

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADAS POR EL DOCENTE
PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA FLORIDA DISTRITO
DE CARMEN ALTO REGIÓN AYACUCHO EN EL AÑO
ACADÉMICO 2018**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autora:

Br. Rosa Maurina Chavigurí Cáceres

Asesora:

Mg. Victoria Valenzuela Arteaga

Ayacucho – Perú

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Mgtr. Carmen Maura Misari Arroyo

DAR

Mgtr. Irma Bolvarde Cipriani

Miembro

Mgtr. Eduardo Mendoza Díaz

Miembro

Mgtr. Victoria Arteaga Valenzuela de Jiménez

Asesora

DEDICATORIA

El presente dedico a Dios, a mis padres Pánfilo y María, por lo que me apoyaron incondicionalmente, a Ernesto que me cuida desde el cielo, a mis hermanas y a mi novio Nicolás, a todos que me apoyaron gracias, para que día a día trate de ser útil a cuantos me rodean.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia, a las personas de mi entorno, a mi maestra del curso por corregirme en todo lo que le pido, a mis compañeros en general. A la institución educativa La Florida, docentes, padres de familia y especialmente a los estudiantes de dicha institución. Por todo lo anterior en conjunto con todo los conocimientos que me han otorgado. Sé que estas palabras no son suficientes para expresar mi agradecimiento pero espero que con ellos, se den a entender mis sentimientos de aprecio y cariño para todos ellos.

RESUMEN

En resumen el presente trabajo de investigación de tesis se orienta a determinar las estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de la institución educativa distrito de Carmen alto Región Ayacucho en el año académico 2018. Como objetivos específicos está describir las diferentes estrategias lúdicas luego determinar la importancia que tienen las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para un mejor aprendizaje. La estrategia lúdica trata de incorporar a los niños en el medio que los rodea de aprender y relacionarse con los otros para desarrollar diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico. En la cual los padres y educadores ponen más énfasis, puesto que para muchos, la estrategia lúdica es una de las materias que gusta más a los estudiantes, porque se toma más el juego para aprender, es una de las alternativas de solución a la problemática de desconcentración del estudiante. A través del juego, acotando que debe hacerse presente desde los primeros años de vida tanto dentro y fuera del aula. Esta investigación científica es cuantitativa, de nivel descriptivo y diseño no experimental, siendo la población de 3 docentes y 22 estudiantes, a quienes se aplicara las encuestas, que han sido determinadas. Obteniendo como resultado la validación, lográndose el aprendizaje en la educación preescolar.

Palabras clave: estrategias lúdicas y aprendizaje

ABSTRACT

In summary, the present thesis research work is aimed at determining the play strategies used by the teacher to improve the learning of the students of the initial level of 3, 4 and 5 years of the educational institution district of Carmen Alto Ayacucho Region in the year academic 2018. As specific objectives is to describe the different play strategies then determine the importance of the play strategies used by teachers stage for better learning. The playful strategy tries to incorporate children in the environment that surrounds them to learn and relate to others to develop different skills, knowledge and skills that will be the basis for their social and academic development. In which parents and educators put more emphasis, since for many, the playful strategy is one of the subjects that students like the most, because it takes more the game to learn, it is one of the alternatives of solution to the problem deconcentration of the student. Through the game, marking that must be present from the first years of life both inside and outside the classroom. This scientific research is quantitative, descriptive level and non-experimental design, with the population of 3 teachers and 22 students, to whom the surveys will be applied, which have been determined. Obtaining as a result the validation, achieving learning in preschool education.

Keywords: playful strategies and learning

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
CONTENIDO.....	vi
INDICE DE TABLAS.....	ix
INDICE DE FIGURAS.....	xi
I.INTRODUCCION.....	1
II. REVISION DE LA LITERATURA.....	2
2.1 Antecedentes	2
2.2 Bases teóricas	8
2.2.1 Estrategias lúdicas.....	8
2.2.1.1 Estrategia.....	9
a. Estrategias pedagógicas.....	9
b. Estrategias metodológicas.....	9
2.2.1.2. El juego.....	10
a. Juego infantil y pedagogía.....	10
2.2.1.3. Importancia del juego.....	10
2.2.1.4. Juego instrumento de desarrollo de la personalidad.....	11
2.2.1.5. Juego y desarrollo psicomotor.....	11

2.2.1.6. Juego y desarrollo cognitivo.....	11
2.2.1.7. Juego y desarrollo afectivo emocional.....	12
2.2.1.8 El juego y sus teorías.....	12
a. Jean Piaget.....	12
b. Lev Vygotsky.....	12
c. Donald Winnicott.....	12
d. George Mead	12
e. Gregory Bateson.....	12
f. Jerome Bruner.....	13
2.2.2. Aprendizaje.....	13
2.2.2.1. Teorías del aprendizaje.....	13
a. Teoría conductista.....	13
b. Teoría del aprendizaje de Jean Piaget.....	14
c. Teoría de cognitivistas.....	14
d. Teoría sociocultural.....	14
e. Aprendizaje y la zona de desarrollo próximo	14
f. La metáfora del andamiaje.....	15
III.METODOLOGIA.....	15
3.1 Diseño de la investigación.....	15
3.2 El universo.....	16
3.2.1 El área geográfica del estudio.....	17
3.3 Población y muestra	17
3.3.1 Población.....	17

3.3.1.1 Criterios de inclusión.....	17
3.3.1.2 Criterios de exclusión.....	17
3.3.2 Muestra.....	18
3.4 Definición y operacionalización de variables.....	18
3.4.1 Definición de las Variables.....	18
3.4.1.1 Variable: Estrategias lúdicas.....	18
3.4.1.2 Variable: Aprendizaje.....	19
3.4.2 Operacionalización de las variables.....	19
3.5 Técnica e Instrumentos.....	20
3.5.1 Técnica de la encuesta.....	20
3.5.2 Instrumento el cuestionario.....	20
3.5.2.1 Validez y confiabilidad del instrumento.....	21
A. Validez del instrumento.....	21
B. Confiabilidad del instrumento.....	21
3.6 Plan de análisis.....	21
3.6.1 Medición de variables.....	22
3.6.1.1 Variable 1: estrategias lúdicas.....	22
3.6.1.2 Variable 2: aprendizaje.....	22
3.7 Matriz de consistencia.....	22
IV. RESULTADOS.....	24
4.1 Análisis de los resultados.....	39
V. CONCLUSIONES.....	41

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	17
Población de docentes de la institución educativa La Florida del distrito de Carmen Alto.	
Tabla 2	19
Operacionalización de variables.	
Tabla 3	24
¿Cuál es su grado académico de estudio superior?	
Tabla 4	25
¿Utiliza estrategias lúdicas en sus actividades educativas?	
Tabla 5	26
¿De qué manera utiliza los juegos para el aprendizaje?	
Tabla 6	27
¿Qué tiempo utiliza los juegos como parte del aprendizaje?	
Tabla 7	28
¿Considera que el juego incide en el aprendizaje del estudiante?	
Tabla 8	29
¿De qué forma influye la estrategia lúdica en el aprendizaje del estudiante?	
Tabla 9	30
¿Participa con los niños en los diferentes juegos que realizas?	
Tabla 10	31

¿Qué tipo de estrategia lúdica realiza más en su práctica docente?	
Tabla 11	32
¿Cuáles son los materiales didácticos que utiliza para la práctica de las estrategias lúdicas?	
Tabla 12	33
¿Crean ambientes y espacios para fomentar la lúdica?	
Tabla 13	34
¿Qué nivel de educación tiene usted?	
Tabla 14	35
¿Usted cree que la docente utiliza los juegos en sus actividades educativas?	
Tabla 15	36
¿Está de acuerdo que su niño aprenda por medio del juego?	
Tabla 16	37
¿Participa en algún juego con su hijo?	
Tabla 17	38
¿Aplicas los juegos en grupos con su hijo?	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	24
¿Cuál es su grado académico de estudio superior?	
Figura 2	25
¿Utiliza estrategias lúdicas en sus actividades educativas?	
Figura 3	26
¿De qué manera utiliza los juegos para el aprendizaje?	
Figura 4	27
¿Qué tiempo utiliza los juegos como parte del aprendizaje?	
Figura 5	28
¿Considera que el juego incide en el aprendizaje del estudiante?	
Figura 6	29
¿De qué forma influye la estrategia lúdica en el aprendizaje del estudiante?	
Figura 7	30
¿Participa con los niños en los diferentes juegos que realizas?	
Figura 8	31
¿Qué tipo de estrategia lúdica realiza más en su práctica docente?	
Figura 9	32
¿Cuáles son los materiales didácticos que utiliza para la práctica de las estrategias lúdicas?	
Figura 10	33
¿Crean ambientes y espacios para fomentar la lúdica?	
Figura 11	34
¿Qué nivel de educación tiene usted?	

Figura 12	35
¿Usted cree que la docente utiliza los juegos en sus actividades educativas?	
Figura 13	36
¿Está de acuerdo que su niño aprenda por medio del juego?	
Figura 14	37
¿Participa en algún juego con su hijo?	
Figura 15	38
¿Aplicas los juegos en grupos con su hijo?	

I. INTRODUCCIÓN

Los primeros años de un niño se constituye en una etapa muy importante y fundamental para el desarrollo del niño, es por eso que la etapa infantil de 0 a 6 años debe y requiere ser estimulada en todo el sentido, creando y generando aprendizajes que en la vida futura serán básicos para la vida de los estudiantes.

A lo largo de la historia hubo autores como: Piaget, los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla; asimismo, Vygotsky, promueve el conocimiento de los objetos y su uso a nivel social. Existe dos tipos de juego, el libre y el estructurado mediante reglas, cualesquiera de los dos son necesarios para el desarrollo intelectual y social del estudiante.

La falta de una buena concentración del estudiante dentro del aula, ha generado muchos complejos y frustraciones en su aprendizaje lo cual todo conlleva un aumento al rechazo del aprendizaje.

En síntesis, debemos de procurar enseñar para la vida a partir de las actividades lúdicas y tratar de aprovechar todos los contenidos que guardan cierta relación con la vida de los estudiantes.

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”.

Por lo tanto, se dedujo el siguiente enunciado:

¿Cuáles son las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la institución inicial de 3, 4 y 5 años de la institución educativa La Florida distrito de Carmen Alto Región Ayacucho en el año académico 2018?

El objetivo general fue:

Determinar cuáles son las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de la institución educativa La Florida distrito de Carmen Alto Región Ayacucho en el año académico 2018

Y se resaltó como los objetivos específicos:

Se describió las estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial.

Así mismo se determinó la importancia de las estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial.

La presente investigación como pertinencia profesional tuvo por finalidad permitir identificar a las estrategias lúdicas que ponen en práctica los docentes del nivel inicial para mejorar el aprendizaje.

En cuanto a la pertinencia institucional, la publicación de los resultados en cada institución ayudara a mejorar esas estrategias lúdicas que utiliza el docente para mejorar el aprendizaje.

