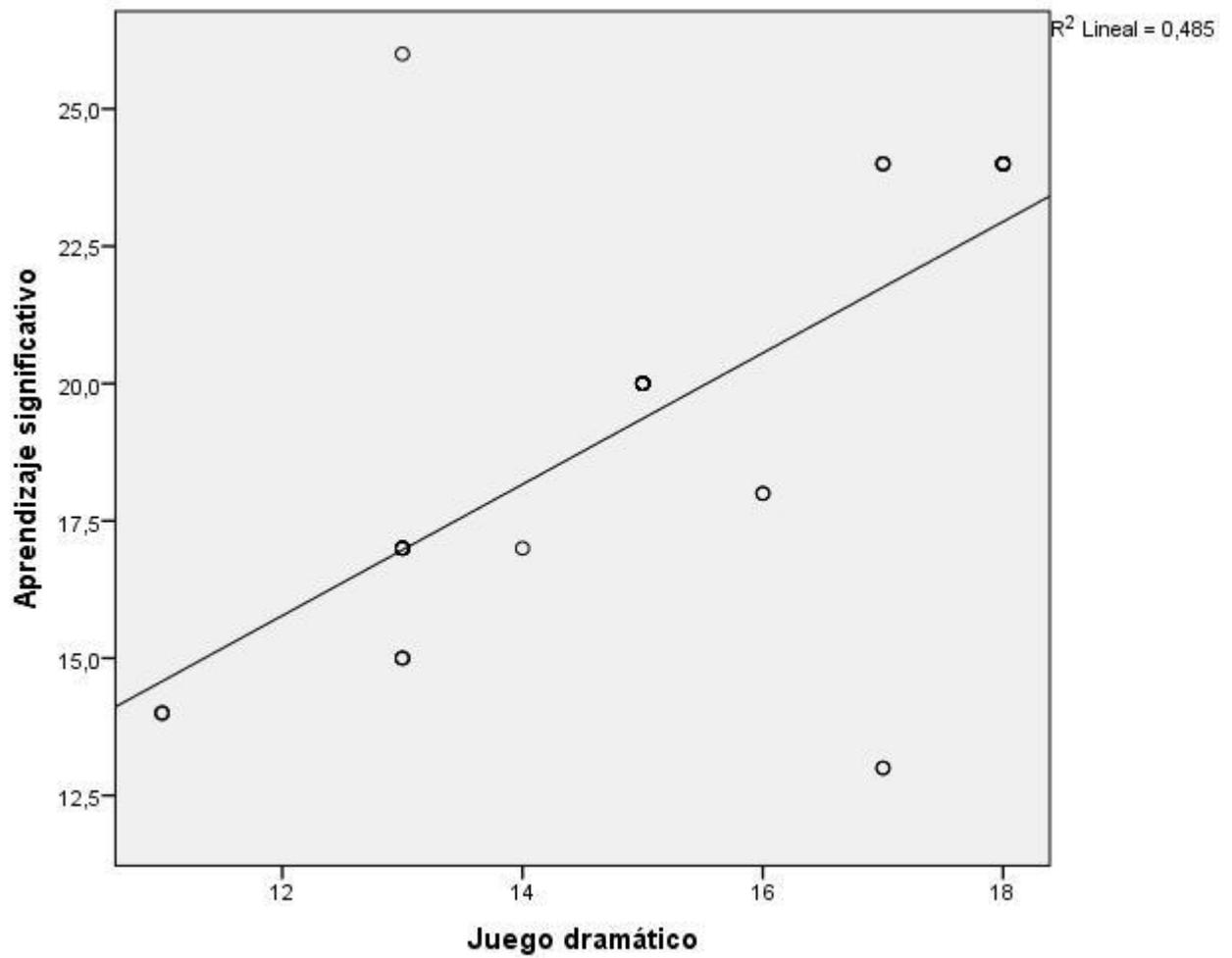


Figura 11. *Los juegos dramáticos y el aprendizaje significativo*

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos funcionales se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N^a370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos funcionales no se relacionan con el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N^a370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Tabla 17. *Relación entre los juegos funcionales y el aprendizaje significativo*

