



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte

Actividades lúdicas de los niños del nivel inicial de la Institución
Educativa Particular Adventista Ricardo Palma – Huacho – 2018

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autora

Vasthi Roxana Illesca Pumarrumi

Asesora

Dra. Julia Marina Bravo Montoya

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Vasthi Roxana Illesca Pumarrumi	45554683	02.08.2019
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000-0001-0783-8792
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dr. Ricardo De la Cruz Duran	15580888	FALLECIDO
Dra. Zilda Julissa Flores Carbajal	15739748	0000-0001-5881-3782
Dra. Paulina Celina Rojas Rivera	15695019	0000-0001-7564-0449

ILLESCAS PUMARRUMI VASTHI EXP 025649

MEMORIE DE ORIGINALIDAD

20%

ÍNDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

15%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

ENTORNOS

1	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.ca Fuente de Internet	9%
2	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	5%
3	soda.ustadistancia.edu.co Fuente de Internet	3%
4	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	2%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 2%

Excluir bibliografía

Activo

DEDICATORIA

En primer lugar, a dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme culminado mi carrera profesional y lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

Vasthi Roxana

AGRADECIMIENTO

A mi madre por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor. A mi padre por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor. A mi hermana por ser el ejemplo de una hermana mayor y de la cual aprendí aciertos y de momentos difíciles y a todos aquellos que ayudaron directa o indirectamente a realizar mi Investigación de mi Tesis.

Vasthi Roxana

RESUMEN

El juego en la infancia es de suma trascendencia, considerándolo como un artilugio para la enseñanza-aprendizaje, fundamentales en la vida de los niños, es importante para ellos la necesidad de estar en constante movimiento, brincar, gritar; lamentablemente en las instituciones educativas actuales no cuenta con un ambiente diseñado para el logro de estas capacidades para que los niños de puedan deslindar y ser libres.

Diseño de la investigación

El estudio corresponde al diseño no experimental correlacional, puesto que se trata de medir y evaluar la relación de dos variables: estimulación temprana y desarrollo motor.

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

Población

La población objeto de estudio está constituido por 95 niños de 5 años de la adventista Ricardo Palma - huacho – 2018.

Muestra y Muestreo

La muestra está conformada por 42 niños de 5 años de la adventista Ricardo Palma - huacho – 2018.

Palabras Claves: Actividades, lúdicas, niños

ABSTRAC

Play in childhood is of utmost importance, considering it as a device for teaching-learning, fundamental in the lives of children, the need to be in constant movement, jumping, shouting is important to them; Unfortunately, current educational institutions do not have an environment designed to achieve these capacities so that children can separate themselves and be free.

Design of the investigation

The study corresponds to the non-experimental correlational design, since it involves measuring and evaluating the relationship of two variables: early stimulation and motor development.

Under this non-experimental approach, the design that we consider appropriate for the research is transversal since the data are collected at a single moment or time, seeking to describe the variables of the study and analyze their incidence and interrelationship.

Population

The population under study is made up of 95 5-year-old children from the Adventist Ricardo Palma - Huacho - 2018.

Sample and Sampling

The sample is made up of 42 5-year-old children from the Adventist Ricardo Palma - Huacho - 2018.

Keywords: Activistas, recreacional, chillaren

INDICE

CARATULA		ii
DEDICATORIA		vi
AGRADECIMIENTO		vii
RESUMEN		viii
ABSTRAC		ix
INDICE		x
INTRODUCCIÒN		12
CAPÍTULO I	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
	1.1 Descripción de la realidad problemática	13
	1.2 Formulación del problema	15
	1.2.1 Problema General	15
	1.2.2. Problemas específicos	15
	1.3 Formulación de objetivos	16
	1.3.1. Objetivo General	16
	1.3.2. Objetivos específicos	16
	1.4. Justificación.	16
CAPÍTULO II	MARCO TEÓRICO	18
	2.1. Antecedentes de la Investigación.	18
	2.2 Antecedente Internacional	18
	2.3 Antecedente Nacional	20
	2.3.1 Bases Teóricas Científicas	23
	2.3.2 Bases Filosóficas	29
	2.3.3 Definición de términos básicos	30
	2.4 Formulación de Hipótesis.	31

	2.4.1 Hipótesis general	31
	2.4.2 Hipótesis específicas	31
	2.4.3 Operacionalización de variables	32
CAPÍTULO III	METODOLOGÍA	33
	3.1. Diseño metodológico	33
	3.2 Población y muestra	33
	3.2.1. Población.	33
	3.2.2. Muestra	33
	3.3. Técnicas de recolección de datos	34
	3.4. Técnicas de procesamiento de la información	34
CAPÍTULO IV	RESULTADOS	36
	4.1 Análisis de datos	36
	4.2 Contrastación de Hipótesis	42
CAPÍTULO V	DISCUSIÓN	43
	5.1 Discusión de los resultados	43
CAPÍTULO VI	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	44
	6.1 Conclusiones	45
	6.2 Recomendaciones	46
REFERENCIAS		
	7.1 Fuentes Bibliográficas	47
ANEXO		
	Encuesta	
	Matriz de consistencia	49

INTRODUCCIÓN

La Importancia de las Actividades Lúdica es la base elemental para que el niño desarrolle sus conocimientos y destrezas en el aula, a través de la observación como ejercicios físicos y mentales, destreza, equilibrio, entre otros. Hoy en día, es tendencia la práctica, tanto por mujeres, hombres y niños, de la actividad física que consiste en ritmos y músicas.

Le permite que los niños conozcan y se relacione en expresarse, sentir con su medio, logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas. Ante esto el marco legal de la educación inicial en el Perú, es considerada como la lúdica como un principio fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños, en el cual es necesario disponer de espacios adecuados que enriquezcan el aprendizaje.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define la actividad lúdica como el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Considera el juego es un mundo para el niño como se va a relacionar entre niños e interactuar y expresiones de cada juego que van a realizar y aprender las normas de respeto.

No obstante, la realidad muestra que este enfoque no se está ejecutando en las aulas de preescolar, donde los docentes al ejercer sus roles no dan prioridad a esta clase de actividades de aprendizaje que son indispensables para el desarrollo y desempeño escolar de los infantes

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

Este informe final se ha estructurado en seis capítulos:

En el I, se plantea el problema.

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

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

En el capítulo IV, se reporta la sistematización de los principales resultados cuantitativos y análisis cualitativos de la información más significativa.

En el capítulo V, se discuten los resultados, donde se contrastan los objetivos de la investigación, y se comprueban las hipótesis de trabajo.

El capítulo VI, se alcanzan las conclusiones arribadas y las recomendaciones surgidas de la investigación realizada.

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Los niños es una etapa llena de experiencias lúdicas, el interactuar en los juegos provee de diversos conocimientos y actitudes a cada niño, es además a través de las diversas actividades sociales, donde se puede apreciar parte de la personalidad de los pequeños. Los maestros, generalmente en la hora de recreo, aprecian la conducta natural del niño, si es juguetón, gritón, tímido, violento, cariñoso, atento, etc. Las relaciones interpersonales del niño en la escuela con sus pares, tienen su raíz en la familia, depende de la dinámica familiar y las relaciones del niño con cada uno de los miembros del hogar, es aquí donde este adquiere los primeros patrones de comportamiento los cuales se ven reflejados en sus diversas relaciones sociales. Sin embargo, la niñez involucra una etapa llena de impulsos, los cuales, a pesar de la edad, es difícil poder controlar, ocasionando frustración y decepción ante situaciones estresantes. El saber reconocer los errores, para el hombre, es por sí una de las cualidades menos asumidas, pocos la poseen, ello es más frecuente en el caso de los niños, pues en su mayoría, tienen dificultad en asumir sus responsabilidades y culpas, sin embargo, otros muestran empatía hacia su entorno social.

