

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU RELACIÓN CON
EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS
ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 395 DEL DISTRITO DE
BELÉN REGIÓN AYACUCHO DURANTE EL AÑO
ACADÉMICO 2018**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial

Autora:

Br. Gabriela Cuya Avalos

Asesora:

Mgtr. Victoria Valenzuela Arteaga

Ayacucho– Perú

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Mgtr. Carmen Misari Arroyo

DAR

Mgtr. Irma Boluarte Cipriani

Miembro

Mgtr. Eduardo Mendoza Díaz

Miembro

Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Asesora

DEDICATORIA

Con mucho amor y cariño a mi esposo
Y a mi familia por darme su apoyo y fortaleza.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios, a mi esposo e hijos quienes me dan la fuerza para seguir con esta carrera, a mi asesora la Magister Victoria Valenzuela Arteaga por su apoyo incondicional.

RESUMEN

El presente estudio tuvo por finalidad determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 395 de Belén, región Ayacucho. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, transversal, nivel descriptivo correlacional. Los resultados arrojaron las siguientes conclusiones que El 50% de estudiantes de la institución educativa inicial N° 395 de Belén, expresan una moción adecuada de las actividades lúdicas que realizan en el proceso de aprendizaje. El 58% de estudiantes, poseen un aprendizaje eficiente, debido a que su experiencia educativa es a través de las actividades lúdicas. La significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo de los estudiantes. La significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que todas las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan directamente con el aprendizaje significativo de los estudiantes. La significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que todos los componentes del aprendizaje significativo se relacionan directamente con la práctica de las actividades lúdicas que realizan los estudiantes de la institución educativa inicial N° 395 de Belén.

Palabras clave: Actividades lúdicas y Aprendizaje significativo

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the relationship between play activities and meaningful learning of the students of the initial educational institution No. 395 in Belén, Ayacucho region. The methodology used in the research was of a quantitative, transversal, correlational descriptive level. The results yielded the following conclusions that 50% of students of the initial educational institution No. 395 of Bethlehem, express an appropriate motion of the ludic activities they perform in the learning process. 58% of students have an efficient learning, because their educational experience is through playful activities. The significance of the nonparametric statistical test of the Chi square ($P < 0.05$) determines that the play activities are directly related to the significant learning of the students. The significance of the non-parametric statistical test of the Chi-square test ($P < 0.05$) determines that all the dimensions of the play activities are directly related to the significant learning of the students. The significance of the non-parametric statistical test of the Chi square ($P < 0.05$) determines that all the components of the meaningful learning are directly related to the practice of the playful activities carried out by the students of the initial educational institution No. 395 of Belén.

Keywords: Playful activities and meaningful learning

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO.....	vii
I.INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	3
2.1 Antecedentes.....	3
2.2 Bases teóricas.....	7
2.1 Actividades lúdicas.....	7
2.2.2 La pedagogía lúdica.....	8
2.2.3 El juego como estrategia pedagógica	8
a. Principio de significatividad.....	8
b. Principio de funcionalidad.....	9
c. Principio de la cognición y la emoción.....	9
d. Principio de globalidad.....	9
e. Principio de culturalidad.....	10
2.2.4 Características de las actividades lúdicas.....	10
2.2.5 Importancia de las actividades lúdicas.....	10
a. El cognitivo.....	10
b. El motriz.....	11

c.	El social	11
d.	El afectivo.....	11
2.2.6	Principios según Garibay.....	11
a.	En lo intelectual cognitivo.....	11
b.	En lo volitivo conductual	11
c.	En lo afectivo motivacional	11
2.2.7	Clasificación de las actividades lúdicas de acuerdo a su función educativa.....	11
a.	Juegos que interesen a la movilidad.....	12
b.	Juegos propios para la educación de los sentidos.....	12
c.	Juegos para desenvolver la inteligencia.....	12
d.	Juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad.....	12
e.	Juegos artísticos.....	12
2.2.8	El componente lúdico.....	12
2.2.3	El aprendizaje significativo.....	13
2.2.3.1	Características del aprendizaje significativo.....	14
a.	Desarrolla la autonomía y el sentido crítico del educando.....	14
b.	Es un aprendizaje dinámico.....	14
c.	Es personal.....	14
d.	Desarrolla creatividad	14
e.	Es un proceso metacognitivo.....	15
2.2.3.2	Dimensiones del aprendizaje significativo.....	15

a.	Dimensión 1.....	15
b.	Dimensión 2.....	15
c.	Dimensión 3.....	15
d.	Dimensión 4	16
e.	Dimensión 5	16
2.2.3.3 Condiciones básicas para el aprendizaje significativo según Hernández.....		16
a.	Motivación.....	16
b.	Comprensión.....	16
c.	Participación.....	16
d.	Aplicación.....	16
2.2.3.4 Tipos de aprendizaje significativo según Sahakian.....		16
a.	Aprendizaje representacional.....	16
b.	Aprendizaje de conceptos.....	17
c.	Aprendizaje preposicional.....	17
2.2.3.5 Principios del aprendizaje significativo.....		17
a.	Los conocimientos previos.....	17
b.	El conflicto cognitivo.....	17
d.	Diferenciación progresiva.....	17
e.	Reconciliación integradora.....	17
f.	Subsunción significativa.....	18
2.3 Hipótesis de la investigación.....		18
2.3.1	Hipótesis general HG.....	18

2.3.3 Hipótesis específicas HE.....	18
III. METODOLOGÍA.....	19
3.1 Diseño de la investigación	19
3.2 El universo.....	20
3.2.1 El área geográfica del estudio.....	20
3.3 Población y muestra	20
3.3.1 Población.....	20
3.3.1.1 Criterios de inclusión.....	21
3.3.1.2 Criterios de exclusión.....	21
3.3.2 Muestra.....	22
3.4 Definición y operacionalización de variables.....	23
3.4.1 Definición de las variables.....	23
3.4.1.1 Actividades lúdicas.....	23
3.4.1.2 Aprendizaje significativo.....	23
3.4.2 Operacionalización de las variables.....	23
3.5 Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	24
3.5.1 Técnicas.....	24
3.5.2 Instrumentos.....	24
3.5.2.1 Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados.....	25
A. Validez del instrumento.....	25
B. Confiabilidad del instrumento.....	25
3.6 Plan de análisis.....	26
3.6 .1 Medición de variable.....	26

3.6.1.1 Variable: Actividades lúdicas.....	26
3.6.1.2 Variable: Aprendizaje significativo.....	26
3.7 Matriz de consistencia lógica.....	26
IV. RESULTADOS.....	28
4.1 Análisis de los resultados.....	36
V. CONCLUSIONES.....	38
RECOMENDACIONES.....	39
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	21
Población de docentes de las instituciones educativas del ámbito del distrito de Belén, región Ayacucho	
Tabla 2	23
Operacionalización de variables	
Tabla 3	27
Las actividades lúdicas de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 395 de Belén - Ayacucho, 2018	
Tabla 4	28
El aprendizaje significativo de los niños en la institución educativa inicial N° 395 de Belén	
Tabla 5	29
Actividades lúdicas relacionadas con el aprendizaje significativo de los estudiantes	
Tabla 6	30
Dimensiones de las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes	
Tabla 7	33
Dimensiones del aprendizaje significativo relacionado a las actividades lúdicas de los estudiantes	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	
Las actividades lúdicas de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 395 de Belén - Ayacucho, 2018	
Figura 2	
El aprendizaje significativo de los niños en la institución educativa inicial N° 395 de Belén	
Figura 3	
Actividades lúdicas relacionadas con el aprendizaje significativo de los estudiantes	
Figura 4	31
Dimensiones de las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes: Actividades verbales A	
Figura 5	31
Dimensiones de las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes: Actividades corporales B	
Figura 6	32
Dimensiones de las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes: Actividades icónicas C	
Figura 7	32
Dimensiones de las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes: Actividades musicales D	
Figura 8	34

Dimensiones del aprendizaje significativo relacionado a las actividades lúdicas de los estudiantes: Conocimientos previos A

Figura 9.....

Dimensiones del aprendizaje significativo relacionado a las actividades lúdicas de los estudiantes: Conocimientos nuevos B

Figura 10.....

Dimensiones del aprendizaje significativo relacionado a las actividades lúdicas de los estudiantes: Identificación social C

Figura 11.....

Dimensiones del aprendizaje significativo relacionado a las actividades lúdicas de los estudiantes: Identificación educativa D

I. INTRODUCCIÓN

El presente estudio tuvo por finalidad determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 395 del distrito de Belén; dado que en este contexto socio, educativo los objetivos y tareas pedagógicas no sólo se pueden resolver aplicando forzosamente teorías y enfoques metodológicos que emanan del Ministerio de Educación; sino dando primacía a los procedimientos que partan del criterio de los educandos, quienes logran aprender a través de sus experiencias vividas en el ámbito familiar y comunal. Por ello, el docente debe sistematizar las actividades lúdicas tomando como referentes las experiencias empíricas o espontáneas y/o científicas.

En el desarrollo de la educación, los docentes buscamos una serie de recursos para ayudarnos en la mejora de los contenidos temáticos en la aplicación de los mismos y en la actualidad la educación tradicional queda atrás, pasando a una actividad dinámica.