			Juego funcional	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Juego funcional	Factor de correspondencia	1,000	,706**
		Sig.(doble)	.	,000
		N	42	42
	Aprendizaje significativo	Factor de correspondencia	,706**	1,000
		Sig.(doble)	,000	.
		N	42	42

** . La analogía es manifiesta a la condición 0,01 (doble)

Como se expone en el cuadro 17 se alcanzó una cifra de correspondencia de $r= 0,706$, a un $p=0.000(p<.05)$ y se permite la teoría alternativa y se refuta la teoría anulada. y se alcanza a señalar de modo estadístico la existencia de un vínculo en los juegos funcionales y los aprendizajes significativos en los infantes con 5 añitos del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, 2017.

Se logra estimar al factor de correspondencia es de dimensión **buena**.

Para la óptima evaluación y cotejo se muestra la sucesiva fig.:

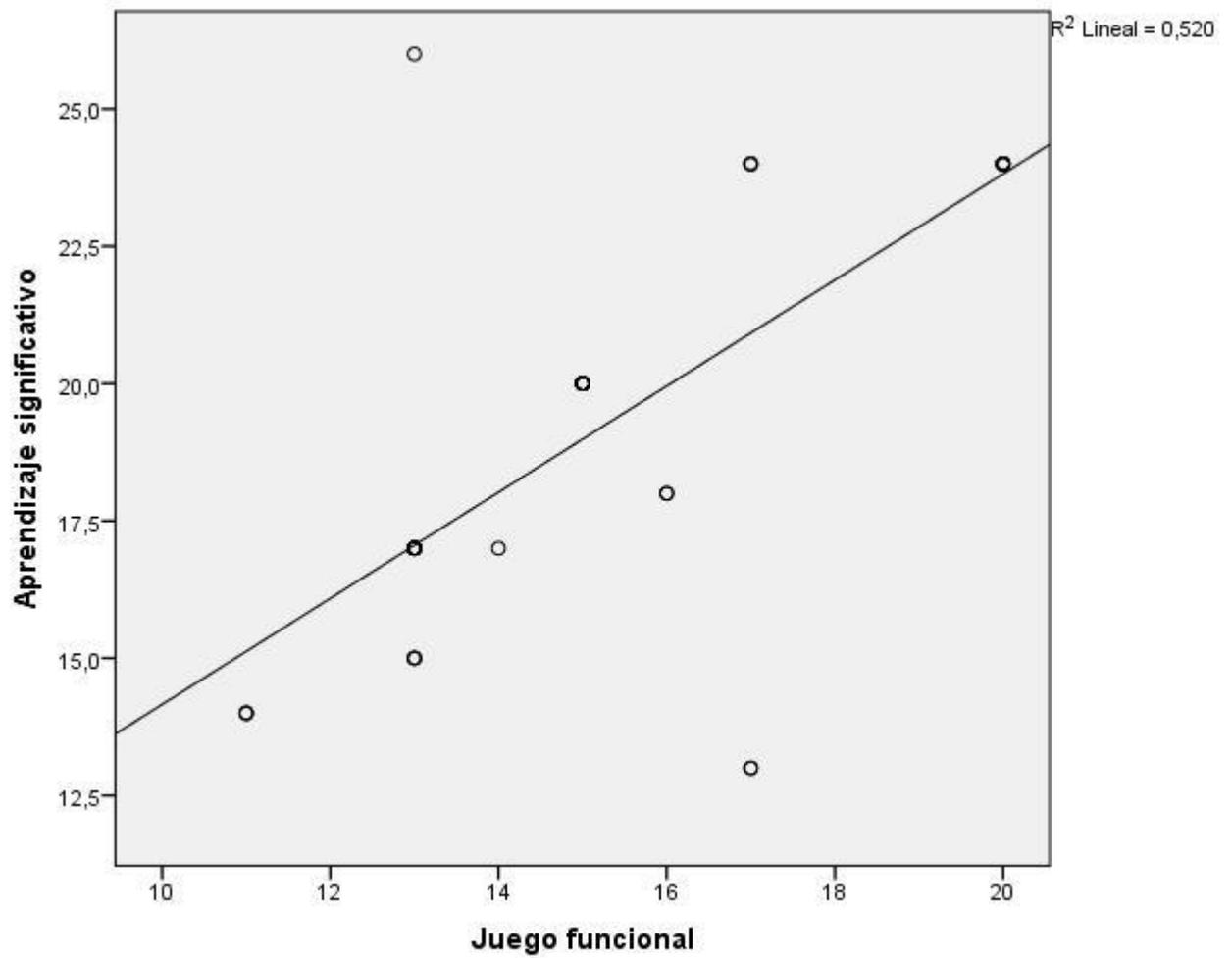


Figura 12. *Los juegos funcionales y el aprendizaje significativo*

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

El análisis que se realizó, describió todo un agregado de acciones formativas las cuales el educando de pedagogía infantil corresponde proyectar, crear, desplegar y valorar, a la intención de facilitar el espacio de la ilustración en el que el educando toma los aprendizajes de modo significativo, elaborando sapiencias, desplegando destrezas y logrando habilidades.

Los niños de Educación Inicial que oscilan de 3 y 6 años, cada actividad lúdica se convierte en una acción diaria, su progreso progresivo mayormente queda evidente por el adiestramiento y experiencia de la misma la cual comienza en su ambiente de familia y luego se prolonga hasta su entrada al régimen preescolar. También, la magnitud en que los infantes reciben y son sometidos de manera constante a un incremento asombroso de incitaciones y apremios, que le asigna la ventaja de informaciones perdiendo la enseñanza práctica y motriz que se requiere para compensar su progreso erudito y la facultad para utilizar de manera eficiente tales informaciones.

Ello se desglosa del acto de que el C.E. como tal contempla menguar su exigencia de una enseñanza erudita la cual capacite al infante e infanta con edad preescolar en lo cual de manera anterior tuvo en su domicilio y en la existencia colectiva. Es así que la hipótesis didáctica actual destaca la exigencia de usar más intensivamente las acciones lúdicas como transursos educativos formales en la escuela como tal representante de la misma. La propensión hacia una enseñanza más precisa, ventajosa, objetiva y seria la cual consienta la auténtica elaboración del niño para la vida.

