



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LOS
DOCENTES DEL NIVEL INICIAL PARA DESARROLLAR
EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS
ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS
DEL DISTRITO DE CANARIA REGIÓN AYACUCHO
DURANTE EL AÑO ACADÉMICO 2018**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autora:

Br. Gregoria Quispe Curiñaupa

Asesora:

Mg. Victoria Valenzuela Arteaga

Ayacucho – Perú

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Mgtr. Carmen Maura Misari Arroyo

(DAR)

Mgtr. Irma Boluarte Cipriani

Miembro

Mgtr. Eduardo Mendoza Diaz

Miembro

Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Asesora

DEDICATORIA

A mis padres que siempre están junto a mí en las buenas y en malas quienes generosamente hacen todo lo posible para que triunfe en la vida.

AGRADECIMIENTO

El desarrollo de la presente tesis se ha plasmado gracias a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, que me brindó una formación profesional de calidad para sobresalir en mi carrera profesional.

A las instituciones educativas por darme la oportunidad y la facilidad para realizar la tesis.

A toda la plana docente, quienes me brindaron su apoyo, conocimiento y experiencia para realizar este tesis, y a los estudiantes en forma especial.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general describir las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho durante el año académico 2018. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 24 docentes y 96 estudiantes. Los resultados indicaron que del primer cuestionario aplicado a los docentes, acerca de calidad de los juegos que utiliza este, de las 15 preguntas del cuestionario 50% respondieron que las actividades lúdicas fueron adecuadas. Y del segundo test del desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial, los resultados del test de 15 preguntas hechas a los docentes 58% indican que sus estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo eficiente. Por lo tanto las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de 3, 4 y 5 años, ya que ayudan a desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años.

Palabras clave: actividades lúdicas y aprendizaje significativo

ABSTRACT

The general objective of the research was to describe recreational activities to develop meaningful learning for students at the initial level of the initial educational institutions district of Canaria region Ayacucho during the 2018 academic year. The methodology used in the research was of quantitative type, descriptive level and non-experimental design. The study population consisted of 24 teachers and 96 students. The results indicated that of the first questionnaire applied to the teachers, about the quality of the games that this uses that of the 15 questions of the questionnaire 50% responded that the playful activities were adequate. And of the second questionnaire regarding the development of significant learning of the students of the initial level, the results of the test of 15 questions made to the teachers 58% obtained an efficient significant learning. Therefore, ludic activities are important for the development of meaningful learning of students of 3, 4 and 5 years, since they help to improve the learning of the students of the initial level of 3, 4 and 5 years.

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.....	4
2.1 Antecedentes.....	4
2.2 Bases teóricas.....	8
2.2.1 Actividades lúdicas.....	8
2.2.1.1 Características de las actividades lúdicas.....	8
2.2.1.2 Importancia de las actividades lúdicas	8
a. Desarrollo cognitivo.....	8
b. Desarrollo motriz	9
c. Desarrollo social.....	9
d. Desarrollo afectivo.....	9
2.2.1.3 Principios experimentales de las actividades lúdicas según Garibay ...	9
a. En lo intelectual colectivo	9
b. En lo volitivo conductual.....	9
c. En lo afectivo emocional	9

1. El juego.....	9
2.2.1.5 Clasificación de los juegos.....	10
a. Juegos para la movilidad.....	10
b. Juegos propios para la educación de los sentidos.	10
c. Juegos para desenvolver la inteligencia.....	10
d. Juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad.....	10
e. Juegos artísticos.....	10
2.2.1.6. Teorías del juego	11
a. Teoría del juego como anticipación funcional.....	11
b. Teoría Piagetiana	11
c. La Teoría constructivista de Vygotsky	11
2.2.2. Aprendizaje significativo.....	11
2.2.2.1 Características del aprendizaje significativo.....	11
2.2.2.2 Dimensión lúdica del aprendizaje significativo	12
2.2.2.2 Condiciones básicas para el aprendizaje significativo.....	12
a. Motivación.....	12
b. Comprensión.....	12
c. Participación.....	12
d. Aplicación.....	12
2.2.2.3. Tipos de aprendizaje significativo.....	12
a. Aprendizaje representacional.....	12
b. Aprendizaje de conceptos.....	12

c. Aprendizaje preposicional.....	13
2.2.2.4. Principios del aprendizaje significativo.....	13
a. Los conocimientos previos.....	13
b. El conflicto cognitivo.....	13
c. Construcción del conocimiento.....	13
d. Diferenciación progresiva.....	13
e. Reconciliación integradora.....	13
f. Subsunción significativa.....	14
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1 Diseño de la investigación	14
3.2 El universo.....	15
3.2.1 El área geográfica del estudio.....	15
3.3 Población y muestra	16
3.3.1 Población.....	16
3.3.1.1 Criterios de inclusión.....	16
3.3.1.2 Criterios de exclusión.....	16
3.3.2 Muestra.....	17
3.4 Definición y operacionalización de variables.....	17
3.4.1 Definición de las variables.....	17
3.4.1.1 Actividades lúdicas	17
3.4.1.2 Aprendizaje significativo.....	17
3.4.2 Operacionalización de las variables.....	18

3.5 Técnicas e instrumentos.....	19
3.5.1 Técnica la encuesta.....	19
3.5.2 Instrumento el cuestionario.....	19
3.5.2.1 Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados.....	19
A. Validez del instrumento.....	19
B. Confiabilidad del instrumento.....	20
3.6 .Plan de análisis.....	21
3.6.1. Medición de variable.....	21
3.6.1.1. Variable: Actividades lúdicas.....	21
3.6.1.2. Variable: Aprendizaje significativo.....	21
3.7. Matriz de consistencia.....	21
IV. RESULTADOS.....	22
4.1 Análisis de los resultados.....	25
V. CONCLUSIONES.....	28

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	16
Población de docentes de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho	
Tabla 2	18
Operacionalización de variables	
Tabla 3	23
La calidad de las actividades lúdicas que utiliza el docente en las instituciones educativas del distrito de Canaria, región Ayacucho	
Tabla 4	24
El aprendizaje significativo de los estudiantes en las instituciones educativas del distrito de Canaria, región Ayacucho	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	23
Las calidad de las actividades lúdicas que utiliza el docente	
Figura 2	24
El aprendizaje significativo de los estudiantes	

I. INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas son necesarias para que se utilicen como estrategias didácticas, ya que ayudan en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial.