En relación a lo mencionado, es necesario citar a Goleman (1995) quien señala que la inteligencia emocional es: “la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y las de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones”. Esta definición considera dos aspectos, el primero: la capacidad que tiene la persona para identificar y reconocer sus emociones, así mismo reflexionar sobre ellas, logrando regularlas y mostrando así su inteligencia intrapersonal; el segundo: capacidad de

reconocer las emociones y sentimientos de los demás, mostrando empatía, una adecuada comunicación y asertividad al momento de interactuar socialmente, demostrando así su inteligencia interpersonal. Ambas inteligencias intrapersonal e interpersonal, se encuentran consideradas dentro de la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, y forman parte de la inteligencia emocional planteada por Daniel Goleman, la cual servirá como marco teórico para el desarrollo de la presente investigación. En la institución Educativa Privada Adventista Ricardo Palma , el nivel inicial, los niños gozan, en su mayoría, de sus relaciones interpersonales, estas son observadas objetivamente durante las sesiones de clase y hora de recreo, sin embargo existen muchos patrones comportamentales que indican la presencia de una inteligencia intrapersonal en desarrollo, ya que muchos de ellos no aceptan sus errores o culpas, en algunos casos responsabilizan a otros sobre acciones donde también éste se encuentra inmerso, ocasionando un deterioro en sus relaciones interpersonales , es necesario además reconocer que también hay niños y niñas que logran reconocer, sus propias emociones, tomando conciencia sobre sus actos e intentando manejar la situación estresante. Observamos cómo se relacionan tanto el aspecto intrapersonal e interpersonal en el desarrollo de la personalidad del niño, esta integración permitirá el análisis de la inteligencia emocional de los estudiantes del nivel inicial de 4 años.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la actividad lúdica de los niños del nivel de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es el nivel de atención emocional lúdica que presentan los niños de inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018?

¿Cuál es el nivel de claridad emocional que presentan los niños de inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo General

Describir la actividad lúdica de los niños del nivel de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018.

1.3.2. Objetivos específicos

- Describir el nivel de atención emocional lúdica que presentan los niños de inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018
- Describir el nivel de claridad emocional lúdica que presentan los niños de inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018

1.4. Justificación

La investigación a realizar presenta las siguientes justificaciones:

- **Justificación teórica**, la investigación proporcionará información teórica la cual servirá de base para la interpretación de los resultados de la presente investigación sobre los niveles de actividades lúdicas de los niños del nivel

inicial, así mismo permitirá conocer los niveles de cada una de sus dimensiones: atención emocional, claridad.

- **Justificación práctica**, de acuerdo a los objetivos de la investigación, los resultados proporcionarán información objetiva y válida, para la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018; permitirá que la conozca dichos resultados.
- **Justificación metodológica**, la presente investigación aportará un marco teórico estrechamente relacionado con la variable actividades lúdicas, así mismo se encuentra inmerso dentro de las investigaciones no experimentales – descriptiva. Empleará un instrumento de recolección de datos válido y confiable: Escala De Inteligencia Emocional Trait Meta-Mood Scale o TMMS-24, la cual servirá de referentes para otras investigaciones que se decidan emprender en el futuro.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Los antecedentes mencionados a continuación, son investigaciones cuyas variables guardan relación con la investigación a realizar. Se ha considerado tesis de pre grado, post grado, maestría y doctorados, así como artículos científicos. Tales investigaciones son los siguientes:

2.1.1. Internacionales

Aviles, Baroni y Silis (2012) con su Tesis: “Estimulación de Conceptos Básicos para mejorar el desarrollo del pensamiento Lógico-Matemático en niños y niñas de 4 a 5 años”, de la Universidad de Bio Bio-Chile. Investigación de tipo Cuantitativa, con diseño Cuasi Experimental con pre y post test, realizada a 134 alumnos y alumnas que cursaban el primer nivel de transición de tres establecimientos educacionales. Esta investigación concluyó que, al estimular la adquisición de estos conceptos, el rendimiento de los alumnos mejora 9 significativamente.

De acuerdo al autor esta investigación aporta mejora al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los alumnos.

Baque (2013) realizó la investigación de titulada “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional Santa María del FIAT, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014”, para obtener el grado de maestría, cuyo objetivo fue definir la importancia del

desarrollo de motricidad gruesa por medio de actividades lúdicas: coordinación, equilibrio y lateralidad.

Según el autor las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad ayudan en la coordinación equilibrio y lateralidad de los estudiantes.

Velastegui, F. (2013). “Las técnicas activas de aprendizaje influye en el Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Asignatura de Estudios Sociales de los Novenos Años de Educación Básica General de la Unidad Educativa Hispano América de la Ciudad de Ambato.” concluye que: El desarrollo del pensamiento crítico en las estudiantes no es completo ni satisfactorio todavía hay maestros que les hacen memorizar los conocimientos, no desarrollan técnicas en clases que les ayude a la comprensión de los contenidos.

De acuerdo al autor los maestros deben de poner más actividades y prácticas para que los estudiantes aprendan mejor y no memoricen.

Morales, E. (2013) “Las actividades lúdicas y su influencia en la Inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de educación general básica de la escuela Centro Escolar Ecuador del cantón Ambato, provincia de Tungurahua” concluye que: Las actividades lúdicas que se aplican en el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes son escasas debido a que el docente centra su actividad en el desarrollo del contenido de lo planificado y textos guías de cada asignatura.

De acuerdo al autor los maestros deben de dar estrategias para que los niños tengan mejor desarrollo y aprendizaje.

Ovalle, (2015). En su investigación “Metodología de rincones de aprendizajes para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático” de la revista digital Innovación y Experiencias Educativas, en el artículo Rincones en el Aula de Educación Infantil. El autor expresa que la construcción de aprendizajes reveladores es trascendental la organización de los espacios de forma individual y colectiva, la programación del tiempo, la selección de los recursos didácticos y materiales a través de Rincones de Aprendizaje, se debe tener en cuenta su fundamentación psicopedagógica en los principios de Piaget y de la escuela nueva los cuales responden a la idea de que los y las alumnas estén en constante actividad permitiéndoles así el perfeccionamiento de procesos mentales, de observación, de clasificación, reflexión y el progreso de habilidades a través de diferentes estrategias, los Rincones de Aprendizaje son espacios delimitados, organizados y adecuados para el desarrollo de actividades lúdicas que favorecen al niño y a la niña en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que se puede realizar las acciones de manera libre o dirigida y de forma individual o grupal.

De acuerdo al autor los maestros deben de innovar con nuevos métodos de enseñanza, para que los alumnos tengan un mejor aprendizaje.

(Tierra, 2017) TIERRA María: “Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia los ríos”, tesis para obtener el título de Licenciatura en Ciencias mención Educación Básica, Facultad de

Ciencias jurídicas, sociales y de la educación, Universidad técnica de Babahoyo, Babahoyo, Ecuador ,2017, El objetivo general es determinar el aporte de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica “ Manuel Villamarin Ortiz” del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, La metodología empleada en esta investigación descriptivo-selectivo , la autora de esta tesis dan como conclusión que al incorporar la metodología juego en el nivel educativo, es más fácil la tarea del docente para llevar a cabo el desarrollo del currículo nacional y por ende lograr los objetivos curriculares.