Dicho análisis quedo como objetivo establecer el vínculo que hay en las actividades lúdicas y la asimilación significativa en los infantes de 5 añitos del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Seguido de los exámenes hechos se logra señalar que hay enlace en las actividades lúdicas y los aprendizajes significativos en infantes de 5 añitos del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017., lo que se debería a la conexión de Spearman la que repone el valor de 0.691, simbolizando la aceptable sociedad. Parejos efectos hallamos en compromisos de **Mora y Rodríguez (2014)** en su labor titulada: La lúdica y habilidad en los aprendizajes de infantes preescolares de los gimnasios Los arrayanes de la urbe de Ibagué. Dicho plan proyecta fortifica el juicio de que la inicial niñez de la persona es estimada como una fase esencial para el progreso de las personas, dado que es la fase de más desarrollo y aprendizajes en la perspectiva biológica como afectiva y cognitiva. Por eso cierto modelo de suceso del ambiente ayudan de modo significativo para lograr la conveniente medida, y es necesariamente en dicha etapa de la existencia en la cual las facultades mentales o intelectuales es lo adecuadamente distinguido y adaptable para ser desarrollado. Y la de **Mejía (2006)** quien mantiene en el Instituto U. de Educación Física y Deporte, U. de Antioquia. Medellín, Colombia a fin de conseguir Grado de Magíster en Psicología, la labor de análisis: “Los Juegos Cooperativos, Estrategias para menguar las agresiones en cada estudiante escolar”. Se emplea en dicho análisis la orientación crítica colectiva, el que contempla la innovación del contexto por lado del analista, desplegando el modelo de análisis ejercicio educativo; labor sobre la misma práctica, conforme al tipo de Elliott (1993). Los desenlaces son: en tanto los profesores sigan pendiendo vigorosamente del dominio y el mando, de los premios y de los castigos, para vigilar las conductas en el interior de su salón, los infantes no son ni garantes, ni autónomos ni juiciosos, aun menos con actitudes cooperativas. Las acciones lúdicas son un ambiente práctico

a fin de menguar los rangos de agresiones de los educandos de los CC.EE., si se acata cada uno de sus elementos (cooperaciones, participaciones, aceptaciones y no competencias).

