

**UNIVERSIDAD NACIONAL**  
**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**TESIS**

**JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA PASITOS DE JESÚS, LA ESPERANZA, HUALMAY, UGEL 09 -  
2018**

**PARA OPTAR EL GRADO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN NIVEL INICIAL,  
ESPECIALIDAD EDUCACION INICIAL Y ARTE**

**TESISTA : KATTY ELIZA TORRES COTERA**

**ASESORA : DR. JORGE ALBERTO PALOMINO WAY**

Universidad Nacional  
José Faustino Sánchez Carrión  
  
.....Dr. JORGE A. PALOMINO WAY..

**HUAURA-PERÚ**

**2022**

# JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

## INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	2%
3	<a href="http://repositorio.unicartagena.edu.co">repositorio.unicartagena.edu.co</a> Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Asociación Educativa Davy Trabajo del estudiante	2%
5	<a href="http://repositorio.upd.edu.pe">repositorio.upd.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional Mayor de San Marcos Trabajo del estudiante	1%
7	<a href="http://repobib.ubiobio.cl">repobib.ubiobio.cl</a> Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%

**JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA PASITOS DE JESÚS, LA ESPERANZA, HUALMAY, UGEL 09 -  
2018**

**ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

**ASESOR**

.....

**DR. JORGE ALBERTO PALOMINO WAY**

**ASESOR**

**MIEMBROS DEL JURADO**

.....

**MG. PERFECTA ZOBEIRA FERNANDEZ GUZMAN**

**PRESIDENTE**

.....

**DRA JULIA MARINA BRAVO MONTOYA**

**SECRETARIO**

.....

**MG. REGULO CONDE CURIÑAUPA**

**VOCAL**

# Contenido

CAPÍTULO I .....	12
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
DESCRIPCION DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA .....	12
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	13
1.3. OBJETIVOS .....	13
DELIMITACIONES DEL ESTUDIO .....	14
VIABILIDAD DEL ESTUDIO .....	14
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>15</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>15</b>
ANTECEDENTES INTERNACIONALES .....	15
ANTECEDENTES NACIONALES.....	17
HIPÓTESIS GENERAL .....	22
HIPÓTESIS ESPECÍFICOS .....	22
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES .....	22
CAPITULO III .....	24
METODOLOGIA .....	24
CAPÍTULO IV .....	27
RESULTADOS .....	27
CAPITULO V .....	49
DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	49
CAPITULO VI .....	51
FUENTES DE INFORMACIÓN .....	51

## INDICE DE TABLA

TABLA 1:.....	27
TABLA 2:.....	28
TABLA 3:.....	29
TABLA 4.....	30
TABLA 5:.....	31
TABLA 6:.....	32
TABLA 7.....	33
TABLA 8.....	33
TABLA 9.....	35
TABLA 10.....	36
TABLA 11.....	36
TABLA 12.....	37
TABLA 13.....	38
TABLA 14.....	39
TABLA 15.....	40
TABLA 16.....	41
TABLA 17.....	42
TABLA 18.....	43
TABLA 19.....	44
TABLA 20.....	46
TABLA 21.....	47
TABLA 22.....	48

## INDICE DE FIGURA

FIGURA1:.....	27
FIGURA_2:.....	28
FIGURA_3:.....	29
FIGURA_4.....	30
FIGURA_5:.....	31
FIGURA_6:.....	32
FIGURA_7.....	33
FIGURA_8.....	33
FIGURA_9.....	35
FIGURA_10.....	36
FIGURA_11.....	36
FIGURA_12.....	37
FIGURA_13.....	38
FIGURA_14.....	39
FIGURA_15.....	40

FIGURA_16 .....	41
FIGURA_17 .....	42
FIGURA_18 .....	43
FIGURA_19 .....	44

## **DEDICATORIA**

### **A DIOS**

Por ser mi guía y estar siempre conmigo, brindándome sus bendiciones, confianza y fe.

### **A MIS HIJOS**

Gracias a mis Hijos por estar apoyándome en cada momento para lograr mi meta trazada.

**EL AUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad y fortaleza; en segundo lugar, a mi familia, a mis HIJOS por haberme dado fuerza y apoyo incondicional llevándome a donde estoy ahora.

**EL AUTOR**

## **RESUMEN**

Este trabajo de investigación se ha desarrollado teniendo en cuenta el método científico, iniciándose con la observación y formulando el problema, ¿Cómo se relaciona los juegos lúdicos y el aprendizaje en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús - La Esperanza Hualmay -, UGEL 09 – 2018?, fijándose como propósito, determinar la relación de los juegos lúdicos con el aprendizaje en los niños y como hipótesis, los juegos lúdicos y el aprendizaje se relacionan significativamente positivas, para tal efecto se utilizó la investigación básica de nivel descriptivo, enfoque cuantitativo con una población de 40 estudiantes y una muestra de 20 aleatoriamente, como técnica se utilizó la encuesta e instrumento cuestionario, llegando a una conclusión a mayores juegos lúdicos mejora el aprendizaje de los estudiantes.

Palabras Claves Juegos Lúdicos, aprendizaje, enfoque cuantitativo.

## **ABSTRACT**

This research work has been developed taking into account the scientific method, beginning with the observation and formulating the problem, How is the playful games related to learning in the children of the Educational Institution Pasitos de Jesus - La Esperanza Hualmay -, UGEL 09 - 2018 ?, Fixing as a purpose, to determine the relationship of playful games with learning in children and as hypothesis, playful games and learning are significantly positive related, for this purpose, basic descriptive level research was used. quantitative with a population of 40 students and a sample of 20 randomly, as a technique the survey and instrument questionnaire was used, reaching a conclusion to greater playful games improves student learning.

Key words Playful games, learning, quantitative approach.

## **INTRODUCCIÓN**

Los juegos lúdicos son actividades que favorece al estudiante generarse autoconfianza, personalidad, autonomía y afirmarse dentro de la realidad social bajo reglas convenidas socialmente que les permite seguridad y libertad de acción. Esta acción favorece al aprendizaje de conocimientos, capacidades, habilidades, valores y actitudes experienciales, vale decir que el estudiante experimenta y conoce mejor.

Nuestra investigación está construida en capítulos:

Capítulo I: Se describe el planteamiento del problema, objetivos y justificación.

Capítulo II: Se desarrolla el marco teórico, análisis de los datos teóricos.

Capítulo III: Se describe la metodología de la investigación.