Actualmente las estrategias didácticas que los docentes utilizan en clases no son adecuadas, ya sea por desconocimiento o por falta de capacitación y también porque no le dan importancia a estas actividades lúdicas.

Esta tesis sirvió para determinar cuáles son esas actividades lúdicas que permitieron el aprendizaje significativo se desarrollara adecuadamente en los estudiantes del nivel inicial.

En este mismo orden de ideas, es importante resaltar que la actividad lúdica permitió que los estudiantes exterioricen sus sentimientos y se desarrollen socialmente.

Por tal motivo estas actividades lúdicas deben ser una de las herramientas más importante de la enseñanza educativa para estudiantes de tan corta edad.

En muchas instituciones educativas de Ayacucho, no se observa que los docentes utilicen las actividades lúdicas que se caracterizan por ser motivadores, agradables, creativas, libres, socializadoras, y sobre todo interdisciplinarias, es decir, a través del juego se interconectan diferentes contenidos de todas las áreas educativas.

Eso se debe probablemente a la falta de conocimiento por parte de los docentes que desconocen que mediante estas actividades lúdicas el estudiante se favorece en todos los aspectos, social, cognitivo, afectivo, emocional.

La tesis 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 hizo la formulación del problema:

¿Cuáles son las actividades lúdicas que utilizan los docentes del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho durante el año académico 2018?

Como resultado del enunciado se formuló el siguiente objetivo general:

Describir las actividades lúdicas utilizadas por el docente del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho durante el año académico 2018.

Y como resultado los siguientes objetivos específicos:

Identificar la calidad de los juegos que utiliza el docente de nivel inicial.

Describir el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial.

En esta investigación se profundizó lo importante que es la etapa del nivel inicial.

Las docentes ayudaron al proceso de formación y maduración, en esta etapa que se inician con los aprendizajes básicos como caminar, hablar, jugar y relacionarse con otros, sentirse bien consigo mismo donde se construye su auto confianza, por ello esta variables estrategias didácticas es muy importante que la dominen los docentes para poder lograr un aprendizaje significativo.

La justificación de esta investigación se dio con la pertinencia con los intereses profesionales ya que se pudo decir que el trabajo ayudó al docente a mejorar y conocer las actividades lúdicas y su importancia para lograr mejores resultados respecto al aprendizaje significativo.

En cuanto a los intereses institucionales se percibió que en la actividad didáctica del docente se tuvo el propósito de mejorar la enseñanza y en el aprendizaje de los estudiantes las mejoras en los niveles de aprendizaje esto se dio con la publicación de los resultados posteriores en cada institución educativa de la investigación y estos ayudaron a que se tomen precauciones y capacitaciones.

La metodología utilizada en esta tesis fue de tipo cuantitativa. El nivel descriptivo simple, el diseño no experimental, en cuanto a la muestra esta fue de 24 docentes y 96 estudiantes del nivel inicial.

Los resultados indicaron que del primer cuestionario aplicado a los docentes, acerca de calidad de los juegos lúdicos que utiliza este, de las 15 preguntas del cuestionario 50% respondieron que las actividades lúdicas fueron adecuadas.

Y del segundo instrumento el test del desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial, los resultados del test de 15 preguntas hechas a los docentes 58% indican que sus estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo eficiente.

Por lo tanto las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de 3, 4 y 5 años, ya que ayudan a desarrollar el aprendizaje significativo.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes de la investigación

Martínez (2012) trabajo de investigación para título de Licenciada en educación inicial: *“Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial”*. Buenos Aires, Argentina. Tuvo como objetivo, indagar aspectos cualitativos, la relación entre juegos cooperativos y las habilidades sociales. La metodología que emplea fue de tipo cuantitativo, nivel aplicativo. Se llegó a la conclusión que los estudiantes aprenden a aprender, obtienen mejores resultados, son más tranquilos y comunicativos en relación a otros.

Arévalo y Carreazo (2016) tesis para el título de Licenciada en pedagogía Infantil. *“El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos”*, Cartagena de Indias. Tuvo como objetivo analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín “A” de hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas. La metodología fue de investigación cualitativa de carácter descriptivo diseño acción participación. Se llegó a la conclusión que el juego utilizado como estrategia pedagógica fomenta el aprendizaje significativo.

Reyes (2015) tesis doctoral, titulada: *“Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de preescolar”*. Isla Margarita, Venezuela. Tuvo como objetivo diseñar un Plan Estratégico para promover el uso de los juegos didácticos como recurso para la enseñanza y reforzamiento de la lectura en los estudiantes de la

Escuela Nacional Bolivariana. “Antonio María Martínez” del sector Los Conejeros, Municipio Mariño del Estado Nueva Esparta. Tuvo una metodología de nivel descriptivo. Llegando a las siguientes conclusiones se brindó un material teórico-práctico donde se evidenció la importancia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la capacidad de aprendizaje y reforzamiento de la lectura en los niños, y motivar a los docentes al uso de la actividad lúdica en los primeros años del proceso educativo.

Roa (2016) trabajo de Tesis para el título profesional de Licenciada en educación inicial: “*Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica-Sullana.2015*”. Sullana, Piura, Perú .Tuvo como objetivo determinar cómo influye la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo, en la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica, Sullana. 2015. Con una metodología de tipo cuantitativo, con diseño descriptivo correlacional, El análisis y procesamiento de datos se realizaron en el Software SPSS versión 18.0, elaborándose tablas y gráficos simples y porcentuales, llegándose a las siguientes conclusiones: Las habilidades que obtuvieron mayor desarrollo son: Dibujar líneas rectas, curvas y cerradas, Agilidad al saltar con un pie, Rellenar y colorear sin salirse de las líneas, Modelar, Pegar utilizando adecuadamente la goma, Punzar por el contorno de las figuras, Delinear figuras, y Hábitos Sociales.