Evidenciamos en la figura 1, que un 57,1% de los infantes de 5 añitos del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, 2017 alcanzaron un rango regular en las actividades lúdicas, 35,7% lograron un rango alto y 7,1% consiguieron un rango bajo. Y en la figura 5 notamos que un 52,4% de los infantes de 5 añitos del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, 2017 alcanzaron un rango medio en los aprendizajes significativos, 28,6% lograron un rango alto y 19,0% consiguieron un rango escaso.

La lúdica se coge de manera general como recreación en su empleo y con preponderancia sinonímica en las colisiones teóricas. Se asume a la lúdica y los juegos como acciones pueriles, poco serias, empleables a condición pedagógica, en las edades escolares, edad en la cual se inscribe la mayor parte de trabajo. La lúdica es estimada como una ambientación, un modo de proporcionarle senda y considerando a los juegos y transfigurar en juegos diversos contextos de la vida. Por eso, la lúdica no se ajusta a áreas limitadas del C.E. o de los tiempos libres, sino que se proyectan a diversas áreas de la vida.

CONCLUSIONES

De los ensayos elaborados alcanzamos a perfeccionar:

Primero: Hay enlace en actividades lúdicas y los aprendizajes significativos en los infantes de 5 añitos del C.E. Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017., y se debe a la correspondencia de Spearman la que repone un valor de 0.691, simbolizando una **perfecta** sociedad.

Segundo: Hay un vínculo en esparcimientos de reglas y los aprendizajes significativos en infantes de 5 añitos del C.E. Inicial No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017., y se debe a la correspondencia de Spearman la que repone un valor de 0,566, simbolizando la **regular** sociedad.

Tercero: Hay un vínculo en los juegos dramáticos y los aprendizajes significativos en los infantes de 5 añitos del C.E. Inicial No. 370 Virgen del Carmen, 2017. La correspondencia de Spearman la cual restituye una valía de 0.706, simbolizando **buena** sociedad.

Cuarto: Hay un vínculo en los juegos funcionales y los aprendizajes significativos en los infantes de 5 añitos del C.E. Inicial No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017, y se debe a la correspondencia de Spearman la que repone un valor de 0,706, simbolizando la **buena** sociedad.

RECOMENDACIONES

Primero: Los docentes del C.E. corresponden usar cada actividad lúdica con el propósito de conseguir el progreso físico en el infante e infanta en edades preescolares. Así también cada actividad lúdica es de importante categoría ya que ayuda a proporcionar las comunicaciones de los infantes, infantas y mayores

Segundo: Se conviene brindar oportunidad a los niños para tener comunicación mediante acciones lúdicas. Cada actividad lúdica es un instrumento ventajoso para la ventaja de capacidades pues procede como una práctica significativa de aprendizajes y no como un esparcimiento no revelador. Así mismo, cada actividad lúdica beneficia el esparcimiento de exigencias y aspiraciones que los infantes constriñen en el interior de su ambiente de familia.

Tercero: Estimular a los infantes y infantas a formar vicisitudes recientes mediante acciones lúdicas.

