



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS LÚDICOS  
DESARROLLADOS EN EL APRENDIZAJE POR LOS  
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
N° 348 DE ALTO MARAÑÓN-PINRA-HUACAYBAMBA-  
HUÁNUCO-2018**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO  
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**AUTORA**

**IZQUIERDO SEGURA SONIA**

**ORCID: 0000-0001-6481-5602**

**ASESOR**

**YÁNAC SUÁREZ LUIS ANTONIO**

**ORCID: 0000-0002-8872-0760**

**HUARAZ – PERÚ**

**2019**

## **Título**

Caracterización de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la institución educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huánuco-2018

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Izquierdo Segura, Sonia

ORCID: 0000-0001-6481-5602

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Huaraz, Perú

### **ASESOR**

Yánac Suárez, Luis Antonio

ORCID: 0000-0002-8872-0760

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Huaraz, Perú

### **JURADO**

Cruz Gonzáles, Richard Josué

ORCID: 0000-0003-4455-3910

González Suárez, Lourdes Mayela

ORCID: 0000-0002-4593-0645

Tarazona Cruz, Natalia Albertina

ORCID: 0000-0002-7113-7472

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

.....  
Mgtr. CRUZ GONZÁLES, Richard Josué  
**Presidente**

.....  
Mgtr. GONZÁLEZ SUÁREZ, Lourdes Mayela  
**Miembro**

.....  
Dra. TARAZONA CRUZ, Natalia Albertina  
**Miembro**

.....  
Mgtr. YÁNAC SUÁREZ, Luis Antonio  
**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

A nuestro padre creador del universo por concedernos la vida y la oportunidad de hacerme profesional al servicio de los que más necesitan.

Asimismo, a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 348 De Alto Marañón, por su alegría y colaboración en la ejecución de la parte experimental de la investigación.

Del mismo modo a la Directiva y personal docente de la Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañón, distrito de Pinra, provincial de Huacaybamba, por su aporte y apoyo desinteresado para el desarrollo del estudio.

Al personal docente de la escuela profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Sede Huaraz, por su profesionalismo y acertadas orientaciones durante nuestra formación profesional.

La sustentante.

## **DEDICATORIA**

A mi hijita Dariana Sami, que es mi razón,  
motor para seguir Adelante, a mi esposo  
Dante y mis padres quienes siempre me  
apoyan moralmente y económicamente  
para poder cumplir mi anhelado sueño de  
ser una gran profesional.

**SONIA**

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la Caracterización de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huánuco-2018. La investigación es de tipo cuantitativo de nivel descriptivo no experimental, de un diseño descriptivo simple. En el estudio se utilizó el instrumento de investigación cuestionario sobre caracterización de juegos lúdicos, con una muestra de 10 niños de 5 años de educación inicial. Para el análisis se empleó el programa de Microsoft Excel 2016. Los resultados de la investigación, con respecto a la caracterización de los juegos lúdicos desarrollados por niños de 5 años: Tabla 6, figura 1. Se evidencia que el 80% de niños siempre identifican habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 20% lo hace a veces. Tabla 7, figura 2. Se evidencia que el 85% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 15% lo hace a veces. Tabla 8, figura 3. Se evidencia que el 87% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 13% lo hace a veces. La conclusión indica que en el aprendizaje se desarrolló la caracterización de los juegos lúdicos.

**Palabras Claves:** aprendizaje, caracterización, desarrollo, juego, lúdico

## ABSTRACT

The objective of the present investigation is to determine the Characterization of the Playful Games Developed in the Learning by the Children of 5 Years of the Educational Institution N ° 348 of Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huánuco-2018. The research is of a quantitative type with a non-experimental descriptive level, with a simple descriptive design. In the study, the questionnaire about the characterization of playful games was used, with a sample of 10 children of 5 years of initial education. For the analysis, it was used in the Microsoft Excel 2016 program. The results of the research, with respect to the characterization of play games developed by children of 5 years: Table 6, figure 1. It is evident that 80% of children always identify skills developed in learning by children of 5 years and 20% sometimes .Table 7, figure 2. It is evident that 85% of children always identify the moments of use developed in learning by children of 5 years and 15% do so sometimes.Table 8, figure 3. It is evident that 87% of children always identify the moments of use developed in learning by children of 5 years and 13% do so sometimes.

**Key words:** learning, characterization, development, game, ludic



## INDICE DE CONTENIDO

Título De Tesis .....	ii
Equipo de trabajo .....	iii
Hoja de firma del jurado .....	iv
Dedicatoria .....	vi
Agradecimiento .....	v
Resumen .....	vii
Abstract .....	viii
Contenido .....	ix
I. INTRODUCCION .....	1
1.1.Planteamiento del problema .....	1
a) Caracterización del problema .....	2
b) Enunciado del problema .....	3
1.2.Objetivos de la investigación .....	4
1.3.Justificacion de la investigación .....	4
II. REVISION DE LITERATURA .....	9
2.1.Antecedentes .....	9
2.2.Caracterizacion de los juegos lúdicos .....	13
2.2.1. Definición de juegos lúdicos .....	14
2.2.2. Clasificación .....	15
2.2.3. Características .....	16
2.2.4. Elementos .....	17
2.2.5. Procesos .....	18
2.2.6. Juegos .....	19
2.2.7. Habilidades que desarrolla .....	20
2.2.8. Momentos de uso de los juegos	
2.2.9. Tipos de juego .....	29
III. METODOLOGIA .....	34
3.1.Diseño De Investigación .....	35
3.2.Poblacion Y Muestra .....	36
3.2.1. Área geográfica de la investigación .....	37

3.2.2. Población .....	38
3.2.3. La muestra .....	39
3.2.4. Criterios de inclusión .....	40
3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores .....	41
3.4. Técnicas e instrumentos .....	42
3.4.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos .....	43
3.4.1.1. Validez .....	44
3.4.1.2. Confiabilidad .....	45
3.5. Plan de análisis .....	46
3.5.1. Medición de variable: Caracterización de los juegos lúdicos .....	47
3.6. Matriz de consistencia .....	48
3.7. Principios éticos .....	49
IV. RESULTADOS .....	50
4.1. Resultados .....	51
4.2. Análisis de resultados .....	52
V. CONCLUSIONES .....	53
Referencias bibliográficas .....	54
Anexos .....	55

### **INDICE DE TABLAS**

Tabla 1 .....	56
Población y muestra de niños de 5 años de la I.E. N° 348	
Tabla 2 .....	59
Validez de contenido por criterios de jueces del cuestionario	
Tabla 3 .....	60
Baremo de 1 dimensión caracterización de los juegos lúdicos	
Tabla 4 .....	61
Baremo de la dimensión habilidades que desarrolla .....	62
Tabla 5 .....	63
Baremo para dimensión momentos de uso .....	64
Tabla 6 .....	65
Baremo para la dimensión de tipos de juego .....	66
Tabla 7 .....	67

## INDICE DE GRAFICOS Y TABLAS

Tabla N° 1: Nivel de desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 años .....	37
Tabla N° 2: Resultados psicomotor: dimensión coordinación .....	39
Tabla N° 3: Resultados psicomotor: dimensión lenguaje.....	41
Tabla N° 4: Resultado psicomotor: dimensión motricidad .....	43
Tabla N° 4: Resultado de la Prueba T Student para demostrar la influencia del juego para mejorar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de educacion inicial.....	45
Gráfico N° 1: Nivel de desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 años.....	37
Gráfico N° 2: Resultados psicomotor: dimensión coordinación .....	39
Gráfico N° 3: Resultado psicomotor: dimensión lenguaje.....	41
Gráfico N° 4: Resultado psicomotor: dimensión motricidad .....	43
Gráfico N° 4: T-Student .....	45

## I. INTRODUCCIÓN

La caracterización de los juegos lúdicos es una actividad necesaria para los seres humanos ya que permite experimentar ciertas conductas sociales, siendo a su vez una herramienta útil para adquirir y desarrollar habilidades intelectuales, motoras y afectivas, etc. De acuerdo con Blanco (2015) que afirma:

Que la actividad lúdica en la etapa infantil es importante en donde se genera oportunidades de aprender uno como profesional en fomentar el juego, la sicomotricidad en los niños y niñas con la finalidad de fomentar y promover momentos de alegría y le permite divertirse, aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades.

Los niños de 5 años de la institución educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018, demuestran debilidades y falencias con la atención, concentración, lenguaje, memoria, imaginación, sesiones, talleres, proyectos, recreo, juegos populares, juegos tradicionales, juegos infantiles, estos tienen que ver con el desarrollado las habilidades, momentos de uso, tipos de juego, esto sucede con los niños de 5 años que estudian.

**Cuya justificación;** en el **campo teórico**, se adjuntarán la información sobre los sustentos teóricos sobre caracterización de los juegos lúdicos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa de Nivel Inicial, lo cual permitirá a los niños de 5 años.

**En el campo metodológico**, la aplicación de esta investigación ayudara a identificar y describir a los niños de 5 años en el aula, la aplicación y necesidad de

aporte de la caracterización de los juegos lúdicos centrado en el desarrollo en el aprendizaje por los niños de 5 años.

**En lo práctico**, se pondrá a través del proceso investigativo, elaborar, producir e incluso validar instrumentos de indagación y de la aplicación caracterización de juegos lúdicos. El tipo de investigación es cuantitativo, de nivel descriptivo, Diseño de investigación no experimental-descriptivo simple.

**En lo social** en la actualidad de la educación peruana la caracterización de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años sigue presentando series dificultades y falencias, pues los niños evidencian inmensos problemas que no han sido desarrollados los juegos lúdicos . Lamentablemente en la educación peruana no se evidencia el apoyo de parte del estado con materiales educativos pertinentes para poder desarrollar todas sus habilidades del niño, para ello el ministerio de educación en el año 2016 pone en uso el Currículo Nacional de Educación específicamente en el área de Personal Social, el desarrollo de la psicomotricidad está implícito como parte de un organizador con sus capacidades y actitudes, teniendo como competencia en que los niños y niñas del nivel inicial del segundo ciclo exploren de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúen en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su inteligencia física” (Ministerio de Educación, 2016).

**La metodología** de investigación es de tipo cuantitativa, de nivel descriptivo básico no experimental, diseño descriptivo simple y el instrumento de investigación es el cuestionario.

**Cuyos resultados** se dice que en la Tabla 9, figura 4. Se evidencia que 2 niños desarrollan las habilidades sociales en los juegos lúdicos, se evidencia que 4 niños

desarrollan las habilidades de atención en los juegos lúdicos, se evidencia que 2 niños desarrollan las de observación en los juegos lúdicos, se evidencia que hay 1 niño que desarrolla la habilidad de lenguaje en juegos lúdicos, en habilidades básicas hay 4 niños que desarrollan en los juegos lúdicos y en creatividad hay 2 niños.

Tabla 6, figura 1. Se evidencia que el 80% de niños siempre identifican habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 20% lo hace a veces.

Tabla 7, figura 2. Se evidencia que el 85% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 15% lo hace a veces.

Tabla 8, figura 3. Se evidencia que el 87% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 13% lo hace a veces.

Tabla 9, figura 4. Se evidencia que 2 niños desarrollan las habilidades sociales en los juegos lúdicos, se evidencia que 4 niños desarrollan las habilidades de atención en los juegos lúdicos, se evidencia que 2 niños desarrollan las de observación en los juegos lúdicos, se evidencia que hay 1 niño que desarrolla la habilidad de lenguaje en juegos lúdicos, en habilidades básicas hay 4 niños que desarrollan en los juegos lúdicos y en creatividad hay 2 niños.

**La población y muestra** está conformado por los 10 niños de 5 años de educación inicial y debido a la población pequeña se trabajará con el 100% de la población de niños de 5 años de la institución educativa de inicial.

**En conclusión,** los resultados servirán como apoyo para las siguientes o futuras indagaciones con el objetivo de incentivar a cambios, actualizaciones en las características de los juegos lúdicos, aportando en el bienestar de los niños de 5 años.