De acuerdo al autor la metodología considera el juego en el nivel educativo ayuda a mejorar el desarrollo de los estudiantes y de acuerdo al diseño curricular es importante los niños aprenden observando.

Arias, (2013), realizó una investigación cualitativa realizada en Colombia, sobre el pensamiento lógico matemático en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños. Para esta investigación contó con una población de 30 niños en edad preescolar. Los resultados se obtuvieron usando como instrumento una guía de observación, concluyendo que el proceso enseñanza – aprendizaje se inicia extrayendo los pre saberes para formar conceptos matemáticos nuevos, cautivando el interés y la creatividad por el nuevo conocimiento; fortaleciendo el proceso al utilizar los saberes previos con los adquiridos por primera vez.

Según el autor este proyecto de tesis da a conocer que hizo un aporte significativo en los estudiantes y que fortaleció sus conocimientos.

Para Mamani, R. (2017); en su tesis titulada: “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial”; cuyo objetivo es analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as) de la Unidad Educativa “General José de San Martín” de la ciudad de La Paz, zona Villa San Antonio Bajo. La investigación es de tipo descriptivo, cuantitativo, fenomenológico; la población estuvo delimitado en un total de 227 preescolares de las edades de 4 a 6 años. Resultado: el juego es un elemento vital para el avance óptimo, pedagógico y psicomotriz de niños de nivel inicial, si son aplicados mediante juegos sencillos y complejos en base a desarrollo procesual, tomando base a las actividades lúdicas. Conclusión: en el desarrollo psicomotor mejora: equilibrio, fuerza, coordinación óculo-motriz, coordinación motora, manipulación de objetos, capacidad de imitación, dominio y discriminación de sentidos y finalmente el juego cobra un papel de mediador y facilitador de los aprendizajes.

De acuerdo al autor el juego ayuda a los estudiantes ya que es una forma de aprendizaje y de distracción para los alumnos.

Universidad del Tolima, el cual se titula La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio Los arrayanes de la ciudad de Ibagué, escrito por Mora y Rodríguez (2014). El proyecto hace mención al verdadero sentido de la educación proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias. Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que

promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes. Este proyecto fortalece el criterio de que la primera infancia del ser humano es considerada como una etapa fundamental para el desarrollo de los individuos, dado que es la etapa de mayor crecimiento y aprendizaje en el aspecto biológico como afectivo y cognitivo. Por ello cualquier tipo de incidencia del entorno contribuyen de manera significativa para alcanzar el adecuado equilibrio, y es precisamente en este período de la vida en que la capacidad mental o intelectual es lo suficientemente noble y manejable para ser formado.

2.1.2 NACIONALES

Morales M, Lucila y Arteaga A, Irma (2002) Tesis titulada: “El juego dramático y su influencia en su lenguaje receptivo expresivo en niños normales de 5 años de edad del CEI N°1786 Sagrado Corazón de Jesús del distrito de Huanchaco”, investigación cuasi -experimental usando una muestra de estudio de 31 niños, empleando como instrumento una guía de evaluación para el lenguaje receptivo expresivo, llegaron a las siguientes conclusiones: El incremento de los niveles del lenguaje receptivo- expresivo de 25 niños que conformaron el grupo experimental, después de 2 meses de aplicación del programa de juegos dramáticos es altamente significativo o según la prueba estadística “t” de student.

Según el autor el juego ayuda a los niños e influye en ellos es su desarrollo y aprendizaje.

Rodríguez (2012) en su Tesis titulada: “Programa “jugando en los sectores” para desarrollar capacidades Matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del CallaoLima”. de la Universidad Enrique Guzmán y Valle La Cantuta-Lima. Esta investigación fue de tipo Cuantitativa, con diseño cuasi experimental con pre y post test, realizada a 48 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 80 del Callao-Lima. Se concluyó que, el personal docente sí planifican actividades Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión cantidad y clasificación después de la aplicación del programa jugando en los sectores. Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión conteo y orden después de la aplicación del programa jugando en los sectores. Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión cantidad y clasificación en comparación con el grupo control después de la aplicación del programa jugando en los sectores. Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión conteo y orden en comparación con el grupo control después de la aplicación del programa jugando en los sectores.

Según el autor la aplicación del programa jugando en los sectores ha sido eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución educativa del Callao.

Tobón (2012) en su tesis “Estrategias Pedagógicas – Didácticas para Desarrollar el Pensamiento Lógico Matemático en los niños de tres y cuatro Años, del Hogar Campanitas” busca como objetivo, desarrollar habilidades de pensamiento lógico matemático por medio de estrategias didácticas, en donde los niños irán adquiriendo nociones y habilidades de conteo, seriación, clasificación. Las actividades fueron diseñadas para que los niños se diviertan aprendiendo a través de figuras, juegos, rompecabezas, manualidades. En el resultado final se pretende medir por medio de evaluaciones, como los niños aprendieron algo, o simplemente si tuvieron avances significativos para su edad.

De acuerdo al autor las estrategias para desarrollar juegos para pensar ayudan mucho en su desarrollo y aumenta el nivel de conocimiento.

Para Boggio, S. & Omori, M. (2017), en su investigación: “El desarrollo de las nociones de espacio a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una Institución Educativa Privada de Lima Metropolitana”; cuyo objetivo general es identificar de qué manera la psicomotricidad (alternativa) promueve el desarrollo de las nociones de espacio en niños de 4 a 5 años de una institución educativa privada de Lima Metropolitana. La investigación es de tipo cuantitativa, descriptivo; el grupo de estudio será con 15 niños del aula de 4 años. Resultado: señalar que los niños necesitan la vivencia corporal para interiorizar varias nociones, sobre todo las nociones espaciales.

Según el autor las sesiones de psicomotricidad alternativa que se llevan a cabo en la institución educativa, permiten la interiorización de las nociones espaciales a través de la vivencia corporal.

Córdova, (2012), realizó un estudio de tipo cuasi experimental que consiste en una propuesta para el desarrollo de la Noción de Número en niños de 5 años, para lo cual tomó una muestra de 40 niños de la IE.N°15027 Sullana (Piura) aplicando el instrumento de observación y lista de cotejo. La conclusión más importante de esta investigación radica en que el aprendizaje del número requiere secuenciar y jerarquizar los contenidos del área de matemática y utilizar estrategias adecuadas para lograr pertinentemente la inclusión de esta noción en los niños.

Según el autor los nuevos métodos para enseñar ayudan mucho en el aprendizaje del estudiante y siempre se debe estar actualizando la forma de enseñar a los alumnos.

Pejerrey y Rutty (2013) realizaron la investigación titulada: “El juego y su influencia en el desarrollo motor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 180 Santa Clara-2012”, para obtener el grado de Magister en educación en la Universidad César Vallejo, cuyo objetivo fue determinar la influencia del juego en el desarrollo motor. Los resultados 27 alcanzados en la presente investigación fueron: Con lo que respecta en la habilidad caminar se evidenció inicialmente en el grupo experimental conformado por 30 niños sólo el 28.1% de ellos llegó a un nivel de logro óptimo; en la habilidad correr sólo

el 56.3% a un nivel de logro medio; en la habilidad reptar sólo el 26.1% alcanzó el nivel óptimo, en el indicador saltar sólo el 34.4% alcanzó un nivel óptimo, en el indicador lanzar y capturar solo el 3.1% alcanzó un nivel óptimo, mientras que en el post test lograron un promedio de 85% a más. El grupo investigador llegó a la conclusión que el juego influye positivamente en el desarrollo motor fino y grueso.