Cuarto: Los docentes deben acatar cada producción de los infantes e infantas en contextos espontáneos tanto particulares como en conjunto y utilizar cada actividad lúdica como un instrumento. A la par, cada actividad lúdica, proporcionan al infante la ocasión de conseguir sapiencias y desplegar el dominio de examen.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bazan Soto, Fanny Aida, Suarez Ayala, Evelyn Jenny. Tesis Influencia de los conflictos familiares en el progreso de la personalidad en los educandos de III ciclo de Primaria. las flores. - I.S.P. SANTO DOMINGO – 2002
- Brown, Roger “Psicología Social” E. Siglo XXI S.A. BB. AA. – Argentina – 1972
- Castro A. Pedro L. “Familia, sexualidad y discapacidad” Editorial Ciencias Sociales - Urbe de la Habana – 1995
- Castro M., Jorge “Desarrollo Psicosocial” Editorial EFEJANT – Lima (Perú) - 2000
- Chan Bazalar, Luis “Manual de psicología de la familia” Editorial Humanitas – Lima (Perú) - 1996
- Choque Larrauri, Raúl “Programa Educativo de habilidades para la vida” Universidad Cayetano Heredia – Lima – 2007
- Cumpel TP Golan, en el 2000. Enseñanzas de destrezas sociales de juegos a base de combinaciones de entrenamientos basados en auto monitoreos. U. de Jerusalén. Pág. 25-26
- Garcia, M.: "La comunicación en la escuela". Rev. Tendencia.
- Gispert, Carlos ”Desarrollo Infantil” Editorial Océano – 1989
- Mansilla A., M.E , “El Desarrollo Psico-social del niño y adolescente” UNICEF - Lima 1998
- Rodríguez De Los Ríos, Luis “Psicología del Desarrollo” Editorial U. – UNE – 1998
- Thorne, C. Nueva interpretación de la psicología del progreso con vinculo a los concluyentes del comportamiento. Psicología. Volumen XII, No. 1. - Lima. PUCP – 1994
- Saenz De Acedo Izarraga, Iriarte, 2005. Reflexión de las enseñanzas de destrezas sociales. U. de Navarra España. Pág. 35-36

5.3. Fuentes electrónicas

Cuenca, F. y Rodao, F. (1986): Cómo desarrollar la psicomotricidad en el niño. Narcea, Madrid, 2ª ed.... verbal Narcea, Madrid, 2ª ed. Santiago, P. (1985): De las expresiones corporales a las comunicaciones interpersonales Narcea, Madrid.

books.google.com.pe/books?isbn=9586486184 Víctor Miguel Niño Rojas, Tatiana E. Pachón Avellaneda - 2009 - Comunicaciones interpersonales y social.

books.google.com.pe/books?id=B_dCJ1cuL0IC procedimiento - manejo de aparatos francos de comunicaciones interpersonales.

books.google.com.pe/books?isbn=8487840906 Elena Gismero G. - 1996 - "destrezas sociales" y "conductas asertivas".

books.google.com.pe/books?isbn=8497290186 Vicente N. Adelantados - 2002 juego tradicional debido al suceso de sus inclusiones en cada repertorio escolar. Tesis doctorales inéditas.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 370 VIRGEN DEL CARMEN, BARRANCA 2017