Castro (2016) tesis para Licenciatura en Educación inicial, de título: “*Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374, Pueblo Nuevo-Buenos Aires, 2015*. Piura, Perú. El

objetivo de determinar la influencia del juego didáctico en el fortalecimiento del valor de la solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo-Buenos Aires, 2015. El estudio se enmarcó dentro de la metodología cuantitativa de tipo correlacional, donde se pretendió establecer la relación entre la variable independiente juegos didácticos, y variable dependiente valor de la solidaridad en los niños de 5 años. Las conclusiones determinaron que la correlación de las variables: juego didáctico y el valor de la solidaridad en los niños, al observar las variables en dos momentos plausibles del desarrollo de las sesiones de aprendizaje con la finalidad de promover las diversas capacidades que se plantea en el nivel, se mostraron estimulados y se expresaron, favoreciendo su comunicación entre sí o con la docente, observándole: Compartir con otros niños, respetar el turno de juego, todo ello; en favor de superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de sus pares.

García (2011) en su estudio para el título de Licenciada: *“La Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa Gotitas de Solidaridad del Distrito de Santa María, Huacho2011*. Lima, Perú. El objetivo fue utilizar el juego como estrategia los estudiantes y demostrar que los estudiantes aprenden jugando. La metodología utilizada en este estudio fue del tipo cuantitativa pre experimental. Llegándose a las siguientes conclusiones: Se ha observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por parte del docente; se ha demostrado que los niños aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al estudiante construir por si solos aprendizajes significativos; el juego es de vital importancia en la vida de todo niño, necesita jugar porque le ayuda a conocer y entender el medio que les

rodea; las maestras de educación inicial, tenemos una gran herramienta que es el juego, la cual debemos utilizarla adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas curriculares.

Lezama (2011) realizó una tesis titulada *“Aplicación de los juegos didácticos basados en el Enfoque Significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el Área de Matemática, de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, de Nuevo Chimbote, en el año 2011”*. Ancash, Perú. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el logro de aprendizaje en el área de Matemática. Este estudio corresponde a una investigación explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente, se realizó con 12 estudiantes de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, de Nuevo Chimbote, en el año 2011. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de Wilcoxon en la cual se pudo apreciar el valor de $P = 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemáticas obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluyó que la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro de aprendizaje.

Morales y Sumba (2013) trabajo de investigación para título de educación mención básica *“Los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales en los estudiantes de inicial de la escuela fiscal N° 2*

Carmen Mora de Encalada durante el periodo lectivo 2013". Ecuador. Tuvo como objetivo analizar la incidencia de la utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes del área de Ciencia Naturales en el aprendizaje significativo de los estudiantes de inicial de la Escuela Fiscal N° 2 "Carmen Mora de Encalada. La metodología fue de investigación aplicada, de campo, exploratoria, explicativa, descriptiva, cualitativa y cuantitativa, no experimental. Se llegó a la conclusión Los docentes manifestaron que los juegos didácticos son parte importante en la educación de los estudiantes ya que permite el razonamiento y concentración en actividades académicas del área de Ciencias Naturales y creen que la participación individual sería la estrategia más acertada para el aprendizaje.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas

Actividad recreativa propia del ser humano, recreativa causa alegría por lo tanto se liberan tensiones del estrés que provoca nuestro contexto.

2.2.1.1. Características de las actividades lúdicas

La actividad lúdica por principio: Es libre, provoca placer, si o si implica actividad, 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, impulsa el desarrollo de la personalidad y crea valores.

2.2.1.2. Importancia de las actividades lúdicas

La actividad lúdica es muy importante porque que desarrolla los siguientes aspectos:

a. Desarrollo lo cognitivo

A través de la resolución de los problemas planteados, el estudiante crea estrategias para solucionarlos.

b. Desarrollo motriz

Con el juego pones en movimiento todo tipo de habilidades y destrezas.

c. Desarrollo social

Esto se logra mediante de juegos colectivos, dinámicas grupales que desarrollan la cooperación

d. Desarrollo afectivo

Se desarrollan vínculos afectivos y personales con los participantes.

2.2.1.3 Principios experimentales de las actividades lúdicas según Garibay

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

a. En lo intelectual-cognitivo

Desarrolla la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, y otras habilidades.

b. En la volitivo-conductual

Hace que el estudiante desarrolle, la iniciativa, la disciplina, estimula la puntualidad, el compañerismo.

c. En lo efectivo-motivacional

Propicia la sociabilidad, trabajar en grupo, proporcionar ayuda, ser solidario y altruista.

2.2.1.4. El juego

Euceda (2007) define al juego como la actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ella se derivan, sin prestar mayor atención a los beneficios posteriores que de ella puede obtenerse.

Piaget (1956) el juego es una actividad lúdica, con la cual el niño socializa socializarse, se desarrolla en un tiempo y lugar.

El juego es una actividad u ocupación voluntaria pueden tener o no reglas y causan satisfacción.

2.2.1.5 Clasificación de los juegos

De acuerdo a su función educativa en las actividades lúdicas, Hidalgo (2010) se distinguen:

a. Juegos para la movilidad

Llamados juegos motores estos juegos desarrollan la musculatura

b. Juegos propios para la educación de los sentidos

Son aquellos juegos que se realizan con materiales u objetos que educan la mano, vista y oído.

c. Juegos para desenvolver la inteligencia

Intelectuales. Juegos de la experimentación y la curiosidad infantil como los rompecabezas los bloques lógicos.

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

Se relacionan con el afecto se desarrollan en el hogar y la escuela.

e. Juegos artísticos

Satisfacen sistemáticamente el libre juego de la imaginación cuando pintan construyen algo.