La metodología que se utilizó y se empleó la investigación de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental, cuyo diseño es de campo a través de encuestas y cuestionario de análisis documental, la población estuvo conformada por 3 docentes y 22 estudiantes de nivel inicial.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Ruiz y Navarro (2010) trabajo de grado para Maestría titulado “*Los Juegos y las Rondas Infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto Keitty*”. Presentado a la Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla, Colombia. El objetivo fue demostrar que los juegos y las rondas permiten desarrollar la motricidad gruesa. La metodología fue de nivel descriptivo. Concluyendo que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel de preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Esta aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños en general.

Vásquez (2010) trabajo de Tesis para grado de Licenciado en educación “*Juego y Aprendizaje*”. El objetivo es definir el juego como estrategia que promueve el aprendizaje significativo, la metodología fue de nivel descriptivo. En conclusión, se plantea la necesidad de determinar la efectividad en la aplicación de los juegos tomando en cuenta diferentes factores, tales como: la motivación, la comunicación, la interacción grupal y la afectividad como elementos importantes en el proceso de socialización, tal como lo afirman diferentes autores. También se concluye que el juego como estrategia lúdica que apoya el desarrollo del aprendizaje significativo, se destaca la visión del juego desde varias perspectivas como una estrategia dinámica que estimula las potencialidades de los estudiantes. De allí, que las conclusiones pretenden dar un conjunto de referencias que muestran de alguna manera la importancia de los aspectos que se entrelazan en la infancia y su proceso de adaptación a la sociedad. El punto de partida del maestro es dar a conocer las concepciones alternativas, puesto que su primera tarea es diseñar estrategias de

intervención de acuerdo a cada proyecto

que realiza y cambiarlos de acuerdo a las necesidades e intereses que surjan durante la planificación en proceso. El juego hasta ahora, ha sido visto por los docentes, como un recurso para llenar espacios de tiempo en el salón de clase y no como una estrategia didáctica que propicia el aprendizaje. Las actividades planificadas por los docentes no se basan en hechos motivantes ni estrategias que estimulen al aprendizaje significativo, esto se observa en el desinterés en el estudiante su aburrimiento, que lo lleva al cansancio y muchas veces a tomar reacciones bruscas hacia sus compañeros y algunas actitudes violentas que muchas veces se le dificulta al docente controlarlas. Es allí, donde surge esta propuesta en la investigación. Los docentes desconocían la importancia del juego como estrategia que promueve el aprendizaje significativo y que sirve de apoyo para el desarrollo integral de los estudiantes. Para el cumplimiento del objetivo general, se plantearon cinco objetivos específicos para satisfacer el contexto de estudio referido a los variables juego y aprendizaje. Para los docentes existe la necesidad didáctica de cambiar sus esquemas de enseñanza, en lo referente a incorporar otros medios Instruccionales adecuados a los requerimientos de los nuevos tiempos, tales como el juego, el cual favorece la capacidad de respuesta y permite el desarrollo de habilidades en los niños y niñas. La necesidad de mejorar la enseñanza- aprendizaje en el contexto escolar antes señalado, ha hecho imprescindible que el docente busque, examine, procure y aplique las estrategias adecuadas, y se propongan el juego como una forma de lograr la transferencia verdadera de conocimientos a través de una relación dinámica, participativa y personalizada con los alumnos para que aprendan bajo un enfoque significativo como parte de su formación integral. El juego definido como una forma dinámica y divertida de abordar problemas tan esenciales como el proceso de leer; donde se exige la concentración, pronunciación y manejo del lenguaje. El uso de los juegos refleja en la práctica, una forma asertiva de

entender la pertinencia con el aprendizaje y la adaptación

del niño a los requerimientos del método actual globalizado; de allí, los juegos computarizados, son una alternativa moderna de construir, retener los conocimientos de forma significativa y concreta. El juego es la estrategia didáctica, que se adapta a la globalización del aprendizaje, que establece la necesidad de afianzar la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos(as), sobre la base de las relaciones que puedan crear entre los saberes previos con los nuevos; tratando de este modo de evitar la memorización y estimular la memoria a largo plazo. Con la aplicación de los juegos computarizado, experiencia vivida por los docentes, se pudo evidenciar en la práctica, que los juegos no sólo son teoría vacía, sino una verdadera estrategia que permitió a los mismos descubrir la importancia de trabajar juntos, pero en forma divertida.

López (2012) trabajo de Grado presentada como requisito parcial para el título de Magíster en Ciencia Educativa, realizó una investigación en su tesis "*Estrategias Lúdicas*". Venezuela. El objetivo es describir las actividades lúdicas utilizadas como estrategia didáctica. La metodología fue de nivel descriptiva. Concluyendo que la educación inicial se fundamenta en principios que conciben al niño y niña como un ser activo capaz de construir su propio aprendizaje mediante la realización de múltiples experiencias que estén en función de sus posibilidades y etapas evolutivas en la cual se encuentren; no obstante para orientar esta educación en los niños y niñas mediante los principios de libertad, autonomía, actividad, individualidad, participación y cooperación, es necesario que el docente considere cuidadosamente la selección y aplicación de estrategias pedagógicas que permitan estimular el pensamiento reflexivo del niño y niña de educación inicial. En efecto se tomaron dos indicadores: cognitivas y compromiso y se llegó a las siguientes conclusiones: Los docentes en algunas oportunidades utilizan estrategias lúdicas para fortalecer al aprendizaje de los niños y niñas; por tanto, hay que presentarle expectativas

sugerentes, realistas y sensatas para

que ellos (as) puedan realizar las actividades del aprendizaje propuesto, potenciando el auto- concepto, surgiendo de esta manera sentimientos positivos. Es importante señalar, que el docente debe proponer estrategias de aprendizaje y orientar en su ejecución, dentro de ellas se encuentran las lúdicas como actividad que permitirá a los niños y niñas ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, así como elemento dinamizador del grupo, a su vez, plantear y resolver problemas de convivencia y desarrollo.

D'Jabas (2012) trabajo de tesis "*Estrategias Lúdicas*". Colombia. Tomando como base el trabajo de campo, y en función de los objetivos de la investigación se obtuvieron las siguientes conclusiones: Los resultados revelan que las estrategias recreativas para el fortalecimiento del aprendizaje significativo muy poco son utilizadas por los docentes para atender las necesidades e intereses de los niños y niñas para su desarrollo integral. En este sentido, el docente como principal responsable del proceso de aprendizaje debe emplear diversas estrategias y recursos para lograr que los educandos se apropien de las nociones, habilidades y destrezas necesarias para la adquisición de aprendizajes significativos. De ahí que, una buena planificación basada en estrategias lúdicas debe ser aplicada para un desarrollo integral, ejercitándola como un proceso de ayuda, asesoramiento, orientación, entrenamiento e información en todos los elementos que conforman el proceso educativo.

Caballero y Johana (2010) trabajo de tesis para Licenciatura "*El juego para estimular la motricidad gruesa*". México. El objetivo es estimular la motricidad gruesa en los niños de edad preescolar. La metodología fue descriptiva. Concluyendo de que el juego es una construcción; esta tesis quiere decir que a pesar de sus referencias a que se lo represente, se trata de un todo significativo que como tal puede ser representado repetidamente y ser entendido en su sentido. He aquí la aplicación en la educación; pero como ya se dijo el juego debe ser organizado y puesto en escena para que se cumplan las

reglas que le dan sentido; aunque estas reglas deben ser encaminadas más al goce que a las prohibiciones. Todo lo anotado brinda la oportunidad de aseverar que el juego como fines pedagógicos es una herramienta en la estimulación de la motricidad gruesa, mediante la estimulación de la coordinación y el equilibrio. La utilización de juegos con fines pedagógicos no es nueva; viene desde Platón y ha sido recomendada por pedagogos de todos los tiempos. Pero quien primero advirtió la importancia fundamental del juego en el desarrollo del niño fue Froebel. Sin embargo, sólo en esta época el juego (Lúdica), se ha puesto al servicio de la escuela en forma sistemática como parte de la educación física y social, y ayuda a la educación intelectual y a la instrucción propiamente dicha. Pero ya éste tipo de pedagogía alternativa, se está poniendo en práctica en la enseñanza de todas las áreas, más aún en la estimulación motora, que es la que ocupa a los investigadores en este trabajo.

Reyes (2008) trabajo monográfico para optar el título de tesis de licenciado en educación "*Estrategias metodológicas para el nivel inicial, las estrategias metodológicas para la enseñanza en el nivel inicial en los centros educativos CIANI (CONANI) y la Escuela Básica Ofelia María Rivas*". Perú. El objetivo fue describir cuáles son las estrategias metodológicas que utiliza el docente para nivel inicial. La metodología fue de nivel descriptivo. Luego de haber concluido todas las estrategias hechas a estudiar, profesor, alumnos, psicólogos, padres, sobre los que es el tema de las estrategias metodológicas para la enseñanza en el nivel inicial. En los niños y niñas de 2 a 5 años. Culminamos diciendo que los docentes pongan en práctica en manejo de las estrategias, ya que estas son importantes para el desarrollo de las actividades, y, además, proporcionan un mejor aprendizaje. Así, que esperamos que los docentes tengan siempre presente que es de suma importancia aplicar bien las estrategias para que sus alumnos tengan un buen aprendizaje significativo.

Gastiaburú (2012) programa tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación “*Juego, Coopero y Aprendo*”. Callao, Lima. Presentado a la escuela de la institución educativa del Callao. El objetivo fue desarrollar el área psicomotor niños de 3 años. La metodología fue descriptiva. Se concluye, con la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en estudiantes de 3 años de una I.E. del Callao. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación viso motora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar el lenguaje en estudiantes de 3 años de una institución educativa. Del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Estrategias lúdicas

Es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica, permiten que el estudiante logre el objetivo planteado.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Según Jiménez (2002) el juego es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

Para Motta (2004) es una actividad pedagógica en sí mismo, una metodología que genera espacios y acciones que suelen realizar interacciones, compartir.

2.2.1.1. Estrategia

Una estrategia, el concepto deriva de la disciplina militar hace miles de años en efecto existieron muchos conflictos y enfrentamientos lo que llevo a muchos ejércitos a diseñar un cuerpo de conocimientos para poder afrontar situaciones de guerra. Por esta razón la estrategia se experimenta en el presente, es una puesta en práctica de la inteligencia y el raciocinio en cualquier sentido de la vida.

En el campo educativo, se denomina estrategias a los procedimientos, técnicas, métodos que permiten facilitar el proceso de aprendizaje. En educación existen estrategias de enseñanza y de aprendizaje. Estas son utilizadas indistintamente para enseñar o aprender a leer eficazmente. Las estrategias en el nuevo enfoque pedagógico comprenden todos los procedimientos, métodos y técnicas que plantea el maestro para que el alumno construya sus aprendizajes de una manera autónoma.

a. Estrategias pedagógicas

Actividades que el docente realizo con el fin de facilitar el trabajo de enseñanza, aprendizaje de los estudiantes.

b. Estrategias metodológicas

Montaner y Simón (1981) y de Toro (1968) indican que son estrategias militares, políticas y económicas, que significa el arte de dirigir, plan de acción ordenado a un fin determinado, destreza, habilidad para dirigir un asunto.