Capítulo IV: Se describe los resultados de la investigación.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO I

### 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1 DESCRIPCION DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

Los juegos lúdicos son acciones que realizan los niños para fortalecer sus aprendizajes, observan, escuchan, realizan movimientos fortaleciendo el desarrollo mental, habilidades, destrezas, su formación integral con un aprendizaje experiencial. Necesitamos una educación activa donde los estudiantes desarrollen sus aprendizajes con creatividad y libertad porque la sociedad y la tecnología exige el dominio de las estrategias modernas, así como existen diversos juegos lúdicos existen también diversas estrategias de enseñanza y aprendizaje que fácilmente los docentes y docentes puedan manejar. Es de nuestro conocimiento que el juego es una de las actividades de nuestros infantes realizados espontáneamente de gusto y placentero, sin embargo, muchos desconocemos que esta actividad sea prioritaria para el aprendizaje y fortalecimiento de las capacidades, habilidades y valores. Los estudiantes sin importar edades jugaran con los conocimientos, materiales didácticos darían énfasis en su creatividad, en su criticidad que requiere el mundo de hoy. El lenguaje verbal y no verbal se desarrolla con los juegos verbales, con la interrelación constante, con la expresión natural y contextual de los hablantes. Con los juegos lúdicos los estudiantes asumen compromiso para realizar una actividad de aprendizaje con alegría.

Nuestra investigación coadyuvará en el mejor manejo de los juegos lúdicos como una de las estrategias activas de aprendizaje, sin importar edades, porque para el estudio se requiere de interés.

En nuestra institución educativa los docentes conocen la importancia de los juegos lúdicos, sin embargo, no lo utilizan. Esta problemática debe ser solucionado con las pesquisas de este trabajo.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. PROBLEMA GENERAL**

¿Cómo se relaciona los juegos lúdicos y el aprendizaje en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018?

### **1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas y el aprendizaje constructivista en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018?

¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas del educador con el aprendizaje por descubrimiento en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018?

## **1.3. OBJETIVOS**

### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar la relación de los juegos lúdicos con el aprendizaje en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018.

### 1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Definir la relación existente entre las actividades lúdicas y el aprendizaje constructivista en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018.

Precisar la relaciona de las actividades lúdicas del educador con el aprendizaje del descubrimiento en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018.

## 1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Social: Coadyuvará en el mejoramiento de la relación interpersonal.

Teórico: Las variables estudiadas contribuirá en el fortalecimiento de bases teóricas como una estrategia activa en el aprendizaje.

Práctico: Utilizar los juegos didactas como una técnica de aprendizaje de manera transversal.

## 1.5. DELIMITACIONES DEL ESTUDIO

El estudio se realizará en la Institución Educativa Pasitos de Jesús, Esperanza – Hualmay - UGEL 09 - 2018.

## 1.6. VIABILIDAD DEL ESTUDIO

La realización de la pesquisa está garantizada, contamos con el apoyo incondicional de las autoridades educativas, bibliografía pertinente y autofinanciado.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION**

##### **2.2.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES**

**Coronel, D. (2015)** en su tesis, *“el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado”*. Universidad De Carabobo. Concluye: Las estrategias desarrolladas por los docentes son los del siglo pasado, por lo que se observa un nivel deficiente en los aprendizajes de los estudiantes, Sin embargo, en la actualidad existen estrategias activas que inducen a los estudiantes al mejor aprendizaje como es el juego lúdico que permite el desarrollo integral, fortalecimiento de la creatividad e innovación, a la comprensión lectora generando un aprendizaje significativo, la participación y la convivencia social.

**Castellar, G., Gonzalez, S. y Santana, Y. (2015)** *“Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa De Calcuta”*. Universidad Del Tolima En Convenio Con La Universidad De Cartagena. Concluye: Se observa el conocimiento de los docentes sobre la importancia de las actividades lúdicas en la formación integral de los estudiantes menores de 6 años, Sin embargo, no

realizan ninguna actividad para ayudar a que los niños realicen juegos lúdicos y así fortalezcan su integridad personal desarrollando diversas habilidades.

**Labatu, E. (2000)** *Aprendizaje universitario: un enfoque metacognitivo*. Universidad Complutense De Madrid, formula como objetivo determinar la calidad del aprendizaje a través de una enseñanza de calidad, para lo cual utiliza el enfoque cuantitativo, llegando a la siguiente conclusión: No es posible sistematizar la enseñanza y el aprendizaje sin la priorización del aprender. Es decir, el sujeto que aprende debe utilizar su estilo de aprendizaje, estrategias pertinentes y materiales adecuados para aprender el objeto de estudio.

**Malacaria, M. (2010)** en su trabajo, *estilos de enseñanza, estilos de Aprendizaje y desempeño académico*. Universidad FASTA, tuvo como objetivo la determinación de la relación de los estilos de enseñanza, aprendizaje y el desempeño docente, para ello utilizó el enfoque cuantitativo y el diseño correlacional, obteniendo los siguientes resultados: El estilo de aprendizaje activo fue de prioridad con un 35,61%, el teórico con 11,15% concluyendo que los estilos de enseñanza no inciden en el desempeño de los estudiantes.

**Contador, J. (2011)** en su tesis, “*concepciones de aprendizaje en niños y niñas de 1° año básico en escuelas con dependencias: municipal, particular subvencionado y particular pagado de la región metropolitana*”. Universidad De Chile. Concluye: que los niños sí creen en sus aprendizajes porque consideran como la verdad única. No obstante, si se acerca al nivel reflexivo es preocupante por la manera como emiten sus pensamientos en distintas formas.

## 2.2.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Calderón, N. (2014) en su tesis, *“la autoestima y el aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria De La Institución Educativa N° 1190 Felipe Huamán Poma De Ayala, Del Distrito De Lurigancho-Chosica, Ugel N°06, 2014. Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle”*, tuvo como objetivo determinar la relación de la autoestima y el aprendizaje en el área de personal social, como metodología utilizó la deducción, enfoque cuantitativo, diseño correlacional, obteniendo el siguiente resultado un nivel de confianza de 95%,  $p < 0.05$  y  $r$  de Pearson = 0.699 conclusión: La relación de las variables autoestima y el aprendizaje es moderadamente significativa.

Córdova, B. (2013) en su trabajo *“la disciplina escolar y su relación con el aprendizaje en el área de historia, geografía y economía de los alumnos del 4to año secciones "a" y "b" de educación secundaria de La Institución Educativa, San Miguel" de Piura*, tuvo como objetivo, determinar la relación de la disciplina escolar y el aprendizaje en el área de historia, geografía, como metodología la deducción, enfoque cuantitativo, diseño correlacional, concluyendo, la disciplina induce al mejoramiento de las relaciones interpersonales y el mejoramiento del aprendizaje en el área de historia y geografía.