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE E INDICADOR			
<p><u>Problema General</u> ¿Cuál es el vínculo entre cada actividad lúdica y los aprendizajes significativos en los niños de 5 añitos del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?</p> <p><u>Problema Específicos</u> ¿Qué vínculo hay entre los juegos de reglas y el aprendizaje significativo en los niños de 5 añitos del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos dramáticos y el aprendizaje significativo en los infantes de 5 añitos del I.E.I. N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos funcionales y los aprendizajes significativos en los infantes de 5 añitos del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?</p>	<p><u>Objetivo General</u> Establecer el vínculo que hay entre cada actividad lúdica y los aprendizajes significativos en los niños de 5 añitos del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.</p> <p><u>Objetivos Específicos</u> Establecer el vínculo que existe entre cada juego de reglas y los aprendizajes significativos en niños de 5 añitos del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.</p> <p>Instituir el vínculo existente entre los juegos dramáticos y los aprendizajes significativos en infantes de 5 añitos del C.E.I. No. 370 Virgen del Carmen, 2017.</p> <p>Instituir el vínculo existente entre los juegos funcionales y los aprendizajes significativos en infantes de 5 añitos del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.</p>	<p><u>Hipótesis General</u> cada actividad lúdica se relaciona con los aprendizajes significativos en infantes de 5 años del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> Cada juego de reglas se relaciona con los aprendizajes significativos en los infantes de 5 añitos del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.</p> <p>Los juegos dramáticos se atañen con los aprendizajes significativos en infantes de 5 añitos del C.E.I. N°370 Virgen del Carmen, 2017.</p> <p>Los juegos funcionales se relacionan con los aprendizajes significativos en infantes de 5 añitos de la I.E Inicial N°370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.</p>	VARIABLES INDEPENDIENTES (X): Actividades lúdicas			
			DIMENSION	INDICADOR	ITEM	INDICES
			Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de la ronda • Juegos a las chapadas. 	10	Nunca A veces Casi siempre Siempre
			Juego dramático	<ul style="list-style-type: none"> • Imitando a la profesora • Imitando a los padres 	10	
			Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> • Desplazamiento libre como saltar, correr, trepar, darse vueltas • Manipulación libre de objetos estructurados. 	10	
			TOTAL		30	
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Aprendizajes significativos			
			DIMENSION	INDICADOR	ITEM	INDICES
			Aprendizajes conceptual	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos previos. • Experiencias. 	5	Si = 1 No= 0
			Aprendizajes procedimentales	<ul style="list-style-type: none"> • Razonamiento. • Almacenamiento. 	4	
Aprendizaje actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> • Procesar. • Aplicar. 	4				
TOTAL		13				

TABLA DE DATOS

N°	Actividades lúdicas																																	ST1	V1				
	Juego de reglas												Juego dramático										Juego funcional																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S1	D1	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	S2	D2	21	22	23	24	25	26	27	28	29			30	S3	D3	
1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	44	Medio	
2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	16	Alto	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	17	Alto	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	17	Alto	50	Alto	
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	18	Alto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	58	Alto
4	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	16	Alto	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	17	Alto	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	17	Alto	50	Alto	
5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	12	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11	Bajo	34	Bajo	
6	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	16	Alto	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	17	Alto	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	17	Alto	50	Alto	
7	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	44	Medio	
8	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	18	Alto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	58	Alto
10	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	44	Medio	
11	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	16	Alto	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	14	Medio	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	14	Medio	44	Medio	
12	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	44	Medio	
13	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	18	Alto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	58	Alto
15	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	
16	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	44	Medio	
17	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	12	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11	Bajo	34	Bajo	
18	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	
19	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	16	Alto	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	17	Alto	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	17	Alto	50	Alto	
20	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	
21	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	44	Medio	
22	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	44	Medio	
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	16	Alto	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	16	Alto	52	Alto	
24	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	
25	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	16	Alto	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	17	Alto	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	17	Alto	50	Alto	

26	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	44	Medio	
27	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	2	2	2	2	2	2	1	2	1	18	Alto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	58	Alto
29	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	
30	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	44	Medio	
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	16	Alto	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	16	Alto	52	Alto
32	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	
33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	18	Alto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	58	Alto
34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	18	Alto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	58	Alto
35	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	44	Medio	
36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	18	Alto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	58	Alto
37	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	12	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11	Bajo	34	Bajo		
38	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	
39	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Medio	44	Medio	
40	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	18	Alto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	58	Alto
41	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	
42	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	13	Medio	40	Medio	