2.2.1.2 El juego

Es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

a. El juego infantil y pedagogía

Para Bruner (1996) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

Piejanov (s.f.) indica que en la evolución del juego, el desarrollo del arte ha colaborado, siendo el arte un producto del trabajo. El trabajo queda como factor potente en el desarrollo y la perfección de las actividades humanas del juego.

Vygotsky (1979) afirma que el juego es un espacio de construcción que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando sus experiencias.

Considerando a los autores se concluye, al observar a un niño cuando juega, lo primero que nos llama la atención es su seriedad, ya que cualquiera sea el juego, pone su alma en lo que está jugando. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos, el niño aprende porque el juego es aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres y docentes. Para los niños jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que lo rodea, el niño no separa el trabajo del juego.

2.2.1.3 Importancia del juego

La importancia del juego en los estudiantes del nivel inicial se manifiesta porque, satisface las necesidades básicas de ejercicio físico, es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos, desarrolla a imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas, es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y

negativos, ayudando al equilibrio emocional, con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto, cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.

El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos. Es muy importante participar en el juego con ellos.

2.2.1.4 El juego instrumento de desarrollo de la personalidad

El juego tiene un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad del estudiante, tanto en la escuela como en el ámbito familiar, los estudiantes emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, estos juegos son dirigidos por docentes, con una intención pedagógica que ayudará al desarrollo del estudiante.

2.2.1.5 Juego y desarrollo psicomotor

El juego en toda sus potencialidades desarrolla el cuerpo y los sentidos, al jugar se descubre sensaciones nuevas, coordina los movimientos del cuerpo, estructura su representación mental del esquema corporal, explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas, ayudando en el origen de las modificaciones materiales que provoca y va conquistando su cuerpo y el mundo exterior.

2.2.1.6 Juego y desarrollo cognitivo

El juego crea y desarrolla estructuras mentales, promoviendo la creatividad, los juegos manipulativos son un instrumento de desarrollo del pensamiento, es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial, estimula atención y la memoria, el juego simbólico o de representación fomenta el descentramiento cognitivo, origina y desarrolla la imaginación y la creatividad, estimula la discriminación fantasía y realidad, es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje coherente.

2.2.1.7 Juego y desarrollo afectivo emocional

El juego es una actividad placentera que nos permite promover el equilibrio afectivo y la salud mental.

Permite la asimilación de experiencias difíciles y facilita al estudiante el control de la ansiedad, ayuda a la solución de conflictos.

2.2.1.8 El juego y sus teorías

a. Jean Piaget

Para Piaget, en su teoría del desarrollo, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria.

Las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo.

b. Lev Vygotsky

La atención del juego está centrada en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto.

Jugando se independiza de las restricciones de la situación, ya que el objeto comienza a separarse de la acción.

c. Donald Winnicott.

Desde el nacimiento el ser humano está ocupado en esta tarea: las respuestas provienen del juego, el juego representa un ejercicio de control sobre la realidad,

d. George Mead

El autor se refiere principalmente al juego simbólico y los procesos de cambio de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona.

e. Gregory Bateson

Bateson identifica en el juego un paso para el ejercicio de habilidades meta comunicativas.

Estamos jugando, asume un significado no literal que consiste en comunicar algo que no existe.

f. Jerome Bruner

Analiza la relación entre el juego y las estrategias de resolución de problemas, ya que actividades más estructuradas presentan un mayor grado de complejidad cognitiva y pueden ser propuestas a los niños para motivarles a la búsqueda de estrategias de resolución de problemas.

2.2.2 Aprendizaje

Diccionario ABC (s.f.) el aprendizaje está considerado como una de las principales funciones mentales que presentan los seres humanos, los animales y los sistemas de tipo artificial. En términos generales, se dice que el aprendizaje es la adquisición de cualquier conocimiento a partir de la información que se percibe.

2.2.2.1 Teorías del aprendizaje

El hombre no solo se ha mostrado deseoso de aprender, sino que con frecuencia su curiosidad lo ha llevado a averiguar cómo aprende. Desde los tiempos antiguos, cada sociedad civilizada ha desarrollado y aprobado ideas sobre la naturaleza del proceso de aprendizaje. En el estudio se va a considerar teorías del aprendizaje que creemos son fundamentales por sus aportes al proceso enseñanza aprendizaje, estas son:

a. Teoría conductista

La posición de Skinner, es bastante más amplia, no niega la existencia de eventos internos, ni de varios aspectos emocionales, simplemente trata de formular tales eventos en términos más científicos.

Skinner dice: nadie tiene que preguntar cómo se motiva a un bebé; naturalmente explora todo lo que está a su alcance, a menos que fuerzas y limitaciones hayan reprimido sus conductas.

b. Teoría del aprendizaje de Jean Piaget

Definida también como "Teoría del Desarrollo" abarca desde el nacimiento y evoluciona, teniendo en cuenta el ambiente que tiene que ver mucho en cada estudiante, Piaget enfatiza que el desarrollo de la inteligencia es una adaptación de la persona al mundo o ambiente que le rodea, se desarrolla a través del proceso de maduración, proceso que también incluye directamente el aprendizaje.

c. Teoría cognitivistas

Son todas aquellas teorías que se centran en el estudio de la mente humana para comprender cómo interpreta, procesa y almacena la información en la memoria.

Neisser (1967) actualmente se entiende que la cognición, como acto de conocer, es el conjunto de procesos a través de los cuales el ingreso sensorial (el que entra a través de los sentidos) es transformado, reducido, elaborado, almacenado, recordado o utilizado.

d. Teoría Sociocultural

Vygotsky (1896-1934) afirma que el desarrollo del ser humano está ligado a su interacción con el contexto socio histórico-cultural; con esto se logra desarrollar potencialidades que serán al futuro las bases de su desarrollo.

Moll (1993) señala que para Vygotsky la educación implica el desarrollo potencial del sujeto, y la expresión y el crecimiento de la cultura humana.

e. Aprendizaje y la zona de desarrollo próximo

Vygotsky (1980) citado por Vallejo, García y Pérez (1999) definió la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como la distancia entre "el nivel de desarrollo real del niño tal y

como puede ser determinado a partir de la resolución independiente de problemas” y el nivel más elevado de “desarrollo potencial y tal como es determinado por la resolución de problemas bajo la guía del adulto o en colaboración con iguales más capaces”.

f. La metáfora del andamiaje

Se denomina andamiaje o mediación al proceso desarrollado durante la interacción en el que un estudiante es guiado en su aprendizaje por su guía.

Esta metáfora tiene su origen en la teoría general del aprendizaje que desarrolló Vygotsky entre los 20 y 30 del siglo XX.

En las situaciones de aprendizaje, al principio el docente hace la mayor parte del trabajo. Después, comparte la responsabilidad con el estudiante. Conforme el estudiante se vuelve más diestro, el docente va retirando el andamiaje o sea la ayuda, supervisión, para que se desenvuelva independientemente.

III. METODOLOGIA

3.1 Diseño de la investigación

El tipo de la investigación de tesis es de tipo cuantitativa, según Marisol (2000) es cuantitativa, porque supone la recolección sistemática y el análisis de información numérica, generalmente en situaciones controladas.

El nivel de la investigación es de enfoque descriptiva, por que precisan las características de dos variables de estudio, estrategias lúdicas y aprendizajes. Por tanto, la metodología es el uso de un conjunto de procedimientos a partir de la recolección de datos y la validación de los instrumentos.

Díaz (2011) la investigación educativa cuantitativa descriptiva es la actividad científica orientada a describir sistemáticamente la situación o condición actual (cómo es o está) de las personas (docentes) grupos (estudiantil, familiar), instituciones

(escuelas, facultades: recursos didácticos, técnicas didácticas) para obtener información numérica sobre las características y/o diferencias de la variable o variables de interés (actitudes, motivaciones, hábitos, comportamientos, rendimiento escolar, capacidad lectora, etc.) del problema educativo que se quiere investigar; con el fin de clasificarla, compararla, analizarla e interpretarla.

La investigación no experimental. Hernández (1997) menciona que la investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente las variables. Es decir, la investigación donde no hacemos variar intencionalmente las variables independientes. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos.

$$M = \dots\dots\dots \begin{matrix} \boxed{X} \\ \boxed{Y} \end{matrix}$$

Dónde:

M: Muestra de docentes

X: Estrategias lúdicas

Y: Aprendizaje

3.2 El universo

Según el propósito de investigación el universo estuvo conformado por todos los docentes y estudiantes de los 3 niveles de las instituciones educativas La Florida ubicado en el distrito de Carmen Alto, Región Ayacucho.

3.2.1 El área geográfica del estudio

El área geográfica donde se realizó el estudio está ubicada en el distrito de Carmen Alto. Ubicación: Región Ayacucho, Provincia de Huamanga y departamento de Ayacucho. Límites: Por el norte con el distrito de Ayacucho, por el sur con el distrito de Chiara, por el oeste con el distrito de Socos y por el este con el distrito de San Juan Bautista.

3.3. Población y muestra

3.3.1 Población

La población estará conformada por 22 estudiantes y 3 docentes, responsables de cada sección del nivel inicial de la institución educativa La Florida. Según Baptista (1986) es el conjunto de todos los elementos (unidad de análisis), que pertenece al ámbito especial con la cual se desarrolla la investigación.

Tabla 1. Población de docentes y estudiantes

Distrito	I.E	N° estudiantes				N° docentes		
		3	4	5	Total	3	4	5
Carmen Alto	I.E.I. La Florida	2	2	6	10	1	1	1
		2	4	6	12			
	TOTAL				22	3		

Fuente: secretaría de la institución educativa Carmen Alto La Florida

3.3.1.1 Criterio de inclusión

Se tendrá 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 la institución educativa: I.E.I. La Florida del distrito de Carmen Alto.

3.3.1.2 Criterios de exclusión

Se excluyen también a docentes y estudiantes de otras instituciones educativas de nivel inicial y de las incluidas a esta investigación son del nivel inicial La Florida distrito de Carmen alto. Se excluyen también a otras instituciones del distrito de Carmen Alto.

3.3.2 Muestra

La muestra es un subconjunto representativo, es la parte representativa de la población. La muestra estará conformada por 3 docentes y 22 estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de la institución educativa La Florida del distrito de Carmen Alto.

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

Derivada del término latín *variabilis*, variable es una palabra que representa a aquello que varía o que está sujeto a algún tipo de cambio, refiere a cosas que son susceptibles de ser modificadas, de variar, de cambiar en función de algún motivo determinado o indeterminado.

El proceso obliga a realizar una definición conceptual de la variables para romper el concepto difuso que ella engloba y así darle sentido concreto dentro de la investigación.

3.4.1.1 Variable: estrategias lúdicas

Para Motta (2004) la estrategia lúdica, es una actividad pedagógica en sí mismo, una metodología que genera espacios y acciones que suelen realizar interacciones, compartir.