Soto, A. (2013) en su trabajo, *estrategias de aprendizaje y comprensión lectora de los estudiantes año 2011.USMP*. Universidad San Martín de Porres. Tuvo como objetivo determinar la relación de las estrategias de aprendizaje y la comprensión lectora, como metodología la deducción, enfoque cuantitativo, diseño correlacional, obteniendo el siguiente resultado:  $p = 0.00 < 0.05$ , concluyendo, que las estrategias de aprendizaje tienen una relación significativa con la comprensión lectora.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **JUEGOS LÚDICOS**

Los juegos lúdicos son acciones que se enmarcan en la enseñanza, además de la diversión cultiva el fortalecimiento de habilidades, destrezas que permiten un aprendizaje significativo. El juego es indispensable para el niño, juega para divertirse, juega para aprender, es decir el objeto de aprendizaje lo toma como un juguete, juega al gusto y si es lo contrario simplemente se aleja, deja de aprender. Esta misma situación se puede observar en las diferentes etapas de la vida y decir que el aprendizaje es un juego, juego aprendo.

Por lo expuesto podemos afirmar que el juego lúdico es una de las estrategias de aprendizaje innovadora en nuestras épocas.

### **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS**

Las actividades lúdicas pueden definirse como estrategias, técnicas de aprendizaje, permiten la interacción con sus maestros y compañeros de aula e institución educativa.

#### **Juegos de actitudes**

Son juegos que realizan los infantes en sus primeros 2 años de manera voluntaria, libre y espontánea, aquí no se observa ningún reglamento del juego. En esta etapa los niños adquieren aprendizajes ingeniosos básicamente de su entorno.

#### **Juegos de dramatización**

Son juegos además de representar a los personajes muestran su habilidad de creatividad, fantasía, representan hábilmente acciones reales o imaginarios e inclusive pueden representar

amigos imaginarios, artistas musicales, coreografías de bailes, juego de palabras de una manera creativa.

### Juegos pasivos

Son juegos considerados de diversión en que los niños invierten un mínimo de energía. (jugar con los juegos electrónicos) este juego contribuye al desarrollo de capacidades y habilidades como el razonamiento, concentración y la creatividad para resolver algunas dificultades.

### **Juegos cooperativos y competitivos**

Son juegos que se realizan de manera conjunta y como también individualizada, en el primero es la suma de logros de cada uno de los integrantes del grupo y el segundo es el logro individual.

## **ROL DEL EDUCADOR**

Rol del educador según Fernández (2000):

- El docente debe e adecuar espacio para que los estudiantes realicen sus actividades sin ninguna interferencia.
- Organizar juegos sin que se interfieran unos a otros.
- Seleccionar materiales de acuerdo las características del juego y como también a la edad del niño.

- Permitir que los niños jueguen en libertad y de acuerdo a sus necesidades.
- Guiar a los niños teniendo en cuentas las experiencias de juego.
- Respetar las preferencias de los niños ante el juego.

### **EL APRENDIZAJE**

El aprendizaje según Cf Bieberach. (1994) es un proceso por lo que se adquieren o cambian capacidades, habilidades, destrezas, actitudes, valores y conocimientos como producto del estudio. Es un instrumento que permite dilucidar mejor la realidad circundante en la naturaleza.

### **EL ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA**

El aprendizaje constructivista tiene su base en los investigadores Piaget, L. Vygotsky, Ausubel, Brunner Novak y Gowin, el aprendizaje es un proceso mental. Para conocer la realidad las neuronas no es lo que copian una realidad sino realizan un proceso, es decir construyen la realidad de acuerdo como se desarrollan las capacidades y habilidades en su contexto ambiental con el objetivo de lograr un bienestar personal y social. El logro no es solamente del estudiante sino también del docente porque el trabajo es en conjunto, es decir es el intercambio de experiencias y conocimientos.

Ejes rectores:

- **El estudiante es quien construye el conocimiento.**  
Lee, escucha, explora, manipula, descubre y crea.
- La construcción parte de los saberes previos.

### **APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO.**

Según Téllez (2008) es la construcción del conocimiento a través del involucramiento del estudiante en situaciones problemática del aprendizaje, es decir el estudiante debería aprender descubriendo. El estudiante es activo participante de su aprendizaje soluciona dificultades de su aprendizaje con creatividad, pensamiento crítico, es decir el estudiante aprende para aprender y solucionar diversos problemas.

#### Principios

- El conocimiento es aprendido por el mismo estudiante.
- El resultado del aprendizaje es producto del descubrimiento.
- La transferencia es verbal

### 2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

**Juegos Lúdicos.** Son actividades que permiten el aprendizaje a los estudiantes. Puede utilizarse como una estrategia activa de aprendizaje.

**Juegos de actitudes:** Consiste en las actividades que realiza el individuo de acuerdo a su forma de ser.

**Juegos de dramatización:** Capacidad fantástica en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real.

**Juegos pasivos:** Son actividades consideradas diversiones.

**Juegos cooperativos y competitivos:** Cuando la naturaleza del objeto del juego es la suma de los logros y como individuales.

**Aprendizaje:** Producto de acciones mentales y motrices.

**Aprendizaje subordinado:** Aprendizaje específico.

**Aprendizaje supraordenado:** Aprendizajes generales.

**Aprendizaje por descubrimiento:** Construcción del conocimiento mediante la inmersión del estudiante en situaciones problemáticas.

## **2.4. FORMULACION DE LA HIPÓTESIS**

### **2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Los juegos lúdicos y el aprendizaje se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018.

### **2.3.2. HIPÓTESIS ESPECIFICOS**

Las actividades lúdicas y el aprendizaje constructivista se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018.

Las actividades lúdicas del educador con el aprendizaje por descubrimiento se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018.

## **2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES**

<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>
Juegos lúdicos	Actividades lúdicas	Juegos de actitudes Juegos de dramatización

	Actividades lúdicas del educador	<p>Juegos pasivos.</p> <p>Juegos cooperativos y competitivos</p> <p>Ambiente adecuado.</p> <p>Seleccionar materiales adecuados.</p> <p>Ayudar a resolver los conflictos.</p> <p>Observar el juego a los estudiantes.</p>
Aprendizaje	<p>Cconstructivista</p> <p>Descubrimiento</p>	<p>Activa</p> <p>Subordinado</p> <p>participativo</p>

## CAPITULO III

### METODOLOGIA

#### 3.1. DISEÑO METODOLOGICO

##### 3.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Enfoque: Cuantitativo.

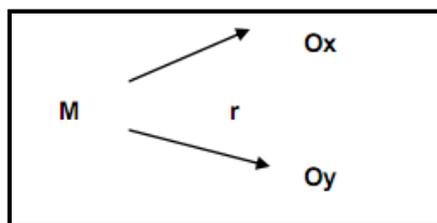
Diseño: No experimental, transversal.