En la institución educativa inicial N° 395 del distrito de Belén, se observó que los estudiantes mostraron mayor disposición para aprender las materias educativas, a través de las actividades lúdicas, toda vez que el valor de enseñar al educando con esta estrategia mejora su aprendizaje.

La tesis de investigación se derivó de la línea de Investigación de la ULADECH Católica de la carrera de Educación “Intervenciones Educativas con Estrategias Didácticas bajo el Enfoque Socio Cognitivo orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular del Perú”.

Se formuló como enunciado de problema:

¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el aprendizaje

significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018?

Y como objetivo general

Determinar la relación de las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

Y como objetivos específicos

Determinar la relación entre las actividades verbales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

Determinar la relación entre las actividades corporales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

Determinar la relación entre las actividades icónicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

Determinar la relación entre las actividades musicales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

La pertinencia de la investigación con los intereses profesionales e institucionales se justificará en que los docentes a través de esta investigación tomen conocimiento de las actividades lúdicas significativas de los estudiantes de la Institución educativa No 395 del distrito de Belén región Ayacucho 2018, para así mejoren su práctica pedagógica.

La metodología será de tipo cuantitativa, nivel descriptiva y diseño correlacional, con una población de estudio, por 24 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 395 del distrito de Belén

Los resultados arrojaron las siguientes conclusiones que El 50% de estudiantes de la institución educativa inicial N° 395 de Belén, expresan una moción adecuada de las actividades lúdicas que realizan en el proceso de aprendizaje. El 58% de estudiantes, poseen un aprendizaje eficiente, debido a que su experiencia educativa es a través de las actividades lúdicas. La significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo de los estudiantes. La significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que todas las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan directamente con el aprendizaje significativo de los estudiantes. La significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que todos los componentes del aprendizaje significativo se relacionan directamente con la práctica de las actividades lúdicas que realizan los estudiantes de la institución educativa inicial N° 395 de Belén.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Campos, Chacc y Gálvez (2006) en su investigación para obtener el título de Licenciada en educación inicial, titulado “*El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*”. Santiago, Chile. Cuyos objetivos fueron: Proponer elementos del juego que, desde un enfoque de interacción de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una

experiencia realizada con niños y niñas. Identificar, los elementos del juego de niños y niñas. Redefinir el juego en un contexto educativo específico. La metodología utilizada fue la descriptiva. Se llegaron a las siguientes conclusiones: El juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. La categorización inicial permitió elaborar una propuesta pedagógica en base al juego, en el área de aprendizaje mencionada, específicamente en fracciones, llamada “Aprendamos jugando en el mundo de las fracciones”, la que fue desarrollada con educandos de 2º año básico en una Institución de educación de la comuna de Santiago.

Santiago y Valega (2010) en su tesis para optar el grado de Bachiller, *“El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil “Mis Pequeñas Estrellas” del distrito de Barranquilla”*. Barranquilla, Colombia. Tuvo como objetivos: Estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes. Diagnosticar como coordinan y equilibran los niños sus movimientos, aplicando una batería de test físico. La metodología fue aplicada descriptiva. Se llegaron a las siguientes conclusiones: El desarrollo motriz del niño es secuencial en su crecimiento a medida que va evolucionando en su proceso biopsicosocial y cultural, en donde cada características lograra su punto máximo cuando el esquema corporal del niño este habilitado en sus destrezas físicas, y habilidades mentales.

Diaz, Florez y Moreno (2015) en su trabajo de tesis para optar el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica titulada *“Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo*

grande Sahagún.” *Sahagún, Córdoba.* Argentina, Tuvo como objetivo diseñar una propuesta con estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande, sede Principal del municipio de Sahagún- Córdoba. Tuvo como metodología cualitativa de tipo descriptiva. Llegando a la conclusión la investigación tuvo como punto de partida desarrollar en los estudiantes las habilidades básicas motoras. Se utilizaron los juegos como herramienta pedagógica y se hizo necesario partir de las características individuales de los estudiantes para ejecutar actividades que estuvieron encaminados en el reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular y el sistema vestibular.

Pano y Cisneros (2014) trabajaron una tesis para optar el título profesional de licenciadas en educación inicial titulada *“Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “niños del saber” del distrito de punchana-2014”*. Perú. Tuvo como objetivo Determinar la efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana- 2014. Tuvo como metodología cuantitativa de tipo cuasi experimental. Llegando a la Conclusiones Así mismo en cuanto a los resultados del pre-test del grupo de control y experimental se observa que fusionando el pre-test del grupo de control y el grupo experimental, se infiere que los resultados son bastantes similares, notándose una ligera mejoría en el grupo de control pero poco significativa.

Gastiaburú (2012) investigación para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia titulada *“Programa “juego,*

coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una institución educativa del callao”. Lima, Perú. Tuvo como objetivo Constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao. Tuvo como metodología de diseño experimental. Llegando a la conclusión La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Tapia y Guillén (2006) realizaron una investigación para optar el Título Profesional de Licencia en educación inicial, titulada *“La aplicación de estrategias didácticas en el aprendizaje significativo del área de personal social, en los estudiantes de Educación Inicial”*. En la ciudad de Huaraz, Perú. El objetivo fue constatar que los resultados que un 80 por ciento viabilizaron su aprendizaje con el uso del mapa conceptual, el 90 por ciento de estudiantes aprendieron más mediante las dinámicas grupales y trabajo colaborativo. La metodología de la investigación fue correlacional. Se concluye en la investigación que la aplicación de estrategias didácticas activas influye en el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Benites y Santo (2007) realizaron una investigación sobre *“Uso de juegos didácticos para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Sarita Ana de la ciudad de Trujillo en el año 2007”*. Trujillo, Perú. El objetivo de ésta investigación fue determinar de qué manera el uso de juegos didácticos influyen en el desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años de la

Institución Educativa “Santa Ana” de la ciudad de Trujillo. La metodología de este estudio se aplicó el diseño cuasi experimental, con una muestra de 80 niños, distribuidos en 2 grupos 40 cada uno, se tomó al aula verde como grupo control y el aula celeste como grupo experimental. El instrumento utilizado fue la guía de observación. Los resultados obtenidos del pre y post test la dimensión que tuvo mayor significancia en los niños como consecuencia de la aplicación de la propuesta, fue la dimensión de habilidades lingüísticas con un promedio de 2.6; asimismo la diferencia más alta se encuentra en el grupo experimental, expresándose los niños con mayor espontaneidad y desinhibición al participar en las actividades. Con los resultados obtenidos se concluyó que el uso de juegos didácticos mejoró significativamente el nivel de desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución “Santa Ana”, puesto que el grupo control superó significativamente los promedios del grupo control.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Actividades lúdicas

Andreu y García (2000) señalan que la actividad lúdica es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría.

Díaz (2008) es una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo.

En consecuencia, el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta

educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

2.2.2 La pedagogía lúdica

Es una respuesta hacia las nuevas posibilidades educativas o la manera como el estudiante aprenderá, en un ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

El juego tiene cada vez mayor valoración como una estrategia para lograr la creatividad.

Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos. Es pues ahí donde se utilizan estas actividades lúdicas o juegos para lograr que los estudiantes estén motivados y así lograr captar su atención.

2.2.3 El juego como estrategia pedagógica

Presenta cinco principios básicos:

f. Principio de significatividad

“El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada debido a que en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente, por lo que el juego llega a desarrollar el conocimiento que necesitan para que se conecten de manera significativa con los retos que se encuentran” (Eisen, 1994, pp. 251-259).

“La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo logrando aumentar la capacidad de su pensamiento. Así, el juego se presenta como uno de los primeros

lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad” (Bruner, 1984, p. 219).

g. Principio de funcionalidad

“El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante (permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental, lográndose durante el juego la innovación efectiva en los rastros mnemónicos del cerebro” (López y Montero, 2000, p. 4).

h. Principio de la cognición y la emoción

El pensamiento es un conjunto de cualidades en el ser humano cuya función es interpretar y comprender el mundo, reflexionar consciente y racionalmente sobre su propia existencia y solucionar efectivamente las dificultades que le impone el medio ambiente.

La palabra emoción significa literalmente estado de excitación o estremecimiento.

i. Principio de globalidad

“El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, pues surge como consecuencia de la imitación diferida (es en ese imitar, que se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que se observan al partir de los modelos concretos datos) impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus

conocimientos sobre el mundo y acerca de los otros, al permitir desarrollar el conocimiento que necesita para conectarse de manera significativa con los retos que se encontrará; al lograr experimentar el sentido de poder, que surge de tener control y facilitar el desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje; al descubrir que es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se le presenten por medio del establecimiento de metas y de experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer” (Piaget e Inhelder, 2007, pp. 65-70).

e. Principio de culturalidad

“El juego presenta un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo; a comprender, aceptar, respetar y, algunas veces, hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica” (Bruner, 1984, pp. 251-259).

2.2.4 Características de las actividades lúdicas

La actividad lúdica por principio: Es libre. Provoca placer. Puede ser practicado por cualquiera. Permite aumentar el conocimiento de una realidad. Favorece el proceso de socialización. Es integrador, rehabilitador y aleja la posibilidad de la desigualdad. Fomenta el desarrollo psicosocial. Impulsa la conformación de la personalidad. Evidencia valores. Orienta a la adquisición de saberes. Interactúa el placer, el gozo y el conocimiento. Estimula y fomenta la creatividad. Introduce conocimientos técnicos científicos.