De acuerdo al autor el juego influye en los estudiantes de forma general y se puede usar como una estrategia didáctica de enseñar halos alumnos.

Alván Rodríguez, Brugueiro Vargas, Mananita Flores (2014), de la Universidad de Iquitos Perú, realizaron la tesis titulada: La influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°657 “Niños del Saber”, quienes llegaron a la conclusión que los materiales didácticos no estructurados tienen mayor influencia en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años.

Según el autor los materiales didácticos tienen mayor influencia para el desarrollo de aprendizaje de los niños.

Meza (2006) en su programa “Jugando En Los Sectores” Para Desarrollar Capacidades Matemáticas En Niños De 4 Años De Una Institución Educativa Del Callao. La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación

cuasi experimental de diseño pretest – posttest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao. Para la recogida de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel 18 de confiabilidad adecuado a .919.

De acuerdo al autor existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó.

2.2. Bases Teóricas Científicas

2.2.1. Definiciones

Ludicas

Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente

de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Mattos (2002), considera que existen cuatro tipos de juegos así: Juegos de actitudes, consiste en las actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa. Juegos de dramatización, donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real.

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

- **Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:**

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de

adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

- **Teoría Piagetiana:**

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animá); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es

a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

- **Teoría Vygotskyana:**

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto

significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE LAS TEORÍAS

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.

También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan

fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto, la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget),

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

TEORÍA DE VYGOTSKY. ESCOGENCIA PERSONAL

De las tres Teorías referidas y planteadas, considero que la de Vygotsky es la que desarrolla el tema del juego con mayor asertividad y cuyos preceptos son los más utilizados en el ámbito educativo, ya que esta Teoría es la que condiciona el desarrollo, y establece que el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes.

La idea fundamental de su obra radica en que el desarrollo de los humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social, siendo precisamente este el elemento fundamental para desarrollar actividades lúdicas, las cuales deben cumplir dos fines, el aprendizaje y el reforzamiento de las relaciones entre los alumnos y su entorno.

Para culminar, Vygotski señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que los niños encuentran en su medio ambiente (entorno).

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

Habilidades de la Inteligencia Emocional

Hatch y Gardner (citado por Goleman, 2011: p. 106,107.) Identificaron cuatro habilidades en el hombre, las cuales fueron consideradas como elementos que componen la inteligencia emocional:

- **Organización de grupos:** La habilidad esencial de un líder se basa en las coordinaciones con los miembros de grupo. Esta capacidad lo poseen los directores y productores de teatro, los oficiales del ejército y los dirigentes de diversas agrupaciones. En el aspecto educativo, lo encontramos en aquellos niños que deciden que jugar y lideran al grupo, convirtiéndose muchas veces en el capitán del equipo.

- **Negociar soluciones:** el talento del mediador consiste en evitar los conflictos o solucionarlos en caso estos se presenten y perjudiquen las actividades del grupo. Estas características son propias de las personas inmersas en el mundo de los negocios, arbitrio, consejeros o intermediarios. En el aspecto educativo, son aquellos niños que buscan soluciones a los problemas o disputas entre sus compañeros.

- **Conexiones personales:** es una habilidad centrada en la empatía, que favorece el contacto social, facilita el reconocimiento y respeto por sus sentimientos e intereses. Las personas que tienen esta habilidad “saben trabajar en equipo”, suelen ser responsables y buenos amigos o compañeros de trabajo, en el mundo de los negocios son buenos vendedores y en el aspecto educativo pueden ser excelentes maestros.

- **Análisis social:** esta habilidad se refiere a aquellas personas capaces de detectar e intuir los sentimientos, motivos e intereses de los demás, convirtiéndolos en competentes terapeutas o consejeros psicológicos.

El conjunto de todas estas habilidades es la base de la inteligencia interpersonal, las personas socialmente inteligentes establecen con éxito sus relaciones sociales, llegando a ser los líderes naturales.

La inteligencia Emocional en los niños

Goleman, D. (1996) sostiene que las experiencias durante los primeros años de vida permitirán desarrollar la inteligencia emocional, sin embargo, estas capacidades continuarán formándose en sus relaciones interpersonales en la escuela. Estas capacidades son básicas para el proceso de aprendizaje, por lo que, el éxito escolar se relaciona por parámetros emocionales y sociales: ser seguro de sí mismo y mostrarse interesado; saber qué tipo de conducta es la esperada y como dominar el impulso de portarse mal; ser capaz de esperar, seguir instrucciones y recurrir a los maestros en busca de ayuda; y expresar las propias necesidades al relacionarse con otros chicos.

Conciencia de uno mismo: Según Elias, M. Tobias, S. y Friedlander, B. (1999) refieren que los niños distinguen el bien del mal y desean hacer lo primero. Un modo de ayudar a los niños a desarrollar nuevas aptitudes es observarles muy de cerca y proporcionarles retroalimentación sobre su conducta.

Control emocional: en las diversas actividades de los niños, como por ejemplo los juegos, a través de sus relaciones interpersonales se irán suscitando situaciones estresantes, muchas veces frustrantes, es aquí donde viene a darse una lucha entre accionar atacando al otro o controlarse. Según Shapiro, I. (1997) el control emocional (la ira y la agresividad) llegan a ser los problemas emocionales más comunes. La niñez es la etapa fundamental y más trabajosa para estimular la parte pensante del cerebro a fin de ayudar a inhibir y controlar su ira.

Motivación y autorregulación emocional: Según Shapiro, I. (1997) la herencia genética influye en nuestra motivación. Desde los primeros momentos de vida, un bebé siente curiosidad por su mundo y se esfuerza por comprenderlo, a través de sus diversas acciones reflejas inicia la adquisición de conocimientos de su entorno. Los niños automotivados esperan tener éxitos y no tienen inconvenientes en fijarse metas elevadas para sí mismos y los niños que carecen de automotivación solo esperan un éxito limitado. Para los niños de la etapa preescolar, esfuerzo es sinónimos de capacidad.

Empatía: Es la característica principal de la inteligencia interpersonal, la cual es considerada según Goleman, uno de los componentes fundamentales de la inteligencia emocional. Es muy productivo el uso de los reforzamientos en conductas donde se muestra empatía hacia el otro. El desarrollo de esta característica permite a los niños ser más sensibles y comprensibles ante las emociones de los demás, así mismo disminuye las

conductas agresivas e incrementa las acciones pro sociales. Los niños empáticos son más apreciados por pares y adultos y tienen más éxito en la escuela y en el trabajo.

Artes sociales: el hogar es el primer lugar donde se producen las relaciones sociales, los niños desarrollan y aprenden sus capacidades de comunicación social a través de los diálogos con los miembros de la familia. Hacerse amigos es una capacidad que resulta difícil de aprender después de la niñez. Es necesario resaltar que la personalidad esta en formación en esta etapa, es pues, que, a través de sus diversas experiencias sociales, aunado a ello, el estilo de crianza, influirá en la manera en cómo se desenvolverá al establecer nuevas relaciones sociales.

Según la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (1996). Asumiendo el “aprender a ser” “aprender a conocer” “aprender a convivir” como síntesis de los anteriores aprendizajes.

Estos aprendizajes son concebidos de una manera global e integral, debido a que el conocimiento infantil se produce en un proceso que implica componentes cognitivos, interactiva, afectiva y emocional, así como su aplicación y comunicación en el contexto social y cultural, por lo que no puede concebirse desarticulado.