2.2.1.6. Teorías del juego

a. Teoría del juego como anticipación funcional

Para Karl Gros (1902) el juego es un pre ejercicio de las habilidades que va a desarrollar en su vida futura y para cuando sea adulto Se le considera un ejercicio repetitivo para que el niño madure y se convierta en un adulto feliz.

b. Teoría Piagetiana

Para Piaget (1956) el juego es parte del desarrollo del niño a través de las etapas de su desarrollo evolutivo.

c. La Teoría constructivista de Vygotsky

Vygotsky (1896 – 1034) otorga al juego, la propiedad de propiciar un medio socio cultural para el desarrollo mental del niño.

2.2.2. Aprendizaje significativo

Ausbel (1963) 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 a la vida cotidiana.

2.2.2.1. Características del aprendizaje significativo

Para Hajar (2008) el aprendizaje significativo define las siguientes características: Desarrolla la autonomía y el sentido crítico mediante la reflexión. Es un aprendizaje dinámico por que serán utilizados para compararla con la nueva información. Desarrolla creatividad.

2.2.2.2. Dimensión lúdica del aprendizaje significativo

La dimensión lúdica es el juego como una fuente de gozo, diversión, pasatiempo; para socializar, como parámetros aceptados para participar en el juego ayuda a la imaginación, creatividad, fantasía.

2.2.2.3. Condiciones básicas para el aprendizaje significativo

a. Motivación

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

b. Comprensión

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

c. Participación

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

d. Aplicación

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

2.2.2.4. Tipos de aprendizaje significativo

Sahakian (2008) distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

a. Aprendizaje representacional

Es el tipo básico de aprendizaje significativo, del cual dependen los demás. En él se le asignan significativos a determinados símbolos. Es decir, se identifican los símbolos pasan a significar para el eventos, conceptos y los símbolos y pasan a tener un significado.

b. Aprendizaje de conceptos

Constituye, en cierta forma, un aprendizaje en donde los conceptos se representan mediante símbolos.

c. Aprendizaje preposicional

Opuesto al aprendizaje representacional, la tarea no es aprender significativamente lo que representan las palabras aisladas o combinadas, sino aprender lo que significan las ideas expresadas en una proposición las cuales, a aprendizaje conceptos que constituyen una proposición, sino el significado de ella con un todo.

2.2.2.5. Principios del aprendizaje significativo

a. Los conocimientos previos

Está formado por la variedad de conceptos que tenemos de algo, que se van acumulando a través de los años con experiencias.

b. El conflicto cognitivo

Es un proceso de conflicto que hará que el estudiante recuerde sus saberes previos y los junte con la nueva información mediante una pregunta que cause justamente un conflicto o problema, que él tendrá que solucionar.

c. Construcción del conocimiento

Es lo que sigue a los dos pasos anteriores, organiza la nueva información con la que ya tiene y tendrá que utilizar estrategias para lograrlo.

d. Diferenciación progresiva

Es la etapa de mejora los conceptos, ya organizados mediante estrategias cognitivas propias de cada estudiante.

e. Reconciliación integradora

Fase en la que después de reorganizar los conceptos que ayudan a interrelacionar e integrar la nueva información, diferenciándola de la anterior, errónea.

f. Subsunción significativa

En esta fase se va logrando el crecimiento y la organización del aprendizaje significativo.

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

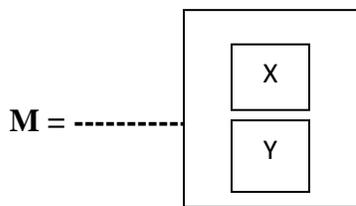
3.1 Diseño de la investigación

El tipo de investigación fue cuantitativa, según Rodríguez (2010) señala que el método cuantitativo se centra en los hechos o causas del fenómeno social, con escaso interés por los estados subjetivos del individuo. Este método utiliza el cuestionario, inventarios y análisis que producen números, los cuales pueden ser analizados estadísticamente para verificar, aprobar o rechazar las relaciones entre las variables definidas operacionalmente, además regularmente la presentación de resultados de estudios cuantitativos viene sustentada con tablas estadísticas, gráficas y un análisis numérico.

El nivel fue descriptivo según, Hernández (1994) establece los estudios descriptivos tienen como objetivo, establecer como es y cómo se manifiesta un determinado fenómeno que atrae la atención, de tal manera que se limitan a identificar sus características o propiedades en un momento determinado, sin que el investigador tenga acceso a controlar o manipular a conveniencia las variables en estudio. Es descriptiva, simple, porque no se limita a la recolección de datos, sino incluye la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Es cuantitativa porque se realizará una recolección sistemática de información numérica,

generalmente en situaciones controladas, y el análisis de dicha información.

El diseño fue no experimental , según Kerlinger y Lee (2012) nos dicen que la investigación no experimental es la búsqueda empírica y sistemática en la que el científico no posee control directo de las variables independientes, debido a que sus manifestaciones ya han ocurrido o a que son inherentemente no manipulables. Se hacen inferencias sobre las relaciones entre las variables, sin intervención directa, de la variación concomitante de las variables independiente y dependiente.



Dónde:

M =Muestra de los docentes

X= Actividades lúdicas

Y= Aprendizaje significativo

3.2 El universo

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

3.2.1 El área geográfica del estudio

El distrito de Canaria es uno de los doce distritos de la provincia de Víctor Fajardo, ubicada en la región de Ayacucho, perteneciente a la región Ayacucho, en el Perú. El área geográfica donde se realizó el estudio está ubicada en el Distrito Canaria.

Provincia Víctor Fajardo. Región Ayacucho. Ubigeo: 051005. Latitud Sur: 13° 57' 30.2" S (-13.95838672000). Longitud Oeste: 73° 55' 4.9" W (-73.91802033000).

Altitud: 3136 msnm

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

La población estuvo conformada por 24 docentes y 96 estudiantes del nivel inicial, de 3, 4,5 años de educación inicial de las instituciones educativas de esta investigación del distrito de Canaria, región Ayacucho.