3.2.5 Importancia de las actividades lúdicas

Woolfolk (1999) plantea que la actividad lúdica es muy importante porque que desarrollan los siguientes aspectos:

e. El cognitivo

A través de la resolución de los problemas planteados.

f. El motriz

Realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.

g. El social

A través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

h. El afectivo

Se establecen vínculos personales entre los participantes.

2.2.6 Principios según Garibay

Al respecto Garibay (2008) considera que la actividad lúdica connota tres principios experimentales:

d. En lo intelectual cognitivo

Fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

e. En lo volitivo conductual

Desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

f. En lo afectivo motivacional

Propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, la solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

2.2.7 Clasificación de las actividades lúdicas de acuerdo a su función educativa

Hidalgo (2010) se distinguen:

f. Juegos que interesen a la movilidad

Motores, estos juegos tienden al desarrollo muscular y corporal de los que practican.

g. Juegos propios para la educación de los sentidos

Sensitivos, se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, vista, etc., se emplean estos procedimientos en forma progresiva.

h. Juegos para desenvolver la inteligencia

Intelectuales, e realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia: rompecabezas.

i. Juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad

Afectivos. Juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales o altruistas. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela y deben conducir a la formación de los buenos hábitos.

j. Juegos artísticos

Satisfacen sistemáticamente el libre juego de la imaginación: pintores, épicos, arquitectónicos de imitación plástica, pictóricos y dramáticos.”

2.2.8 El componente lúdico

“Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos” (Jiménez, Dinello y Alvarado, 2004, p. 15).

“Una de las principales funciones del componente lúdico, es la capacidad de

auto ordenamiento que le brinda a la psique. El impulso lúdico se ubica entre la creatividad y el deseo, y aunque físicamente no se ha logrado ubicar, se le suele situar en un plano de la conciencia entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales llamado zona transicional, a la cual le son atribuidas las facultades de producir sensaciones (confianza, distensión, goce y placer) propicias a la libertad de pensamiento para todo acto de creación” (Winnicott, 1994, p. 41).

“En la equidistancia entre el sentir y el pensar nuestro sentir toma la delantera, es decir, que cuando la parte emocional inconsciente de nuestro cerebro y la parte racional consciente asumen una misma tarea, generalmente la emoción es la que impera sobre la razón, al menos de manera inmediata, y como consecuencia quedará firmemente gravado en nuestra parte del cerebro emocional inconsciente. Resulta también importante recalcar que el comportamiento humano está condicionado en 20% por la parte racional consciente y hasta en 80% por nuestro inconsciente, o dicho más precisamente por los recuerdos de nuestros sentimientos inconscientes” (Goleman, 1996, p. 16).

“La lúdica es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia” (Dinello (2007, p. 22).

2.2.3 El aprendizaje significativo

Es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos en

base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.

Al respecto Sánchez (2008) considera que el aprendizaje significativo es el resultado de las interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser ampliamente funcional en determinado momento de la vida del individuo.

En conclusión, es el resultado de la interacción entre los conocimientos previos de un sujeto y los saberes por adquirir, siempre y cuando haya una disposición emotiva por parte del sujeto cognoscente.

2.2.3.1 Características del aprendizaje significativo

Para Hajar (2008) el aprendizaje significativo define las siguientes características:

f. Desarrolla la autonomía y el sentido crítico del educando

Mediante un proceso reflexivo y continuo.

g. Es un aprendizaje dinámico

Por su carácter cíclico donde incluso serán utilizados posteriormente para procesar la nueva información ya sea subordinada, supra ordenada o combinada.

h. Es personal

Debido a que el carácter significativo de la nueva información depende de los intereses particulares o puntos de vista de la persona; esto refleja una disposición del estudiante en hacerse de la información y retenerla.

i. Desarrolla creatividad

En cierto sentido, porque si la nueva información entra en conflicto con la estructura cognitiva de la persona (disonancia) y hay una intención por parte de ésta para aprender, en lo posible se harán asociaciones que permitan asimilar el nuevo

contenido, es decir, habrá un aprendizaje por descubrimiento significativo. Constructivismo endógeno.

j. Es un proceso metacognitivo

Porque el estudiante aprende a aprender.

2.2.3.2 Dimensiones del aprendizaje significativo

Hernández (2008) la dimensión lúdica se constituye por el juego como actitud favorable al gozo, a la diversión, pasatiempo e ingenio; como espacio de expresión y socialización; como experiencia de acuerdo y aprendizaje de reglas construidas y aceptadas por los participantes; como símbolo y representación de realidades individuales y sociales; como tiempo de acción en otras realidades; como terreno de la imaginación y la fantasía; como desafío a la racionalidad; como lugar de experiencia y creatividad. “Lo cual se puede explicar de la siguiente manera, dado que la persona que aprende tiene actitudes y percepciones

f. Dimensión 1

Hacia el aprendizaje, su primera actividad será adquirir e integrar el nuevo conocimiento.

g. Dimensión 2

Es decir, el estudiante deberá asimilar los conocimientos con los que previamente había adquirido, ocurriendo el proceso subjetivo de interacción entre la información adquirida previamente y la nueva. Posterior a este logro académico, el estudiante desarrollará sus habilidades a través de actividades que ayudan a profundizar y extender el conocimiento, haciendo conexiones.

h. Dimensión 3

Más adelante, para la adquisición del conocimiento significativo, el estudiante

utilizará esos conocimientos y habilidades de pensamiento que aplicarán para resolver problemas.

i. Dimensión 4

Por último y para continuar con el sistema espiral, se puede decir que los resultados anteriores afectarán las actitudes y los hábitos mentales.

j. Dimensión 5

Continuar con su formación.

2.2.3.3 Condiciones básicas para el aprendizaje significativo según Hernández

Hernández (2008) determina que el aprendizaje significativo se da en la medida que se presentan las siguientes condiciones básicas:

e. Motivación

Estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.

f. Comprensión

Es la aptitud que se tiene para alcanzar un entendimiento de las cosas.

g. Participación

Capacidad que tiene la persona para involucrarse activamente en las actividades necesarias.

h. Aplicación

Uso de la información o el conocimiento en las acciones prácticas.

2.2.3.4 Tipos de aprendizaje significativo según Sahakian

Sahakian (2008) distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

g. Aprendizaje representacional

Es el tipo básico de aprendizaje significativo, se identifican los símbolos con

sus referentes (objetivos, eventos, conceptos) y los símbolos pasan a significar.

h. Aprendizaje de conceptos

Los conceptos son representados también por símbolos.

i. Aprendizaje proposicional

Opuesto al aprendizaje representacional, es aprender significativamente lo que significan las ideas expresadas en una proposición.

2.2.3.5 Principios del aprendizaje significativo

Para Huerta (2009) los principios que rigen este tipo de aprendizaje son:

a. Los conocimientos previos

Experiencias que se acumulan en el individuo antes de de iniciar el proceso de aprendizaje.

b. El conflicto cognitivo

Es el momento en que el docente confronta el saber previo del educando con lo nuevo por conocer generando en ellos un conflicto de saberes.

c. Construcción del conocimiento

Vinculación de los saberes previos con la nueva información, construyendo nuevos de conocimientos.

j. Diferenciación progresiva

Es un proceso de reorganización cognitiva, en el que los conceptos antes dichos mejoran, se amplían o reorganizan jerárquicamente siguiendo un orden lógico.

k. Reconciliación integradora

La reconciliación integradora se produce permanentemente de manera constante y natural, para integrar la nueva información, diferenciándola de la

anterior, errónea.

1. Subsunción significativa

Proceso que controla la actuación de los aprendizajes anteriores integrando los nuevos conocimientos, con estrategias cognoscitivas, logrando el crecimiento y la organización del aprendizaje significativo.

2.3 Hipótesis de la investigación

2.3.1 Hipótesis general HG

HG Existe relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

2.3.2 Hipótesis específicas HE

HE1 Existe relación entre las actividades verbales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

HE2 Existe relación entre las actividades corporales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

HE3 Existe relación entre las actividades icónicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

HE4 Existe relación entre las actividades musicales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

III. METODOLOGÍA

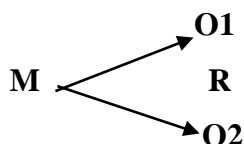
3.1 Diseño de la investigación

El presente trabajo de investigación es desde el enfoque de investigación cuantitativa, de tipo transversal debido a que las variables son medidas en una sola ocasión, según Hernández (2006) denota “los diseños de investigación transaccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como tomar una fotografía de algo que sucede” (p.151).

La presente investigación fue desarrollada con el nivel descriptivo correlacional, debido a que se busca las diversas posibilidades de relación entre las variables y sus dimensiones, con el fin de que los resultados sean favorables con respecto a la hipótesis del investigador. Es descriptivo porque según Hernández (2006) “miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos conceptos (variables), aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar se asume el diseño de tipo correlacional.” (p.102).

Y es correlacional, que en términos de Hernández (2006) dice: “busca conocer la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un con texto en particular” (p.104).