Alcance: Correlacional,

“Tiene como finalidad conocer la relación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular” (Hernández, et al., 2010, p. 81)

##### 3.1.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diagrama es el siguiente:



Donde:

M : muestra de la investigación

Oy : variable juegos lúdicos

Ox : variable aprendizaje

R : relación entre las dos variables

## **3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **3.2.1. POBLACIÓN**

La población de la investigación está dada por todos los alumnos de 5 años matriculados en el nivel inicial de la Institución Educativa Pasitos de Jesús. La esperanza. UGEL 09

### **3.2.2. MUESTRA**

La muestra es probabilística, en que todos los elementos tienen la misma posibilidad de ser elegidos. Hernández Sampieri, Roberto (2010, p. 241). 20 estudiantes.

### **3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **3.4.1. TECNICA A EMPLEAR**

**A. Técnica de la encuesta.** Se utilizó la encuesta, como instrumento el cuestionario. Bernal (2006) refiere “es una de las técnicas de recolección de información más usadas, a pesar del sesgo de las personas encuestadas” (p. 177).

### **3.5. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION**

Excel y SPSS

# CAPÍTULO IV

## RESULTADOS

Tabla 1:

### 1. Realizan ejercicios de una manera voluntaria.

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	60%
A VECES	4	20%
NUNCA	4	20%
TOTAL	20	100%

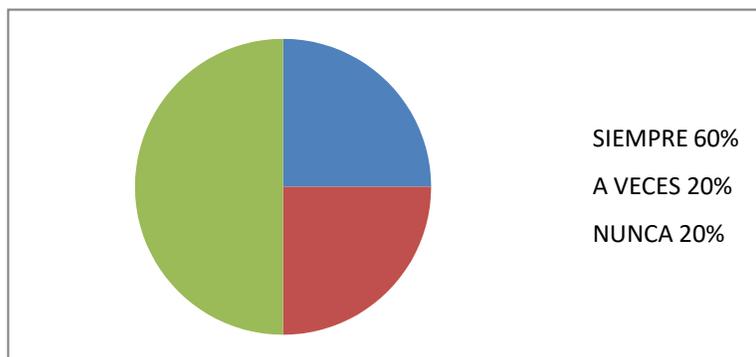


Figura 1:

*El cuadro estadístico nos muestra que la mayoría de los estudiantes sí hacen ejercicios de manera voluntaria.*

Tabla 2:

2. Representa algún personaje

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	15	75%
A VECES	5	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	20	100%

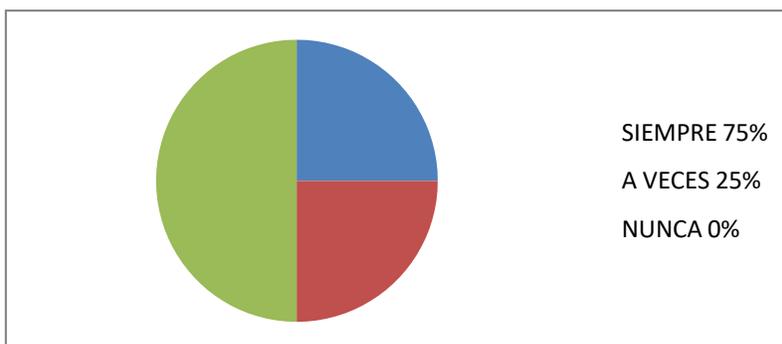


Figura 2:

*La mayoría significativos de los observados sí representan algún personaje.*

Tabla 3:

3. Es creativo con los personajes

4.

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	15	75%
A VECES	3	15%
NUNCA	2	10%
TOTAL	20	100%

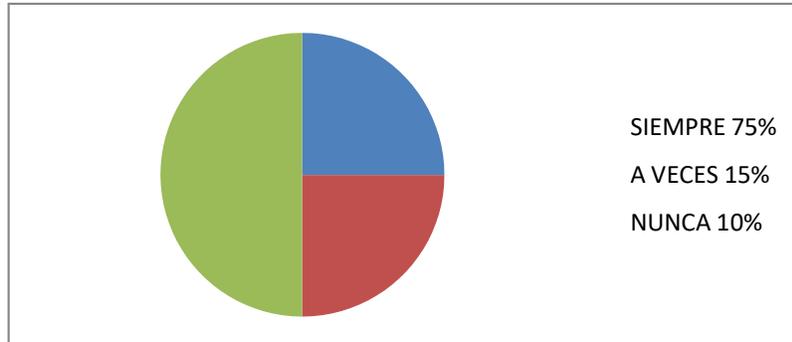


Figura 3:

*La mayoría de los estudiantes sí son creativos con los personajes.*

Tabla 4

5. Es imaginativo

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	85%
A VECES	3	15%
NUNCA	0	
TOTAL	20	100%

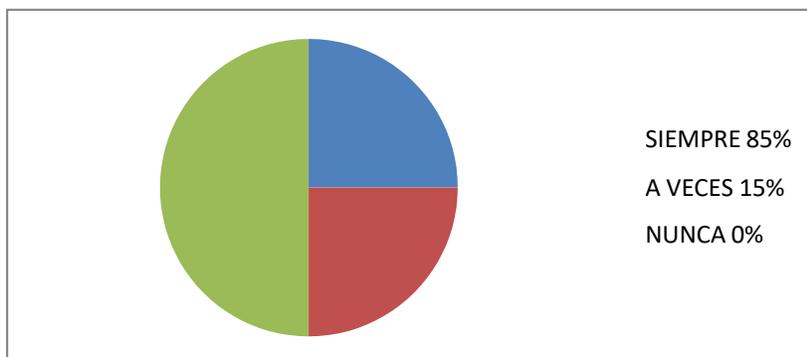


Figura 4:

El cuadro estadístico nos muestra que todos los niños son imaginativos.

Tabla 5:

6. Canta

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	13	65%
A VECES	5	25%
NUNCA	2	10%
TOTAL	20	100%

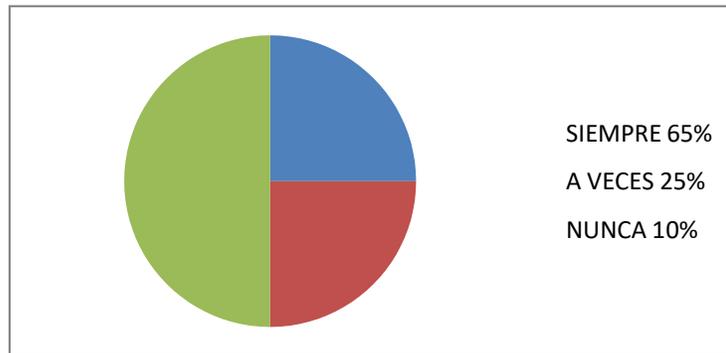


Figura 5:

*El cuadro estadístico nos muestra que un número significativo si canta alguna canción en la sesión de aprendizaje.*

Tabla 6:

6. Toca instrumento

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	35%
A VECES	4	20%
NUNCA	9	45%
TOTAL	20	100%