N°	Aprendizaje significativo																				ST2	V2
	Aprendizaje conceptual							Aprendizaje procedimental						Aprendizaje actitudinal								
	1	2	3	4	5	S4	D4	6	7	8	9	S5	D5	10	11	12	13	S6	D6			
1	2	1	2	2	1	8	Medio	2	2	1	1	6	Alto	2	2	1	1	6	Alto	20	Medio	
2	1	2	2	2	1	8	Medio	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	2	8	Alto	24	Alto	
3	2	2	2	2	2	10	Alto	1	2	2	2	7	Alto	1	2	2	2	7	Alto	24	Alto	
4	1	1	1	1	1	5	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	13	Bajo	
5	1	2	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	14	Bajo	
6	1	1	1	1	1	5	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	13	Bajo	
7	2	1	2	2	1	8	Medio	2	2	1	1	6	Alto	2	2	1	1	6	Alto	20	Medio	
8	2	1	1	1	2	7	Medio	1	1	2	1	5	Medio	1	1	2	1	5	Medio	17	Medio	
9	2	2	2	2	2	10	Alto	1	2	2	2	7	Alto	1	2	2	2	7	Alto	24	Alto	
10	2	1	2	2	1	8	Medio	2	2	1	1	6	Alto	2	2	1	1	6	Alto	20	Medio	
11	1	2	2	2	2	9	Alto	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	17	Medio	
12	2	1	2	2	1	8	Medio	2	2	1	1	6	Alto	2	2	1	1	6	Alto	20	Medio	
13	2	1	1	1	2	7	Medio	1	1	2	1	5	Medio	1	1	2	1	5	Medio	17	Medio	
14	2	2	2	2	2	10	Alto	1	2	2	2	7	Alto	1	2	2	2	7	Alto	24	Alto	
15	2	2	2	2	2	10	Alto	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	2	8	Alto	26	Alto	
16	2	1	2	2	1	8	Medio	2	2	1	1	6	Alto	2	2	1	1	6	Alto	20	Medio	
17	1	2	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	14	Bajo	
18	2	1	1	1	2	7	Medio	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	15	Bajo	
19	1	2	2	2	1	8	Medio	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	2	8	Alto	24	Alto	
20	2	1	1	1	2	7	Medio	1	1	2	1	5	Medio	1	1	2	1	5	Medio	17	Medio	
21	2	1	2	2	1	8	Medio	2	2	1	1	6	Alto	2	2	1	1	6	Alto	20	Medio	
22	2	1	2	2	1	8	Medio	2	2	1	1	6	Alto	2	2	1	1	6	Alto	20	Medio	
23	2	2	2	2	2	10	Alto	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	18	Medio	
24	2	1	1	1	2	7	Medio	1	1	2	1	5	Medio	1	1	2	1	5	Medio	17	Medio	
25	1	2	2	2	1	8	Medio	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	2	8	Alto	24	Alto	
26	2	1	1	1	1	6	Bajo	2	1	2	2	7	Alto	2	1	2	2	7	Alto	20	Medio	
27	2	1	1	1	2	7	Medio	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	15	Bajo	
28	2	2	2	2	2	10	Alto	1	2	2	2	7	Alto	1	2	2	2	7	Alto	24	Alto	
29	2	1	1	1	2	7	Medio	1	1	2	1	5	Medio	1	1	2	1	5	Medio	17	Medio	
30	2	1	2	2	1	8	Medio	2	2	1	1	6	Alto	2	2	1	1	6	Alto	20	Medio	

31	2	2	2	2	2	10	Alto	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	18	Medio
32	2	1	1	1	2	7	Medio	1	1	2	1	5	Medio	1	1	2	1	5	Medio	17	Medio
33	2	2	2	2	2	10	Alto	1	2	2	2	7	Alto	1	2	2	2	7	Alto	24	Alto
34	2	2	2	2	2	10	Alto	1	2	2	2	7	Alto	1	2	2	2	7	Alto	24	Alto
35	2	1	2	2	1	8	Medio	2	2	1	1	6	Alto	2	2	1	1	6	Alto	20	Medio
36	2	2	2	2	2	10	Alto	1	2	2	2	7	Alto	1	2	2	2	7	Alto	24	Alto
37	1	2	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	14	Bajo
38	2	1	1	1	2	7	Medio	1	1	2	1	5	Medio	1	1	2	1	5	Medio	17	Medio
39	2	1	2	2	1	8	Medio	2	2	1	1	6	Alto	2	2	1	1	6	Alto	20	Medio
40	2	2	2	2	2	10	Alto	1	2	2	2	7	Alto	1	2	2	2	7	Alto	24	Alto
41	2	1	1	1	2	7	Medio	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	15	Bajo
42	2	1	1	1	2	7	Medio	1	1	2	1	5	Medio	1	1	2	1	5	Medio	17	Medio



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

**FICHA DE OBSERVACIÓN
VARIABLE ACTIVIDADES LUDICAS**

Previamente agradecerle por la ayuda, asegurando que las indagaciones que Ud. nos da son desconocidas y quedan circunspectas.