## **1.1. Planteamiento del problema**

Román (2017), menciona que en su aporte del investigador al desarrollo de la presente tesis da a conocer que los estudiantes que tienen mayor práctica de actividades lúdicas tienen mayores o probabilidades del control y manejo del comportamiento social logrando así una mejor comunicación entre estudiantes y docentes de la institución educativa (p.78)

Asimismo se dice que cuánto más práctica de actividades de juegos lúdicas de parte de los estudiantes tendrán un mejor comportamiento social, y de esa manera podrán lograr una mejor convivencia en la institución educativa.

Rodríguez (2015), en su tesis “Estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas en condición de desplazamiento de la institución educativa mercadotecnia sede general Santander del municipio de Quimbaya Quindío” Colombia, utilizó una metodología lúdico –recreativa aplicaron herramientas como instrumentos de evaluación, talleres encuestas, visitas domiciliarias, fichas pedagógicas, actividades de motivación y la aplicación de pacto (pacto familiar de convivencia). La población seleccionada es de un total de 7 niños y niñas de la institución educativa Mercadotecnia del 1º en condición de desplazamiento pertenecientes a 5 familias con un promedio de 4 personas por grupo familiar. Se concluye que el desarrollo de habilidades de interacción social, promoviendo cambios en los diferentes procesos educativos, familiares y sociales a partir del fortalecimiento de la afectividad, la comunicación asertiva y el aumento de las habilidades sociales las cuales permitieron que disminuyeran los índices de agresividad. Los resultados de la presente investigación brindan aportes importantes y objetivos al presente estudio por lo que manifiesta que a mayor frecuencia de prácticas de actividades lúdicas mayor será la disminución de la conducta agresiva entre estudiantes y mejorará sus relaciones interpersonales entre ellos. (p.34)

Por lo tanto, que, para el desarrollo de habilidades de interacción, se debe de incentivar cambios educativos, familiares y sociales, a través de una comunicación asertiva y también disminuir las conductas agresivas.

#### **a) Caracterización del problema**

“El desarrollo del aprendizaje con los juegos lúdicos en educación inicial es un tema de gran importancia , según se refiere el Ministerio de Educación , el desarrollo de habilidades para el aprendizaje de los estudiantes a edad temprana es propicia, ya que se inician procesos irrecuperables en el futuro” , “es así que ante cualquier alteración que pudiera existir, como en el caso de estudiantes que poseen poco vocabulario, desconocen objetos de su entorno cuando lo ven, no pueden desplazar objetos de un lugar hacia otro, entre otros aspectos, comprometería sus futuros aprendizajes y su adecuado desarrollo, por ello es necesario identificar e intervenir tempranamente en aquellos estudiantes que evidencien problemas”.

Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje. Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica y, si la actividad lúdica se realiza tomando estos en consideración, con miras a lograr un equilibrio entre ambos (seriedad-goce), se



dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionarán un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en adultos bien adaptados.

Posteriormente, ante la nueva propuesta curricular aprobada por el Ministerio Del Poder Popular para la Educación presenta que la planificación se realizará creando un objetivo para cada área de desarrollo, es así como la teoría pedagógica hoy enfatiza la necesidad de utilizar la actividad lúdica como elemento básico para el desarrollo y adquisición de habilidades motoras que forman parte del proceso educativo y desarrollo integral del niño y la niña en la Educación Inicial. En este sentido, se ha planteado una investigación con base en un diagnóstico de la realidad donde se quiere determinar sus causas y en la medida de lo posible proponer alternativas de solución.

Por ende, desde el nacimiento el ser humano pasa por periodos de gran importancia donde existen momentos en que el aprendizaje es más rápido y es allí donde se desarrollan actitudes y se forman los modelos a seguir. Los niños y niñas por naturaleza son curiosos y están deseosos de aprender del entorno que les rodea. Toda su recreación en los años preescolares gira en torno a las actividades lúdicas, como una experiencia de aprendizaje, no obstante la mayor parte de las veces los docentes no utilizan esta actividad para estimularles a descubrir y explorar ese entorno que lo rodea limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para ejercitar las capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de maduración.

En consecuencia, en la Educación Inicial se establece la necesidad de emplear el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje ya que el mismo proporciona al

niño y la niña la oportunidad del construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, es necesario utilizar el juego, los juguetes, la actividad lúdica y la ludoteca, como elementos básicos en el proceso educativo formal. A este respecto.

Dávila (2014), expresa que: "Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno a su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere el desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo" (p.18).

En tal sentido, es evidente que el juguete es sí mismo es un instrumento vacío, que aunque tenga un potencial pedagógico en su concepción será mediante la actividad lúdica como podrá influir en desarrollo o en la formación de niños y niñas. Intrínsecamente el juguete no es educativo ni didáctico, pero los juegos que se realicen con ellos los calificaran de educativo a didáctico.

Por su parte Wallon (2014), señala que:

La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse, aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades. (p. 5)

#### **b) Enunciado del problema**

¿Cuáles son las características de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018?

## **1.2. Objetivos de la investigación**

### **1.2.1. General**

Determinar las características de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.

### **1.2.2. Específicos**

-Identificar las habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.

-Identificar los momentos de uso de los juegos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.

-Identificar los tipos de juegos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.

## **1.3. Justificación de la investigación**

**En lo teórico.** - Se adjuntarán la información sobre los sustentos teóricos sobre caracterización de los juegos lúdicos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa de Nivel Inicial, lo cual permitirá a los niños de 5 años.

**En lo metodológico.** - La aplicación de esta investigación ayudara a identificar y describir a los niños de 5 años en el aula, la aplicación y necesidad de aporte de la caracterización de los juegos lúdicos centrado en el desarrollo en el aprendizaje por los niños de 5 años.

**En lo práctico.** - Se pondrá a través del proceso investigativo, elaborar, producir e incluso validar instrumentos de indagación y de la aplicación caracterización de juegos lúdicos. El tipo de investigación es cuantitativo, de nivel descriptivo, Diseño de investigación no experimental-descriptivo simple.

**En lo social.** - En la actualidad de la educación peruana la caracterización de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años sigue presentando series dificultades y falencias, pues los niños evidencian inmensos problemas que no han sido desarrollados los juegos lúdicos. Lamentablemente en la educación peruana no se evidencia el apoyo de parte del estado con materiales educativos pertinentes para poder desarrollar todas sus habilidades del niño, para ello el ministerio de educación en el año 2016 pone en uso el Currículo Nacional de Educación específicamente en el área de Personal Social, el desarrollo de la psicomotricidad está implícito como parte de un organizador con sus capacidades y actitudes, teniendo como competencia en que los niños y niñas del nivel inicial del segundo ciclo exploren de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúen en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su inteligencia física” (Ministerio de Educación, 2016).

## **II. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes**

Castellar (2015), en su tesis titulada: “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia”; cuyo objetivo general es determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. El estudio es de tipo descriptivo y método cuantitativo correlacional; la población fue al 100% de los docentes (5) que forman a los niños y niñas. Resultado: el 100% de los docentes algunas veces utiliza el juego exploratorio, juegos de habilidad y de ingenio y el 80% utiliza el juego vigoroso, de habilidad y de imaginación. El 20% de los mismos utiliza casi siempre el juego vigoroso y de habilidad el 20% nunca utilizan el juego de imaginación. Conclusión: a pesar de que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento (p.102).

Visto de lo anterior, la importancia de la lúdica como una estrategia para lograr un buen aprendizaje y la enseñanza en los niños de educación inicial.

Villanueva (2016), en su tesis titulado “El juego es una actividad natural del ser humano”, hace conocer que a través del juego y las actividades lúdicas se viene aplicando el enfoque constructivista. Por un lado, se encuentra plena aplicación de

procedimientos cognitivos, y por otro lado se considera como una estrategia metodológica propia de para la enseñanza-aprendizaje del área de Matemática bajo el principio que “Aprender Matemática por el niño, significa construir Matemática por el niño a través del juego”.

Por otro lado, teóricamente con mayor propiedad y claridad la presente investigación, se ha visto por conveniente plantear temas y contenidos teóricos como metodológicos referentes a las Matemáticas para el nivel de educación inicial, analizando su componente didáctico, incluso partiendo de la formación inicial del docente, su práctica y experiencia en este nivel. (p.46)

Según lo anterior, al analizar los métodos y estrategias que docentes aplican en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática; así cumpliendo un previo análisis de las competencias y capacidades básicas del área de Matemática, todo ello para tener un visión y concepción más completa sobre los resultados en el estudio.

Gutiérrez (2014), en su investigación titulado Acción y efecto de jugar con los niños. Luego del estudio el investigador señala que “Que la acción de jugar y las actividades lúdicas en la enseñanza de la matemática, están enfocadas en las experiencias de vida, como la formación de la mente en su expresión más amplio y completo, incluyéndose las capacidades y sensibilidades de orden estético, práctico, moral, procedimental y de tendencia procedimental por su forma operacional que tiene al desarrollarse un determinado contenido. También, señala el autor que, la definición de la expresión intelectual, hace alusión a lo que es el razonamiento como proceso mental, el proceso de reflexión como proceso de análisis e inferencias, secuencias fundamentales en los procesos de la aplicación de la mente. (p.35)

Se dice de lo anterior, un ambiente de alta calidad propicio para atender la formación matemática para niños y niñas pequeños tiene que tener y contar con condiciones especiales en lo que se refiere a la organización del aula, no solamente por tener que desarrollar las habilidades matemáticas, sino tiene que ir a la par con el desarrollo de las habilidades comunicativas y de las otras áreas curriculares donde el aprendizaje de la matemática se convierte en un eje articulador, en franca concordancia con el principio que aprender matemática a través de las actividades lúdicas significa interrelacionar la mental con la actividad motora.

Asencio (2014), en tesis titulado "Proyecto pedagógico para la utilización de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo corporal y estimular el proceso educativo", cuya muestra de estudio estuvo conformado por 85 estudiantes, 60 padres de familia y 11 profesores. Fue una investigación de corte cualitativo, llegando a las siguientes conclusiones: Se encuentra una falta de orientación pedagógica al desarrollar las actividades lúdicas-recreativas, encontrándose la falta de espacios suficientes en la institución educativa que permita ejecutar los juegos y actividades lúdicas perjudicando su formación tanto física como emocional. (p.66)

Por lo tanto las debilidades encontradas, es el escaso interés de los docentes por planificar, implementar, ejecutar y evaluar las actividades lúdico- recreativas.

Dávila (2015) en su investigación titulada "El juego y la Ludoteca", siendo una investigación descriptiva, donde luego del trabajo de campo demostró la importancia de la aplicación del juego como estrategia para la enseñanza de la matemática, demostrando también que el juego en sus diferentes variantes propicia la formación y desarrollo de las facultades psicológicas, físicas y sociales de los escolares. Desarrolla su imaginación creadora, fomenta su criterio de libertad, procura y

promueve su independencia y desarrollo de sus facultades físicas como temperamentales y de conducta. También concluye que es un deber y responsabilidad del docente de aula promover e incentivar el juego como parte de su práctica pedagógica para que los niños y niñas mejoren sus Bañeres (2008), en su investigación, bajo el título “Desarrollo de estructuras del pensamiento, en la creatividad infantil”, luego del proceso indagatorio sostiene que la investigación cognoscitiva referente a la creatividad infantil y sobre las actividades del juego-recreativo, ha permitido confirmar que los niños y niñas han conseguido disfrutar plenamente estas experiencias de juego, encontrándose a la vez que han logrado incrementar su inteligencia, así como observándose claras mejoras en el coeficiente intelectual de cada uno de los estudiantes.(p.33)

Por lo tanto, se dice, también un incremento en las aptitudes de madurez para el aprendizaje, desarrollo de la creatividad, mejora de las habilidades lingüísticas. En lo que se refiere a los logros en el área de matemática se encontró mejoras en la soltura y aptitud matemáticas.

Pérez (2016), en la investigación titulada "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares". Luego del proceso de recolección de datos y su correspondiente análisis e interpretación, el investigador señala que en las instituciones educativas que se encuentran localizadas en las provincias de Neuquen y Río Negro en la República de Argentina. Las conclusiones a que arriba el investigador, indica que los docentes considerados en la muestra de estudio trabajaron en forma práctica y organizada de acuerdo a la planificación prevista, siendo una acción sistemática de observación, evaluación y registro de las distintas formas que adopta el juego infantil en el aula y



fuera de ella, así como en los modos particulares que tienen los jugadores de realizarlos en función a los objetivos perseguidos. (p. 99)

Por otro lado, la información proporciona valiosas referencias para la formación docente y su consiguiente mejora en la práctica pedagógica, mejorando así los niveles de aprendizaje y la formación general de los niños y niñas.