Según Jiménez (2002) el juego es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la

distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

3.4.1.2 Variable: Aprendizaje

Diccionario ABC (s.f.) el aprendizaje está considerado como una de las principales funciones mentales que presentan los seres humanos, los animales y los sistemas de tipo artificial. En términos generales, se dice que el aprendizaje es la adquisición de cualquier conocimiento a partir de la información que se percibe.

3.4.2 Operacionalización de las variables

Tabla 2. Operacionalización de Variables

PROBLEMA	VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Cuáles son las estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de la institución educativa La Florida distrito de Carmen Alto Región Ayacucho en el año académico 2018?	Estrategias lúdicas 3.2.1	Estrategias	a. Estrategias pedagógicas b. Estrategias metodológicas
		El juego	a.El juego infantil y pedagogía Bruner Piejanov Vygotsky
		Importancia del juego	
		El juego instrumento de desarrollo de la personalidad	
		El juego y desarrollo psicomotor	
		El juego y desarrollo cognitivo	
		El juego y desarrollo afectivo emocional	
		El juego y sus teorías	Jean Piaget b. Lev. Vygotsky c. Donald Winnicott d. George Mead e. Gregory Bateson f. Jerome Bruner
	Aprendizaje 3.2.2	Teorías del aprendizaje	a. Teoría conductista b. Teoría de aprendizaje de Jean Piaget c. Teoría cognitivista d. Teoría sociocultural e. Teoría aprendizaje y la zona de desarrollo proximal f. La metáfora del andamiaje

3.5 Técnica e instrumento

3.5.1 Técnica de la encuesta

Según Fidias (1997) una encuesta es una técnica basada en un diálogo o conversación cara a cara, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado.

Esta técnica sirvió para explorar, indagar y recolectar datos a través de la formulación de preguntas estructuradas directa a los sujetos que constituyen la unidad de análisis de investigación, entre los instrumentos se tiene la más usual, la entrevista formal de fácil tabulación de respuestas que tiene mucha valía y el cuestionario básicamente para formular preguntas abiertas o cerradas según su naturaleza de los datos.

En fin la técnica de la encuesta son procedimientos o recursos fundamentales de recolección de información, lo que me permitió para realizar mi trabajo de tesis como investigador.

3.5.2 Instrumento el cuestionario

Bernardo y Calderón (2000) consideran que los instrumentos es el recurso del que puede valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos la información.

Dentro de cada instrumento se pudo observar dos aspectos diferentes: una forma y un contenido, se realizó en una serie de ítems que son los indicadores bajo la forma de preguntas.

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

Para Aroca (1999) 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.

B. Confiabilidad del instrumento

Bernal (2000) 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.

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, proporcionada por la asesora.

3.6.1 Medición de variables

3.6.1.1 Variable1: Estrategias lúdicas

Para medir las estrategias lúdicas se utilizó un cuestionario aplicado a los docentes que consta 10 ítems de preguntas. El método lúdico o estrategia lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego.

Nolram, (2010).

3.6.1.2 Variable 2: Aprendizaje

Para medir el aprendizaje se utilizó un cuestionario aplicado a los padres de familia que consta de 5 ítems de preguntas y la de observación en el aula de clase a docentes y estudiantes. Es un proceso que a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. Velásquez, (2001).

3.7 Matriz de consistencia

Estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa La Florida distrito de Carmen Alto durante el año académico 2018.

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	POBLACION Y MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
<p>¿Cuáles son las estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel Inicial de 3, 4 y 5 años de la institución educativa La Florida distrito de Carmen Alto Región Ayacucho en el año académico 2018?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>-Determinar las estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel Inicial de la institución educativa La Florida distrito de Carmen Alto Región Ayacucho en el año académico 2018.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Estrategias lúdicas.</p>	<p>Población:</p> <p>Estará conformada por 3 docentes y 22 estudiantes del nivel inicial</p>	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Nivel:</p> <p>Descriptivo</p> <p>Diseño:</p> <p>No Experimental</p>	<p>El Cuestionario:</p> <p>Diseñado especialmente para esta investigación por la universidad</p>
	<p>Objetivos Específicos:</p> <p>-Describir las diferentes estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años.</p> <p>-Determinar la importancia de las estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años.</p>	<p>Variable 2:</p> <p>Aprendizaje.</p>	<p>Muestra:</p> <p>Estará conformada por 3 docentes y 22 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa ubicada en el distrito de Carmen Alto.</p>	<p>M=----</p> <div style="border: 2px solid blue; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> <p>X</p> <p>Y</p> </div> <p>Dónde M = Muestra X = Estrategias lúdicas Y =Aprendizaje</p>	

IV. RESULTADOS

I. CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE LA I.E.I “LA FLORIDA” DISTRITO DE CARMEN ALTO-AYACUCHO.

Tabla 3. ¿Cuál es su grado académico de estudio superior?

OPCIONES	N° DOCENTES	%
Bachiller	0	0
Magister	3	100%
Doctorado	0	0
TOTAL	3	100%

Fuente: cuestionario aplicado a docentes del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

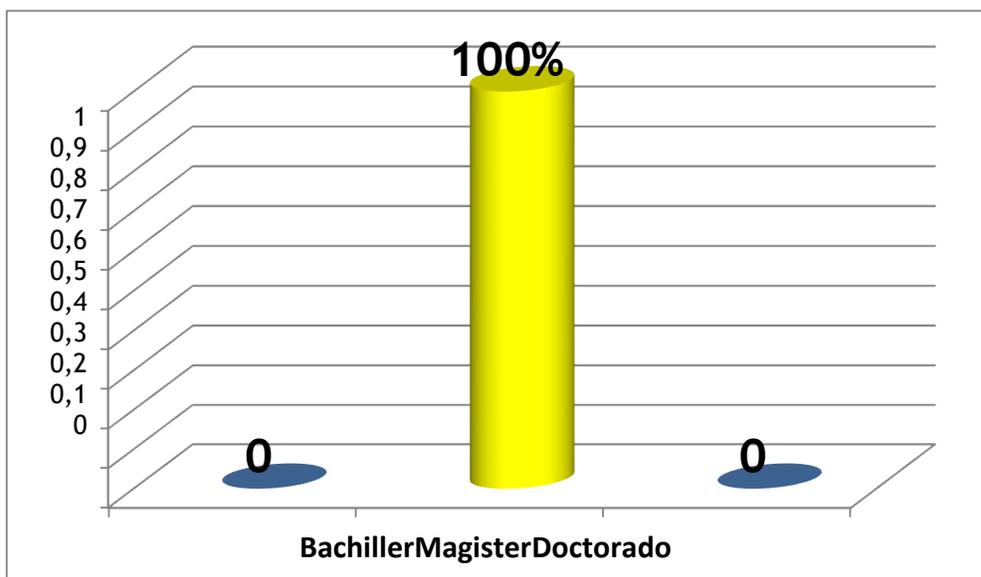


Figura 1: ¿Cuál es su grado académico de estudio superior? Fuente: Tabla 3

Según tabla 3 y figura 1 se observa que el 100% (3) docentes tienen el grado de Magister.

Tabla 4. ¿Utiliza estrategias lúdicas en sus actividades educativas?

OPCIONES	Nº DOCENTES	%
Si	3	100%
No	0	0
TOTAL	3	100%

Fuente: cuestionario aplicado a docentes del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

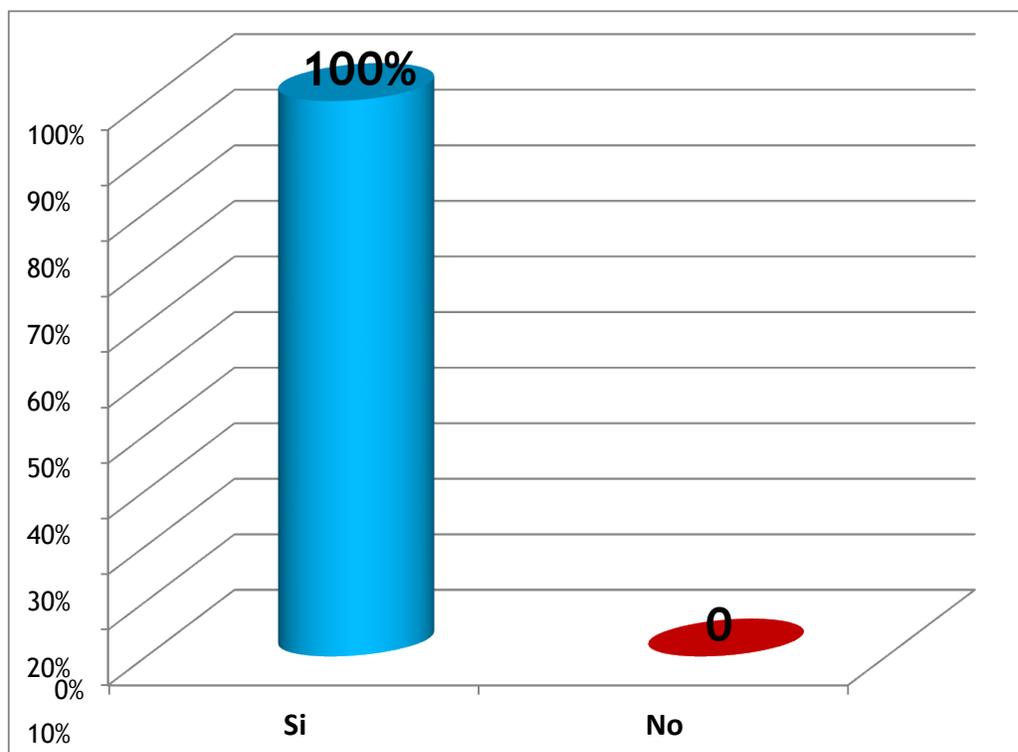


Figura 2: ¿Utiliza estrategias lúdicas en sus actividades educativas?

Fuente: Tabla 4

Según tabla 4 y figura 2 se observa que el 100% (3) docentes utiliza estrategias lúdicas en sus actividades educativas.

Tabla 5. ¿De qué manera utiliza los juegos para el aprendizaje?