Por lo tanto, ha de responder al siguiente ideograma:



Dónde:

O1 = Observaciones de la variable 1: Actividades lúdicas

- M = Muestra
- O2 = Observaciones de la variable 2: Aprendizaje significativo
- R = Relación entre las variables Actividades lúdicas y el aprendizaje significativo.

3.2 EL Universo

Según los propósitos de investigación el universo estará conformado por todos los docentes y estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas ubicadas en el ámbito del distrito de Belén región Ayacucho.

3.2.1 El área geográfica del estudio

El Distrito de Belén es uno de los once distritos que conforman la Provincia de Sucre, ubicada en el Departamento de Ayacucho, perteneciente a la Región Ayacucho, (Perú).

El distrito fue creado mediante Ley No.15231 del 23 de noviembre de 1964. Su capital es el centro poblado de Belén. Es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio.

Tamayo (2005) constituye la globalidad del “fenómeno a estudiar”, en el que cada integrante tiene características relacionadas, que es observada y origina la base para la investigación.

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

La población de estudio, para el presente estudio, estuvo integrada por 24 estudiantes de la de la institución educativa inicial N° 395 del distrito de Belén.

Es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio.

Tamayo (2005) se puede definir como: “como la totalidad del fenómeno a

estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p.114).

Según Arias (2006) es decir, se utilizara un conjunto de características Comunes que serán objeto de estudio.

Tabla 1. Población de estudiantes

Distrito	I.E.I	N estudiantes
BELÉN REGIÓN AYACUCHO	I.E.I. N° 395	24

Fuente: Secretaría de la institución educativa

4.3.1.1 Criterio de inclusión

Segun Moreno (2013) el criterio de inclusión define que son todas las características de los integrantes de la población de referencia que permitan su ingreso, y formen parte de la población de estudio.

Se tendrá en cuenta solo a los 24 estudiantes del nivel inicial de 3, 4, 5 años que cumplan con las características que necesariamente deberán tener los sujetos de estudio, de la institución educativa I.E.I. N °395 del distrito de Belén región Ayacucho.

4.3.1.2 Criterios de exclusión

Según Moreno (2013) los criterios de exclusión son las características que no debe poseer la población de estudio para participar en el ensayo.

No se tomarán en cuenta a aquellos estudiantes que pertenecen al nivel Primaria y Secundaria con todas sus áreas de las instituciones educativas de esta investigación y del distrito de Belén, región Ayacucho.

4.3.2 Muestra

Para el estudio se consideró el mismo número de la población, es decir a 24 estudiantes de la de la institución educativa inicial N° 395 del distrito de Belén.

Para Hernández (2006) la muestra, es un sub-conjunto o parte del universo o población que se llevará a cabo la investigación con el fin posterior de generalizar los hallazgos al todo.

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa. Cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra.

A su vez la muestra Hernández (2006) es un subconjunto de la población la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

Esta muestra es igual a la población ya que según lo que indica Hernández citado en Castro (2006) expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p.69).

Para elegir el tamaño de la muestra se utilizó el muestreo de tipo no probabilístico, que según Hernández (2006) es cuando, "la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico, ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de una persona o de un grupo de personas y, desde las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de población en la que la investigación. (p.278)

Específicamente tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia o intencionada, que según, Hernández (2006) “Es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística. El Investigador selecciona la muestra en forma intencional eligiendo aquellos elementos que considera convenientes y cree que son los más representativos” (p. 243).

4.4 Definición y operacionalización de las variables

4.4.1 Definición de las variables

3.4.1.1 Actividades lúdicas

Díaz (2008) es una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo.

3.4.1.2 Aprendizaje significativo

Al respecto Sánchez (2008) considera que el aprendizaje significativo es el resultado de las interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser ampliamente funcional en determinado momento de la vida del individuo.

3.4.2 Operacionalización de las variables

Tabla2. Operacionalización de las variables

PROBLEMA	VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES
¿ Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018?	ACTIVIDADES LÚDICAS	La pedagogía lúdica	
		El juego como estrategia pedagógica	-Principio de significatividad -Principio funcional -Principio de la cognición y la emoción -Principio de la globalidad -Principio de culturalidad
		Características de las actividades lúdicas	
		Importancia de las actividades lúdicas	-Cognitivo -Motriz -Social -Afectivo
		Principios según Garibay	-En lo intelectual cognitivo -En lo volutivo conductual -En lo afectivo emocional
		Clasificación de las actividades lúdicas	-Juegos que interesen a la movilidad: motores -Juegos propios para la educación de los sentidos: sensitivos -Juegos para desenvolver la inteligencia: intelectuales -Juegos para el cultivo de la sensibilidad volutiva: afectivos

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO			-Juegos Artísticos
		El componente lúdico	
		Características del aprendizaje significativo	-Desarrolla la autonomía y sentidos -Dinámico -Personal -Desarrolla la creatividad -Proceso metacognitivo
		Dimensiones del aprendizaje significativo	-Dimensión 1 -Dimensión 2 -Dimensión 3 -Dimensión 4 -Dimensión 5
		Condiciones para el aprendizaje significativo según Hernández	-Motivación -Comprensión -Participación
		Tipos de aprendizaje significativo según Sahakian	-Aprendizaje representacional -Aprendizaje de conceptos -Aprendizaje preposicional
	Principios del Aprendizaje significativo según Huerta	-Conocimientos previos -Conflicto cognitivo -Construcción del conocimiento -Diferenciación progresiva -Reconciliación integradora -Subsuncción significativa	

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas

Rojas (1989) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

El procedimiento técnico utilizado para el estudio será la encuesta procedimiento que permitirán obtener datos precisos de las variables en estudio mediante un cuestionario estructurado de preguntas cerradas, formuladas especialmente para los estudiantes de educación inicial.

3.5.2 Instrumentos

En la presente investigación los instrumentos que se utilizarán serán un cuestionario y un test conformadas de dos características que corresponden a cada una de las variables de estudios, de acuerdo al siguiente detalle:

Variable independiente:

Actividades Lúdicas, compuesta de 8 ítems que miden las tres dimensiones de la variable correspondiente.

Variable dependiente: Aprendizaje significativo, compuesta de 12 ítems que miden las tres dimensiones de la variable

3.5.2.1 Validez y confiabilidad del instrumento

Los instrumentos fueron validados por la DTI Mg. Victoria Valenzuela Arteaga de la carrera de Educación de la filial Lima.

A. Validez del instrumento

También denominada exactitud corresponde al grado en que la medición refleja la realidad de un fenómeno o capacidad de medición o clasificación de un método o instrumento para aquello que fue propuesto o sea que mida o clasifique lo que efectivamente analizamos y no otra cosa.

Para Bernal (2000) la validez de contenido, denominada también “lógica” o de “muestreo”. Se refiere básicamente al contenido del instrumento, al hecho de que el instrumento contenga en sus elementos o ítem todos y sólo los aspectos que, de acuerdo a los objetivos de la investigación, sea necesario (sic) averiguar para el logro de los mismos.

B. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad de los componentes de los instrumentos se obtiene mediante correlación que presentación sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado.

La confiabilidad se refiere al nivel de exactitud y consistencia de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento por segunda vez en condiciones tan parecida como sea posible.

Bernal (2000) afirma que la pregunta clave para determinar la confiabilidad de un instrumento de medición es: Si se miden fenómenos o eventos una y otra vez con el mismo instrumento de medición, se obtienen los mismos resultados u otros muy similares.

3.6 Plan de análisis

El proceso de tabulación se realizó en una computadora haciendo uso del paquete estadístico SPSS versión 20.

Los resultados fueron presentados en cuadros compuestos y gráfico, haciendo uso de las frecuencias absolutas y relativas simples.

La interpretación de los resultados será en forma numérica y porcentual, incidiendo en los valores más representativos.

3.6.1 Medición de las variables

3.6.1.1 Variable 1: Actividades lúdicas

Se medirá con el cuestionario dirigido a los estudiantes


3.6.1.2 Variable 2: Aprendizaje significativo

Se aplicará un test para estudiantes

3.7 Matriz de consistencia lógica

Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa n° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región	Objetivo General: Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.	Hipótesis general Existe relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.	Variable 1: Las actividades lúdicas	Población: Estará conformada por 24 estudiantes del nivel inicial	Tipo de Investigación : Cuantitativa Nivel: Descriptivo Diseño: Correlacional	El Cuestionario El test

<p>Ayacucho durante el año académico 2018?</p>	<p>Objetivos Específicos</p> <p>Determinar la relación entre las actividades verbales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.</p> <p>Determinar la relación entre las actividades corporales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.</p> <p>Determinar la relación entre las actividades icónicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.</p> <p>-Determinar la relación entre las actividades musicales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.</p>	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>HE1 Existe relación entre las actividades verbales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.</p> <p>HE2 Existe relación entre las actividades corporales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.</p> <p>HE3 Existe relación entre las actividades icónicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.</p> <p>HE4 Existe relación entre las actividades musicales y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.</p>	<p>Variable 2:</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Muestra:</p> <p>Estará conformada por 24 estudiantes del nivel</p>	<p>El gráfico del diseño utilizado es el siguiente:</p>  <p> II - Muestra de estudio M1 - Actividades Verbales R - Aprendizaje significativo M2 - Actividades corporales </p>	
--	---	---	--	--	---	--