Sandoval (2014), realizó su tesis titulada “Importancia del Juego Infantil en la Planificación de las Actividades del Docente del nivel inicial”. Como información genérica, se conoce que la población del estudio estuvo conformada por 52 profesores, determinándose la muestra que quedó establecida por 24 profesores de la Zona Norte de la Parroquia Milla del Municipio Libertador, en el Estado de Mérida-Venezuela. Como instrumentos de recolección de datos se aplicaron el Cuestionario, la lista de cotejo y la guía de observación estructurada, que permitieron captar y registrar información valiosa sobre sus dimensiones e indicadores. Como conclusiones el investigador señala que la mayoría de los docentes considerados en la muestra de estudio conocen los enfoques teóricos del juego, pero que no son cumplidos en los proyectos de aprendizaje en el aula. (p.56)

Visto de lo anterior, el autor concluye que se observa una actitud pasiva e indiferente de parte de los docentes para el desarrollo efectivo del juego como estrategia didáctica en bien del aprendizaje y formación de los estudiantes.

Puig (2016), en su tesis titulado “El juego como trascendencia en la dimensión psicomotriz, intelectual, afectiva y social del niño”. El investigador, en el respectivo informe del estudio explica que es una actividad vital e indispensable en la formación

del niño como para el total desarrollo humano de los varones y mujeres de la sociedad. (p.44)

Por otro lado, considera también que la diversidad de juegos permite el desarrollo armónico y de forma equilibrada; por lo que es aconsejable que no sea visto solamente como un medio o instrumento facilitador del aprendizaje, tampoco solamente como un medio de descanso y recreación, por lo que es necesario que se tenga en cuenta que el desarrollo de todo tipo de juegos tanto educativos como recreativos constituyen un elemento básico para la formación y desarrollo global del niño y de las personas en general.

Solano (2015), en su investigación titulada “La introducción del juego en la escuela infantil”. Después de las tareas de gabinete y de campo en sus conclusiones señala que el juego es parte fundamental en el Aprendizaje y desarrollo que ocurre en las instituciones educativas atendiendo las necesidades de los estudiantes. Tal situación, exige la participación de un docente que tenga clara la concepción de lo que es el juego, las actividades lúdicas, sus beneficios, especialmente en el manejo de las estrategias. (p.41)

Ampliando la información, señala el investigador que el juego es un derecho del niño y la niña a disfrutar plenamente de las oportunidades que tenga de jugar y divertirse, considerando que tales actividades corresponden a las etapas propias de la infancia, por lo que su recomendación es su fiel cumplimiento, con mucha y mayor razón dentro del servicio educativo.

## **2.2. Juegos lúdicos**

### **2.2.1. Definición de juegos lúdicos**

Torres (2016), señala que; el juego didáctico comprende un conjunto de estrategias empleadas en todos los -niveles educativos; la cual se estructura empleando una serie de reglas porque el objetivo es prever las acciones que se han de realizar y la posterior simbolización de la experiencia a fin de obtener la concreción del objetivo final. (p.33)

Por ello, consiste en lograr que el jugador se empodere de aspectos y tópicos asociados a su creatividad. Es decir que los juegos lúdicos son estrategias didácticas para lograr un buen aprendizaje en los estudiantes de educación inicial.

López (2015), el juego posibilita el logro de los aprendizajes en el contexto socioemocional. Este aprendizaje posibilita que se logren los cambios de manera permanente en base a las experiencias cotidianas. Los mismos autores, destacan que al utilizar el juego como estrategia permite descartar el aprendizaje repetitivo del marco teórico (hechos o conceptos), y permite desarrollar contextos motivadores y estimulantes para los niños/as en la construcción del aprendizaje. (p.42)

En tal sentido, el docente cumple la función de mediador que facilita la orientación de los niños de modo progresivo al logro de un nivel superior de procesos cognitivos, lo genera independencia, autonomía y capacidad para aprender, al considerar que trabajar en equipo colaborativo, pueden socializar y perfeccionar su aprendizaje para el logro de diversas capacidades.

Cuando se procede a socializar un juego, los docentes deben considerar una serie de recomendaciones las que pueden ser garantizadas con el fin de generar un gran interés entre los niños:

Mostrar un trato horizontal y cálido que permite instaurar las condiciones para un clima de colaboración que apoya el aprendizaje de los niños. Por lo cual es preciso la tolerancia y animación para que los estudiantes se expresen de manera segura, descartando el miedo al error, para lo cual es preciso aprovechar los incidentes graciosos a través del humor, con el fin de generar ese ambiente informal y acogedor. En caso contrario, se generará un ambiente hostil, autoritario, en el cual se produce desmotivación y aburrimiento de los niños en relación con los aprendizajes. En tal sentido, el juego, que por naturaleza es lúdico y motivador, puede resultar tedioso y desagradable para los niños. En ese sentido el liderazgo del docente resulta crucial.

Los docentes deben prever todo el equipamiento y materiales a utilizar en el desarrollo del juego planificado. Y deben ser implementados de manera oportuna entre los jugadores.

Motta (2014), La selección de un juego considera la adaptabilidad a los rasgos característicos de los niños, considerando el ambiente donde se debe realizar, los participantes (cantidad) y el lapso que comprende la realización del juego. En tal sentido se debe preparar y previamente practicar el desarrollo del juego. (p.88)

Por lo tanto, se considera la participación de todos los niños de la institución educativa Nadie puede quedar relegado.

### **2.2.2. Aspecto histórico de los juegos lúdicos**

Bustos (2015), la palabra juego ha tenido diferentes y numerosas acepciones a lo largo del tiempo, que podemos resumir en una: "actividad placentera con un fin en sí misma". A lo largo del tiempo el juego ha ido evolucionando paralelamente al desarrollo social, ya que es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, su forma de entenderlo y practicarlo varía en los diferentes pueblos. Para los romanos ludus significó broma, alegría, jolgorio. Para los griegos Lyo era liberación, despreocupación. Los germanos lo tomaban como movimiento que producía placer. No se puede establecer una teoría del juego, ni un concepto general, ni una delimitación clara de las actividades que abarca debido a la influencia de las diferentes sociedades y su historia y de la historia evolutiva del niño. En las sociedades primitivas, el niño se relaciona con los adultos desde edades muy tempranas, y los contenidos lúdicos de sus actividades tienen a realizar o imitar las actividades de los adultos, incorporándose a edades tempranas al trabajo junto con el adulto. Esta situación provocó que el niño adquiriera autonomía muy pronto y se valiese por sí mismo, aunque por el contrario su actividad lúdica era muy corta, lo que hace que para ellos el juego sea utilizar esos utensilios de producción que usaban los adultos, que les servirían para la preparación a la hora del trabajo de adulto. Posteriormente se mejoran los útiles de producción y a la vez se hacen más complejos lo que provoca que el niño se incorpore más tarde a la vida adulta y que tenga más tiempo para jugar, que es cuando empiezan los juegos llamados juegos simbólicos. Lo mismo ocurre con los juguetes. Han sufrido una evolución muy parecida a la del juego ligado a cambios sociales y los del niño dentro de la sociedad. En los pueblos primitivos los juguetes (arcos, flechas, lanzas) estaban muy ligados a los útiles de

trabajo. Pero estos "juguetes" hoy se han intentado imitar y así por ejemplo tenemos ahora armas de fuego y lo mismo ocurrirá en sociedades posteriores (p.33)

La inclusión del juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, pero no existe una plena integración del juego en la escuela, a pesar de que en ese periodo histórico ya se conocía la importancia que éste tiene para el niño. Durante ese siglo, la etapa escolar del niño discurre sin existir en ella una participación activa del juego como instrumento de aprendizaje, sino que queda relegado al tiempo de ocio del niño, no desarrollándose hasta el siglo XX las teorías de aprendizaje basado en el juego, y la figura del animador, persona muy importante para que el niño empiece a jugar y se divierta jugando. La figura del animador debe ser una persona que incite y tolere el juego, y además invite a la humanidad a que se creen lugares de juego, de aventura, de fantasía para que la actividad lúdica siga su curso histórico normal.

### **2.2.3. Clasificación**

#### 2.2.3.1. Juegos Sensoriales

Latancela (2014). Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones (p.11)

En tal sentido, los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, “Para ver a qué saben”, hacer ruidos con silvatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

#### 2.2.3.2. Juegos Motores

Rodríguez (2015). Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc. (p.77)

Asimismo, Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

### **2.2.3.3. Juegos Intelectuales**

Acosta (2015), indica que son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).(p.99)

Por ello que los juegos intelectuales son la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones, así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas.

### **2.2.3.4. Juegos Sociales**

Acosta (2015), “el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos. Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. (p.66)

De lo anterior mencionado, un juego social es un juego que se practica entre dos o más personas, frecuentemente en ambientes cerrados o techados, que básicamente incluye los juegos de salón y los de mesa, y que no incluye los juegos deportivos en los que mayoritariamente influye la habilidad física y el esfuerzo muscular de los participantes.



### **2.2.3.5. Otras clasificaciones del juego**

Bravo (2014) Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo con la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías. (p.89)

Por lo tanto, el juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. Para Karl Gross el juego era como la escuela de la vida. Divide a los juegos en cinco grandes categorías que son:

#### **2.2.3.5.1. Juegos Infantiles**

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual. (p.121)

#### **2.2.3.5.2. Juegos Recreativos**

Estos juegos también llamados de salón son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

#### **2.2.3.5.3. Juegos Escolares**

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable.

Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

#### **2.2.3.5.4. Juegos de Velocidad**

En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

#### **2.2.3.5.5. Juegos de Fuerza**

Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

#### **2.2.3.5.6. Juegos de Destreza.**

Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

#### **2.2.3.5.7. Juegos Atlético**

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

### **2.2.3.5.8. Juegos Deportivos**

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tissis: “Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del “Yo”, de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

En el Perú la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo Profesor es el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica.

#### **Dicha clasificación es la siguiente:**

##### **a) Juegos Visuales**

Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.

### **b) Juegos Auditivos**

Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.

### **c) Juegos Táctiles**

Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.

### **d) Juegos del sentido básico**

El Hno. Gastón María, en su “Metodología General” nos habla del sentido básico al referirse al material.

Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.

### **e) Juego de Agilidad**

Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).

### **f) Juegos de Puntería**

Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

### **g) Juegos de Equilibrio**

Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.

### **h) Juegos Inhibición**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.

### **i) Juegos Activos**

Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.

El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

### **j) Juegos Asociativos**

Son los que se logran en el niño, en el enlace entre habilidades y destrezas al que adquiridas con nuevas habilidades. Representan el grupo de juegos de cierto grado de dificultad que se apoyan en experiencias y aptitudes adquiridas en actividades simples. Ejemplo los juegos de carrera, los juegos complicados de meta.

### **k) Juegos imitativos o miméticos**

Son los juegos que se realizan por imitación, los niños de tres años tienen un gran interés imitativo y de esto aprovecha el profesor llámase padre o apoderado o profesor para enseñar muchas cosas a los niños a manera de juegos.

### **l) Juegos Individuales**

Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

### **m) Juegos Colectivos**

Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia. Ejemplo el deporte.

### **n) Juegos Libres**

Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.

### **o) Juegos Vigilados**

Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es

propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asunto o temas.

**p) Juegos Organizados**

Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados.

Este juego se realiza en la escuela primaria.

**q) Juegos Deportivos Escolares**

Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles.

Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias de varones o mujeres observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso.

**2.2.4. Características de los juegos lúdicos**

Sánchez (2014) considera que las características Favorece el proceso socializador. Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora. En el juego el material no es indispensable. Tiene una regla que los jugadores aceptan. Se realiza en cualquier ambiente. Ayuda a la educación en niños” .(p.44)

Tomando como referencia los aportes del autor que los juegos lúdicos son recursos que posibilitan desarrollar las habilidades sociales, es un medio que posibilita la recreación por lo mismo va generando una satisfacción.