OPCIONES	N° DOCENTE	%
Como parte de la clase mismo	1	33%
Como ambientación	0	0
Como aprendizaje	2	67%
Como pre requisito	0	0
TOTAL	3	100%

Fuente: cuestionario aplicado a docentes del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

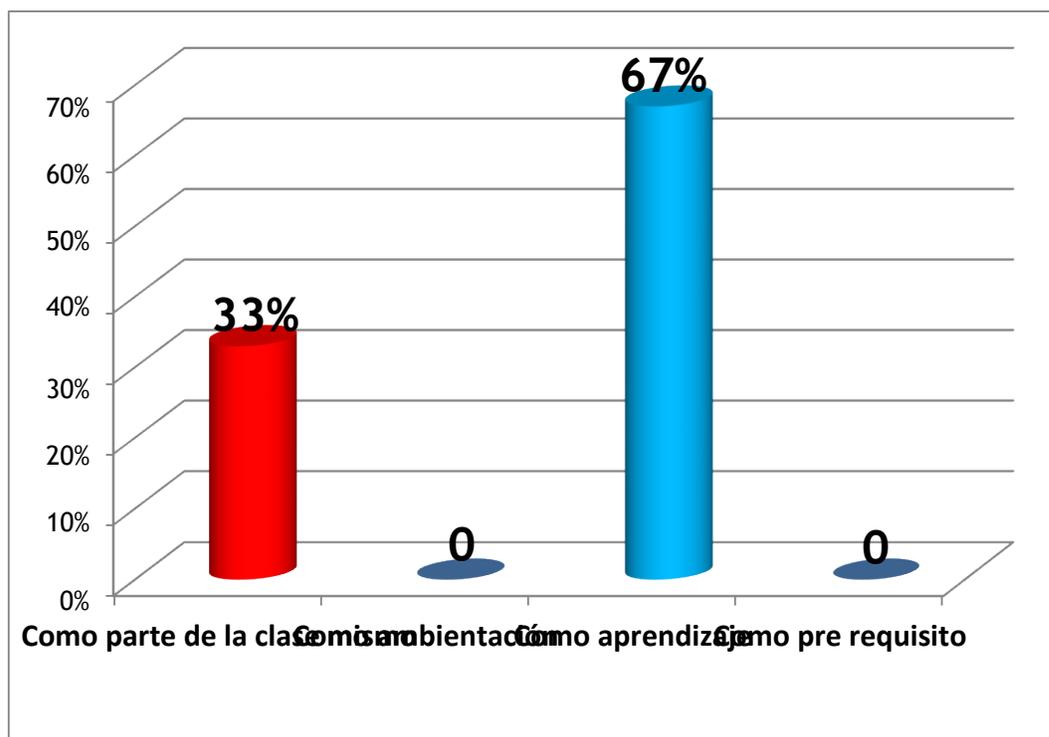


Figura 3: ¿De qué manera utiliza los juegos para el aprendizaje?

Fuente: Tabla 5

Según tabla 5 y figura 3 se observa que el 33% (1) el docente utiliza como parte de la clase mismo el juego lúdico para el aprendizaje y 67% (2) como aprendizaje.

Tabla 6. ¿Qué tiempo utiliza los juegos como parte del aprendizaje?

OPCIONES	N° DOCENTES	%
30 minutos	2	67%
1 hora	1	33%
2 horas	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	3	100%

Fuente: cuestionario aplicado a docentes del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

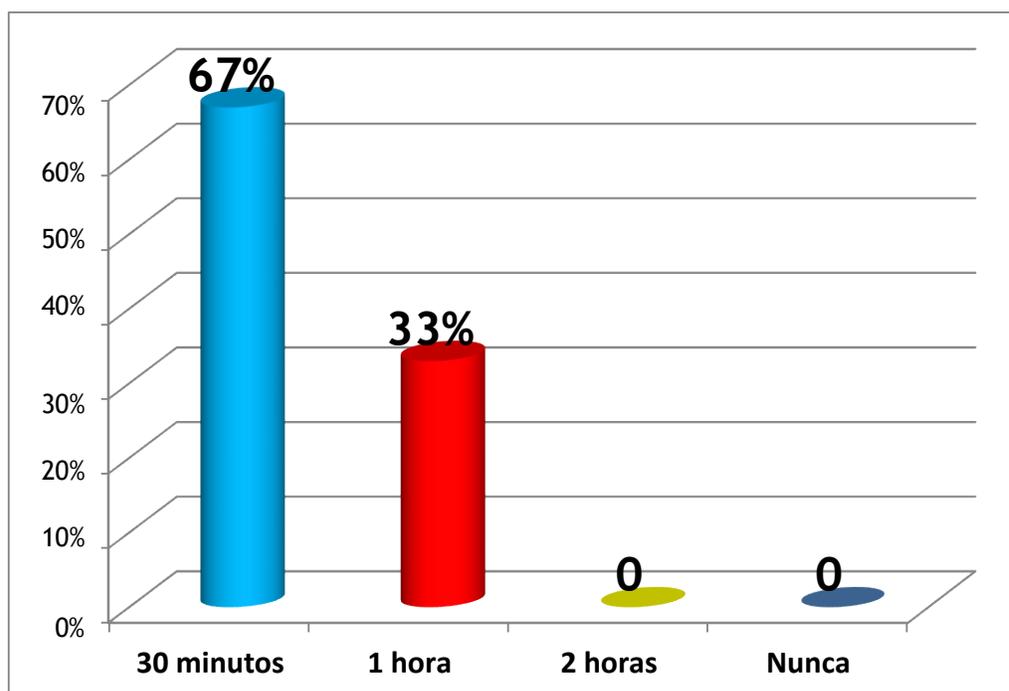


Figura 4: ¿Qué tiempo utiliza los juegos como parte del aprendizaje?

Fuente: tabla 6

Según tabla 6 y figura 4 se observa que el 33% (1) docente utiliza 1 hora de tiempo los juegos como parte del aprendizaje y 67% (2) 30 minutos de tiempo.

Tabla 7. ¿Considera que el juego incide en el aprendizaje del estudiante?

OPCIONES	N° DOCENTES	%
Si	3	100%
No	0	0
TOTAL	3	100%

Fuente: cuestionario aplicado a docentes del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

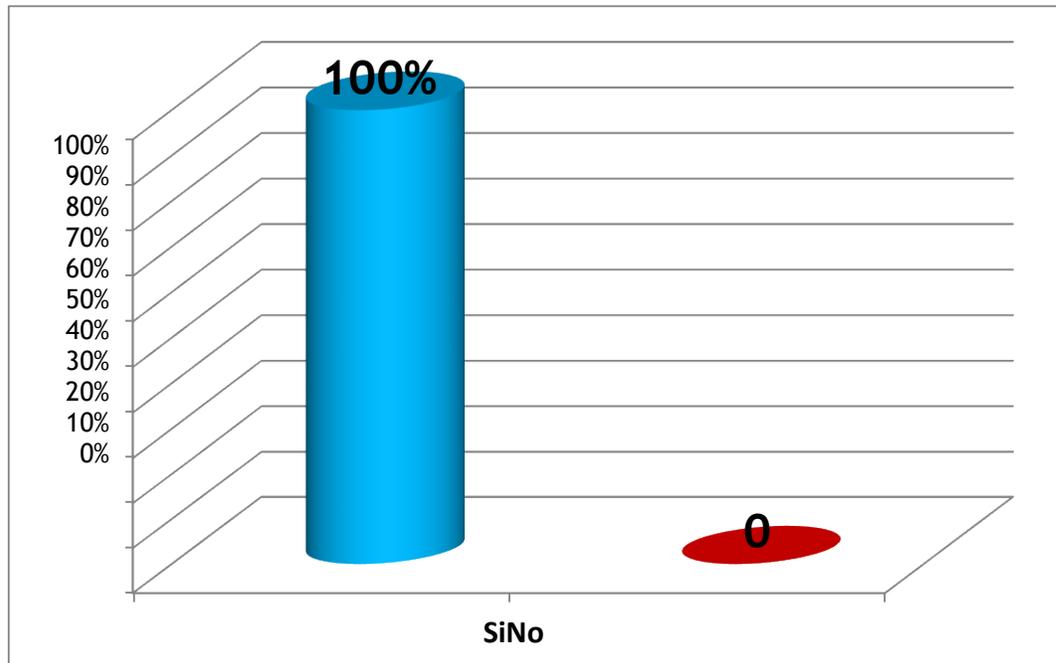


Figura 5: ¿Considera que el juego incide en el aprendizaje del estudiante? Fuente: Tabla 7

Según tabla 7 y figura 5 se observa que el 100% (3) docentes consideran que el juego incide en el aprendizaje del estudiante.

Tabla 8. ¿De qué forma influye la estrategia lúdica en el aprendizaje del estudiante?

OPCIONES	N DOCENTES	%
Desarrollo de los valores	0	0
Desarrollo de la inteligencia	2	67%
Desarrollo afectivo	0	0
Desarrollo motriz	1	33%
Desarrollo psíquico	0	0
TOTAL	3	100%

Fuente: cuestionario aplicado a docentes del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

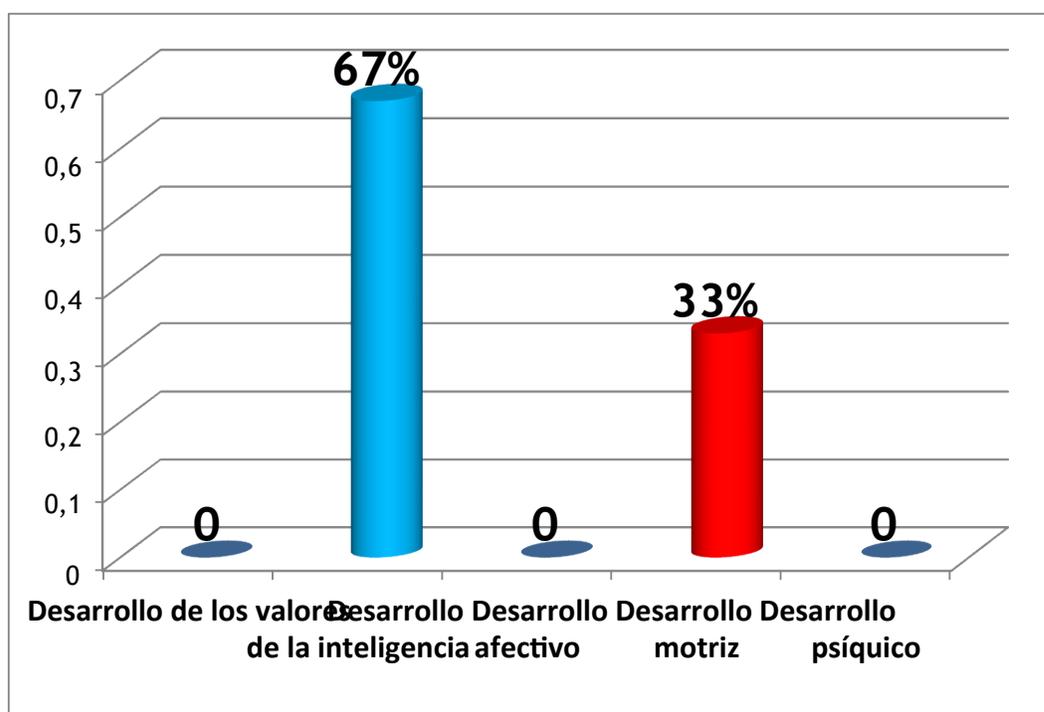


Figura 6: ¿De qué forma influye la estrategia lúdica en el aprendizaje del estudiante?

Fuente: Tabla 8

Según tabla 8 y figura 6 se observa que 33% (1) docentes considera que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo motriz y 67% (2) desarrollo de la inteligencia.

Tabla 9. ¿Participa con los niños en los diferentes juegos que realizas?