2	1
Si	No

Nº	ITEMS	2	1
Juego de reglas			
1.	Espera turnos para participar en el juego		
2.	Comunica sus necesidades e interese durante el juego.		
3.	Comparte los materiales lúdicos con sus compañeros.		
4.	Se complementa de manera fácil a los juegos con cada compañero		
5.	Acata cada instrucción verbal de la profesora		
6.	Acata cada límite de espacios y tiempos a lo largo de los juegos.		
7.	Goza los juegos con cada compañero.		
8.	Se complementa al equipo en tanto va jugando.		
9.	Juegas en grupo o equipos		
10.	Acata las normas de la profesora en el progreso de los juegos grupales		
Juego dramático		2	1
11.	Reproduce roles de los padres		
12.	Participas en actos de teatro con sus colegas.		
13.	Se enuncia de manera verbal a lo largo de los juegos.		
14.	Reproduce resonancias onomatopéyicas conforme a cada indicación de la profesora		
15.	Reproduce cada rol laboral de los mayores (chofer, medico, enfermero)		
16.	Dice sentimientos de los personajes que está reproduciendo.		
17.	Utiliza materiales lúdicos durante su participación de juego		
18.	Es solidario con sus compañeros mientras juega.		
19.	Corrige los errores a sus compañeros.		
20.	Es tolerante de los errores de sus compañeros.		
Juegos funcionales		2	1
21.	Caminas, corres y saltas de manera autónoma		
22.	Te desplazas libre en espacios donde juegas		
23.	Subes cada grada con ayuda.		
24.	Subes cada grada sin ayuda.		
25.	Se dan volantines sin ayuda en las colchonetas.		
26.	Evitas dificultades en tanto estas jugando		
27.	Se comunican con los otros en tanto van jugando		
28.	Manipulas cuidadosamente cada material en tanto vas jugando.		

29.	En el momento en que juegas compartes con los otros los recursos de juego		
30.	Muestras innovación durante el juego.		

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Agradecerle anticipadamente por colaborar, avalándole que las informaciones que Ud. nos da son anónimas y quedan reservadas.

2	1
Si	No

Nº	ITEMS	2	1
Aprendizaje conceptual			
1.	Aprende recientes prácticas que me consienten efectuar labores particulares (organizadoras, cedulas)		
2.	Aprende recientes prácticas que me consienten efectuar labores en grupo		
3.	Aplica habilidades para asimilar recientes sapiencias		
4.	Las recientes sapiencias son comprensibles ya que son ordenados según a mi edad		
5.	Responde interrogantes para vincular mis conocimientos previos o anteriores con el reciente discernimiento		
Aprendizaje procedimental			
6.	Participa de acciones para contestar sobre mis prácticas anteriores		
7.	Responde interrogantes sobre mis sapiencias previas al comenzar mis clases		
8.	Se expresan con libertad y sin complejos al trabajar en el aula		
9.	Enseñas a tus compañeros lo que comprendiste		
Aprendizaje actitudinal			
10.	Efectuó acciones en el salón para usar lo asimilado a fin de resolver inconvenientes de mi existencia diaria		
11.	Resuelves con seguridad tus exámenes en el aula		
12.	Diferencias los temas de las áreas curriculares		
13.	Mis niñas y niños piden ayuda al tener algunas dudas		

JURADO EVALUADOR

.....
Mg. Eliseo Toro Dextre
Presidente

.....
Lic. Zilda Julissa Flores Carbajal
Secretaria

.....
Dra. Gladys Margot Gavedia García
Vocal

.....
Dra. Julia Marina Bravo Montoya
Asesora