IV. RESULTADOS

Tabla 3. Las actividades lúdicas de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 395 de Belén - Ayacucho, 2018

ACTIVIDADES LÚDICAS	N°	%
Adecuada	12	50%
Significativa	08	33%
Inadecuada	04	17%
TOTAL	24	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes en Belén octubre 2017

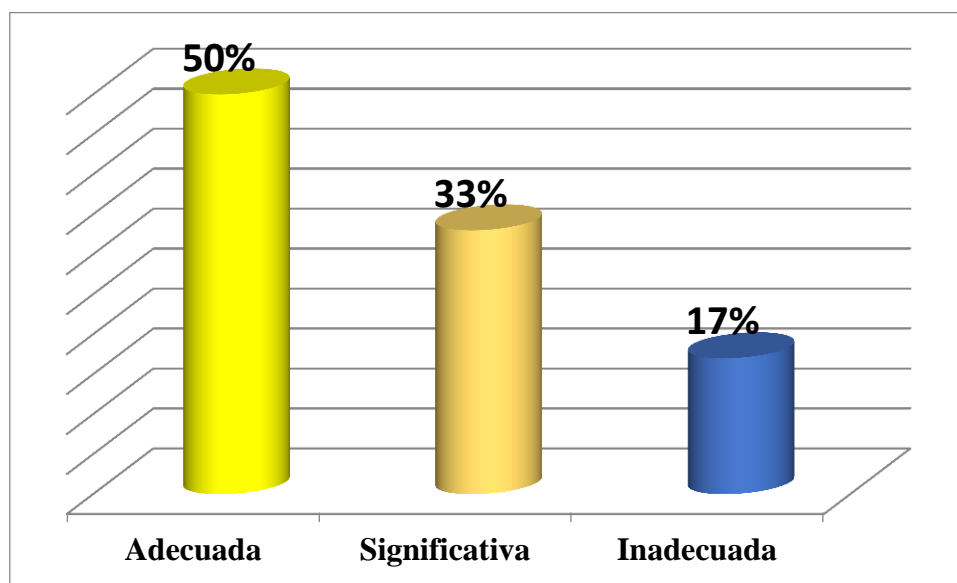


Figura 1: Las actividades lúdicas de los estudiantes

Fuente: Tabla 3

Según tabla 3 y figura 1 01, se observa que del 100% (24) estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 395 de Belén; el 50% (12) poseen una opinión adecuada acerca de las actividades lúdicas; 33%(8) una consideración significativa y 17%(4) una apreciación inadecuada. Por lo tanto se observa que el 50% si expresan una moción adecuada de las actividades lúdicas que realizan en el proceso de aprendizaje.

Tabla 4. El aprendizaje significativo de los niños en la institución educativa inicial N° 395 de Belén

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	N°	%
Eficiente	14	58
Regular	06	25
Deficiente	04	17
TOTAL	24	100

Fuente: Test de aprendizaje significativo aplicado a estudiantes octubre 2017

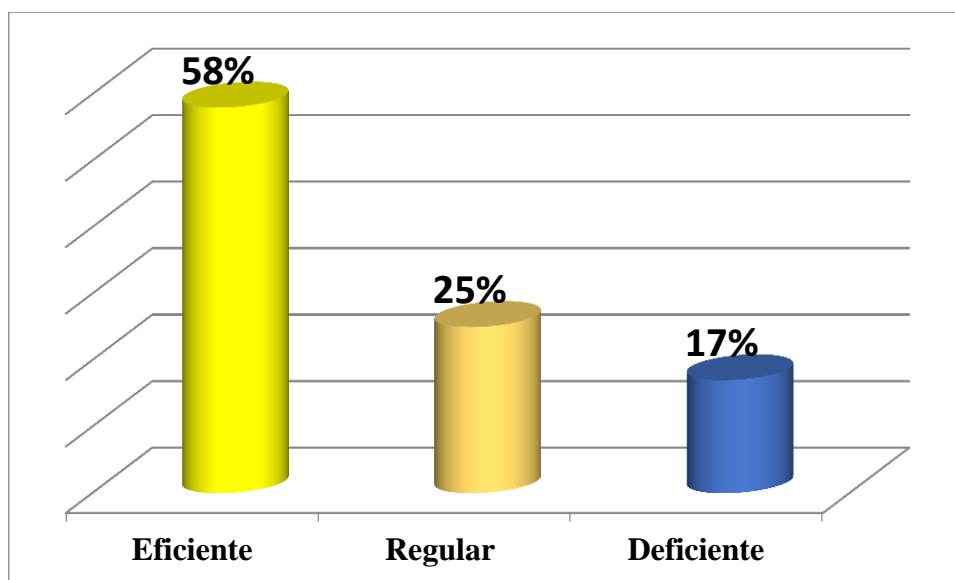


Figura 2: El aprendizaje significativo de los estudiantes

Fuente: Tabla 4

Según tabla 4 y figura 2, se deduce que del 100% (24) estudiantes, el 58% (14) expresan un aprendizaje significativo eficiente; 25% (6) un aprendizaje significativo regular y 17% (4) un aprendizaje significativo deficiente. Por lo tanto se observa que el 58% (14) poseen un aprendizaje eficiente, debido a que su experiencia educativa es a través de las actividades lúdicas.

Tabla 5. Actividades lúdicas relacionadas con el aprendizaje significativo de los estudiantes

ACTIVIDADES LÚDICAS	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO						TOTAL	
	Eficiente		Regular		Deficiente		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%		
Adecuada	08	33	04	17	--	--	12	50
Significativa	06	25	02	8	--	--	08	33
Inadecuada	--	--	--	--	04	17	04	17
TOTAL	14	58	06	25	04	17	24	100

Fuente: Cuestionario sobre actividades lúdicas y test de aprendizaje significativo aplicado a estudiantes octubre 2017