OPCIONES	N° DOCENTES	%
Si	3	100%
No	0	0
TOTAL	3	100%

Fuente: cuestionario aplicado a docentes del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

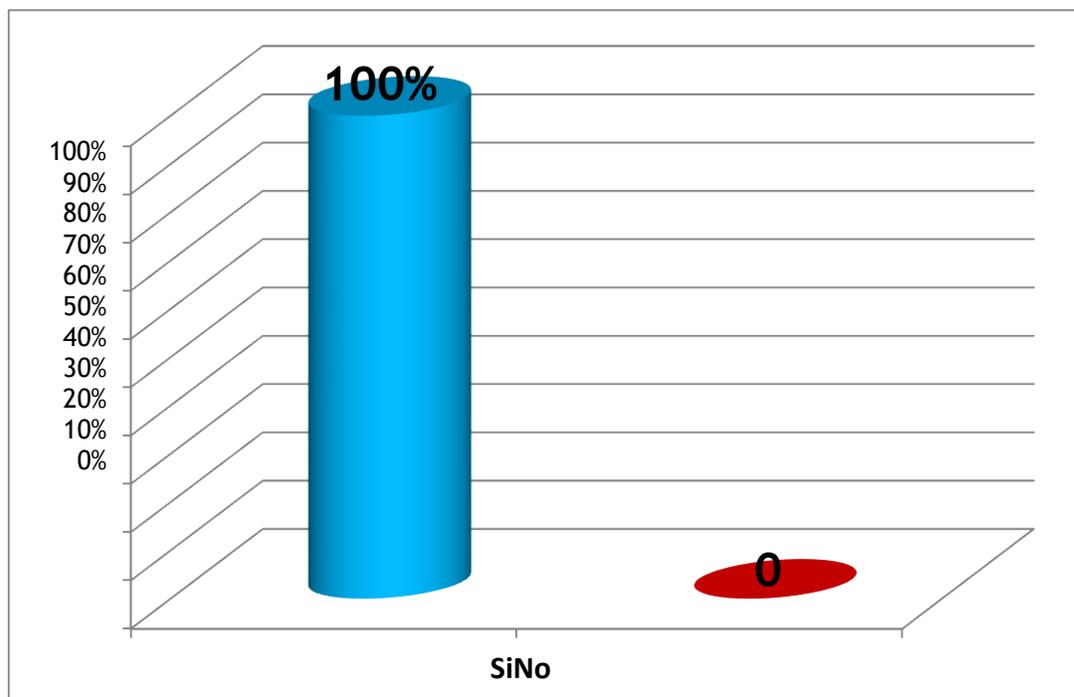


Figura 7: ¿participa con los niños en los diferentes juegos que realizas?

Fuente: tabla 9

Según tabla 9 y figura 7 se observa que el 100% (3) docentes consideran que si participan en los diferentes juegos que realizan.

Tabla 10. ¿Qué tipo de estrategia lúdica realiza más en su práctica docente?

OPCIONES	N° DOCENTES	%
Recreativos	2	67%
Formativos	1	33%
De competencia	0	0
TOTAL	3	100%

Fuente: cuestionario aplicado a docentes del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

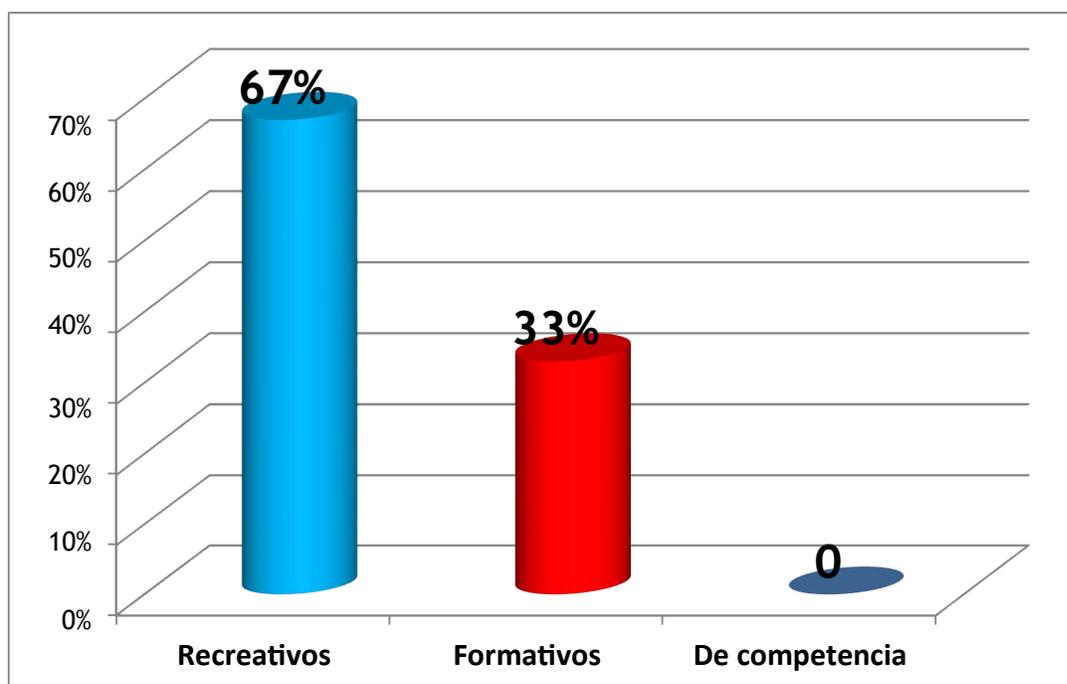


Figura 8: ¿Qué tipo de estrategia lúdica realiza más en su práctica docente?

Fuente: tabla 10

Según tabla 10 y figura 8 se observa que el 33% (1) docente considera que la estrategia lúdica más realizada en su práctica docente es de formativos y 67% (2) es recreativo.

Tabla 11. ¿Cuáles son los materiales didácticos que utiliza para la práctica de las estrategias lúdicas?

OPCIONES	N° DOCENTES	%
Balones	0	0
Anillos	1	33%
Cuerdas	0	0
Pañuelos	0	0
Elaborados	1	33%
Con los que cuenta la institución	1	33%
TOTAL	3	99%

Fuente: cuestionario aplicado a docentes del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

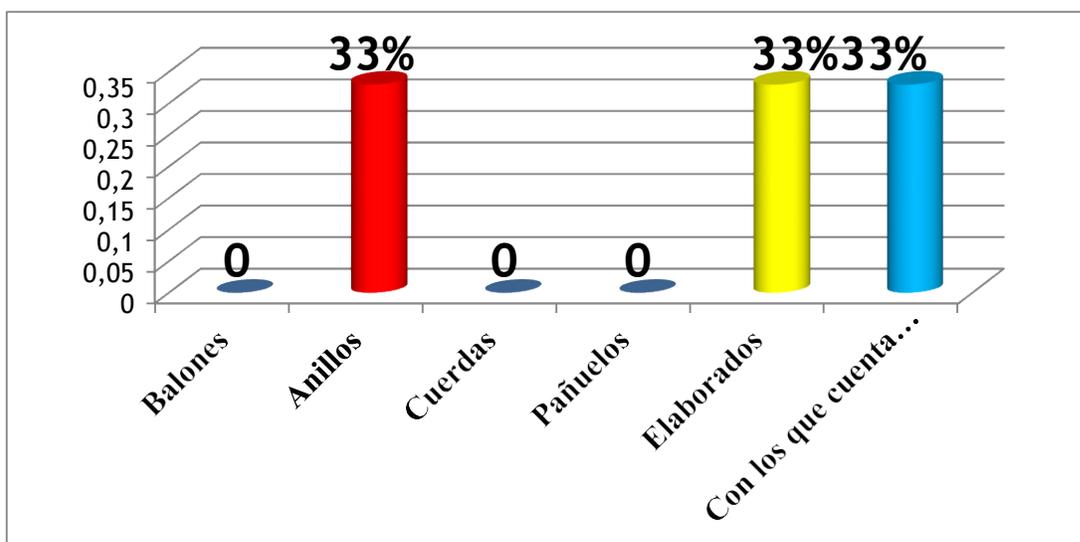


Figura 9: ¿Cuáles son los materiales didácticos que utiliza para la práctica de las estrategias lúdicas?

Fuente: tabla 11

Según tabla 11 y figura 9 se observa que el 33% (1) docente considera que los materiales didácticos utilizados son los anillos, el 33% (1) elaborados y 33% (1) con los que cuenta la institución.

Tabla: 12. ¿Crean ambientes y espacios para fomentar la lúdica?

OPCIONES	N° DOCENTE	%
Siempre	0	0
Algunas veces	2	67%
Nunca	1	33%
TOTAL	3	100%

Fuente: cuestionario aplicado a los padres de familia del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

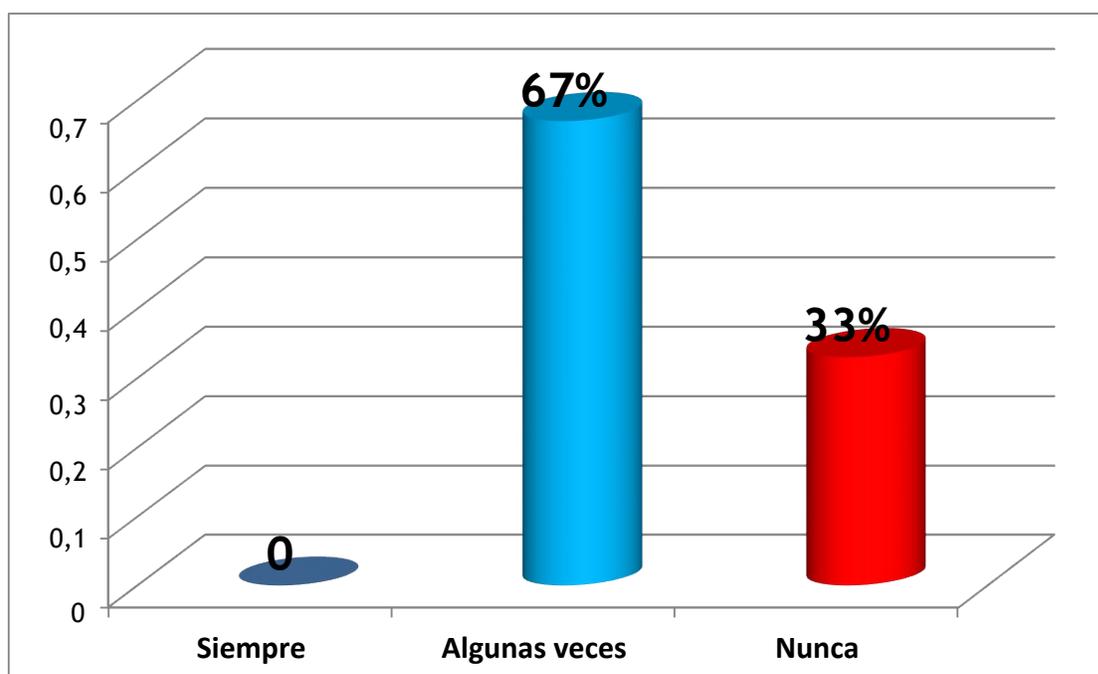


Figura 10. ¿Crean espacios y ambientes para fomentar la

lúdica? Fuente: tabla 12

Según tabla 12 y figura10 se observa que el 33% (1) docentes refieren que Nunca crean espacios para fomentar la lúdica y 67% Algunas veces.