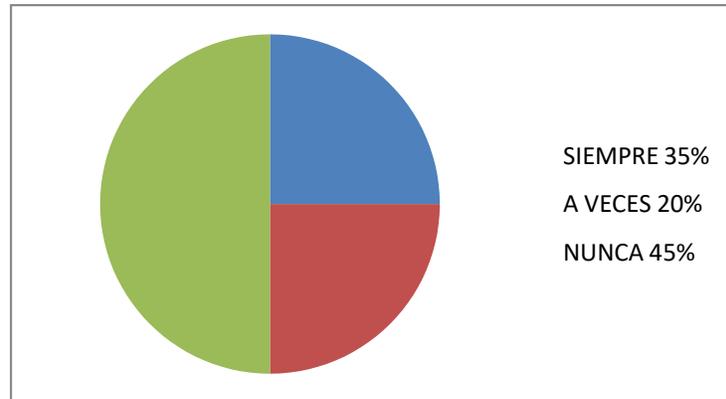


Figura 6:

*El cuadro estadístico nos muestra que la mayoría de los estudiantes no tocan ningún instrumento.*

Tabla 7

7. Lee tiras cómicas

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	11	55%
A VECES	6	30%
NUNCA	3	15%
TOTAL	20	100%

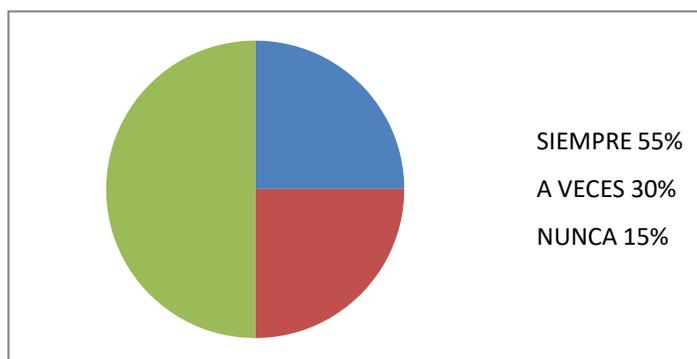


Figura 7:

*La mayoría de los niños observados sí leen cómicas.*

Tabla 8

8. Juega con equipos modernos

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	35%
A VECES	11	55%
NUNCA	2	10%
TOTAL	20	100%

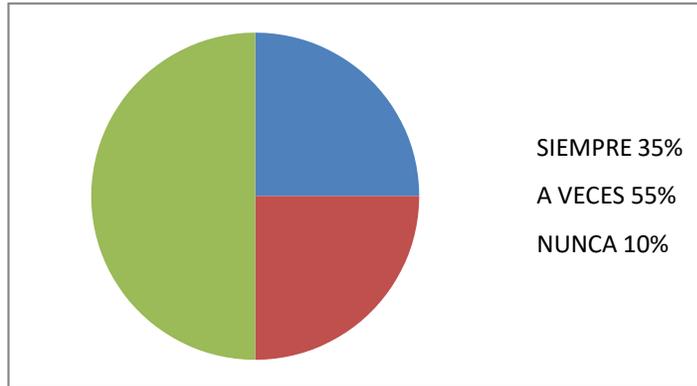


Figura 8:

*La estadística nos muestra que la mayoría de los niños encuestados si juegan con equipos modernos.*

Tabla 9

9. El docente crea espacios y tiempos para el juego

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	14	70%
A VECES	6	30%
NUNCA	0	0%
TOTAL	20	100%

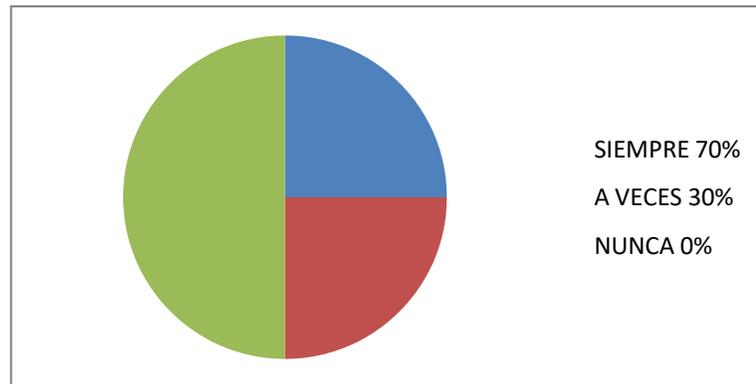


Figura 9:

*El cuadro estadística nos muestra que sí el docente crea espacios y tiempo para el juego.*

Tabla 10

10. Selecciona materiales para el juego

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	15	75%
A VECES	5	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	20	100%

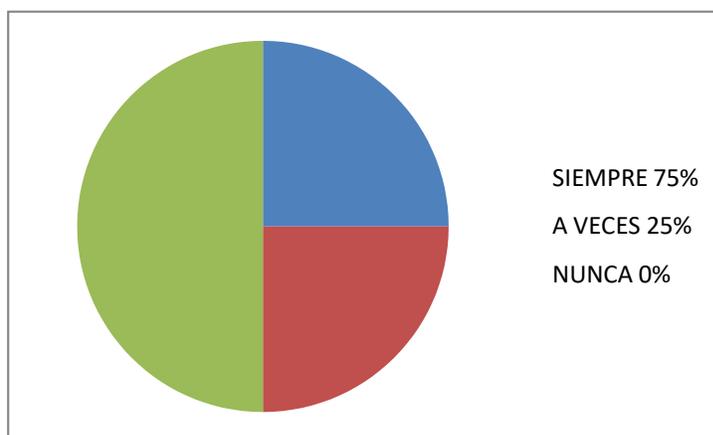


Figura 10:

*La estadística nos muestra que los niños sí seleccionan materiales para su juego.*

Tabla 11

11. Ayuda a resolver conflictos

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	45%
A VECES	6	30%

NUNCA	5	15%
TOTAL	20	90%

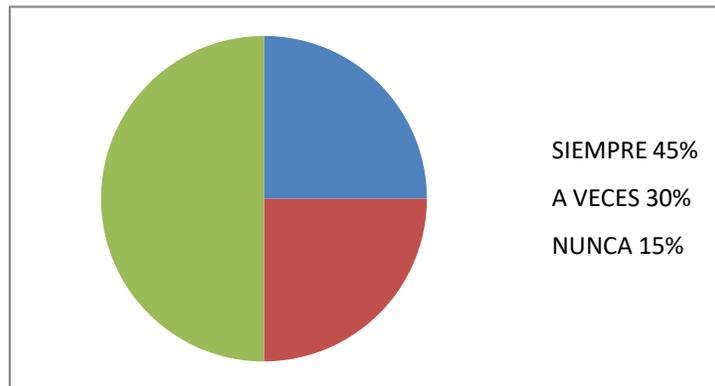


Figura 11:

*El cuadro estadístico nos muestra que la mayoría de los observados no ayudan a resolver conflictos.*

Tabla 12

12. Interpreta un mensaje

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	35%
A VECES	9	45%
NUNCA	4	20%
TOTAL	20	100%

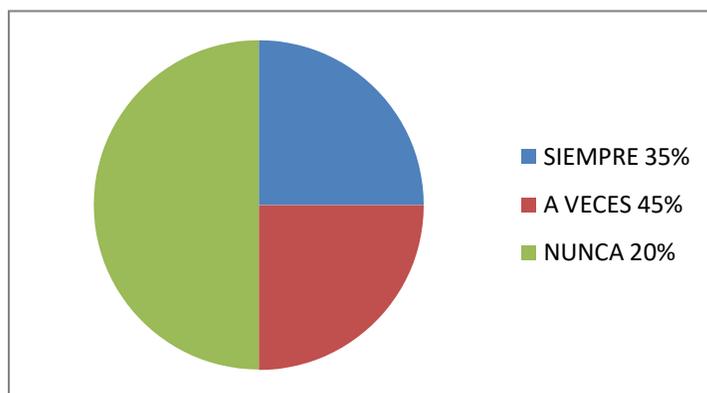


Figura 12:

*El cuadro estadístico nos muestra que la mayoría de los estudiantes observados no interpretan los mensajes de un texto.*

Tabla 13

13. Realiza un esquema de un texto

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	13	65%
A VECES	3	15%
NUNCA	4	20%
TOTAL	20	100%

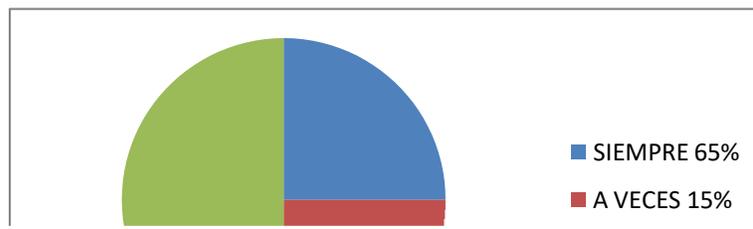


Figura 13:

*La mayoría de los niños sí realizan esquemas de un texto.*

Tabla 14

14. Capta significado de un texto

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	30%
A VECES	8	40%
NUNCA	6	30%

TOTAL	20	100%
-------	----	------

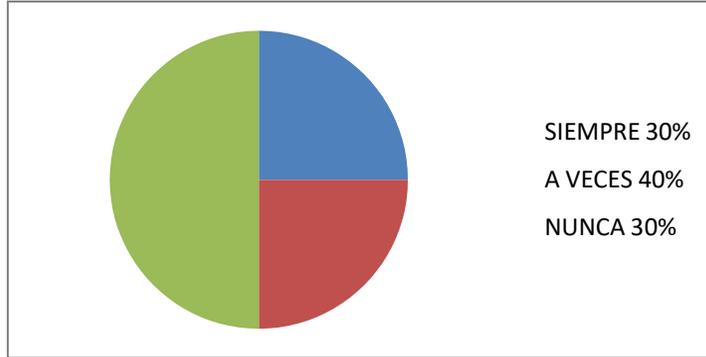


Figura 14:

*El cuadro estadístico nos muestra que la mayoría de los niños no captan el significado de un texto.*

Tabla 15

15. Resuelve problemas

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	25%

A VECES	6	30%
NUNCA	9	45%
TOTAL	20	100%

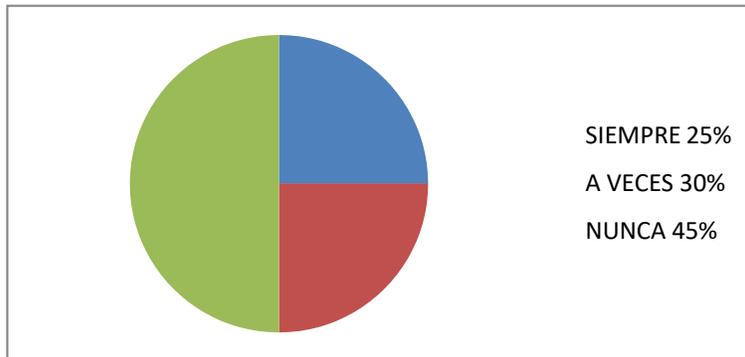


Figura 15:

*La estadística nos muestra que un porcentaje significativo de los niños no resuelven problemas.*

Tabla 16

16. Realiza críticas sobre los contenidos de los textos

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	25%
A VECES	7	35%

NUNCA	8	40%
TOTAL	20	100%

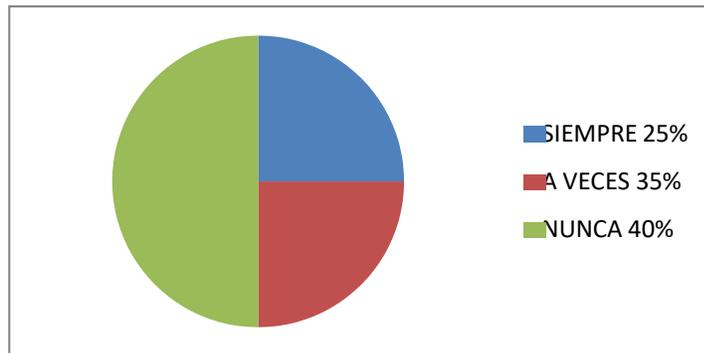


Figura 16:

*El cuadro estadístico nos muestra que los niños no realizan críticas al contenido del texto, salvo excepciones.*

Tabla 17

17. Discrimina la importancia de un objeto

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	45%
A VECES	7	35%

NUNCA	4	20%
TOTAL	20	100%

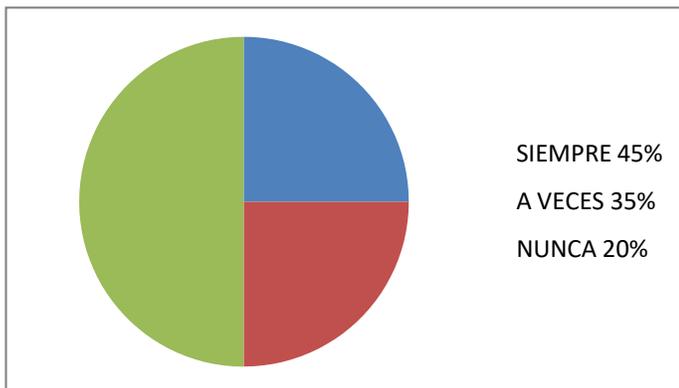


Figura 17:

La mayoría de los niños si discriminan la importancia de un objeto.