### **2.2.5. Funciones De Los Juegos**

Ugarriza (2015) las funciones de los juegos:

**Función Recreativa:** Ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios.

**Función Educativa:** El juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo.

**Función socioeconómica:** Actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece un juego, y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros que la posibilita.

**Función Comunitaria:** Son fuentes de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicados para desarrollar su papel educativo.

**Función de Investigación:** Son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención.

### **2.2.6. Importancia de los juegos lúdicos**

Gonzalez (2014) La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación



precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual. (p.24)

Las Ludotecas también nacen porque los niños de hoy tienen dificultades para jugar con libertad. Se trata de obstáculos relacionados con la insuficiencia de espacio: viviendas reducidas, la calle no contempla lugares para el juego, los parques son lugares poco equipados e inseguros... A esta realidad habría que añadir la merma de posibilidades para encontrarse con compañeros, la dificultad para recibir visitas de amigos y jugar juntos en el propio hogar, las escasas relaciones con los vecinos de portal, la falta de tiempo libre durante el periodo escolar o, simplemente, que muchos niños ni siquiera tienen hermanos con quienes compartir sus juegos.

Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las Ludotecas canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la personalidad infantil por medio de actividades lúdicas, convirtiendo así una actividad placentera para el niño en un instrumento de aprendizaje importantísimo. No son simplemente lugares donde el niño pasa parte de su tiempo, sino una herramienta muy valiosa para su educación y desarrollo.

Así, las Ludotecas, tratan de:

- Rescatar el juego tradicional y contrarrestar los efectos negativos de la cultura de la imagen impuesta, con alternativas donde se formen imágenes autogeneradas desde el juego creativo y simbólico.
- Ser un espacio para el uso del juego libre y como método de aprendizaje y desarrollo de competencias, habilidades y conductas deseadas.
- Ser una alternativa que, yendo más allá del espacio, se convierta en una filosofía y una institución que promueve el desarrollo de niños críticos y creativos. Estructurar Ludotecas con esas características equivale a hablar de la Ludoteca como proyecto, lo cual supone comprometerse en su generación siguiendo un plan cuya formulación debería surgir de un proceso genuino de construcción colectiva, que ideal y factiblemente debe seguir criterios como:
  - Que la comunidad y particularmente los niños y las niñas en interacción con el ludotecario y las instituciones realicen el diagnóstico de base.
  - Organizar grupos de trabajo desde el inicio con la participación de los niños. - Dejar claras las reglas de funcionamiento, acordarlas y concertarlas, particularmente el manejo de las estructuras de poder y la toma de decisiones.
  - Generar una dinámica de gestión del conocimiento que posibilite a la comunidad organizar sus saberes, ampliarlos con el conocimiento formal y traducirlos en herramientas y técnicas, y que principalmente alimenten los procesos de reflexión, la toma de conciencia y la capacidad de decisión que cualifique toda la acción. Todo el proceso de construcción de la Ludoteca ha de estar mediado en esencia por un

enfoque pedagógico basado en la comunidad y en la construcción de espacios democráticos, desde el diagnóstico de base, la organización de grupos, las reglas de funcionamiento o la toma de decisiones. Estos criterios nos permitirán involucrar a los niños y a los padres, lo que nos permitirá trascender la tradición, que ha estado muy marcada por la decisión del adulto de ofertar espacios para los niños, pero sin la intervención de éstos en su diseño, ni en la elección de juguetes o actividades.

En España, las Ludotecas van adquiriendo auge, ya sean promovidas por la propia administración pública o por entidades privadas, proporcionando así un espacio seguro y atractivo para los niños, donde pueden desarrollar habilidades, estimular su afectividad y desarrollar hábitos de convivencia; además de permitir a mayor número de niños acceder a unos recursos lúdicos que normalmente están fuera de sus posibilidades.

A través de este Curso podremos adentrarnos en el mundo de las Ludotecas, conocer aspectos importantes sobre el juego, las características de esta institución, su organización, los requisitos para su creación, los profesionales que en ella trabajan, etc. Nuestro propósito es que a partir de aquí se puedan elaborar proyectos innovadores e interesantes en barrios, pueblos y ciudades donde niños, jóvenes, padres, madres y vecinos encuentren en estos espacios lúdicos un lugar para ser mejores personas, ciudadanos más solidarios y gentes más felices.

## **2.2.7. Habilidades que desarrolla**

### **2.2.7.1. Sociales**

Raffino (2018) Se entiende por habilidades sociales o la competencia social al conjunto de conductas que el ser humano (e incluso otras especies de animales) manifiesta en situaciones comunitarias, es decir, de organización social, y que le reportan algún tipo de refuerzo ambiental positivo (p.35)

Dicho más simplemente: son el conjunto de talentos convencionalmente valorados por la sociedad que un individuo puede poner de manifiesto en determinadas situaciones.

### **2.2.7.2. Cognitivas**

Raffino (2018) Habilidades cognitivas. Permiten la elaboración del conocimiento, operando directamente sobre la información recabada por los sentidos. Suelen consistir en las siguientes habilidades:

- Atención. Capacidad de captación de detalles y de concentración o foco.
- Comprensión. Capacidad de traducción de lo captado a un lenguaje propio, elaboración interior de lo percibido, clasificación de la realidad, etc.
- Elaboración. Formación de un pensamiento propio como respuesta a lo percibido, es decir, formulación de una respuesta.
- Recuperación. Memorización de lo vivido para que sirva de fundamento a futuras experiencias idénticas o similares, pudiendo recuperar lo aprendido incluso sin hallarse en presencia del estímulo en cuestión. (p.455)

Cuando hablamos del desarrollo cognitivo, nos referimos a las diversas etapas que consolidan la capacidad innata del ser humano para pensar, razonar y utilizar sus herramientas mentales. Es un proceso paulatino, que tiene sus inicios en la infancia temprana, y que motiva el deseo del individuo de entender su entorno e integrarse a la sociedad.

### **2.2.7.3. Atención**

Maldonado (2015) La atención es el proceso a través del cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno. (p.33)

Es un proceso psicológico básico e indispensable para el procesamiento de la información, sustentado por un complejo sistema neural, encargado de controlar toda actividad mental.

### **2.2.7.4. Observación**

Carranza (2014) Las habilidades para el proceso de observación se basan principalmente en la capacidad de extrañamiento y la capacidad de inspirarse en lo cotidiano. Por extrañamiento entendemos ese mirar a nuestro alrededor como si fuéramos de otro planeta, o turistas en una ciudad, y buscáramos constantemente el por qué o para qué de las cosas que funcionan tal y como las observamos. (p. 122)

La mayoría de las innovaciones que se producen en el día a día se basan en que un día, alguien se extrañó de algo que para el resto del mundo era normal, cotidiano. ¿Pero si pudiera ser de otra manera? ¿Como sería?

#### **2.2.7.5. Concentración**

Oltra (2015) La concentración es una habilidad que se desarrolla a lo largo de la vida. Se trata de la capacidad de centrar toda tu atención en un objeto o acción concreta de manera voluntaria. Además, debes evitar cualquier distracción, hechos u objetos que puedan interferir en tu proceso de concentración. Podría tratarse de un tipo de atención sostenida y selectiva. La atención, pero sobretodo la concentración, son capacidades sumamente importantes para los niños en edad escolar. (p.55)

De hecho, este período es el más importante para el ser humano, debido a la gran cantidad de conceptos y habilidades que tienen que aprender y desarrollar. Por ello, es muy importante conseguir altos niveles de concentración.

#### **2.2.7.6. Motricidad fina**

Torres (2015) Favorecen la motricidad fina, que es con la que se manipulan los objetos más pequeños. Además, aprenden conceptos como el volumen, el tamaño y las formas geométricas. (p.67)

Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos sobre todo en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc). Las primeras señas de su incipiente desarrollo podemos verlas en "agarrar objetos grandes", "encajar objetos grandes", "pinza digital", "coger objetos y llevarlos a la boca", "garabateo", etc...

- a) Construye torres de alturas indefinidas.
- b) Corta figuras sencillas con tijeras.
- c) Realiza figuras con plastilina.
- d) Sostiene objetos con los dedos en vez de sostenerlos con el puño.

#### **2.2.7.7. Motricidad gruesa**

Millones (2017) Favorece en la motricidad gruesa:

- a) Se reta a sí mismo durante los juegos en el receso.
- b) Se para en un pie durante cinco o diez segundos.
- c) Atrapa pelotas.
- d) Camina, corre y salta en diferentes direcciones.
- e) Lanza y golpea pelotas de forma combinada.
- f) Escala con coordinación.
- g) Tropa por un plano vertical.

Referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc. (p.22)

Sus primeros indicios en el desarrollo del bebé los podemos situar en: "levantar y sostener la cabeza", "girarse en la cama", "sentarse", "arrastrarse", "gatear", "andar", "subir escaleras", "alternar las piernas al andar o subir escaleras", etc...

#### **2.2.7.8. Autoconfianza**

Gonzales (2015) La autoconfianza es el convencimiento íntimo de que uno es capaz de realizar con éxito una determinada tarea o misión, o bien elegir la mejor alternativa cuando se presenta un problema, es decir tomar la mejor decisión. Es confiar en que en general uno va a salir airoso de una situación, por difícil que parezca. Desde luego, esto se refiere a situaciones que caen dentro de la normalidad, y no a situaciones excepcionales en las cuales no se tiene ningún manejo, lo cual sería en realidad imprudencia o temeridad. (p.11)

El concepto de autoconfianza hace referencia a la confianza en sí mismo respecto a determinados atributos, tales como habilidades para la vida, toma de decisiones, poder, entre otros. El aumento de la autoconfianza, pues, depende fundamentalmente de haber dominado dichos atributos a partir de la experiencia.

#### **2.2.7.9. Lenguaje**

Bonilla (2016) El lenguaje es el instrumento del pensamiento y del aprendizaje. A través de las habilidades lingüísticas (escucha y expresión oral), recibimos información, la procesamos y expresamos nuestros pensamientos. Por tanto, nuestras habilidades lingüísticas influyen de manera determinante en la calidad y precisión de la información que recibimos, a su vez, esta información es la materia prima para la elaboración de nuestros pensamientos. No es posible tener pensamientos claros a partir de información difusa.

En tal sentido, la atención de los problemas de lenguaje a través del análisis riguroso de las habilidades lingüísticas es vital para el proceso de aprendizaje. (p.33)



**a) Escuchar:**

La escucha activa significa escuchar y entender la comunicación desde el punto de vista del que habla. ¿Cuál es la diferencia entre el oír y el escuchar? Existen grandes diferencias. El oír es simplemente percibir vibraciones de sonido. Mientras que escuchar es entender, comprender o dar sentido a lo que se oye. La escucha efectiva tiene que ser necesariamente activa por encima de lo pasivo. La escucha activa se refiere a la habilidad de escuchar no sólo lo que la persona está expresando directamente, sino también los sentimientos, ideas o pensamientos que subyacen a lo que se está diciendo. Para llegar a entender a alguien se precisa asimismo cierta empatía, es decir, saber ponerse en el lugar de la otra persona.

**b) Hablar:**

Piense en su hijo cuando era un bebé y recuerde sus arrullos, cómo gorjeaba y gorgoteaba, aún antes de haber dicho su primera palabra. Su hijo practicaba para comunicarse más adelante, pero ni su cerebro ni su aparato vocal estaban todavía desarrollados como para que usara las palabras para transmitir sus necesidades. Sin embargo, a medida que los niños crecen, llegan a darse cuenta de que un conjunto de sonidos específicos, organizados de determinada manera, tiene un significado. Poco a poco, también aprenden que las palabras se combinan de muchas formas y que sirven para transmitir sus ideas a otras personas. La mayoría desarrolla estas habilidades lingüísticas automáticamente escuchando a sus familiares y hablando regularmente con ellos.

De hecho, los estudios demuestran que es importante hablarles a los niños pequeños y que cada familia es diferente respecto de cuánto les habla a sus bebés. Las investigaciones que estudiaron cómo se comunican las familias antes de la edad de 18 meses indican que los niños cuyos padres les han hablado mucho tienen mejores habilidades al empezar la escuela que los niños cuyos padres les han hablado menos. Para el niño promedio, la mejor base para el éxito académico es una mayor exposición al lenguaje.

c) **Leer:**

Cuando uno no comprende lo que lee, naturalmente se desmotiva, y disminuye o en ocasiones pierde el gusto por la lectura.