II. CUESTIONARIO APLICADO A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA I.E.I “LA FLORIDA” DISTRITO DE CARMEN ALTO-AYACUCHO.

Tabla 13. *¿Qué nivel de educación tiene usted?*

OPCIONES	Nº PADRES DE FAMILIA	%
Primaria	1	08%
Secundaria	8	67%
Superior	3	25%
TOTAL	12	100%

Fuente: cuestionario aplicado a los padres de familia del distrito Carmen

Alto, Ayacucho octubre 2017

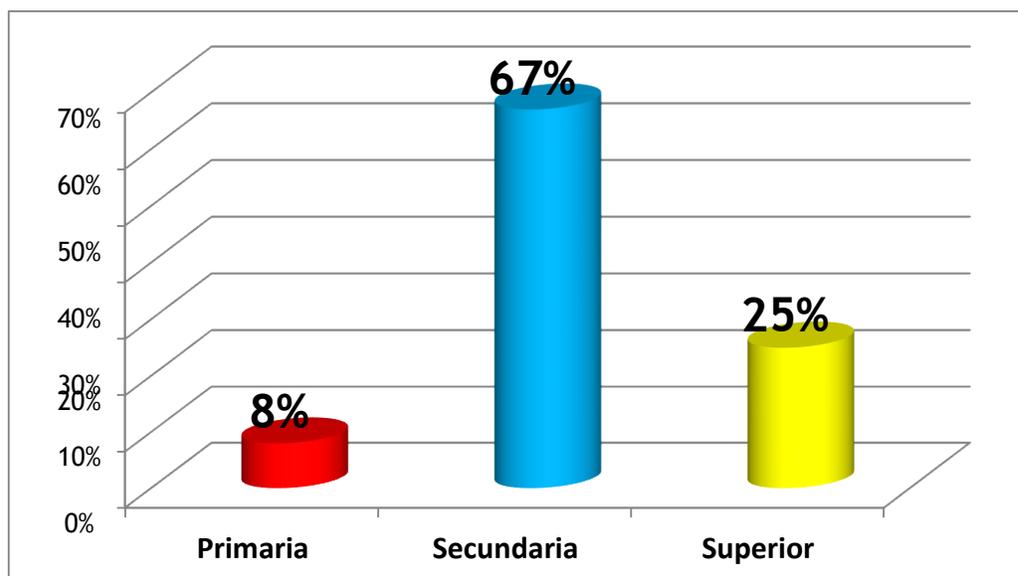


Figura 11: *¿Qué nivel de educación tiene usted?*

Fuente: tabla 13

Según tabla 13 y figura 11 se observa que el 8% (1) padres de familia tiene el nivel de educación primaria, el 25% (3) superior y 67% (8) secundaria.

Tabla 14. ¿Usted cree que la docente utiliza los juegos en sus actividades educativas?

OPCIONES	Nº PADRES DE FAMILIA	%
Si	10	83%
No	2	17%
TOTAL	12	100%

Fuente: cuestionario aplicado a los padres de familia del distrito Carmen Alto, Ayacucho octubre 2017

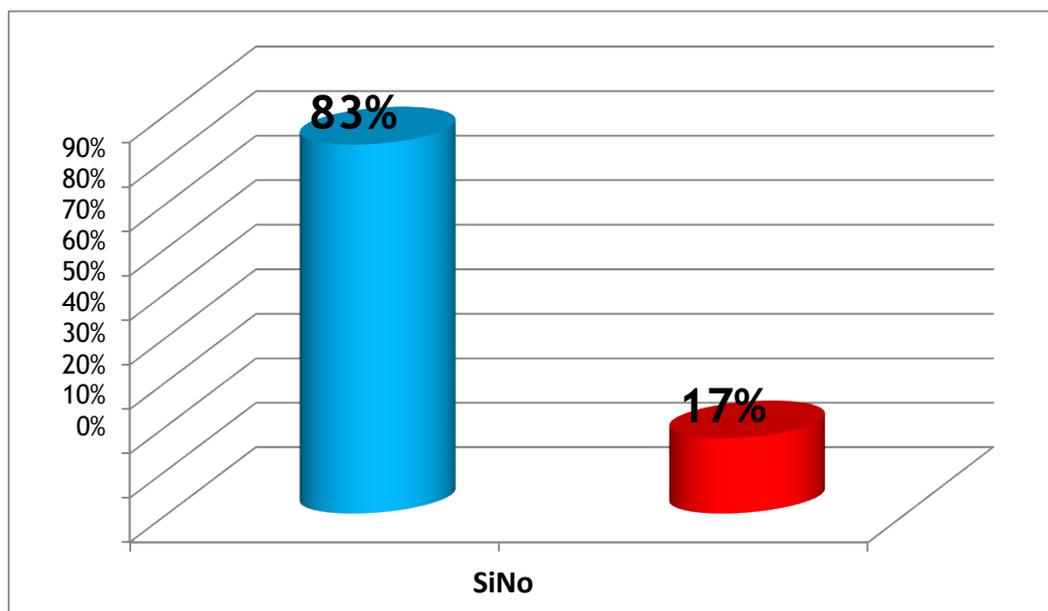


Figura 12: ¿Usted cree que la docente utiliza los juegos en sus actividades educativas?

Fuente: tabla 14

Según tabla 14 y figura 12 se observa que el 17% (2) padres de familia no utiliza los juegos en sus actividades educativas y 83% (10) si utiliza los juegos en sus actividades educativas.

Tabla 15. ¿Está de acuerdo que su niño aprenda por medio del juego?

OPCIONES	N° PADRES DE FAMILIA	%
Si	12	100%
No	0	0
TOTAL	12	100%

Fuente: cuestionario aplicado a los padres de familia del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

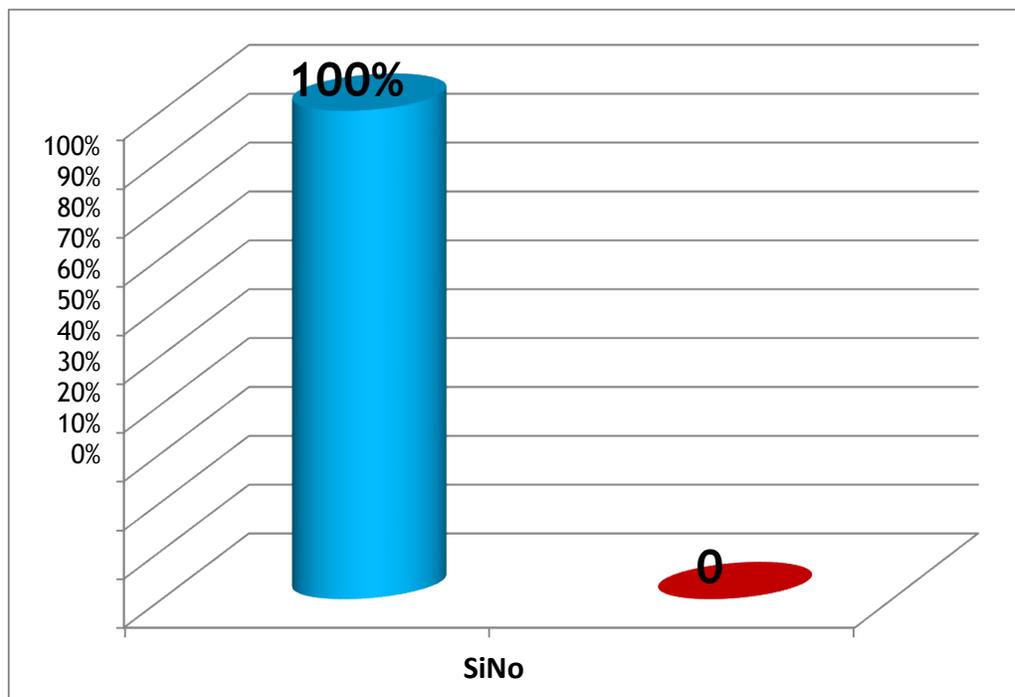


Figura 13: ¿Está de acuerdo que su niño aprenda por medio del juego?

Fuente: tabla 15

Según tabla 15 y figura 13 se observa que el 100% (12) padres de familia está de acuerdo que su niño aprenda por medio del juego.

Tabla 16. ¿Participa en algún juego con su hijo?

OPCIONES	Nº PADRES DE FAMILIA	%
Siempre	6	50%
Algunas veces	6	50%
Nunca	0	0
TOTAL	12	100%

Fuente: cuestionario aplicado a los padres de familia del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

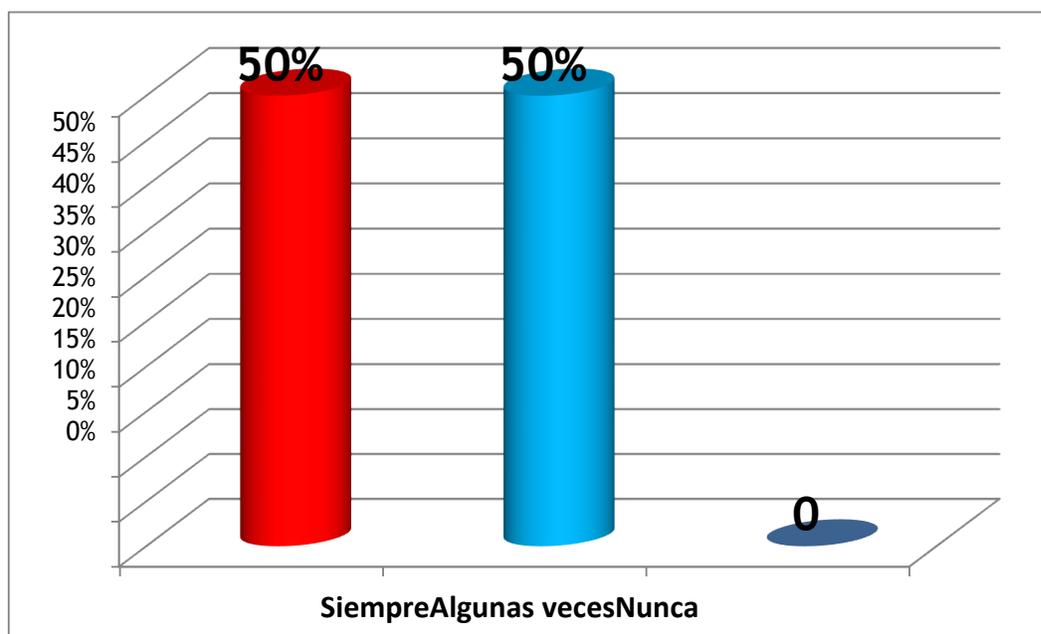


Figura 14: ¿Participa en algún juego con su

hijo? Fuente: Tabla 16

Según tabla 16 y figura14 se observa que el 50% (6) padres de familia participa en algún juego con su hijo siempre y 50% (6) algunas veces.