En consecuencia, la planificación y la evaluación educativa concebidas con características de integralidad y continuidad, al igual que los procesos de enseñanza y las estrategias didácticas, deben ser coherentes con los

aprendizajes que se esperan al egresar del preescolar. Éstos, considerando las pautas del desarrollo del niño o la niña en esta edad, se señalan a continuación.

Aprender a Conocer

- Aprende a reconocerse a sí mismo(a) como parte diferente y, a su vez, integrante de su entorno inmediato.
- Aprende y valora las diferencias y similitudes de género.
- Aprende a reconocer los miembros de la familia, la comunidad y la Escuela.
- Adquiere conocimientos a través de la interpretación de códigos lingüísticos, matemáticos, científicos y sociales.
- Es capaz de comunicarse, expresar curiosidad intelectual, sentido crítico y autonomía de juicio.
- Utiliza el lenguaje oral en diferentes situaciones y contextos: conversando, cantando, recitando, narrando cuentos o anécdotas.
- Se inicia en la identificación de palabras escritas; así como en la escritura de palabras y números en textos simples en un contexto significativo.
- Comprende acciones y situaciones de textos simples, como cuentos, poemas, adivinanzas, rimas, entre otros.
- Interpreta el ambiente estableciendo relaciones de causa-efecto, de espacio y tiempo, la cuantificación y elementos tecnológicos relacionados con su edad y nivel de desarrollo.

Aprender a Hacer

- Se expresa creativamente a través de actividades artísticas: la pintura, el dibujo, el modelado, la música, la expresión corporal, representaciones de personajes y situaciones.
- Es capaz de realizar actividades y juegos que requieren de grandes movimientos y de destrezas motoras finas con orientación hacia acciones pertinentes.
- Utiliza los objetos, juguetes, instrumentos y materiales disponibles como un medio para su aprendizaje y modificar su entorno.
- Realiza juegos y actividades de aprendizaje con diversos materiales con la ayuda del adulto, otros niños o niñas y por iniciativa propia.
- Aplica procesos de pensamiento, experiencias y conocimientos en las diversas situaciones y problemas de su vida diaria.
- Práctica hábitos relacionados con el trabajo: planifica lo que va hacer, desarrolla la actividad planificada y comenta lo que hizo.
- Practica hábitos de alimentación, higiene, descanso, aseo personal, prevención y protección de la salud y seguridad personal.
- Participa con otras personas en actividades y creaciones colectivas en diferentes entornos: la escuela, la familia y la comunidad.

Aprender a Convivir

- Se identifica como persona y se inicia en la toma de conciencia como ser social en una familia y una comunidad, de sus normas, hábitos, valores y costumbres.

- Establece relaciones sociales a través del juego, las conversaciones y otras situaciones de la vida diaria, con otros niños y demás miembros de la familia, comunidad y escuela.
- Demuestra interés por las otras personas y practica la solidaridad y la cooperación mutua.
- Establece relaciones afectuosas, de confianza, de respeto y pertenencia en su familia y su comunidad.
- Participa del trabajo en grupo y mantiene relaciones interpersonales abiertas y positivas.
- Se muestra como un ser original y creativo, capaz de demostrar curiosidad y espontaneidad en sus acciones, tiene iniciativa y toma decisiones acordes a su edad.
- Se reconoce como un yo dinámico que valora y disfruta de las actividades físicas, lingüísticas, musicales, sociales, estéticas.
- Desarrolla una conciencia ecológica de amor por la naturaleza, por las personas y por su entorno particular.
- Manifiesta sentimientos positivos hacia las personas del otro sexo, de respeto y solidaridad.
- Comienza a conocer sus emociones, manejarlas y reconocer las de las demás personas.

Por su parte, Lanz (1998), explica que de acuerdo a lo establecido en los diferentes aspectos deontológicos, que rigen la Educación en Venezuela, el ciudadano que debe formarse se caracteriza por lo siguiente:

El desarrollo de las potencialidades del hombre, fundada en su formación humanística integral, dirigida hacia el desarrollo de la capacidad analítica (soberanía cognitiva o pensar con cabeza propia en términos más coloquiales) hacia una cualificación laboral politécnica que supere la estrecha parcelación del saber y el hacer, con habilidades y destrezas innovadoras, con actitudes y valores solidarios y cooperativos. (p.11)

Por esta razón Ausubel (1961) como precursor del aprendizaje significativo afirma que: El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra (p. 1).

2.3. **Definición de Términos Básicos**

Lúdica:

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral,

participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Inteligencia: “la capacidad global o conjunto del individuo para actuar con un propósito determinado, pensar racionalmente y enfrentarse con su medio ambiente en forma efectiva” (Weschler, 1958).

- **Inteligencia emocional:** “la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones” (Goleman, 1995).
- **Emociones:** “estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan habitualmente como respuesta a un acontecimiento externo o interno” (Bisquerra, 2001: p. 61).
- **Empatía:** “identificación mental y afectiva de un sujeto con el estado de ánimo del otro”; en una segunda acepción, la explica como la “capacidad de identificarse con alguien y compartir su sentimiento” (RAE)

2.1. Formulación de hipótesis

“En las investigaciones descriptivas no siempre se formulan hipótesis o que éstas son afirmaciones más generales. No es sencillo hacer estimaciones con cierta precisión respecto a fenómenos del comportamiento humano.

Hay investigaciones que no pueden formular hipótesis porque el fenómeno a estudiar es desconocido o se carece de información para establecerlas (pero ello sólo ocurre en los estudios exploratorios y algunos estudios descriptivos)” Kerlinger, F.N. (1975).

I. CAPÍTULO III:

II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo de Estudio

La investigación es básica, cuantitativa, en tal sentido, Landeau Rebeca refiere que este tipo de investigación tiene por objetivo recabar conocimientos y abordar nuevos campos de investigación sin un fin práctico. Tiene como propósito la obtención de conocimientos teóricos sin manipular a la variable, ni aplicar estrategias y/o programas a la muestra. (2007, P. 55)

3.1.2. Diseño de investigación

La presente investigación es de diseño no experimental, debido a que no se manipuló la variable de estudio. Las inferencias sobre la variable se realizaron sin intervención o influencia directa de los investigadores, se observaron tal y como se han dado en su contexto natural. Es transversal porque se recolectaron datos en un solo momento. Su propósito fue describir la variable, y analizar su incidencia en un momento dado. (Hernández, E, 2010).)

Es descriptivo simple, porque busca describir las propiedades y características de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Su objetivo es medir y obtener información sobre la variable de estudio. (Hernández, Fernández & Baptista et al; 2010).

3.2. Población y muestra

3.3.1. Población

La población, objeto de estudio, está constituida por 145 niños del nivel inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - Huacho – 2018.