Tabla 1. Población de docentes y estudiantes

Lugar	Instituciones Educativas	Nº Docentes	Nº Estudiantes
Distrito Canaria, Provincia Víctor Fajardo, región Ayacucho	I. E I 227/ 091632 Inicial – Jardín 40 Ayacucho Víctor Fajardo Canaria	10	40
	I.E.I. 344 /091646 Inicial - Jardín 56 Ayacucho Víctor Fajardo Canaria	14	56
TOTAL	2	24	96

Fuente: Secretaria de las Instituciones Educativas del distrito de Canaria

3.3.1.1 Criterio de inclusión

Se tuvo en cuenta solo a los docentes y estudiantes del nivel inicial de 3, 4, 5 años que cumplan con las características que necesariamente deberán tener los sujetos de estudio, de las instituciones educativas: 227/ 091632 Inicial – Jardín 40 Ayacucho Víctor Fajardo Canaria y .344 /091646 Inicial – Jardín 56 Ayacucho Víctor Fajardo Canaria

3.3.1.2 Criterios de exclusión

No se tomó en cuenta a aquellos docentes y estudiantes que pertenecen al nivel Primaria y Secundaria con todas sus áreas de las instituciones educativas de esta

investigación y tampoco se tomarán en cuenta a otras instituciones educativas del distrito de Canaria, provincia Víctor Fajardo, región Ayacucho.

3.3.2. Muestra

En este sentido la muestra de la investigación fue igual que la población y estuvo conformada por los docentes en número de 24 docentes y 96 estudiantes de las siguientes instituciones educativas: 227/ 091632 Inicial – Jardín 40 Ayacucho Víctor Fajardo Canaria y .344 /091646 Inicial – Jardín 56 Ayacucho Víctor Fajardo Canaria. 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).

3.4 Definición y operacionalización de las variables

3.4.1 Definición de las variables

El término variable, en su significado más general, se utiliza para designar cualquier característica de la realidad que puede ser determinada por observación y que puede mostrar diferentes valores de una unidad de observación a otra.

3.4.1.1 Actividades lúdicas

Actividad recreativa propia del ser humano, recreativa causa alegría por lo tanto se liberan tensiones del estrés que provoca nuestro contexto.

3.4.1.2 Aprendizaje significativo

Ausubel (1963) es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.

3.4.2 Operacionalización de las variables

Carrasco (2009) es un proceso metodológico que consiste en descomponer deductivamente las variables que componen el problema de investigación, partiendo desde lo más general a lo más específico; es decir que estas variables se dividen (si son complejas) en dimensiones, áreas, aspectos, indicadores, índices, subíndices, ítems; mientras si son concretas solamente en indicadores, índices e ítems

Tabla 2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
ACTIVIDADES LÚDICAS 3.2.1	3.2.1.1. Características de las actividades lúdicas	
	3.2.1.2. Importancia de las actividades lúdicas	a. El cognitivo b. El motriz c. El social d. El afectivo
	3.2.1.3. Principios experimentales de las actividades lúdicas según Garibay	a. En lo intelectual-cognitivo b. En la volitivo-conductual c. En lo efectivo-motivacional
	3.2.1.4 El juego	
	3.2.1.5. Clasificación de los juegos	a. Juegos que interesen a la movilidad: motores b. Juegos propios para la educación de los sentidos c. Juegos para desenvolver la inteligencia d. Juegos artísticos
	3.2.1.6. Teoría del juego	a. Teoría del juego como anticipación funcional b. Teoría Piagetiana c. La Teoría constructivista de Vygotsky
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO 3.2.2	3.2.2.1. Características del aprendizaje significativo	
	3.2.2.2 Dimensión lúdica del aprendizaje significativo	
	3.2.2.3 Condiciones básicas para el aprendizaje significativo	a. Motivación b. Comprensión c. Participación d. Aplicación
	3.2.2.4 Tipos de aprendizaje significativo	a. Aprendizaje representacional b. Aprendizaje de conceptos c. Aprendizaje preposicional
	2.2.2.6. Principios del aprendizaje significativo	a. Los conocimientos previos b. El conflicto cognitivo c. Construcción del conocimiento d. Diferenciación progresiva e. Reconciliación integradora f. Subsunción significativa

3.5 Técnicas e instrumentos

3.5.1 Técnica la encuesta

Consiste en la aplicación de un formato de preguntas abiertas y cerradas a los docentes, de la Institución, con el objetivo de recopilar información sobre las evaluaciones cuantitativas y cualitativas en el proceso de aprendizaje.

En este sentido, según Rodríguez (2008) las *técnicas, son los medios empleados* para recolectar información, entre las que destacan la observación.

3.5.2 Instrumento el cuestionario

El instrumento que utilizaremos es el cuestionario. Este es el instrumento básico en todo estudio observacional en el que un investigador busca recoger datos mediante una encuesta.

Es un instrumento para la técnica de la encuesta que contiene un esquema de preguntas orientadas a tener información en una investigación determinada.

Chávez (2007) argumenta que los instrumentos de investigación son los medios que utiliza el investigador para medir el comportamiento o atributos de las variables, entre los cuales se destacan los cuestionarios, entrevistas y escalas de clasificación, entre otros.

3.5.2.1 Validez y confiabilidad del instrumento

Los instrumentos fueron validados por los docentes de la carrera de Educación de la sede Central.

A. Validez del instrumento

Ebel (1977, citado por Fuentes, 1989) establece que validez “...designa la coherencia con que un conjunto de puntajes de una prueba miden aquello que deben medir” (p. 103).

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.

Aroca (1999) 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 responde a la pregunta ¿con cuánta exactitud los ítems reactivos o tareas representan al universo de donde fueron seleccionados?

El término confiabilidad “...designa la exactitud con que un conjunto de puntajes de pruebas miden lo que tendrían que medir” (Ebel, 1977, citado por Fuentes, op. cit., p. 103).

La confiabilidad de los componentes del instrumento se obtiene mediante correlación que es la 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

Para esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizó el programa Microsoft 2010 Excel. El procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: docentes de aula y estudiantes.

Los datos obtenidos se procesaron en una base de datos en programa Excel.