El desarrollo de la competencia lectora es una de las claves para un buen aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, tanto en la escuela como fuera de ésta. La práctica de la lectura desarrolla la capacidad de observación, atención, concentración, análisis y espíritu crítico, además de generar reflexión y diálogo. Estudios han comprobado que el buen desarrollo de la competencia lectora es uno de los elementos que aumenta la probabilidad de tener un mejor empleo y mejores salarios.

A través de la lectura uno puede divertirse, reflexionar, estimular y satisfacer la curiosidad sobre los temas de interés.

#### **d) Habilidad Lectora:**

La lectura involucra dos actividades principales:

Identificación de palabras o “decodificación”.

Comprensión del significado del texto.

Es necesario que la lectura sea fluida para que la mente pueda retener una oración durante suficiente tiempo para comprenderla.

Si no hay comprensión no hay lectura, por lo que el lector debe ser capaz de entender y reflexionar sobre lo que lee.

Con el apoyo de diversos especialistas, la Secretaría de Educación Pública ha definido los estándares para poder determinar y registrar:

¿Cuántas palabras por minuto lee el alumno en voz alta (Velocidad de Lectura)?

¿Qué tanto entiende el alumno de lo que lee (Comprensión Lectora)?

¿Cómo lee el alumno en voz alta (Fluidez Lectora)?

Son la etapa que permite generar interés por el texto que va a leer. Es el momento para revisar los conocimientos previos y de prerrequisitos; los previos se adquieren dentro del entorno que traen los estudiantes, los prerrequisitos nos da la educación formal como: vocabulario, nociones de su realidad y uso del lenguaje. Además, es una oportunidad para motivar y generar curiosidad.

### **2.2.7.10. Memoria**

Gross (1998), La memoria es un proceso psicológico que sirve para almacenar información codificada. Dicha información puede ser recuperada, unas veces de forma voluntaria y consciente y otras de manera involuntaria. (p.22)

En el estudio de la memoria, unos investigadores han destacado sus componentes estructurales mientras otros se han centrado en los procesos de memoria.

### **2.2.7.11. Pensamiento lógico matemático**

Guaranga (2016), Asimilación y refuerzo de conceptos lógicos que les facilitan la tarea del montaje, tales como clasificar por colores, emparejar según las formas y ordenar por tamaños. También favorecen juegos de series, dados numéricos, cálculos, regletas, sumas y restas con objetos. (p.29)

Es una habilidad que te permite desarrollar tu capacidad para comprender conceptos abstractos, establecer relaciones y solucionar problemas, permitiendo resolver operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo que te rodea, lo que conlleva al desarrollo de tu pensamiento y así aplicarlo a la vida cotidiana.

### **2.2.7.12. Habilidades básicas**

Rueda (2018), Las habilidades motoras básicas son las actividades motoras, las habilidades generales, que asientan las bases de actividades motoras más avanzadas y específicas, como son las deportivas. Correr, saltar, lanzar, coger, dar patadas a un balón, escalar, saltar a la cuerda y correr a gran velocidad son ejemplos típicos de las consideradas actividades motoras generales, incluidas en la categoría de habilidades básicas. (p.22)

El patrón motor maduro de una habilidad básica no se relaciona con la edad, error en el que se podría caer fácilmente debido al término "maduro" (que dentro del contexto del desarrollo de patrones motores quiere decir completamente desarrollado), sino con la habilidad.

### **2.2.7.13. Discriminación visual y táctil**

Quintana (2014), En el siguiente trabajo hablaremos sobre los distintos sentidos que afectan a los seres humanos y animales, y la función de cada uno de ellos. El principal objetivo de nuestra investigación es informar acerca del funcionamiento de los órganos sensoriales, y a partir de eso, diferenciar sus usos y las enfermedades que se pueden ocasionar en torno a los mismos.

Hasta el momento sabemos que poseemos cinco sentidos: el olfato, la vista, el gusto, el tacto y el oído. (p.311)

Cada uno de ellos cumple una función diferente, aunque en ciertos casos, están conectados. El tacto nos permite sentir la textura de las cosas, si están fríos o calientes; el olfato nos permite percibir el aroma, y el gusto el sabor de las comidas. La vista nos deja ver todo lo que nos rodea y el oído, captar ondas sonoras para que podamos escucharlas. Esto es lo que vamos a ampliar en la realización de este trabajo.

#### **2.2.7.14. Creatividad e imaginación**

García (2015) Desde los dos años en adelante, los niños incorporan la imaginación en sus juegos, junto con la imitación. Es importante fomentar su creatividad, que en juegos imaginarios mezcle situaciones de la vida diaria, con otras creadas por él. Los escenarios como los castillos o los barcos piratas, inspiran el juego de acción que tu hijo tanto disfruta. (p.10)

Otros como jugar al almacén o a representar las profesiones facilitan que su imaginación vuele.

#### **2.2.7.15. Orientación espacial**

Berciano (2017) Comprenden conceptos espaciales como abajo, arriba, a un lado o al otro. Todo esto mejora su orientación espacial. Además, empiezan a asimilar ciertas nociones matemáticas como, por ejemplo, que 2 objetos pequeños pueden equivaler a uno más grande. (p.56)

Describe como "Medio en el que se sostienen nuestros desplazamientos, delimitado por sucesos (intervención temporal) y por sujetos (intervención personal), en el que cada individuo organiza una ordenación de sus percepciones en función a las vinculaciones que mantiene con dicho medio, reportándole un continuo Feed-back".

#### **2.2.7.16. Afectiva**

Arévalo (2014) Al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría, los niños aprenden a conocerse mejor. Con esto aprenden poco a poco a regular y controlar

sus estados emocionales, algo básico para su bienestar. Juegos como “guiar al ciego” o “la caída hacia atrás” ayudan a generar confianza en la otra persona. (p40)

Recordar escenas de películas o jugar a personajes , títeres con distintos estados de ánimo, hacen que los niños experimenten emociones a través de los personajes y las hagan propias.

## **2.2.8. Momentos de uso de los juegos**

### **2.2.8.1. Proyectos de aprendizaje**

### **2.2.8.2. Sesiones de aprendizaje**

Según MINEDU: La Sesión de Aprendizaje es el conjunto de situaciones que cada docente diseña organiza con secuencia lógica para desarrollar un conjunto de aprendizajes propuestos en la unidad didáctica, la sesión de aprendizaje desarrolla dos tipos de estrategias de acuerdo con los actores educativos: Del Docente: Estrategias de Enseñanza o Procesos Pedagógicos.

#### **2.2.8.2.1. Procesos Pedagógicos**

- Problematización
- Propósito y organización
- Motivación
- Saberes previos
- Gestión y acompañamiento

## **2.2.8.2.2. Procesos didácticos**

### **a) Área de comunicación**

#### **PRODUCCION DE TEXTO ESCRITOS**

- **Planificación:**

Propósito, el destinatario y el texto que se escribirá; su producto es el plan de escritura.

- **Textualización**

Es la escritura propiamente, en el cual las ideas se desarrollan en torno al plan de escritura.

- **Revisión**

Se considera la reescritura, la edición y publicación.

#### **COMPRESION DE TEXTOS**

- **Antes De La Lectura**

Propósito de lectura, movilización de los saberes previos y formulación de predicciones.

- **Durante La Lectura**

Modalidad o formas de lectura, contrastación de hipótesis.

- **Después De La Lectura**

Técnicas o estrategias que permiten dar cuenta de lo comprendido en el texto.



## **COMPRENDE TEXTOS ORALES-SE EXPRESA ORALMENTE**

- **Antes Del Discurso**

**El propósito, la organización de las ideas, el auditorio o el interlocutor, el tema.**

- **Durante El Discurso**

**Inicio, desarrollo del tema y el cierre.**

- **Después Del Discurso**

### **b) Área de matemática**

- Comprensión del problema
- Búsqueda de estrategias
- Representación
- (de lo concreto a lo simbólico)
- Formalización
- Reflexión
- Transferencia

### **c) Área de ciencia y tecnología**

- Planteamiento del problema.
- Planteamiento de la hipótesis
- Elaboración del plan de acción.
- Recojo de datos y análisis de resultados de fuentes experimentales.
- Estructuración del saber construido como respuesta al problema – contrastación de hipótesis.

- Evaluación y comunicación.

#### **d) Personal social**

- Problematización. - dilemas morales, problemáticas ambientales, asuntos públicos, situaciones cotidianas, etc.
- Análisis de información. - nos permite identificar lo que pasó acerca de la problemática y contrastar con la bibliografía.
- Acuerdo o toma de decisiones. - Nos permite identificar lo que pasó acerca de la problemática y contrastar con la bibliografía.

#### **2.2.8.3. Proyecto de aprendizaje**

Desde el Nivel de Educación Inicial, concebimos los proyectos de aprendizaje como: Una forma de desarrollar aprendizajes de manera integral, partiendo de los intereses y necesidades de los niños, así como de las problemáticas relacionadas a su vida y a su contexto.

Se planifican, desarrollan y evalúan con la activa participación de los niños, ello implica su intervención en la toma de decisiones de las actividades que se desarrollan, brindándoles oportunidades para investigar, diseñar o plantear alternativas de solución; desarrollando así sus competencias de manera activa, creativa y colaborativa.

#### **Características de los proyectos de aprendizaje**

- Favorecen la integración y desarrollo de competencias, abordando situaciones de la vida cotidiana o de interés que surgen de las inquietudes y necesidades de aprendizaje de los niños.
- Permiten valorar la curiosidad del niño como motor del aprendizaje que lo impulse a explorar con todos sus sentidos, experimentar y resolver problemas (a su nivel) de manera concreta.

- Promueven la participación activa de los niños en la planificación y desarrollo del proyecto, motivándolos a realizar actividades que responden a sus intereses.
  - Proponen situaciones problemáticas que motivan a los niños a buscar posibles soluciones, favoreciendo la expresión de sus ideas, la toma de decisiones y el desarrollo de un pensamiento flexible y creativo.
- Ofrecen experiencias de interacción e intercambio, en donde se reconocen y toman en cuenta las ideas previas de los niños como plataforma sobre la cual construyen nuevos conocimientos.
- Promueven la actividad creadora en los niños.
  - Permiten el trabajo en equipo, así como la integración de valores y normas de Convivencia enmarcados en el respeto y la democracia.
  - Promueven la Integración e involucramiento de las familias y la comunidad.

### **¿Cómo aportan los proyectos en el desarrollo de los niños?**

Desarrolla sus competencias de manera integral Los proyectos permiten que los niños despiertan su curiosidad por descubrir lo que les interesa, persisten en buscar soluciones a sus problemas, especulan sobre las relaciones de causa– efecto entre las cosas, fortalecen habilidades para trabajar en grupo, desarrollan la creatividad, enriquecen su lenguaje, entre otros. Por ello, cuando realizamos un proyecto los niños favorecemos el desarrollo de diversas competencias de manera integrada.

□ Favorece el desarrollo de la autonomía. Cuando los niños participan en la planificación del proyecto desarrollan un pensamiento crítico y autónomo, puesto que piensan por sí mismos, toman sus propias decisiones y proponen ideas para ponerlas en acción.

- Favorece la socialización y el aprendizaje colaborativo. Los proyectos promueven en los niños la expresión e intercambio de ideas para discutir las, debatirlas y llegar a acuerdos comunes que posibiliten la toma de decisiones. El aprendizaje se da de manera colaborativa pues los niños se apoyan unos con otros para aprender y lograr una meta común.

- Promueve la creatividad. Los niños ponen en marcha todas sus estrategias e ideas posibles para comunicar sus teorías, dar una posible explicación o respuesta a una pregunta planteada, elaborar un producto, etc. Así, pueden realizar dibujos, modelados, crear historias, inventar objetos, hacer videos, campañas, maquetas, carteles o cualquier otro elemento.

Generar un sentimiento de pertenencia en el grupo. El primer impulso de un proyecto responde a una dimensión afectiva “hagamos esto, aquello” y se crea una motivación grupal y compartida que los anima a proponer y realizar actividades hacia una meta común.