3.3.2. Muestra y Muestreo

La muestra está conformada por 74 niños del nivel inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - Huacho – 2018

Tabla 01: Población y Muestra

NIVELES	CANTIDAD DE ALUMNOS	PORCENTAJE
Población: niños del nivel inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - Huacho – 2018	A = 21 B = 21 C = 25 D = 28 TOTAL : 95 estudiantes	100%
Muestra: niños del nivel inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - Huacho – 2018	A = 21 B = 21 TOTAL 42 Estudiantes	50%

3.3. Operacionalización de las variables

La variable que se ha considerado para la presente investigación es ACTIVIDADES LUDICAS

Tabla 02: Operacionalización de la variable Inteligencia Personal

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	ÍTEMS	INSTRUMENTO
ACTIVIDADES LUDICAS Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) citada en Malajovic (2000):	Metodología	Taller de socialización.	1 - 8	ESCALA DE INTELIGENCIA EMOCIONAL Trait Meta-Mood Scale o TMMS-24 Dirigido a los 42 niños del nivel inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - Huacho – 2018
	Evaluación	juegos en las expresiones corporales.	9 - 16	
	Técnicas	Agilidad mental representación de cuento	17 - 24	

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La presente investigación empleó la siguiente técnica e instrumento:

3.4.1 Técnica a emplear.

Según Naresh K. Malhotra (1989), las encuestas son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado. Según el mencionado autor, el método de encuestas incluye un cuestionario estructurado que se da a los encuestados y que está diseñado para obtener información específica (p.259)

3.4.2 Descripción de los Instrumentos

Sabino (2000), refiere que los instrumentos son los recursos de que puede valerse el investigador para acercarse a los problemas y fenómenos, y extraer de ellos la información: formularios de papel, aparatos mecánicos y electrónicos que se utilizan para recoger datos o información, sobre un problema o fenómeno determinado. Cuestionario, termómetro, escalas, etc.

El instrumento a emplear es la Escala de Inteligencia Emocional Traist Meta – Mood Scale o TMMS – 24.

3.4.3 Validez

La escala de Inteligencia Emocional Trait Meta-Mood Scale o TMMS-24 cuyos autores son Peter Salovey y John Mayer; ha sido traducido y validado al español por Pablo Fernández, Natalio Extremera y Natalia Ramos en 2004. Además, este instrumento ha sido validado por Carrasco Tacuri, Jennifer (2017) en su

investigación relación entre inteligencia emocional, autoeficacia general y variables sociodemográficas en pacientes ambulatorios del servicio de psicología de una clínica de Lima Metropolitana, quien realizó el análisis Ítem-test obteniendo un resultado de 0.60, indicando que el instrumento a emplear mide la variable a trabajar. En cuanto a la confiabilidad de la prueba, ésta fue realizada mediante el estadístico Alfa de Cronbach, obteniendo un resultado de 0.836 demostrando su consistencia a lo largo del tiempo.

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

3.5.1. Procesamiento Manual

Para Describir el nivel de Actividades lúdicas institución educativa particular adventista Ricardo Palma - Huacho – 2018; se empleará la escala de Inteligencia Emocional Trait Meta-Mood Scale o TMMS-24, el cual permitirá medir las 3 dimensiones a investigar: atención emocional, claridad emocional y reparación de las emociones. Dicho instrumento será aplicado a los estudiantes que conforman la muestra durante un periodo de 20 minutos. El instrumento en mención se encuentra en los anexos del presente proyecto de investigación.

3.5.2. Procesamiento Electrónico

Después de la aplicación del cuestionario, se procederá a ingresar la información al software Microsoft Excel, el cual nos permitirá realizar un análisis estadístico de los resultados obtenidos, los cuales se plasmarán en cuadros y/o figuras estadísticas con su respectivo porcentaje y frecuencia

CAPÍTULO IV:

RESULTADOS

4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES Y DIMENSIONES

Actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de 5 años educativa particular adventista Ricardo Palma - Huacho – 2018

TABLA 1

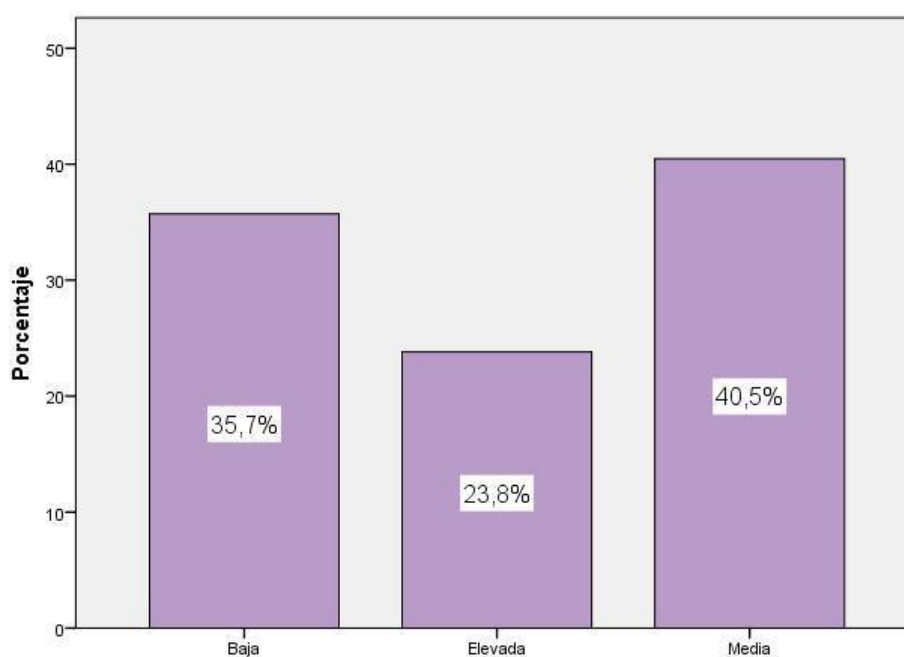
Participa en grupo escenificaciones coordinando los movimientos corporales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Baja	15	35,7	35,7	35,7
	Elevada	10	23,8	23,8	59,5
	Media	17	40,5	40,5	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado

Figura 1

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



De la fig. 1, un 40,5% de los niños de 5 años, alcanzaron una participación de grupos de escenificaciones y cuentacuentos un nivel medio, un 35,7% lograron un nivel baja y un 23,8% consiguieron una un grupo de participar en ceniciento elevada.

TABLA 2

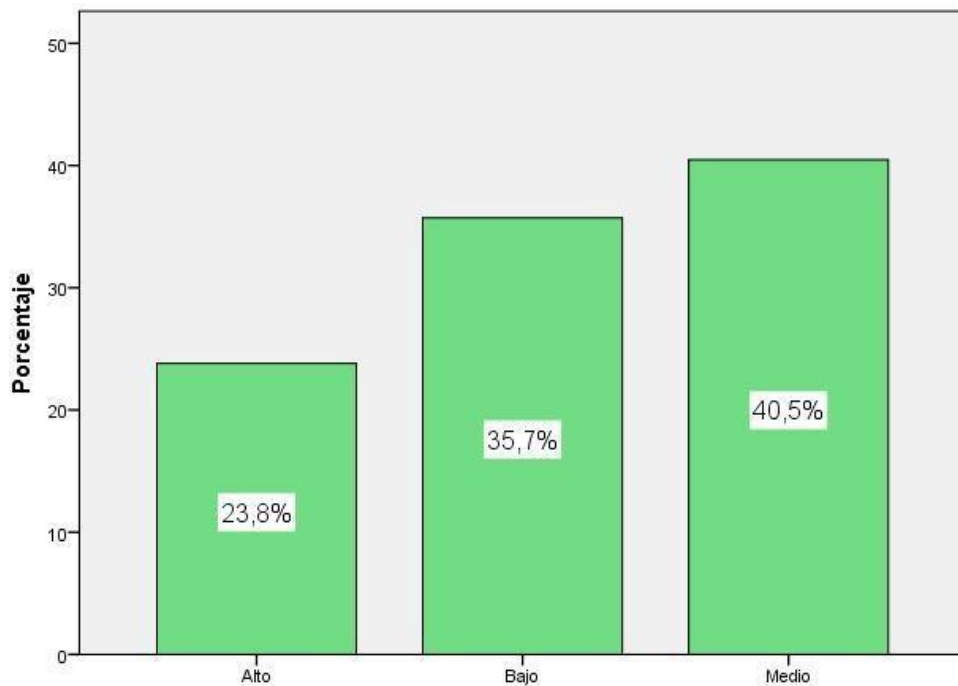
Participa en grupo escenificaciones en sus juegos de roles