3.6.1 Medición de las variables

Para la medición de la variable: actividades estratégicas de enseñanza bajo el enfoque de aprendizaje significativo se utilizaron dos cuestionarios:

3.6.1 Actividades lúdicas

Cuestionario sobre la calidad de las actividades lúdicas para el docente.

3.6.2 Aprendizaje significativo

Test sobre aprendizaje significativo para el docente.

3.7 Matriz de consistencia

Las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho durante el año académico 2018

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES DIMENSIONES	POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
¿Cuáles son las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho durante el año académico 2018?	Objetivo General: - Describir las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho durante el año académico 2018	Variable 1: Actividades lúdicas Dimensiones: -Características de las actividades lúdicas - Importancia de las actividades lúdicas - Principios experimentales de las actividades lúdicas según Garibay - El juego - Clasificación de los juegos -Teoría del juego	Población: Estará conformada por 24 docentes y 96 estudiantes del nivel inicial	Tipo de Investigación: Cuantitativa Nivel: Descriptivo Diseño: No Experimental M=---- <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 5px;"> <input checked="" type="checkbox"/> X </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 5px;"> <input type="checkbox"/> Y </div> Dónde M = Muestra X = Actividades lúdicas Y = Aprendizaje significativo	El Cuestionario:
	Objetivos Específicos: Identificar los juegos lúdicos que utiliza el docente de nivel inicial. Describir el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial.	Variable 2: Aprendizaje significativo Dimensión: -Características del aprendizaje significativo -Dimensión lúdica del aprendizaje significativo - Condiciones básicas para el aprendizaje significativo - Tipos de aprendizaje significativo -Principios del aprendizaje significativo	Muestra: Estará conformada por 24 docentes y 296 estudiantes del nivel inicial		

IV. RESULTADOS

Tabla 3. Las calidad de las actividades lúdicas que utiliza el docente con los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Canaria, Ayacucho

ACTIVIDADES LÚDICAS	Nº DOCENTES	%
Adecuadas	12	50
Significativos	08	33
Inadecuadas	04	17
TOTAL	24	100

Fuente. Cuestionario sobre actividades lúdicas aplicado en Canaria, región Ayacucho octubre 2017

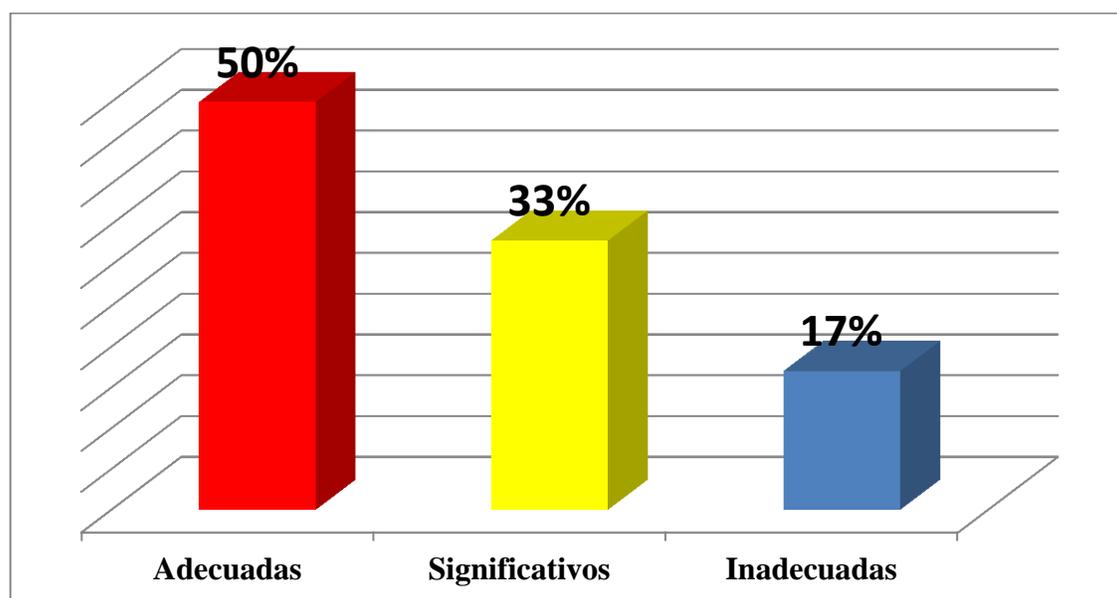


Figura 1: Las actividades lúdicas de los estudiantes

Fuente: tabla 3

Según tabla 3 y figura 1 se observa que de las 15 preguntas del cuestionario aplicado a los docentes, acerca de las actividades lúdicas empleadas el 50% (12) respuestas fueron adecuadas, el 33% (8) significativas y el 17% (4) fueron inadecuadas.

Tabla 4. El desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Canaria, Ayacucho

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

Fuente. Test de aprendizaje significativo aplicado en Canaria, región Ayacucho octubre 2017