Tabla 18

18. Realiza opiniones

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	60%
A VECES	4	20%
NUNCA	4	20%
TOTAL	20	100%

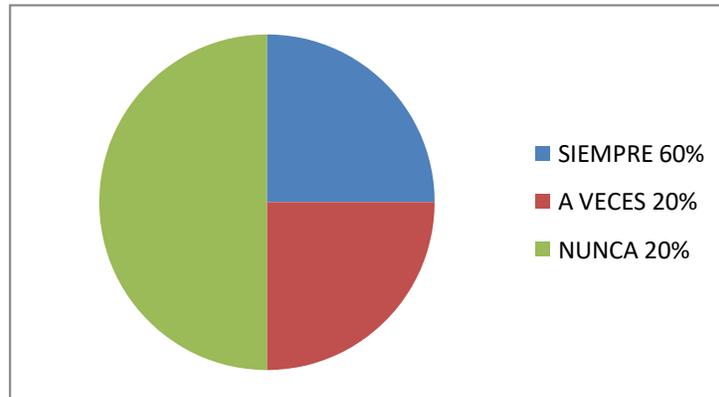


Figura 18:

*La mayoría de los niños sí opinan cuando sea necesario.*

Tabla 19

19. Es creativo

INDICE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	14	70%
A VECES	6	30%

NUNCA	0	
TOTAL	20	100%

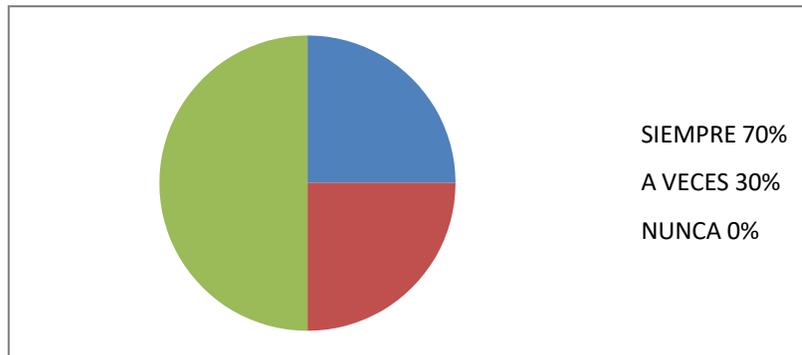


Figura 19:

*El cuadro estadístico nos muestra que los niños son creativos.*

## **Contrastación de hipótesis**

### **Hipótesis general**

H1: Los juegos lúdicos y el aprendizaje se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018.

H0: Los juegos lúdicos y el aprendizaje se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018.

Tabla 20

			<b>Correlaciones</b>	
			Juegos lúdicos	Aprendizaje
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,861 **
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Aprendizaje	Coeficiente de correlación	,861 **	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El coeficiente Rho de Spearman es 0,861, que indica una correlación significativamente positiva. Así mismo, el nivel de significancia es menor que 0,05, esto refiere que sí existe una relación significativamente positiva entre las variables juegos lúdicos y aprendizaje.

### **Hipótesis específica 1**

H1: Las actividades lúdicas y el aprendizaje constructivista se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018.

H0: Las actividades lúdicas y el aprendizaje constructivista se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018.

Tabla 21

<b>Correlaciones</b>			Actividades lúdicas	Constructivista
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coeficiente de correlación	1,000	,861 **
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Constructivista	Coeficiente de correlación	,861 **	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El coeficiente Rho de Spearman es 0,861, con lo que nos refiere una correlación significativamente positiva. Así mismo, el nivel de significancia es menor que 0,05, esto indica que sí existe relación entre las variables actividades lúdicas y aprendizaje constructivista.

## Hipótesis 2

H1: Las actividades lúdicas del educador con el aprendizaje por descubrimiento se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018

H0: Las actividades lúdicas del educador con el aprendizaje por descubrimiento se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018

Tabla 22

			<b>Correlaciones</b>	
			Actividades educador	Descubrimiento
Rho de Spearman	Actividades educador	Coeficiente de correlación	1,000	,908**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Descubrimiento	Coeficiente de correlación	,908**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El coeficiente Rho de Spearman es 0,908, que indica una correlación significativamente positiva. Así, el nivel de significancia es menor que 0,05, esto indica que sí existe relación entre las variables actividades del educador y el aprendizaje por descubrimiento.

## CAPITULO V

### DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Discusiones de resultados

Nuestra pesquisa tuvo como objetivo definir la relación de los juegos lúdicos con el aprendizaje en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018, para lo cual utilizamos el método deductivo, enfoque cuantitativo, diseño no experimental, relacional, obteniendo resultados según el coeficiente Rho de Spearman 0,861 de correlación y un nivel de significancia menor que 0,05, que refiere la existencia de una correlación significativamente positiva entre las variables juegos lúdicos y aprendizaje. Coincidiendo Coronel, **D.** (2015) quien en su investigación manifiesta que los juegos lúdicos son estrategias activas que fortalece la formación integral, la creatividad, la innovación, la participación y la convivencia social, en la misma línea Castellar, G., Gonzalez, S. y Santana, Y. (2015) refiere sobre la actuación de docentes que a pesar de que los juegos lúdicos son

estrategias eminentemente activos, no los utilizan. En tanto Contador, J. (2011) en su tesis opina que los niños creen fuertemente que sus aprendizajes son única apegado a la verdad. Córdova, B. (2013) que los juegos lúdicos mejoran las relaciones sociales y los aprendizajes de manera transversal.

## **5.2. Conclusiones**

- Las actividades lúdicas y el aprendizaje constructivista se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018. Se confirma la hipótesis, los estudiantes realizan ejercicios de manera voluntaria, representan algún personaje de su preferencia, son creativos e imaginativos pueden realizar esquemas de un texto sin embargo no ayudan a resolver conflictos.
- Las actividades lúdicas del educador con el aprendizaje por descubrimiento se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018. Se confirma la hipótesis la mayoría de los estudiantes leen, comen, juegan con equipos modernos y se dan espacio y tiempo para el juego además realizan críticas al contenido del texto luego opinan.
- Los juegos lúdicos y el aprendizaje se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018. Se confirma la hipótesis a mayores juegos lúdicos mejora el aprendizaje de los estudiantes.

## **5.3. Recomendaciones**

- Incentivar a la responsabilidad.
- Realizar acciones creativamente.

- Resolver problemas utilizando su imaginación.
- Incentivar a la lectura a través de los comics
- Recomendar utilizar el juego moderno para bien.
- Orientar a una opinión libre

## CAPITULO VI

### FUENTES DE INFORMACIÓN

#### 6.1. **FUENTES BIBLIOGRAFICAS**

Ausbel, David (1968) – (1973) – (1979): “Aprendizaje significativo”

Calderón, N. (2014) La autoestima y el aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria De La Institución Educativa N° 1190 Felipe Huamán Poma De Ayala, Del Distrito De Lurigancho-Chosica, Ugel N°06, 2014. Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle.