#### **2.2.8.4. Talleres**

##### **2.2.8.4.1. Elementos del taller:**

- **Nombre Del Taller:** Dramatización, Música – Danza, Psicomotricidad, Gráfico Plástico.
- **Aprendizajes Esperados:** Selección de competencias y capacidades e indicadores de cada taller.
- **Secuencia Didáctica:** Organización temporal del desarrollo de cada taller según su naturaleza.

- **Evaluación:** Se realiza a partir del registro de las acciones que ejecutan los niños y niñas en cada sesión de los talleres.
- **Recursos:** Organización de los espacios y previsión de los materiales a utilizar.

#### **2.2.8.4.2. Esquema Del Taller**

- Datos generales
- Selección de competencias
- Relación de Materiales
- Organización del taller
- A nivel I.E.
- A nivel de aula

#### **2.2.8.4.3. Taller gráfico plástico**

Promueve la experiencia gráfica y plástica como forma de representación y comunicación, en la que el niño y niña emplea un lenguaje que permite expresarse a través de diferentes materiales que favorecen el proceso de expresión. Los materiales deben estar al alcance de los niños, lo que les permitirá ser autónomos en la toma de decisiones para seleccionar el material con el que trabajarán, haciendo uso de la emoción, la imaginación y creatividad.

#### **2.2.8.4.4. Secuencia didáctica de taller gráfico -plástica**

**Inicio:** los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad y en Asamblea, recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales. La docente motiva a los niños y niñas a la creación libre de sus trabajos a partir de la exploración.

**Desarrollo de la actividad:** Niños y niñas exploran libremente el material organizado por la docente, para que observen las posibilidades que tienen con su uso. Luego cada niño y niña realiza su propuesta con el material elegido.

**Cierre:** niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado. Se puede realizar un recuento de lo vivido en el taller y su sentir en relación al mismo.

#### **2.2.8.4.5. Taller de dramatización**

Permite la elaboración de las vivencias de los niños, de lo que más le impacta (positiva o negativamente) para poder representarlo. Por eso, al hacerlo, puede ir modificando la vivencia de acuerdo con sus necesidades emocionales. El lenguaje dramático se inserta naturalmente en el mundo lúdico del niño y forma parte de él (juego de roles).

##### **a) Secuencia Didáctica del Taller de Dramatización**

- **Inicio:** Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra, en un espacio del aula y en Asamblea dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados. La docente los motiva para la creación libre de sus representaciones.

- **Desarrollo de la actividad:** Niños y niñas exploran libremente el material y luego acuerdan su propuesta de representación de juego simbólico con el material elegido previamente para manifestar sus creaciones.

- **Cierre:** La docente invita a los niños y niñas a verbalizar lo que han hecho, comenta la propuesta de juego dramático ya sea de manera individual o grupal. Se puede realizar un recuento de lo vivido en el taller y su sentir en relación con el mismo.

#### **2.2.8.4.6. Taller de danza**

Díaz (2016), indica que la danza es un lenguaje expresivo, que se vale de movimientos corporales cargados de emoción para expresar y comunicar, generalmente es

acompañada de música. El cuerpo “dibuja” en el espacio, al moverse en diversos niveles y direcciones. De ese modo, crea formas, pero son formas que se suceden en el tiempo. (p.33)

Los movimientos están guiados por una energía específica distinta en cada situación y llevan una musicalidad y ritmo que le da orden al movimiento.

- **Secuencia Didáctica del Taller de Danza**

- **Inicio:** En Asamblea los niños y niñas se ubican en el espacio ya sea dentro o fuera del aula y en Asamblea dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados. La docente motiva su participación bailando al compás de la música.

- **Desarrollo:** Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, acompañados por un ritmo que marca la docente, con un instrumento musical o alguna melodía. Luego exploran de manera libre las posibilidades de movimiento de su cuerpo con o sin desplazamientos, respetando el espacio y movimiento de los demás. La docente puede señalar en voz alta las exploraciones que van realizando niños y niñas al compás de la música.

- **Cierre:** La docente invita a los niños y niñas a narrar la experiencia que vivieron ya sea de manera individual o grupal. Se puede realizar un recuento de lo vivido en el taller y su sentir en relación con el mismo.

#### **2.2.8.4.7. Taller de música**

- El desarrollo musical se encuentra en el marco del desarrollo psicomotriz del niño, por lo tanto, es determinante para elaborar cualquier planteamiento educativo musical. Las actividades musicales se enriquecen a partir del movimiento, desde la escucha

activa a través del cuerpo, los juegos con posiciones, la construcción de instrumentos, etc.

□ Se debe propiciar un entorno respetuoso que atienda las necesidades y posibilidades de desarrollo del niño, diseñando un entorno propicio para su vinculación genuina con la música.

- **Secuencia Didáctica del Taller de Música**

□ **Inicio:** Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados. La docente motiva a los niños y niñas a la creación libre de sus producciones a partir de la manipulación de los instrumentos u otros recursos.

□ **Desarrollo:** La docente invita a niños y niñas a explorar el material tanto estructurado como no estructurado, para descubrir los diferentes sonidos que producen los instrumentos y/o materiales colocados para la exploración (papeles, telas, etc.). Luego la docente invita a niños y niñas para que vayan tomando conciencia de los sonidos producidos por los demás y los invita a jugar y crear en grupo o de manera individual.

□ **Cierre:** Cada niño y niña comenta la propuesta que realizó. Se puede realizar un recuento de lo vivido en el taller y su sentir en relación con el mismo.



### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. General**

Las características de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.

#### **3.2. Específicas**

-Las habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.

-Los momentos de uso de los juegos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.

Los tipos de juegos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de investigación**

El tipo de estudio de la presente investigación fue cuantitativo. Porque utilizó la recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población o muestra (Hernández, Fernández, Baptista, 2010), en este caso los Niños de 5 Años de la Institución Educativa N° 348 De Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

Sánchez y Reyes (1998) define al diseño como una estructura u organización esquematizada que adopta al investigador para relacionar y contrastar variables de estudio. El diseño de investigación para el estudio fue no experimental – descriptivo de una sola casilla:



**Dónde:**

**M** : Muestra de niños

**O** : Observación de la caracterización de los juegos lúdicos

### **4.2. Población y muestra**

#### **4.2.1. Area de investigación**

El área geográfica donde se realizó la investigación fue la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón, dirección domiciliaria es Alto Marañón s/n está a media cuadra por parte superior de la Plaza de armas de Alto Marañón , del distrito de Pinra,

provincia de Huacaybamba y región Huánuco. La institución fue creada el 10 de mayo del año 1990.

#### 4.2.2. Población

Es el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, documentos, data, eventos, empresas, situaciones, etc.) a investigar. La población es el conjunto de sujetos o cosas que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo (Vara, 2012, p. 221).

La población estuvo conformada por 10 Niños De 5 Años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

#### 4.2.3. La muestra

La muestra de estudio, es decir, el subconjunto del universo o la población que posee sus mismas características. En la descripción de la muestra hay que señalar el tipo de muestreo (Zapata, 2006, p.38). En este caso la muestra estuvo conformada por 10 Niños De 5 Años De La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018, la selección es no proba listico e incidental.

**Tabla 1.** Población y muestra de los niños de 5 años de la I.E.N° 348 De Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huánuco.

Distrito	Institución Educativa	N° de estudiantes		Muestra de niños
Alto Marañón	N° 348 de Alto Marañón	10		10

Fuente : Nomina de Matricula de estudiantes 2018

#### **4.2.4. Criterio de inclusión e exclusión**

Se incluyeron en la investigación a los estudiantes de ambos sexos que están estudiando en el presente año.

No se excluyó a ningún estudiante, debido a que estuvieron de acuerdo libre y voluntariamente en participar en el proceso de investigación.

#### 4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variables	Definición	DIMENSIONES	Indicadores
<p><b>Caracterización de los juegos lúdicos</b></p>	<p><b>Conceptual</b></p> <p>Juegos lúdicos es una estrategia que tiene un objetivo educativo, diseñado por reglas que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido, fomentando el desarrollo de la creatividad. Se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa. (Chacón, P. 2008).</p>	<p><b>Habilidades que desarrolla</b></p>	<p>Escucha y comprende cuando usted u otras personas le hablan.            Tiene dificultades para recordar canciones.            Coordina movimientos y sonidos.            Patea la pelota con mucha facilidad.            Pasa las páginas de un libro una a una.            Demuestra creatividad en sus dibujos.</p>
		<p><b>Momentos de uso de los juegos</b></p>	<p>Juega durante el recreo con sus compañeros.            Juega antes de empezar la sesión de aprendizaje.            Participa en los juegos que hace en la sesión de aprendizaje.            Comparte sus juegos que aprendió en la familia con sus compañeros.            Practica los juegos con sus padres.            Juega con materiales estructurados.</p>
	<p><b>Operacional</b></p> <p>Es una actividad necesaria para los seres humanos ya que permite experimentar ciertas conductas sociales, siendo a su vez una herramienta útil para adquirir y desarrollar habilidades intelectuales, motoras y afectivas.</p>	<p><b>Tipos de juego</b></p>	<p>Juega el escondite con sus compañeros.            Juega la gallinita ciega con sus compañeros.            Juega el ratón y el gato en la escuela.            Juega columnio en la escuela.            Juega a la carreterilla con sus compañeros.            Juega las canicas con sus amigos.            Juega imitando lo que hace su papa (haciendo casa, etc.)</p>

#### **4.4. Técnicas e instrumentos**

La técnica que se utilizó fue una encuesta, siendo el cuestionario el instrumento que se aplicó, el que permitió recoger información que determinó la caracterización de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018. Cuestionario es un instrumento de investigación que se utiliza de un modo preferente, en el desarrollo de una investigación en el campo de las ciencias sociales: es una técnica ampliamente aplicada en la investigación de carácter cualitativa.

**El cuestionario**, según Sierra (como se citó en Llanos y Fernández, 2005, p.73) es un conjunto de preguntas. Preparado cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesen a una investigación, para su contestación por la población o su muestra a que se extiende el estudio comprendido.

Sirvió para recoger información de la unidad de análisis de los estudiantes de nivel inicial sobre la variable la caracterización de los juegos lúdicos y desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

#### **4.4.1. Validez y Confiabilidad de los instrumentos**

##### **4.4.1.1. Validez**

Se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico del contenido de lo que se quiere medir (Corral, 2009, p. 230).

Considerando lo anterior se resalta que el instrumento aplicado ha sido modificado por la investigadora del cuestionario estandarizado por la ULADECH con validez nacional, lo cual nos sobrellevó a asumir que la validez ha sido objetiva y real.

La validez del cuestionario respecto a la caracterización de los juegos lúdicos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años fue realizada por tres jueces de expertos.

La descripción cuantitativa se aplicó la siguiente fórmula:

Dónde:

$$C = \frac{Ta}{Ta + Td} \times 100$$

C = Concordancia entre jueces

Ta = N° total de acuerdos (1)

Td = N° total de desacuerdos (0)

Tabla 2

*Validez de contenido de jueces del cuestionario respecto a las características de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años.*

<b>Concordancia entre jueces</b>	<b>Fi</b>	<b>%</b>
<b>No</b>	0	0%
<b>Si</b>	10	100%
<b>Total</b>	10	100%

Fuente: Reporte de jueces de expertos, 2018

El análisis cuantitativo de la validez de contenido por criterio de jueces presentado en la tabla 2, indica que los cinco expertos concuerdan el 100% del cuestionario sobre las caracterización de los juegos lúdicos desarrollados por alumnos de 5 años, se puede concluir que el instrumento presenta validez de contenido. Teniendo en cuenta las sugerencias que se realizaron en los acuerdos para la aceptación del instrumento; caso

contrario, las preguntas eran reformulada o eliminada, dependiendo de las observaciones de los jueces expertos.

#### **4.4.1.2. Confiabilidad**

Una medición es “confiable” si, de manera razonable, los resultados de una medición son precisos. La confiabilidad es una condición muy necesaria pero tampoco es suficiente para la validez. Al respecto se considera.