Tabla 17. ¿Aplicas los juegos en grupos con su hijo?

OPCIONES	Nº PADRES DE FAMILIA	%
Siempre	7	58%
Algunas veces	5	42%
Nunca	0	0
TOTAL	12	100%

Fuente: cuestionario aplicado a los padres de familia del distrito Carmen Alto, Ayacucho Octubre 2017

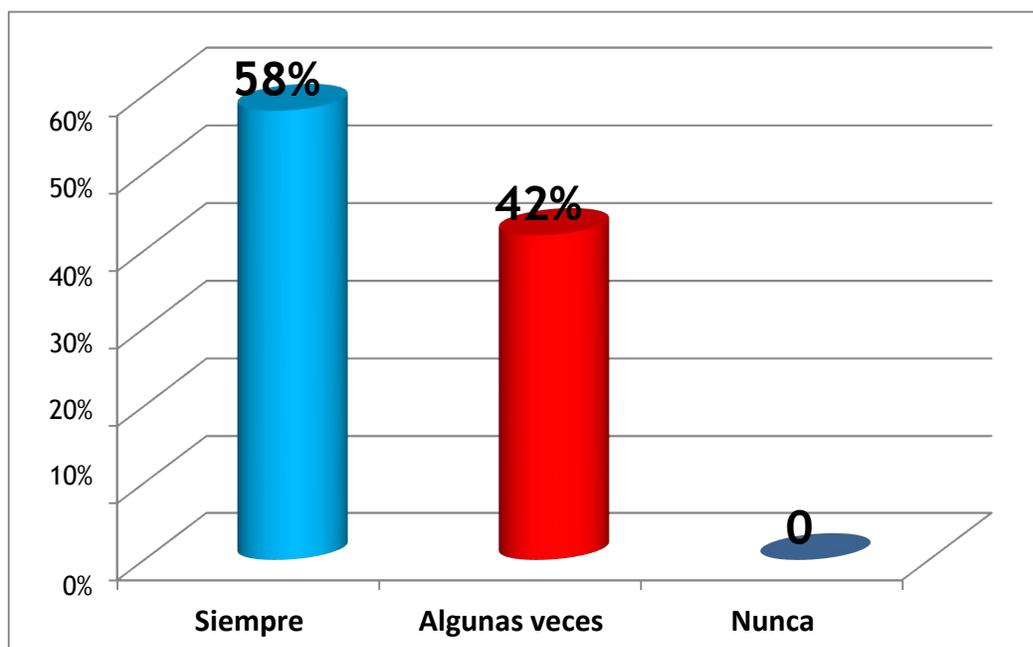


Figura 15: ¿Aplicas los juegos en grupos con su

hijo? Fuente: Tabla 17

Según tabla 17 y figura15 se observa que el 42% (5) padres de familia si aplica los juegos en grupo con su hijo algunas veces y 58 % (7) siempre.

4.1 Análisis de los resultados

Los resultados del trabajo de investigación se analizarán los respectivos resultados obtenidos para definir ambas variables las estrategias lúdicas y el aprendizaje.

En relación con el objetivo específico: describir las diferentes estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación de los cuestionarios a los docentes de la población, las diferentes estrategias lúdicas que más realiza el docente en su práctica docente el 33% es de formativos y 67% son recreativos.

Sin embargo los materiales didácticos que utiliza el docente para la práctica de las estrategias lúdicas se observa que el 33% de docentes consideran que los materiales didácticos utilizados son los anillos, el 33% elaborados y 33% los que cuenta la institución.

En cuanto a la influencia de la estrategia lúdica en el aprendizaje del estudiante el 33% de docentes consideran que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo motor y 67% en el desarrollo de la inteligencia.

En relación al objetivo específico: determinar la importancia de las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje

Los resultados demostraron que el 100% de docentes consideran que el juego lúdico si incide en el aprendizaje del estudiante por lo tanto es de vital importancia las estrategias o actividades lúdicas porque son diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje.

Con relación a la encuesta realizada a los padres de familia, el 42% de padres de familia si aplica los juegos en grupo con su hijo algunas veces y 58 % afirman que siempre.

Los resultados obtenidos en el cuestionario del nivel de educación de los padres de familia, demuestran que el 8% de padres de familia tiene el nivel de educación primaria, el 25% de nivel superior y 67% de nivel secundaria.

Por otra parte el porcentaje más elevado de las respuestas refleja que los docentes si utilizan las estrategias lúdicas para que los estudiantes mejoren en el aprendizaje.

Por otro lado, dentro de la función del educador, se determina que no ofrecen un ambiente adecuado y una buena selección de materiales para realizar las actividades lúdicas, por falta de espacios lúdicos, físicos, amplios y escasos conocimientos de una relación estrecha entre lo que se juega y con qué se realizan los juegos.

V. CONCLUSIONES

Al terminar la investigación, respecto a las estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje se llegan a las siguientes conclusiones:

Los docentes de la institución educativa La Florida en su mayoría tienen el grado académico de Magister y el mayor porcentaje de docentes utilizan el juego en sus actividades educativas como estrategia lúdica, Los docentes tienen un dominio conceptual de las estrategias. Se demostraron que las actividades lúdicas llevadas al aula son muy importantes porque existe una relación significativa y directa entre las estrategias lúdicas y mejora en el aprendizaje.

Se comprobó que en su minoría el 33% de docentes utilizan los juegos para el aprendizaje como parte de la clase mismo y en mayor parte 67% utilizan como aprendizaje.

El 67% de docentes utilizan 30 minutos de juego y el 33% 1 hora, esto nos indica que los juegos bien organizados son beneficiosos para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

El 100% de docentes consideran que el juego incide en el aprendizaje del estudiante.

El mayor porcentaje de docentes participa con sus niños en los diferentes juegos que realizan.

También se comprobó que los docentes utilizan más los juegos recreativos y formativos.

Los materiales más usados para la práctica de las estrategias lúdicas son los anillos, elaborados y los que cuenta la institución.

El porcentaje más elevado de las respuestas refleja que algunas veces los docentes crean ambientes y espacios para fomentar la lúdica y el porcentaje menor nunca.

En la encuesta a los padres de familia el 83% afirman que los docentes si utilizan los juegos en sus actividades educativas.

Asimismo permite observar entre las estrategias lúdicas y mejora en el aprendizaje en los estudiantes y docentes es de un grado de significancia, y un nivel de confianza con todo los datos

constatados donde cabe

precisar que existe relación directa en la institución educativa La Florida distrito de Carmen Alto Región Ayacucho 2018. Quedando demostrado que la actividad lúdica en los estudiantes son actividades centrales y de vital importancia para el aprendizaje en la etapa preescolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Calero, Mavilo. (2003). *Educación Jugando*. Edit. Alfa omega. Lima, Perú.

Díaz. (1989). *Nivel de la investigación*. Recuperado de

<http://es.slideshare.net/marialaurafigueroa5/texto-diaz>

- Díaz, F. (2002). *El aprendizaje significativo*. Recuperado de <https://jeffreydiaz.files.wordpress.com/2008/08/estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- Glaser y Strauss. (1967). Vizquerra. (1989). *sociólogos: método comparativo contrastante*, posteriormente conocido como muestreo teórico.
- Hernández. (2008). *Diseño de la Investigación*. Recuperado http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/seleccion_muestra.html
- Martínez Medrano, E. (1983). *El juego infantil: análisis y aplicación escolar*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, Instituto de Ciencias de la Educación.
- Marisol, H. (2000). *El tipo de investigación*. Recuperado de <http://metodologiadeinvestigacionmarisol.blogspot.com/2012/12/tipos-y-niveles-de-investigacion.html>
- Mello, A. (1992) *Las Estrategias Metodológicas en la Educación Preescolar y en la Educación Básica*. Caracas
- Molina, y De Luque. (2006). *El enfoque metodológico de aprendizaje* Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5236980.pdf>
- Peña, M. (2000). *Los juegos recreativos*.
- Piaget, J. (1945). *La formación del símbolo en el niño*. México: fondo de cultura económica. Décima reimpresión (1987).
- Torres, Perdomo. (1991). *Literalidad en la Educación Básica*. Mimeografiado.

Vygotsky, L. S. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*, versión castellana de la conferencia dada en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn (1933), Leningrado, en R. Grasa.

Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*, Ed. Gedisa, Barcelona. Recuperado De www.juegos.com/juegos/juegos-infantiles.

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE LA I.E.I “LA FLORIDA” DISTRITO DE CARMEN ALTO-AYACUCHO.

Marque con un aspa a la opción correspondiente de acuerdo con su apreciación con absoluta sinceridad. Gracias.

1. ¿Cuál es su grado académico de estudio superior?

Bachiller ()

Magister ()

Doctorado ()

2. ¿Utiliza estrategias lúdicas en sus actividades educativas?

Si () no ()

3. ¿De qué manera utiliza los juegos para el aprendizaje?

- como pre requisito ()
- como parte de la clase mismo ()
- como ambientación ()
- como aprendizaje ()

4. ¿Qué tiempo utiliza los juegos como parte del aprendizaje?

- 30 minutos () 2 horas ()
- 1 hora () nunca ()

5. ¿Considera que el juego incide en el aprendizaje del estudiante?

Si () No ()

6. ¿De qué forma influye la estrategia lúdica en el aprendizaje del estudiante?

- Desarrollo de los valores ()
- Desarrollo de la inteligencia ()
- Desarrollo afectivo ()
- Desarrollo motriz ()
- Desarrollo psíquico ()

7. ¿Participa con los niños en los diferentes juegos que realiza?

Si () No ()

8. ¿Qué tipo de estrategias lúdicas realiza más en su práctica docente?

- Recreativos ()
- formativos ()

- de competencia ()

9. ¿Cuáles son los materiales didácticos que utilizas para la práctica de las estrategias lúdicas?

- Balones ()
- anillos ()
- Cuerdas ()
- Pañuelos ()
- Elaborados ()
- Con los que cuenta la institución ()

10. ¿Crean ambientes y espacios para fomentar la lúdica.

Siempre ()

Algunas veces ()

Nunca ()

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
CUESTIONARIO DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA**

INSTRUCCIONES:

Marque con un aspa la opción correspondiente de acuerdo con su apreciación y conteste con absoluta sinceridad. Gracias.

1. ¿Qué nivel de educación tiene usted?

- Primaria
- Secundaria
- Superior

2. ¿Usted cree que la docente utiliza los juegos en sus actividades educativas?

Si No

3. ¿Está de acuerdo que su niño aprenda por medio del juego?

Si No

4. ¿Participa en algún juego con su hijo?

Siempre
Algunas veces
Nunca

5. ¿Aplicas los juegos en grupos con su hijo?

Si No

Gracias por su colaboración

Anexo 2

“Año Oficial del Buen Servicio al Ciudadano”

Ayacucho, Mayo 2017

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

Señora: Lic. Aurelia Curi Carrasco

Directora

I.E.I. La

Florida

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: **“ESTRATEGIAS LUDICAS UTILIZADAS POR EL DOCENTE PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES”** 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. ROSA MAURINA CHAVIGURÍ CÁCERES

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