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	10	23,8	23,8	23,8
	Bajo	15	35,7	35,7	59,5
	Medio	17	40,5	40,5	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 2



De la fig. 2, un 40,5% de los niños de 5 años, alcanzaron un nivel medio en las participaciones de juegos de roles y coordinación de movimiento corporales, un 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 23,8% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 3

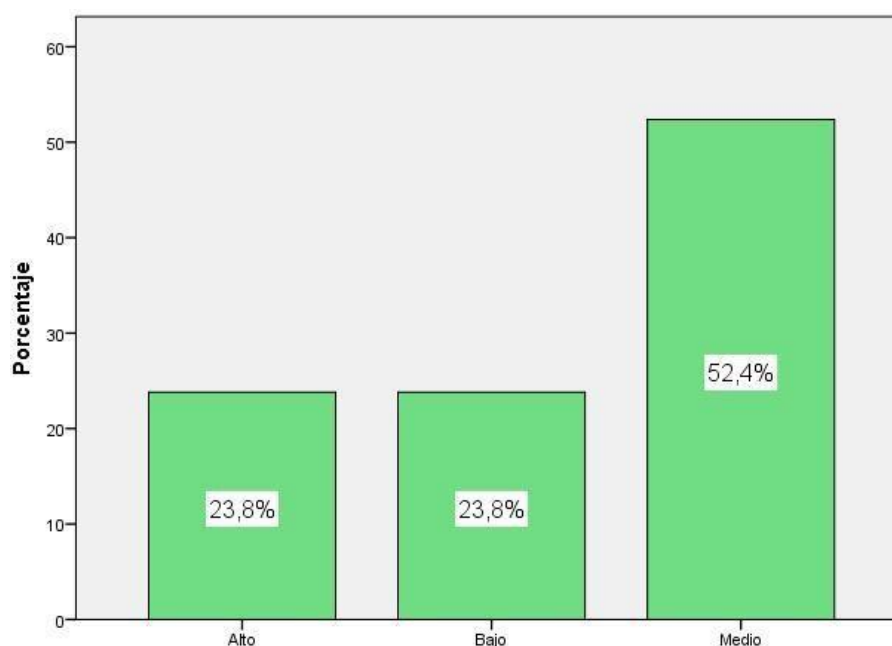
Construye torres con diversos materiales con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	10	23,8	23,8	23,8
	Bajo	10	23,8	23,8	47,6
	Medio	22	52,4	52,4	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado

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

Figura 3



De la fig. 3, un 52,4% de los niños de 5 años, alcanzaron un nivel medio en Construye torres con diversos materiales con sus compañeros, un 23,8% consiguieron un nivel bajo y otro 23,8% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 4

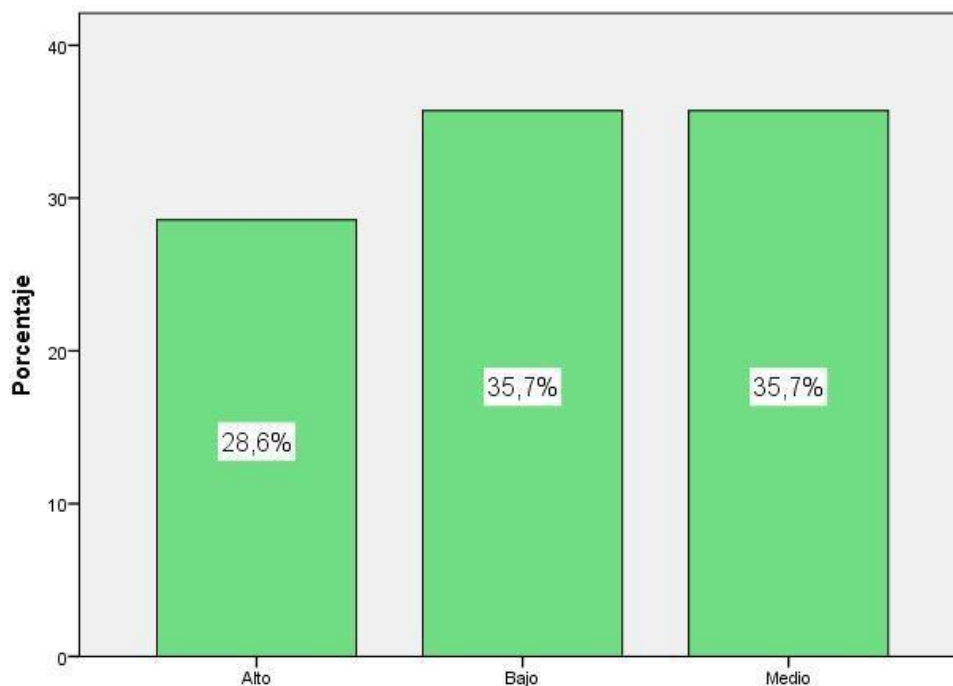
Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	12	28,6	28,6	28,6
	Bajo	15	35,7	35,7	64,3
	Medio	15	35,7	35,7	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 4



De la fig. 4, un 35,7% de los niños de 5 años, alcanzaron un nivel medio en la Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales, otro 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 28,6% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 5

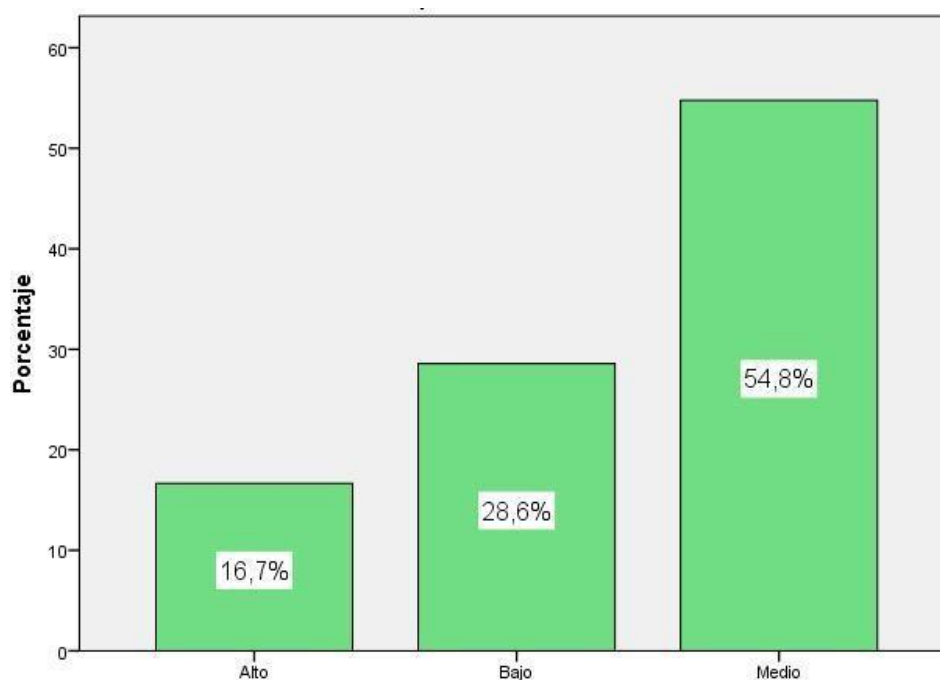
Comparte los instrumentos musicales con sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	7	16,7	16,7	16,7
	Bajo	12	28,6	28,6	45,2
	Medio	23	54,8	54,8	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado.