“Se refiere al grado en que su aplicación de un instrumento repetida al mismo sujeto produce iguales resultados. Hernández, Fernández y Bastita (citado por Rodríguez, 2014)

El índice de Confiabilidad del Instrumento se determinó con los datos de la primera prioridad de formas de habilidades que desarrolla, momentos de uso y tipos de juego, por el método del Alfa de Cronbach, encontrando un coeficiente de 0.610, la que es considerada como alta confiabilidad.

#### **Estadística de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,610	3



#### **4.5. Plan de análisis**

El procesamiento, se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: estudiantes, con la finalidad de apreciar la naturaleza de la caracterización de los juegos lúdicos.

En el análisis de los resultados, se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación, que fueron presentados en tablas y figuras mostrando los valores absolutos y relativos. Para el análisis de los datos se utilizó el programa Excel 2010. El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento.

### 3.6. Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>¿Cuáles son las características de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018?</p>	<p><b>General</b></p> <p>Determinar las características de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.</p> <p><b>Específicas</b></p> <p>-Identificar las habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.</p> <p>-Identificar los momentos de uso de los juegos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.</p> <p>-Identificar los tipos de juegos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.</p>	<p>Caracterización de los juegos lúdicos</p>	<p><b>TIPO:</b></p> <p>Cuantitativa</p> <p><b>NIVEL:</b></p> <p>Descriptivo Básico No experimental</p> <p><b>DISEÑO:</b></p> <p>Descriptivo simple</p> <p><b>INSTRUMENTO</b></p> <p>El cuestionario</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b></p> <p>Niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.</p> <p><b>MUESTRA:</b></p> <p>Como muestra se tomará la misma cantidad que la población.</p> <p>10 niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.</p>

### **3.7. Principios éticos**

En el proceso de investigación se tuvo en cuenta lo recomendado por el Código de ética para la investigación, aprobado por acuerdo de Consejo Universitario con Resolución N° 0108-2016-CU-ULADECH Católica, en principios que rigen la actividad investigativa. Entre las que se ha tomado en cuenta son los siguientes:

**Protección a las personas.** - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo con el riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

**Beneficencia y no maleficencia.** - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

**Integridad científica.** - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. (p.3)

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Se presentan los resultados en función a los objetivos propuesto en la investigación.

#### Juegos lúdicos

##### **Tabla 4.**

*¿Identificar las habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018?*

<b>Tiempo en años</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Nunca</b>	0	0
<b>A veces</b>	4	20
<b>Siempre</b>	6	80
<b>TOTAL</b>	10	100%

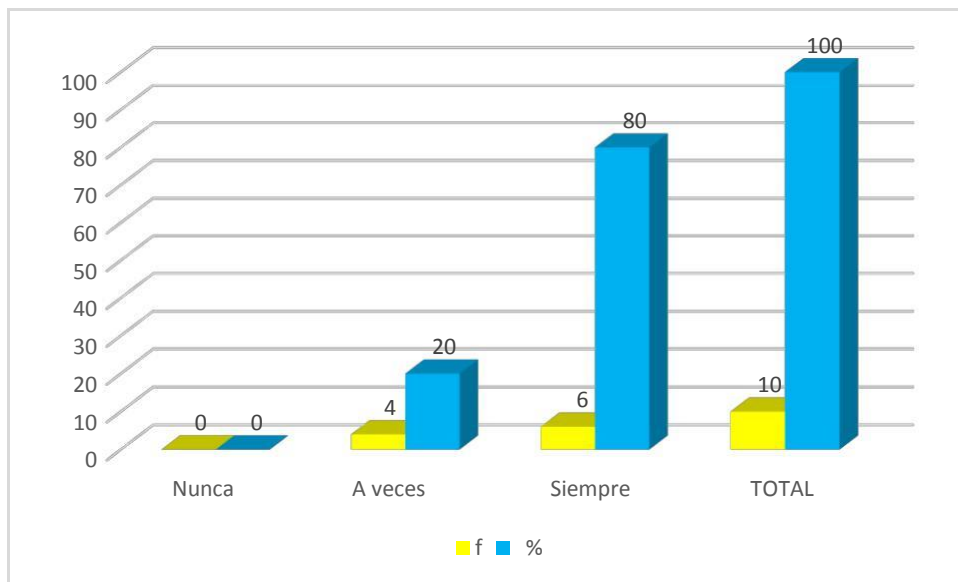
Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 5 años de inicial 2018

#### **Análisis e interpretación**

Tabla 4, gráfico 1. Se evidencia que el 80% de niños siempre identifican habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 20% lo hace a veces .

Grafico N° 1

*¿Identificar las habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018?*



Fuente: Tabla 4

**Tabla 5.**

*¿Identificar los momentos de uso de juegos lúdicos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018?*

Tiempo en años	f	%
<b>Nunca</b>	0	0
<b>A veces</b>	3	15
<b>Siempre</b>	7	85
<b>TOTAL</b>	10	100%

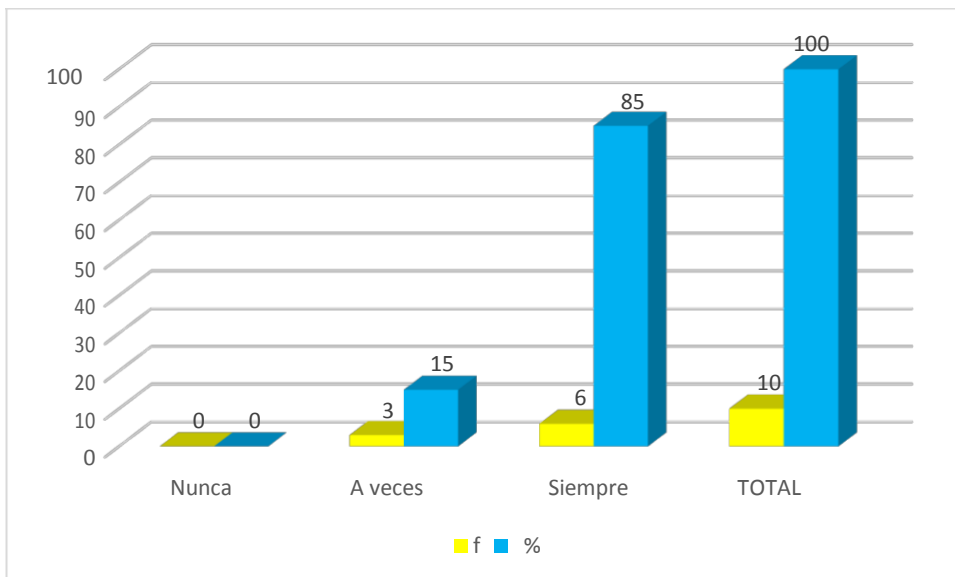
Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 5 años de inicial 2018

## Análisis e interpretación

Tabla 5, grafico 2. Se evidencia que el 85% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 15% lo hace a veces.

### Grafico N° 2

*Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018..*



Fuente: Tabla 5

**Tabla 6**

*¿Identificar los tipos de juegos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018?*

<b>Tiempo en años</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Nunca</b>	0	0
<b>A veces</b>	4	13
<b>Siempre</b>	6	87
<b>TOTAL</b>	10	100%

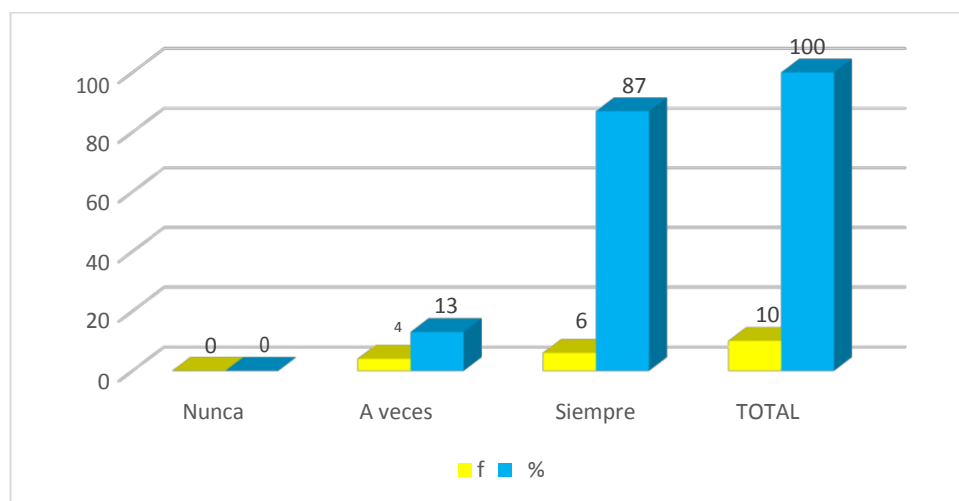
Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 5 años de inicial 2018

### **Análisis e interpretación**

Tabla 6 y gráfico 3. Se evidencia que el 87% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 13% lo hace a veces.

*Grafico N° 3*

*Identificar los tipos de juegos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.*



Fuente: Tabla 6

## **Del objetivo general**

Determinar las características de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.

*Tabla 7*

*¿Determinar las características de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018?*

<b>Tiempo en años</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Nunca</b>	0	0
<b>A veces</b>	4	13
<b>Siempre</b>	6	87
<b>TOTAL</b>	10	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 5 años de inicial 2018

### **Análisis e interpretación**

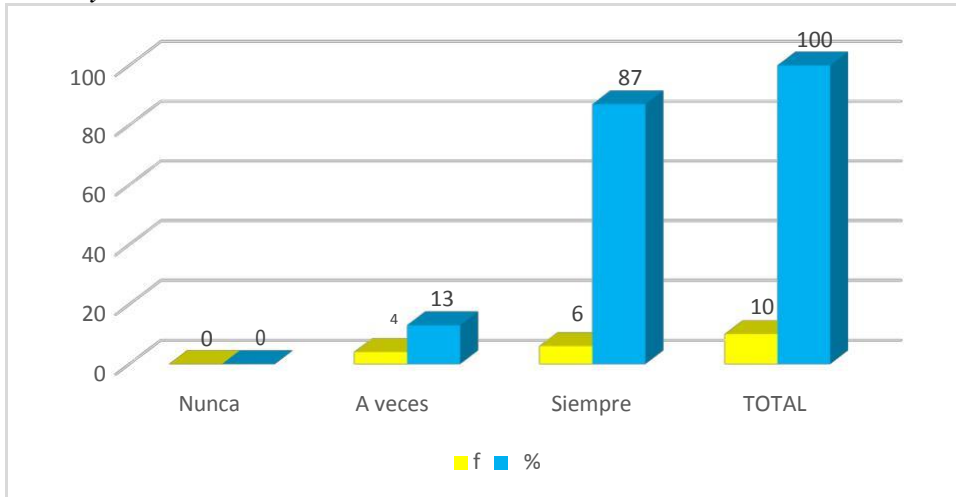
Tabla 7 y gráfico 4. Se evidencia que el 87% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 13% lo hace a veces.

*Gráfico N° 4*

*Determinar las características de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-*



## Huacaybamba-2018



Fuente: Tabla 7

### 5.2. Análisis de resultados

Finalizado la organización de los resultados de acuerdo a los objetivos se llegó a los siguientes análisis de resultados:

Tabla 9, figura 4. Se evidencia que 2 niños desarrollan las habilidades sociales en los juegos lúdicos, se evidencia que 4 niños desarrollan las habilidades de atención en los juegos lúdicos, se evidencia que 2 niños desarrollan las de observación en los juegos lúdicos, se evidencia que hay 1 niño que desarrolla la habilidad de lenguaje en juegos lúdicos, en habilidades básicas hay 4 niños que desarrollan en los juegos lúdicos y en creatividad hay 2 niños.

Tabla 6, figura 1. Se evidencia que el 80% de niños siempre identifican habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 20% lo hace a veces.

Tabla 7, figura 2. Se evidencia que el 85% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 15% lo hace a veces.

Tabla 8, figura 3. Se evidencia que el 87% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 13% lo hace a veces.

Tabla 9, figura 4. Se evidencia que 2 niños desarrollan las habilidades sociales en los juegos lúdicos, se evidencia que 4 niños desarrollan las habilidades de atención en los juegos lúdicos, se evidencia que 2 niños desarrollan las de observación en los juegos lúdicos, se evidencia que hay 1 niño que desarrolla la habilidad de lenguaje en juegos lúdicos, en habilidades básicas hay 4 niños que desarrollan en los juegos lúdicos y en creatividad hay 2 niños.