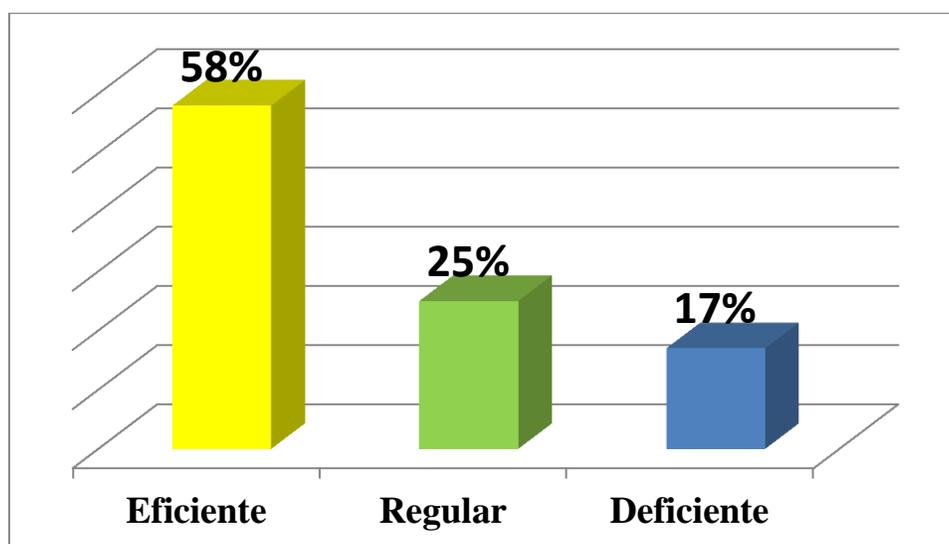


Figura 2: El aprendizaje significativo de los estudiantes

Fuente: tabla 4

Según tabla 4 y figura 2 se observa que de las 15 preguntas del cuestionario aplicado a los docentes, del aprendizaje significativo de los estudiantes, el 58% (14) obtuvieron un aprendizaje significativo eficiente, el 25% (6) un aprendizaje significativo regular y el 17% (4) un aprendizaje significativo deficiente.

4.1 Análisis de los resultados

4.1.1. Primer objetivo específico: Identificar la calidad de los juegos que utiliza el docente de nivel inicial.

Según los resultados obtenidos respecto a la calidad de los juegos que utilizan los docente de nivel inicial, en el aula, se observa que de las 15 preguntas del cuestionario el 50% (12) docentes respondieron que las actividades lúdicas fueron adecuadas, el 33% (8) significativas y el 17% (4) fueron inadecuadas.

Euceda (2007) define al juego como la actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ella se derivan, sin prestar mayor atención a los beneficios posteriores que de ella puede obtenerse.

Piaget (1956) el juego es una actividad lúdica, con la cual el niño socializa socializarse, se desarrolla en un tiempo y lugar.

Para Karl Gros (1902) el juego es un pre ejercicio de las habilidades que va a desarrollar en su vida futura y para cuando sea adulto Se le considera un ejercicio repetitivo para que el niño madure y se convierta en un adulto feliz.

Para Piaget (1956) el juego es parte del desarrollo del niño a través de las etapas de su desarrollo evolutivo.

Vygotsky (1896 – 1034) otorga al juego, la propiedad de propiciar un medio socio cultural para el desarrollo mental del niño.

El Juego como instrumento de evaluación o diagnóstico educativo. El niño juega desde muy pequeño y mediante esto se expresa con total libertad y se manifiesta tal cual es.

Esta circunstancia ha sido aprovechada desde antaño, para realizar un diagnóstico o evaluación del educando, y así poder conocer sus características específicas, inquietudes y aptitudes, que permitan adaptar el proceso educativo a la peculiaridad de cada individuo. Así, antes de que se inventaran pruebas de diagnóstico o test de evaluación de la personalidad, ya se utilizaba la actividad lúdica como una herramienta de observación privilegiada. Esto permitió realizar un punto de inflexión educativo, en el que el niño pasa de adaptarse a la institución escolar, y es la quien deberá adaptarse al estudiante.

4.1.2 Segundo objetivo específico: Describir el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial.

Según los resultados del test del aprendizaje significativo se observa que de 15 preguntas hechas a los docentes del nivel inicial respondieron que el 58% (14) docentes, obtuvieron de sus estudiantes un aprendizaje significativo eficiente, el 25% (6) un aprendizaje significativo regular y el 17% (4) un aprendizaje significativo deficiente.

Ausubel (1963) 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 a la vida cotidiana.

Para Hajar (2008) el aprendizaje significativo define las siguientes características: Desarrolla la autonomía y el sentido crítico mediante la reflexión. Es un

aprendizaje dinámico por que serán utilizados para compararla con la nueva información. Desarrolla creatividad.

Los investigadores están encontrando cada vez más conexiones entre el juego de los estudiantes, el aprendizaje significativo y el desarrollo social que les ayuda a obtener buenos resultados en la escuela. Por ejemplo, simular situaciones a través del juego ayuda a los estudiantes a aprender a pensar de forma abstracta y a mirar las cosas desde otra perspectiva. Los juegos de simulación están asimismo relacionados con el aprendizaje de la lectura y la escritura, el pensamiento matemático y la resolución de problemas.

V. CONCLUSIONES

Se llegaron a las siguientes conclusiones respecto al tema el juego para el desarrollo del aprendizaje significativo.

Con respecto al primer objetivo específico: Identificar la calidad de los juegos lúdicos que utiliza el docente de nivel inicial, en el aula se observa que de las 15 preguntas del cuestionario el 50% respondieron que las actividades lúdicas fueron adecuadas.

En cuanto al segundo objetivo específico: Describir el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial, los resultados del test del aprendizaje significativo, se observa que de 15 preguntas hechas 58% de docentes, respondieron que sus estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo eficiente.

Por lo tanto las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de 3, 4 y 5 años, ya que ayudaron a mejorar el aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aroca. (1999). *La validez de contenido*. Recuperado de revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/download/4555/4534
- Arévalo, Melissa., y Carreazo, Yonelys. (2016). Tesis: *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos. Ecuador*. Recuperado de <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20>
- Ausubel. (1963). *El aprendizaje significativo*. Recuperado de <https://psicologiaymente.net/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-Ausubel>
- Bernal. (2000). *La confiabilidad*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/Aida829/validez-y-confiabilidad-32382518>
- Chávez. (2007). *El cuestionario*. Recuperado de pcc.faces.ula.ve/Tesis/Especialidad/Yasmin%20Ramirez%20O/.../CAPITULO
- Castro, Socorro. (2016). Tesis: *Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo-Buenos Aires, 2015*. Recuperado de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/486>
- Carrasco. (2009). *Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: Editorial San Marcos. P. 226. Recuperado de