Calderón, N. (2014) La autoestima y el aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria De La Institución Educativa N° 1190 Felipe Huamán Poma De Ayala, Del Distrito De Lurigancho-Chosica, Ugel N°06, 2014. Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle.

Castellar, G., Gonzalez, S. y Santana, Y. (2015) Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa De Calcuta.

Universidad Del Tolima En Convenio Con La Universidad De Cartagena. Concluye: De acuerdo a los resultados obtenidos con la encuesta practicada a los docentes de preescolar de la Fundación Instituto Madre Teresa de Calcuta de la Ciudad de Cartagena.

Chateau, J. (1958). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapelusz

Contador, J. (2011) Concepciones de aprendizaje en niños y niñas de 1° año básico en escuelas con dependencias: municipal, particular subvencionado y particular pagado de la región metropolitana. Universidad De Chile.

Contador, J. (2011) Concepciones de aprendizaje en niños y niñas de 1° año básico en escuelas con dependencias: municipal, particular subvencionado y particular pagado de la región metropolitana. Universidad De Chile.

Córdova, B. (2013) La disciplina escolar y su relación con el aprendizaje en el área de historia, geografía y economía de los alumnos del 4to año secciones "a" y "b" de educación secundaria de La Institución Educativa "San Miguel" de Piura.

Córdova, B. (2013) La disciplina escolar y su relación con el aprendizaje en el área de historia, geografía y economía de los alumnos del 4to año secciones "a" y "b" de educación secundaria de La Institución Educativa "San Miguel" de Piura.

Coronel, D. (2015) El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado. Universidad De Carabobo.

Corporación día del niño (2007). Importancia y beneficios de la lúdica. Recuperado el 16 de septiembre de 2011, de [http://www. Recuérdame, net/infancia/beneficios. php](http://www.Recuérdame.net/infancia/beneficios.php).

Labatu , E. (200 )Aprendizaje universitario: un enfoque metacognitivo. Universidad Complutense De Madrid.

Labatut , E.(2004 )Aprendizaje universitario: un enfoque metacognitivo. Universidad Complutense De Madrid.

Malacaria, M. (2010) Estilos de Enseñanza, Estilos de Aprendizaje y desempeño académico. Universidad FASTA.

Malacaria, M. (2010) Estilos de Enseñanza, Estilos de Aprendizaje y desempeño académico. Universidad FASTA.

Martínez Medrano, E. (1983). El juego infantil: análisis y aplicación escolar. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, Instituto de Ciencias de la Educación.

Pizano, Guillermina (2003): “Psicología del aprendizaje”.

Rosell Carlos. (2013): “Teoría del aprendizaje Lima- Perú” pág. 100 - 101-102.

Rosell, Carlos (2013): “En la obra teoría del aprendizaje”.

Santa, Delgado (2012): “Teorías de aprendizaje”.

Soto, A. (2013) Estrategias de aprendizaje y comprensión lectora de los estudiantes año 2011.USMP. Universidad San Maritín de Porres.

Soto, A. (2013) Estrategias de aprendizaje y comprensión lectora de los estudiantes año 2011.USMP. Universidad San Maritín de Porres.

## **ANEXOS**

TEMA: Juegos lúdicos y el aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018?

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b> ¿Cómo se relaciona los juegos lúdicos y el aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018?</p> <p><b>Problemas específicos</b> ¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas y el aprendizaje constructivista en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018?</p> <p>¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas del educador con el</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación de los juegos lúdicos con el aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Determinar la relación de las actividades lúdicas y el aprendizaje constructivista en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018</p> <p>Determinar la relación de las actividades lúdicas del educador con el aprendizaje del descubrimiento en</p>	<p><b>Hipótesis general</b> Los juegos lúdicos y el aprendizaje se relacionan significativamente positiva en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018</p> <p><b>Problemas específicos</b> Las actividades lúdicas y el aprendizaje constructivista se relacionan significativamente positiva en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018</p> <p>Las actividades lúdicas del educador con el aprendizaje por</p>	<p>Juegos lúdicos Aprendizaje</p>	<p>Tipo de la investigación Exploratorio Descriptivo o Enfoque Cualitativa, Cuantitativa y Mixta.  ACCIÓN  Institución educativa Niño Jesús 20 estudiantes</p>

<p>aprendizaje por descubrimiento en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018?</p>	<p>los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay , UGEL 09 – 2018</p>	<p>descubrimiento se relacionan significativamente positiva en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay , UGEL 09 – 2018.</p>		
---	---	--	--	--

**Anexo 2**  
**Instrumento**  
**CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES**

Estimado alumno (a):

El presente cuestionario es anónimo y forma parte de un proyecto de investigación. Tiene por finalidad el acopio de información acerca los juegos lúdicos y el aprendizaje. Por favor, responde con sinceridad y marca con una X la alternativa elegida, teniendo en cuenta los siguientes criterios.

- a). Nunca
  - b). A veces
  - c). Siempre
1. Realizan ejercicios de una manera voluntaria.
    - a. Siempre
    - b. A veces
    - c. Nunca
  2. Representa algún personaje
    - a. Siempre
    - b. A veces
    - c. Nunca
  3. Es creativo con los personajes
    - a. Siempre
    - b. A veces
    - c. Nunca
  4. Es imaginativo
    - a. Siempre
    - b. A veces

- c. Nunca
- 5. Canta
  - a. Siempre
  - b. A veces
  - c. Nunca
- 6. Toca instrumento
  - a. Siempre
  - b. A veces
  - c. Nunca
- 7. Lee tiras cómicas
  - a. Siempre
  - b. A veces
  - c. Nunca
- 8. Juega con equipos modernos
  - a. Siempre
  - b. A veces
  - c. Nunca
- 9. El docente crea espacios y tiempos para el juego
  - a. Siempre
  - b. A veces
  - c. Nunca
- 10. Selecciona materiales para el juego
  - a. Siempre
  - b. A veces
  - c. Nunca

11. Ayuda a resolver conflictos

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca

12. Interpreta un mensaje

- a. siempre
- b. A veces
- c. Nunca

13. Realiza un esquema de un texto

- a. siempre
- b. A veces
- c. Nunca

14. Capta significado de un texto

- a. siempre
- b. A veces
- c. Nunca

15. Resuelve problemas

- a. siempre
- b. A veces
- c. Nunca

16. Realiza críticas sobre los contenidos de los textos

- a. siempre
- b. A veces
- c. Nunca

17. Discrimina la importancia de un objeto

- a. siempre

b. A veces

c. Nunca

18. Realiza opiniones

a. siempre

b. A veces

c. Nunca

19. Es creativo

a. siempre

b. A veces

c. Nunca