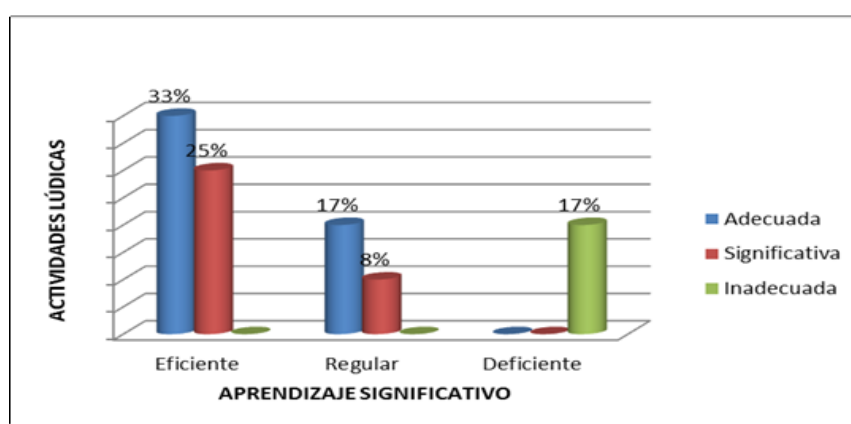


Figura 3: El aprendizaje significativo de los estudiantes

Fuente: Tabla 5

$X^2 c = 24.19$

$4 gl = (0.05)$

$X^2 t = 9.49 \quad P < 0.05$

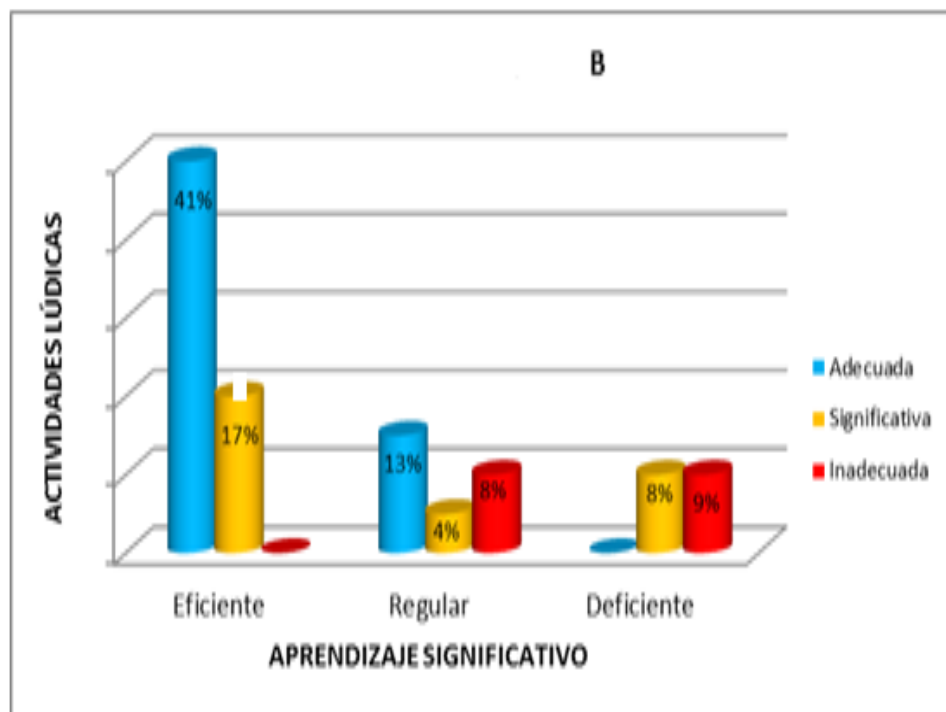
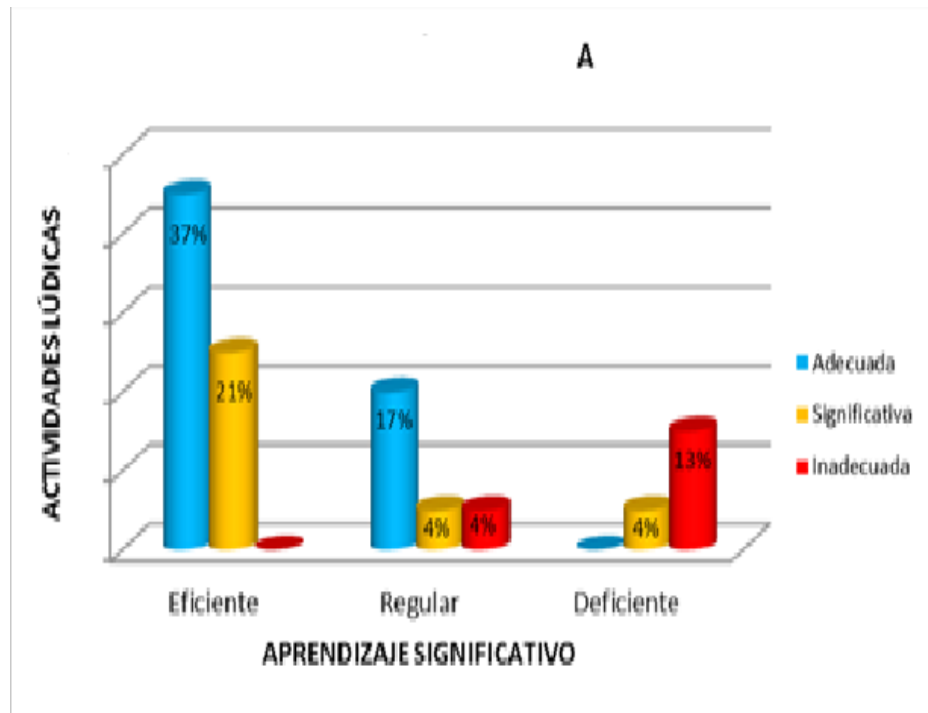
Según tabla 5 y figura 3, se describe que, el 50% (12) estudiantes expresan una opinión adecuada acerca de las actividades lúdicas, de los cuales: 33% (8) tienen un aprendizaje significativo eficiente, 17% (4) un aprendizaje significativo regular y ninguno un aprendizaje significativo deficiente. En conclusión, la significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 395 de Belén.

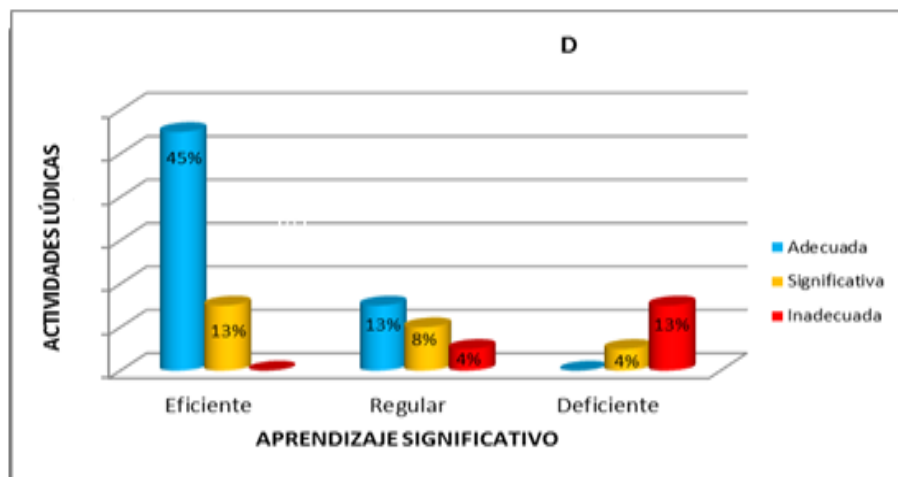
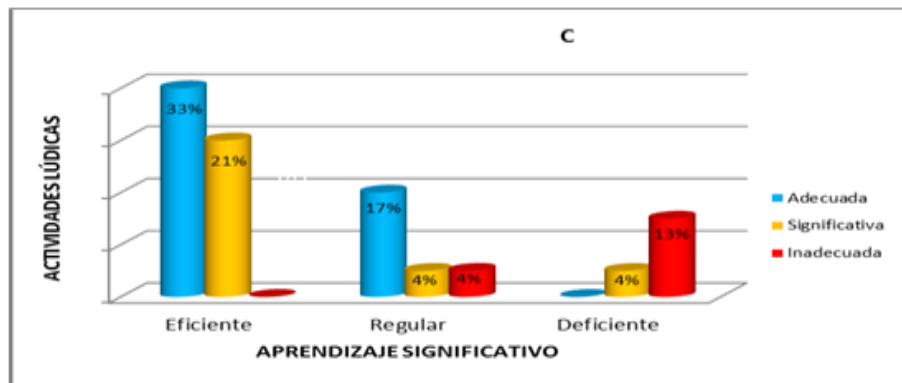
Tabla 6. Dimensiones de las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes

DIMENSIONES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS		APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO						TOTAL	
		Eficiente		Regular		Ineficiente			
		Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
ACTIVIDADES VERBALES	Adecuada	09	37	04	17	--	--	13	54
	Significativa	05	21	01	4	01	4	07	29
	Inadecuada	--	--	01	4	03	13	04	17
	TOTAL	14	58	06	25	04	17	24	100
ACTIVIDADES CORPORALES	Adecuada	10	41	03	13	--	--	13	54
	Significativa	04	17	01	4	02	8	07	29
	Inadecuada	--	--	02	8	02	9	04	17
	TOTAL	14	58	06	25	04	17	24	100
ACTIVIDADES ICÓNICAS	Adecuada	08	33	04	17	--	--	13	50
	Significativa	06	25	01	4	01	4	08	33
	Inadecuada	--	--	01	4	03	13	04	17
	TOTAL	14	58	06	25	04	17	24	100
ACTIVIDADES MUSICALES	Adecuada	11	45	03	13	--	--	14	58
	Significativa	03	13	02	8	01	4	06	25
	Inadecuada	--	--	01	4	03	13	04	17
	TOTAL	14	58	06	25	04	17	24	100

Fuente: Cuestionario sobre actividades lúdicas y test de aprendizaje significativo aplicado a estudiantes octubre 2017

DIMENSIONES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	X^2_c	X^2_t	Gl	p
<i>Actividades verbales</i>	13.66	9.49	4	< 0.05
<i>Actividades corporales</i>	9.87	9.49	4	< 0.05
<i>Actividades icónicas</i>	13.94	9.49	4	< 0.05
<i>Actividades musicales</i>	14.13	9.49	4	< 0.05





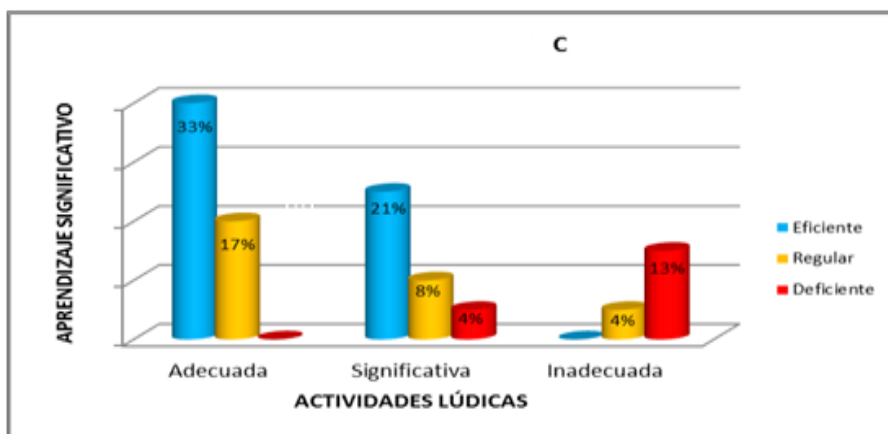
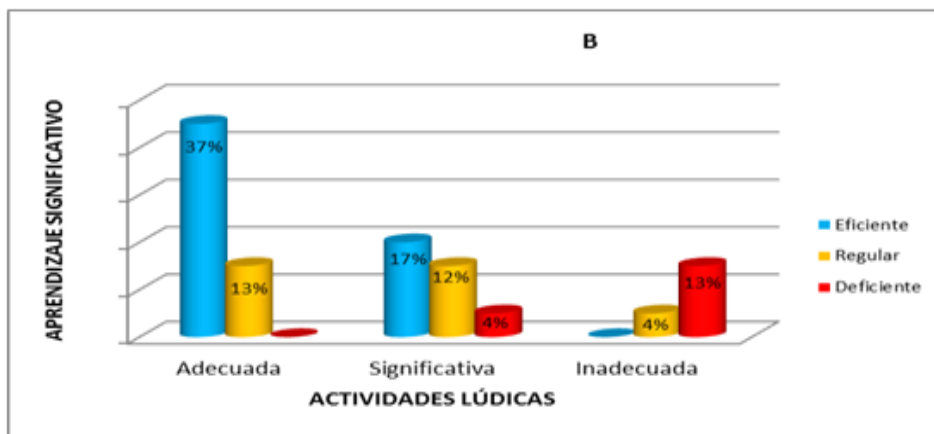
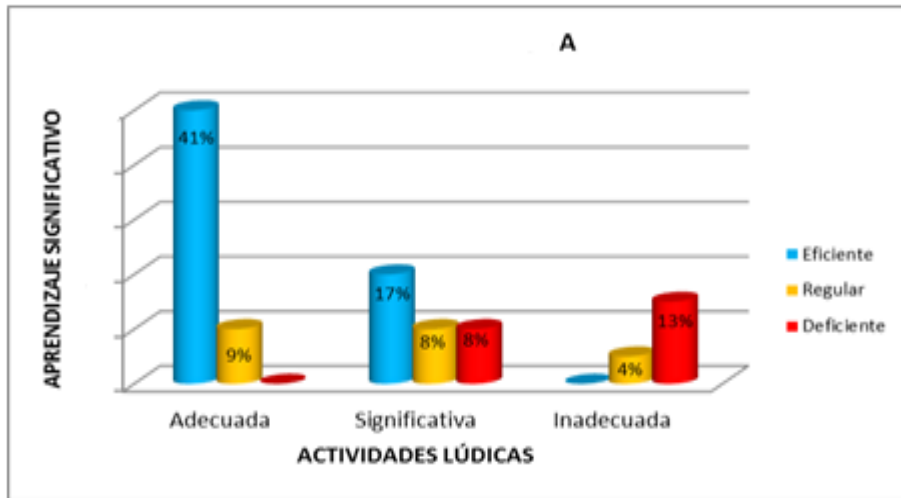
En la tabla 6 y figuras 4, 5, 6, 7, se observa que el 58% (14) estudiantes expresan un aprendizaje significativo eficiente, en tal sentido el mayor porcentaje expresa una adecuada práctica de las actividades lúdicas, en los aspectos de las: actividades verbales 37% (9), actividades corporales 41% (10), actividades icónicas 33% (8) y actividades musicales 45% (11). En conclusión, la significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que todas las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan directamente con el aprendizaje significativo de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 395 de Belén.