- <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.pe/2013/08/que-es-operacionalizacion-de-variables.html>
- Ebel. (1977). *Validez*. Recuperado de revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/download/4555/4534
- Euceda. (2007). *El juego*. Recuperado de [http://www.cervantesvirtual.com/obras/autor/euceda-amaya-tania-melina-](http://www.cervantesvirtual.com/obras/autor/euceda-amaya-tania-melina)
- García, K. (2011). Tesis: *La Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa Gotitas de Solidaridad del Distrito de Santa María, Huacho-2011*. Tesis Licenciatura. Huacho, Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Recuperado de [http://es.slideshare.net/vhuaranga/el-juego-como-estrategia-didctica-](http://es.slideshare.net/vhuaranga/el-juego-como-estrategia-didctica)
- Garibay. (2008). *Principios elementales*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4679762.pdf>
- Hernández. (2006). *Muestra*. Recuperado de <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.pe/2013/08/disenos-no-experimentales.html>
- Hernández, Sampieri, Roberto. (1994). *Metodología de la Investigación: Muestra*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/miguelsantiagolopezuleta/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006>
- Hijar. (2008). *El aprendizaje significativo*. Recuperado de https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/4992/pg_263-274_innovacion19.pdf?sequence=1

Kerlinger., y Lee. (2012). *La investigación no experimental*. Recuperado de <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.pe/2013/08/disenos-no-experimentales.html>

Kroos, Karl. (1902). *El juego*. Recuperado de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2127/TFM_%20Mar%C3%ADa%20Padilla%20Garc%C3%ADa.pdf?sequence=1

Lezama, J. (2011). Tesis: *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el Área de Matemática, de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, de Nuevo Chimbote, en el año 2011.*, Perú: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2012/01/05/000180/00018020130131105453.pdf>.

Martínez, Tamara. (2012). Tesis: *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial* Universidad Abierta Interamericana. Buenos Aires. Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>

Morales., y Sumba. (2013) Tesis: *Los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales en los estudiantes de inicial de la escuela fiscal N° 2 Carmen Mora de Encalada durante el periodo lectivo 2013*. Ecuador.

- Piaget. (1956). *El juego*. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Reyes, Teresita de Jesús. (2015). Tesis: *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de preescolar*. Recuperado de <http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf;jsessionid=95DCDEAD969CFC10E1357E62FFA021F1?sequence=1>
- Roa. (2016). Tesis: para el título profesional de Licenciada en educación inicial: *Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica-Sullana.2015*. Sullana, Piura, Perú. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2012/01/05/000180/00018020130131105453.pdf>.
- Rodríguez. (2010). *Metodología de la Investigación*. México. Recuperado de <http://www.editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074384093.pdf>
- Sánchez. (2008). *El aprendizaje significativo*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/270273145_DESARROLLO_DE_ESTRATEGIAS_COGNITIVAS_PARA_UN_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_DESDE_LA_FISICA
- Sahakian. (2008). *Tipos de aprendizaje significativo*. Recuperado de http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/64_HML_APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO%20Y%20FUNCIONAL.pdf

Vygotsky. (1896 – 1934). *El juego*. Recuperado de
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CUESTIONARIO SOBRE LA CALIDAD DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DOCENTE

INSTRUCTIVO: Marque con una aspa (x) en el recuadro que corresponde a su respuesta.

Nº	ITEMS	SIEMPRE (adecuadas)	A VECES (significativas)	NUNCA (inadecuadas)
1	Expresan sus cualidades los estudiantes durante el juego.			
2	Imitan las actividades que realizan sus padres.			
3	Expresa de manera clara las formas de jugar.			
4	Escenifica que ocurren en su casa o escuelas.			
5	Los estudiantes realizan juegos que incluyen baile o música.			
6	Hacen ejerció durante el juego.			
7	Los estudiantes juegan con tapiz y canica.			
8	Le gusta jugar con los objetos que hay en el aula.			
9	En sus juegos incluye pinturas y dibujos.			
10	Aprenden a contar con los juguetes que hay en la escuela.			
11	Aprenden a leer mirando imágenes que trae la docente.			
12	Les gusta jugar en grupo.			
13	Los estudiantes juegan dibujando e interpretando las imágenes.			
14	Juegan con los instrumentos musicales en el jardín.			
15	Sus tareas lo haces jugando y cantando.			

Muchas gracias



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

TEST SOBRE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

PARA EL DOCENTE

INSTRUCTIVO: Marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta. Emplee los siguientes criterios:

		SIEMPRE (eficiente)	A VECES (regular)	NUNCA (deficiente)
1	Aprenden fácilmente las cosas que les enseñan en jardín			
2	Con lo que aprenden en casa entiendo mejor las clases.			
3	Las cosas nuevas que le enseñamos los estudiantes entienden mejor			
4	Los conocimientos que tienen le sirven para comprender en clase			
5	Los estudiantes comparten sus conocimientos entre sus amigos.			
6	Constantemente realizan juegos lúdicos			
7	Tienen facilidad para comentar un tema que practican los estudiantes.			
8	Los estudiantes responden con sus propias palabras.			
9	Aprenden más cuando los temas se relacionan con juegos.			
10	Les gustan los juegos de competencias.			
11	Se sienten mejor cuando trabajan en grupo o equipo.			
12	Siente más seguridad cuando la docente les enseña.			
13	Les gusta jugar con los materiales que hay en el aula.			
14	Los juegos que se realizan son muy divertidos para los niños			
15	Razonan mejor con los nuevos juegos.			

Muchas gracias

Anexo 2

“Año del Buen Servicio al Ciudadano”

Lima, Octubre 2017

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

Señor/a:

Directora

I.E.I 227/ 091632 Inicial – Jardín 40 AYACUCHO, VICTOR FAJARDO CANARIA

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.

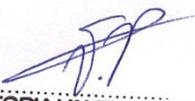
Los Bachilleres se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL”** los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el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

Br. GREGORIA QUISPE CURIÑAUPA

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:

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

“Año del Buen Servicio al Ciudadano”

Lima, Octubre 2017

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

Señor/a:

Directora

I.E.I. 344 /091646 Inicial – Jardín 40 AYACUCHO, VICTOR FAJARDO CANARIA

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 PARA DESARROLLAR 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.*

Br. GREGORIA QUISPE CURIÑAUPA

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:

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 ANGELES
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