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 5



De la fig. 5, un 54,8% de los niños de 5 años, alcanzaron un nivel medio en compartir los instrumentos musicales con sus compañeros, un 28,6% consiguieron un nivel bajo y un 16,7% obtuvieron un nivel alto.

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

De las pruebas realizadas podemos concluir:

PRIMERA: Existe relación significativa entre actividad lúdica de los niños del nivel de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - Huacho – 2018, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.930, representando una **muy alta** asociación positiva.

SEGUNDA: Existe relación significativa actividad lúdica de los niños del nivel de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - Huacho – 2018, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.912, representando una **muy alta** asociación positiva.

TERCERA: Existe relación significativa entre la actividad lúdica de los niños del nivel de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - Huacho – 2018 La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.820, representando **alta** asociación positiva.

5.3. Recomendaciones

- Considerar en el desarrollo de las sesiones temas relacionados de la actividad lúdicas de aprendizaje, que sean empleando dinámicas de interacción social y valoración de los niños.
- Realizar las coordinaciones respectivas para que con ayuda de especialistas se pueda orientar a los padres sobre estrategia o técnicas para el fortalecimiento de la construcción del aprendizaje de los niños.
- Motivar a los padres a desarrollar un mayor nivel de participación con sus hijos puesto que ayuda bastante en la coordinación motora fina y gruesa

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- *Aviles, Baroni y Silis (2012) con su Tesis: “Estimulación de Conceptos Básicos para mejorar el desarrollo del pensamiento Lógico-Matemático en niños y niñas de 4 a 5 años”, de la Universidad de Bio Bio-Chile.*
- *Baque (2013) realizó la investigación de titulada “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional Santa María del FIAT.*
- *Velastegui, F. (2013). “Las técnicas activas de aprendizaje influye en el Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Asignatura de Estudios Sociales de los Novenos Años de Educación Básica General de la Unidad Educativa Hispano América de la Ciudad de Ambato.”*
- *Morales, E. (2013) “Las actividades lúdicas y su influencia en la Inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de educación general básica de la escuela Centro Escolar Ecuador del cantón Ambato.*
- *Ovalle, (2015). En su investigación “Metodología de rincones de aprendizajes para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático” de la revista digital Innovación y Experiencias Educativas, en el artículo Rincones en el Aula de Educación Infantil.*
- *TIERRA María(2017) “Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia los río”, tesis para obtener el título de Licenciatura en Ciencias mención Educación Básica, Facultad de Ciencias*

jurídicas, sociales y de la educación, Universidad técnica de Babahoyo, abahoyo, Ecuador .

- *Arias, (2013), realizó una investigación cualitativa realizada en Colombia, sobre el pensamiento lógico matemático en los procesos de enseñanza- aprendizaje de los niños.*
- *Para Mamani, R. (2017); en su tesis titulada: “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial”; cuyo objetivo es analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as) de la Unidad Educativa “General José de San Martín” de la ciudad de La Paz, zona Villa San Antonio Bajo.*
- *Morales M, Lucila y Arteaga A, Irma (2002) Tesis titulada: “El juego dramático y su influencia en su lenguaje receptivo expresivo en niños normales de 5 años de edad del CEI N°1786 Sagrado Corazón de Jesús del distrito de Huanchaco.*
- *Rodríguez (2012) en su Tesis titulada: “Programa “jugando en los sectores” para desarrollar capacidades Matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del CallaoLima”. de la Universidad Enrique Guzmán y Valle La Cantuta-Lima.*
- *Tobón (2012) en su tesis “Estrategias Pedagógicas – Didácticas para Desarrollar el Pensamiento Lógico Matemático en los niños de tres y cuatro Años, del Hogar Campanitas”*

- Para Boggio, S. & Omori, M. (2017), en su investigación: “El desarrollo de las nociones de espacio a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una Institución Educativa Privada de Lima Metropolitana.
- Córdova, (2012), realizó un estudio de tipo cuasi experimental que consiste en una propuesta para el desarrollo de la Noción de Número en niños de 5 años, para lo cual tomó una muestra de 40 niños de la IE.N°15027 Sullana (Piura) aplicando el instrumento de observación y lista de cotejo.
- Pejerrey y Rutty (2013) realizaron la investigación titulada: “El juego y su influencia en el desarrollo motor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 180 Santa Clara-2012”, para obtener el grado de Magister en educación en la Universidad César Vallejo, cuyo objetivo fue determinar la influencia del juego en el desarrollo motor.
- Alván Rodríguez, Brugueiro Vargas, Mananita Flores (2014), de la Universidad de Iquitos Perú, realizaron la tesis titulada: La influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°657 “Niños del Saber.
- Meza (2006) en su programa “Jugando En Los Sectores” Para Desarrollar Capacidades Matemáticas En Niños De 4 Años De Una Institución Educativa Del Callao.

ANEXO

**ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES Y PADRES DE FAMILIAS DEL
LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.P. RICARDO PALMA DE
HUACHO**

OBJETIVO: ESTABLECER LA ACTIVIDADES LUDICAS EN LOS NIÑOS.

NOTA: Marque con una X la alternativa que usted considere correcta

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

Siempre () Muy pocas veces () Algunas veces ()

2. ¿Por los aprendizajes proporcionan las estrategias de enseñanza?

Siempre () Muy pocas veces () Algunas veces ()

3. ¿Cómo salones el proceso enseñanza aprendizaje, como planifica as, evalúa si, organiza el aula, que estrategias utilizas?

Siempre () Muy pocas veces () Algunas veces ()

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

Siempre () Muy pocas veces () Algunas veces ()

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

Siempre () Muy pocas veces () Algunas veces ()

6. ¿Te gustaría aprender muchos juegos, canciones y poesías?

Siempre () Muy pocas veces () Algunas veces ()

7. ¿La profesora te enseña canciones?

Siempre () Muy pocas veces () Algunas veces ()

8. ¿Trabajas con materiales papel, pintura y revistas?

MATRIZ DE CONSISTENCIA

ACTIVIDADES LUDICAS DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ADVENTISTA RICARDO PALMA - HUACHO – 2018.

TITULO	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS	VARIABLES E INDICADORES	POBLACION Y MUESTRA	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
<p>ACTIVIDADES LUDICA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR ADVENTISTA RICARDO PALMA – HUACHO 2018</p>	<p>Problema General ¿Cuál es la actividad lúdica de los niños del nivel inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de atención emocional lúdica que presentan los niños del nivel inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018?</p>	<p>Objetivo General Describir la actividad lúdica de los niños del nivel inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018.</p> <p>Objetivos específicos Describir el nivel de atención emocional lúdica que presentan los niños del nivel inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018.</p>	<p>Metodología</p> <p>Evaluación</p> <p>Técnicas</p>	<p>POBLACION 95 niños del nivel inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018.</p> <p>MUESTRA 42 niños del nivel inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN Tipo descriptiva.</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Investigación no experimental correlacional</p> <p>Descriptivo</p> <p>INSTRUMENTOS Encuesta Entrevista -Análisis de documentos archivados.</p>

	<p>¿Cuál es el nivel de claridad emocional que presentan los niños de inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018?</p>	<p>Describir el nivel de claridad emocional lúdica que presentan los niños de inicial de la institución educativa particular adventista Ricardo Palma - huacho – 2018</p>			
--	--	---	--	--	--