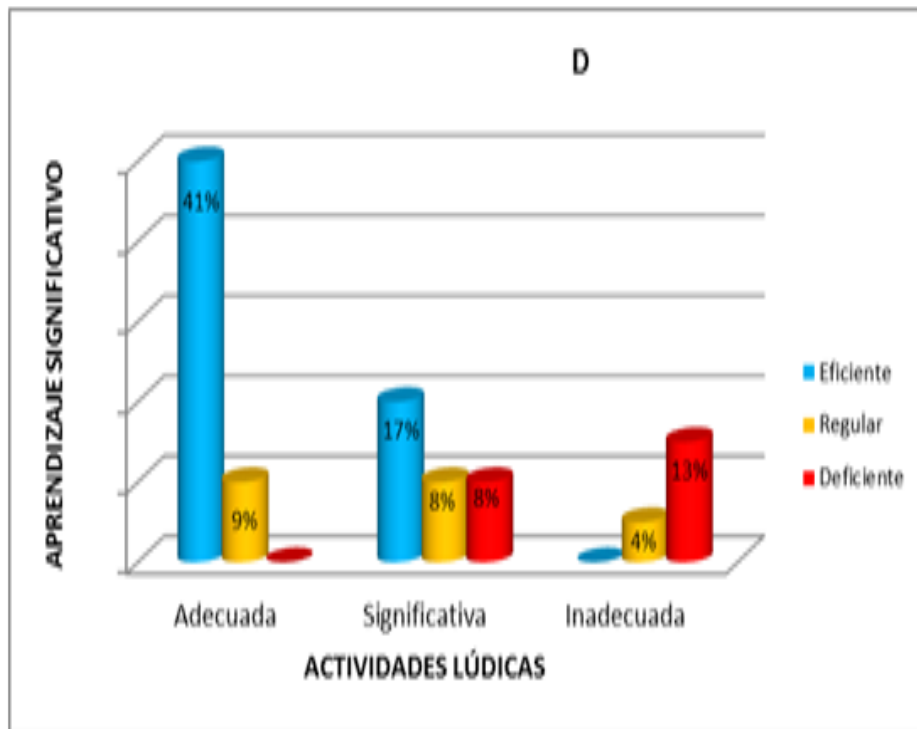
Tabla 7. Dimensiones del aprendizaje significativo relacionado a las actividades lúdicas de los estudiantes

DIMENSIONES DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO		ACTIVIDADES LÚDICAS						TOTAL	
		Adecuado		Significativa		Inadecuada		Nº	%
		Nº	%	Nº	%	Nº	%		
CONOCIMIENTOS PREVIOS	Eficiente	10	41	04	17	--	--	14	58
	Regular	02	9	02	8	01	4	05	21
	Ineficiente	--	--	02	8	03	13	05	21
	TOTAL	12	50	08	33	04	17	24	100
CONOCIMIENTOS NUEVOS	Eficiente	09	37	04	17	--	--	13	54
	Regular	03	13	03	12	01	4	07	29
	Ineficiente	--	--	01	4	03	13	04	17
	TOTAL	12	50	08	33	04	17	24	100
IDENTIFICACIÓN SOCIAL	Eficiente	08	33	05	21	--	--	13	54
	Regular	04	17	02	8	01	4	07	29
	Ineficiente	--	--	01	4	03	13	04	17
	TOTAL	12	50	08	33	04	17	24	100
INTERACCIÓN EDUCATIVA	Eficiente	10	41	04	17	--	--	14	58
	Regular	02	9	02	8	01	4	05	21
	Ineficiente	--	--	02	8	03	13	05	21
	TOTAL	12	50	08	33	04	17	24	100

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes en Belén octubre 2017

COMPONENTES DE LA ACTITUD DOCENTE	X_c^2	X_t^2	GL	p
<i>Conocimientos previos</i>	<i>12.11</i>	<i>9.49</i>	<i>4</i>	<i>< 0.05</i>
<i>Conocimientos nuevos</i>	<i>13,69</i>	<i>9.49</i>	<i>4</i>	<i>< 0.05</i>
<i>Identificación social</i>	<i>13.01</i>	<i>9.49</i>	<i>4</i>	<i>< 0.05</i>
<i>Interacción educativa</i>	<i>12.11</i>	<i>9.49</i>	<i>4</i>	<i>< 0.05</i>





Según tabla 7 y figuras 8, 9, 10 y 11 describen que el 50% (12) estudiantes, expresan una adecuada acepción acerca de las actividades lúdicas, en tal consideración el mayor porcentaje presenta un aprendizaje significativo eficiente en aspectos de: conocimientos previos 41% (10), conocimientos nuevos 37% (9), identificación social 33% (8), e interacción educativa 41% (10). En síntesis, la significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que todos los componentes del aprendizaje significativo se relacionan directamente con la práctica de las actividades lúdicas que realizan los niños de la Institución Educativa Inicial N° 395 de Belén.

4.1 Análisis de los resultados

Andreu y García (2000) la actividad lúdica es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría.

Díaz (2008) es una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo.

En consecuencia, el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrutar de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

“El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada debido a que en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente, por lo que el juego llega a desarrollar el conocimiento que necesitan para que se conecten de manera significativa con los retos que se encuentran” (Eisen, 1994, pp. 251-259).

“La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo logrando aumentar la capacidad de su pensamiento. Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su

personalidad” (Bruner, 1984, p. 219).

Visto los resultados de la investigación y contrastando con los estudios de los autores Andreu y García, Díaz, Eiser y Bruner antes señalados, compartimos con los principios de toda vez que la utilización de juegos en el proceso de enseñanza, aprendizaje, posibilita la creación de nuevas metodologías y, trabajando de esta forma, el docente permite al estudiante interactuar con sus compañeros de clase y el educador, transformándose en ser actuante en un proceso tan importante para su vida.

Mientras los estudiantes juegan, viven experiencias que les permiten realizar observaciones y reflexionar. Al asimilar los conocimientos de esta manera significativa, el estudiante puede recordar con más facilidad lo aprendido y lo puede relacionar con otros conocimientos previos y posteriores.

De ahí, que las estrategias de aprendizaje permiten que estudiantes con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del docente es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso.

Una fuente de recursos estratégicos es el componente lúdico, el cual ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza, aprendizaje. El componente lúdico puede servirnos de estrategia afectiva, comunicativa, cognitiva o de memorización.

En conclusión, el sentido real, verdadero y funcional de la educación a través de las actividades lúdicas, estará garantizado si el docente se siente preparado para realizarlo.

V. CONCLUSIONES

El 50% de niños de la Institución Educativa Inicial N° 395 de Belén, expresan una moción adecuada de las actividades lúdicas que realizan en el proceso de aprendizaje

El 58% de niños de la Institución Educativa Inicial N° 395 de Belén, poseen un aprendizaje eficiente, debido a que su experiencia educativa es a través de las actividades lúdicas.

La significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo de niños de la Institución Educativa Inicial N° 395 de Belén.

La significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que todas las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan directamente con el aprendizaje significativo de niños de la Institución Educativa Inicial N° 395 de Belén.

La significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que todos los componentes del aprendizaje significativo se relacionan directamente con la práctica de las actividades lúdicas que realizan los niños de la Institución Educativa Inicial N° 395 de Belén.

RECOMENDACIONES

El Ministerio de Educación debería establecer un Programa de Actualización Pedagógica, para dinamizar la tarea docente a través de la aplicación de las actividades lúdicas, en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial.

Que los docentes del nivel inicial, apliquen las actividades lúdicas en sus sesiones de aprendizaje, para mejorar el aprendizaje significativo.

Los padres de familia deben contribuir, con la formación educativa de sus hijos/as y apoyen a los docentes de manera permanente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andreu, M. A. y M. García (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza del: juego didáctico*. I Congreso Internacional de Español. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de www.ciefe.com/index.php?option=com_rokdownloads...id...
- Arias. (1997). *La encuesta*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Encuesta>
- Benites y Santo (2007). Tesis: *Uso de juegos didácticos para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Sarita Ana de la ciudad de Trujillo en el año 2007*. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2099/ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_LOGRO_DE_APRENDIZAJE_RODRIGUEZ_CAJACH_AGUA_DEISSY_JAKELINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bernal. (2000). *Confiabilidad y validez*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/Aida829/validez-y-confiabilidad-32382518>
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza.
- Campos Rocha, M., Chacc Espinoza, I., & Gálvez González, P. (2006). Tesis: *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Repositorio.Chile.cl. Recuperado de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.p
- Díaz, Fernanda. (2008). *Las Actividades Lúdicas*. México: Editorial McGraw Hill.
- Díaz, Amparo., Florez, Osman., y Moreno, Zully. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande Sahagún*. Recuperado de

<http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/454>

Dinello, R. (1992). *Pedagogía de la expresión*. Editorial Grupo Magro.

Eisen, G. (1994). *Brain Chemistry, the Endocrine System and the Question of Play*.

Communication and Cognition, núm. 3, vol. 27, pp. 251-259.

Garibay, Luis. (2008). *La Actividad Lúdica en la Educación*. México: Universidad Autónoma de Guadalajara.

Gastiribú, Ana. (2012). Tesis: *Programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una institución educativa del*

Callao. Recuperado de

[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf)

[C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf)

[%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf)

[e%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf)

Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Editorial Kayros, S. A.

Hernández, Sampieri, Roberto. (2006). *Metodología de la Investigación*.

Recuperado de

[http://es.slideshare.net/miguelsantiagolopezuleta/metodologia-de-la-](http://es.slideshare.net/miguelsantiagolopezuleta/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006)

[investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006](http://es.slideshare.net/miguelsantiagolopezuleta/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006)

Hernández, Gerardo. (2008). *Paradigmas en psicología de la educación*. México:

Paidós.

Hijar, Carmen. (2008). *Aprendizaje Significativo*. España: Editorial Narcea.

Huerta, G. (2009). *Aprendizaje Significativo*. Lima: San Markos.

Jiménez, Dinello., y Alvarado. (2004). *Recreación lúdica y juego*. La

- neurorecreación: una nueva pedagogía para el siglo xxi. Bogotá:*
Cooperativa Editorial Magisterio.
- Lee, C. (1977). *The Growth and Development of Children. Londres: Logman.*
Trad.: Crecimiento y madurez del niño. Madrid: Narcea.
- López, V., y F. Montero. (2000). *Virtual-Prismaker: ayudando en el proceso de aprendizaje. Juego físico vs. virtual: un solo juego dos modos de interacción.* Universidad de Castilla-La Mancha. Recuperado de <http://www.dsi.uclm.es/personal/antoniofdez/download/papers/conference/siie2000virtualprismaker.pdf>
- Moreno. (2012). *Criterio de inclusión y exclusión.* Recuperado de <http://novella.mhhe.com/sites/dl/free/000001251x/1016241/MANUALDEINVESTIGACIONEPIDEMIOLOGICIVERSIONFINAL.pdf>
- Pano, y Cisneros. (2014). Tesis: *“Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “niños del saber” del distrito de punchana-2014”.*
<http://docplayer.es/50699774-Universidad-nacional-de-la-amazonia-peruana-facultad-de-ciencias-de-la-educacion-y-humanidades-escuela-profesional-de-educacion-inicial-tesis.html>
- Piaget, J., y B. Inhelder. (2007). *La psicología del niño.* 17.^a edición. Madrid: Ed. Morata.
- Rojas. (1989). *Técnicas.* Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656703707288>
- Sahakian, W. (2008). *Aprendizaje: Sistemas, Modelos y Teorías.* España: Grupo Anaya S.A.

- Sánchez, C. (2013). *Aprendizaje significativo*. Madrid, España: UNED.
- Santiago, Yoli., y Valega. (2010). Tesis: *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla Jugando me ejercito*. Recuperado de <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>
- Tamayo. (2005). *La investigación descriptiva*. Recuperado de <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0089884/cap03.pdf>
- Tapia, R. y Guillén, P. (2006). Tesis: *La aplicación de estrategias didácticas en el aprendizaje significativo del área de personal social, en los estudiantes de Educación Inicial*. Tesis de Magister, En la ciudad de Huaraz, Perú. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2012/01/05/000180/00018020130130073039.pdf>
- Vigotsky, J. (2010). *El juego*. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=9162&id_libro=443
- Winnicott, D.W. (1994). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Celtia
- Woolfolk. (1999). *Importancia de las actividades lúdicas*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial2.shtml>

ANEXOS

Anexo 1



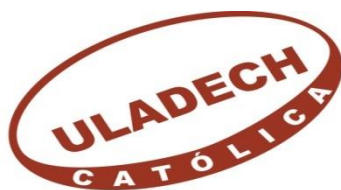
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS

Instructivo. Marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias con relación a los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios:

CRITERIOS		Sí	A veces	No
1	Expresas tus cualidades personales durante los juegos.			
2	Imitas las actividades que realizan tus padres en casa.			
3	Expresas de manera clara las formas de jugar.			
4	Escenificas acciones que ocurren en tu casa o escuela.			
5	Realizas juegos que incluyen baile o música.			
6	Haces juegos donde necesitas hacer ejercicios.			
7	Juegas en la computadora y lo sugieres a tus compañeros.			
8	Te gusta jugar con los objetos que hay en la escuela.			
9	En tus juegos incluyes pinturas y dibujos.			
10	Aprendes a contar con los juguetes que hay en la escuela.			
11	Aprendes a leer mirando imágenes que trae la profesora			
12	Te gusta jugar en grupo y siempre ser ganador			
13	Juegos dibujando e interpretando las imágenes			
14	Juegas con instrumentos musicales.			
15	Tus tareas lo haces jugando y cantando.			

Gracias



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

TEST SOBRE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Instructivo. Marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias con relación a los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios:

CRITERIOS		SIEMPRE	CON FRECUENCIA	A VECES	RARAS VECES	NUNCA
1	Aprendo fácilmente las cosas que me enseñan					
2	Con lo que aprendo en casa entiendo mejor las clases					
3	Las cosas nuevas que me enseña la profesora si lo entiendo					
4	Mis conocimientos que tengo me sirven para comprender a la profesora					
5	Me gusta compartir mis conocimientos con mis amigos					
6	Constantemente realizo preguntas a la profesora					
7	Tengo facilidad para comentar un tema que practicamos					
8	Cuando doy respuesta lo hago con mis propias palabras					
9	Aprendo más cuando los temas se relacionan con juegos					
10	Me gusta los juegos de competencia					
11	Me siento mejor cuando trabajamos en grupo o equipo					
12	Siento más seguridad cuando la profesora nos enseña					
13	Me gusta jugar con los materiales que hay en el aula					
14	Los juegos que hace la profesora son muy divertidos					
15	Razono mejor con los nuevos juegos					

Gracias

Anexo 2
“Año del Buen Servicio al Ciudadano”

Lima, Octubre 2017

CARTA N° 01-2017-02 -D-EPE-ULADECH Católica

Señora: Irma Egoavil Paredes

Directora

I.E.I. Jesús mi buen amigo

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes egresados de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Titulación por Tesis, con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial.

*Los Bachilleres se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL** los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.*

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

Br. GABRIELA CUYA AVALOS

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.


VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA

Anexo 3



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Guía para la validación por juicio de expertos de cuestionario dirigido a describir.....

.....

Título de la Investigación:.....

Autora:

Centro de Estudios:

Parte 1: Instrucciones para el proceso de respuesta.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Claridad				
Adecuación				
Cantidad				
Calidad				

Modificaciones que haría a las instrucciones:

Parte 2 : Preguntas del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Orden lógico de presentación				
Claridad en la redacción				
Adecuación de las opciones de respuestas				
Cantidad de preguntas				
Adecuación a los destinatarios				
Eficacia para proporcionar los datos requeridos				

Modificaciones que haría a las preguntas:

Preguntas que agregaría:

Parte 3 : Valoración general del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Validez de contenido del cuestionario				

Percepción general del cuestionario

Observaciones y recomendaciones:

Gracias por su valioso aporte a nuestra investigación

Datos del Experto

Apellidos y Nombres:

Grado y Año de obtención:.....

Institución donde labora:.....

.....

Firma y sello