## VI. CONCLUSIONES

Se llegó a las siguientes conclusiones:

Se ha Determinado que el 80% de niños siempre identifican habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 20% lo hace a veces.

Se ha Identificado que el 85% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 15% lo hace a veces.

Se ha Identificado que el 87% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 13% lo hace a veces.

Se ha Identificado que 2 niños desarrollan las habilidades sociales en los juegos lúdicos, se evidencia que 4 niños desarrollan las habilidades de atención en los juegos lúdicos, se evidencia que 2 niños desarrollan las de observación en los juegos lúdicos, se evidencia que hay 1 niño que desarrolla la habilidad de lenguaje en juegos lúdicos, en habilidades básicas hay 4 niños que desarrollan en los juegos lúdicos y en creatividad hay 2 niños.

Objetivo específico 1. Identificar las habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018.

Tabla 4, gráfico 1. Se evidencia que el 80% de niños siempre identifican habilidades desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 20% lo hace a veces.

Objetivo específico 2. Identificar los momentos de uso de juegos lúdicos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018

Tabla 5, grafico 2. Se evidencia que el 85% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 15% lo hace a veces.

Objetivo específico 3. Identificar los tipos de juegos desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018

Tabla 6 y gráfico 3. Se evidencia que el 87% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 13% lo hace a veces.

Objetivo general. Determinar las características de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-2018

Tabla 7 y gráfico 4. Se evidencia que el 87% de niños siempre Identificar los momentos de uso desarrolladas en el aprendizaje por los niños de 5 años y el 13% lo hace a veces.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Castellar, B. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza*. Colombia:
- Villanueva, D. (2016). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.
- Gutiérrez, G. (2014). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- Cobos, P. (2006). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones*. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo. Madrid: Pirámide.
- Chara-Góngora, W. (2009). *Efectos del Programa de Psicomotricidad a través del ritmo de forma toril para desarrollar la integración rítmica en niños de 5 años*. Tesis no publicada de especialidad. Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas. Lima, Perú.
- Cubero, R. (2005). *Perspectivas Constructivistas*. Barcelona: Graó.
- Cueto (2008). *Habilidades motrices básicas*. España: Montalbán Córdoba.
- Dunyó (2004). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde la educación animada*. Barcelona: Octaedro.
- Elkonin (1980). *Motricidad y aprendizaje: El tratamiento pedagógico del ámbito corporal*. Barcelona: Graó.
- Fonseca, V. (1996). *Estudio y Génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: INDE Franco,
- F. (2005). *El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial*. Tesis de licenciatura. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia. Recuperado:[http://tesis.ula.ve/pregrado/tde\\_busca/archivo.php?codarchivo=250](http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codarchivo=250)

- García (2010). *La educación por el movimiento*. España. Editorial Paidotribo.
- Garrido, K. & Alvarado, V. (2007). *Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del cesfampanguipulli durante el periodo octubre a noviembre de 2007*. Tesis de licenciatura. Universidad Austral de Chile. Santiago de Chile, Chile. Recuperado en: <http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2007/fmg241e/doc/fmg241e.pdf>
- Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)* Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985).
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Jaimes, J. (2006). *Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años*. Tesis de Bachiller. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.
- Levin, E. (2002). *La infancia en escena, constitución del sujeto y desarrollo psicomotor*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Linares, N. & Calderón, S. (2008). *Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años de madres que recibieron estimulación prenatal en el Instituto Nacional Materno Perinatal en el periodo julio 2005 a julio 2007*. Tesis de licenciatura no publicada. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú.
- Loli, G. & Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral*. Lima: Bruño.

- López, V. & Aldama, B. (2002). *Una experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil*. Aula de Innovación Educativa, 115, 19-23.
- Mayorca, P. & Lino, A. (2002). *Pedagogía de la Motricidad*. Lima: Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación.
- Minerva, C. (2007). *El juego: una estrategia importante*. Mérida – Venezuela: Universidad los Andes.
- Ministerio de Educación. (2008). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MED.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MED.
- Muñoz, L. (2003). *Educación Psicomotriz*. Bogotá: Kinesis.
- Oramas, L. (2000). *Propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años*. Tesis de licenciatura. Universidad Metropolitana. Escuela de Educación. Venezuela. Recuperado en <http://repositorios.unimet.edu.ve/docs/34/LB1140073P4.pdf>.
- Payá (2007). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Valencia: UVS.
- Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- Sánchez, H. & Reyes, C. (1998). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Mantaro.
- Silva, M. (2011). *Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla, Callao*. Tesis de maestría no publicada. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.

## **Anexos**





**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**  
**ENCUESTA SOBRE LA CARACTERIZACION DE LOS JUEGOS LÚDICOS DESARROLLADOS EN EL APRENDIZAJE POR LOS NIÑOS DE 5 AÑOS**

- I. DATOS INFORMATIVOS:**  
 1.1. I.E. : 348  
 1.2. LUGAR : ALTO MARAÑÓN  
 1.3. APELLIDOS Y NOMBRES :  
 1.4. EDAD :  
 1.5. GRADO Y SECCION :  
 1.6. FECHA :
- II. OBJETIVOS** : Conocer el nivel de caracterización de los juegos lúdicos desarrollados en el aprendizaje por los niños y niñas de 5 años de edad de Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañón, 2018.
- III. ESTRUCTURA** :

N°	Ítems	VALORACIÓN		
		SI	A VECES	NO
	<b>HABILIDADES QUE DESARROLLA</b>			
01	Escucha y comprende cuando usted u otras personas le hablan.			
02	Tiene dificultades para recordar canciones.			
03	Coordina movimientos y sonidos.			
04	Patea la pelota con mucha facilidad.			
05	Pasa las páginas de un libro una a una.			
06	Demuestra creatividad en sus dibujos.			
	<b>MOMENTOS DE USO DE LOS JUEGOS</b>			
07	Juega durante el recreo con sus compañeros.			
08	Juega antes de empezar la sesión de aprendizaje.			
09	Participa en los juegos que hace en la sesión de aprendizaje.			
10	Comparte sus juegos que aprendió en la familia con sus compañeros.			
11	Practica los juegos con sus padres.			
12	Juega con materiales estructurados.			
13	Juega con su amigos los juegos tradicionales			
	<b>TIPOS DE JUEGO</b>			
14	Juega el escondite con sus compañeros.			
15	Juega la gallinita ciega con sus compañeros.			
16	Juega el ratón y el gato en la escuela.			
17	Juega calumnio en la escuela.			
18	Juega a la carreterilla con sus compañeros.			
19	Juega las canicas con sus amigos.			
20	Juega imitando lo que hace su papa (haciendo casa , etc.)			

**IV. OBSERVACIONES:**

.....  
 .....  
 .....

BASE DE DATOS

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	PUT	N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	PUT	N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	PUT	PUT FINAL
1	1	2	1	2	2	2	10 D	1	1	1	1	1	2	1	1	8 D	1	1	1	1	1	2	1	2	9 D	27 D
2	2	2	2	2	2	2	12 R	2	2	2	2	1	2	2	2	13 R	2	2	2	1	2	2	2	2	13 R	38 R
3	1	1	1	2	1	2	8 D	3	1	1	1	2	1	2	2	10 D	3	1	2	2	2	1	2	2	12 R	30 D
4	2	2	2	2	2	1	11 R	4	2	2	2	2	2	1	1	12 R	4	2	2	1	1	2	2	1	11 R	34 R
5	1	2	1	2	1	2	9 D	5	1	2	1	2	2	2	2	12 R	5	1	2	1	2	2	2	2	12 R	33 D
6	2	1	2	2	2	2	11 R	6	2	2	2	1	2	1	2	12 R	6	1	2	1	1	2	2	2	11 R	34 R
7	1	1	2	2	1	1	8 D	7	1	2	1	2	1	2	2	11 R	7	1	2	2	2	2	2	2	13 R	32 D
8	2	1	2	1	2	1	9 D	8	1	1	1	1	2	2	2	10 D	8	1	1	2	1	1	1	1	8 D	27 D
9	2	2	2	2	2	2	12 R	9	2	2	2	2	1	2	2	13 R	9	2	2	2	2	1	2	2	13 R	38 R
10	2	1	2	1	2	1	9 D	##	1	1	1	1	2	2	1	9 D	10	2	1	2	1	2	2	2	12 R	30 D



## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### SOBRE LOS JUEGOS LÚDICOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

**INSTRUCCIONES:** Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE:  Expresión oral	PERTINENCIA			ADECUACION( )				
	¿Los indicadores medidos por este reactivo es...?			¿Está adecuadamente formulada para aplicar a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>HABILIDADES QUE DESARROLLA</b>								
1. Escucha y comprende cuando usted u otras personas le hablan.		X						X
2. Tiene dificultades para recordar canciones.		X						X
3. Coordina movimientos y sonidos.	X							X
4. Patea la pelota con mucha facilidad.	X							X
5. Pasa las páginas de un libro una a una.		X						X
6. Demuestra creatividad en sus dibujos.	X							X
<b>MOMENTOS DE USO DE LOS JUEGOS</b>								
7. Juega durante el recreo con sus compañeros.	X							X
8. Juega antes de empezar la sesión de aprendizaje.		X						X
9. Participa en los juegos que hace en la sesión de aprendizaje.	X							X

10. Comparte sus juegos que aprendió en la familia con sus compañeros.	X								X			
11. Practica los juegos con sus padres.	X								X			
12. Juega con materiales estructurados.	X								X			
13. Juega con su amigos los juegos tradicionales		x							x			
<b>TIPOS DE JUEGO</b>												
14. Juega el escondite con sus compañeros.	X								X			
15. Juega la gallinita ciega con sus compañeros.	X								X			
16. Juega el ratón y el gato en la escuela.	X								X			
17. Juega columnio en la escuela.		X							X			
18. Juega a la carreterilla con sus compañeros.		X							X			
19. Juega las canicas con sus amigos.	X								X			
20. Juega imitando lo que hace su papa (haciendo casa, etc.)	X								X			
<b>VALORACIÓN GLOBAL</b>							1	2	3	4	5	
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.												
<b>COMENTARIO</b>												
ESTA MUY ADECUADO Y ES OPORTUNA SU APLICACIÓN												


 MINISTERIO DE EDUCACION  
 DRE. HCO.-UGEL HUACAYBAMBA  
 I.E.I N° 297-HUACAYBAMBA  
  
 Firma y sello del Director(a) de I.E. N° 297 Huacaybamba  
 DIRECTORA

## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### SOBRE LOS JUEGOS LÚDICOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

**INSTRUCCIONES:** Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
 (\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE:  Expresión oral	PERTINENCIA			ADECUACION()				
	¿Los indicadores medidos por este reactivo es...?			¿Está adecuadamente formulada para aplicar a los niños y niñas?				
	Esencial	Util, pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>HABILIDADES QUE DESARROLLA</b>								
21. Escucha y comprende cuando usted u otras personas le hablan.		X						X
22. Tiene dificultades para recordar canciones.		X						X
23. Coordina movimientos y sonidos.	X							X
24. Patea la pelota con mucha facilidad.	X							X
25. Pasa las páginas de un libro una a una.		X						X
26. Demuestra creatividad en sus dibujos.	X							X
<b>MOMENTOS DE USO DE LOS JUEGOS</b>								
27. Juega durante el recreo con sus compañeros.	X							X
28. Juega antes de empezar la sesión de aprendizaje.		X						X
29. Participa en los juegos que hace en la sesión de aprendizaje.	X							X
30. Comparte sus juegos que aprendió en la familia con sus compañeros.	X							X

31. Practica los juegos con sus padres.	X								X		
32. Juega con materiales estructurados.	X								X		
<b>TIPOS DE JUEGO</b>											
33. Juega el escondite con sus compañeros.	X								X		
34. Juega la gallinita ciega con sus compañeros.	X								X		
35. Juega el ratón y el gato en la escuela.	X								X		
36. Juega columnio en la escuela.		X							X		
37. Juega a la carreterilla con sus compañeros.		X							X		
38. Juega las canicas con sus amigos.	X								X		
39. Juega imitando lo que hace su papa (haciendo casa , etc.)	X								X		
<b>VALORACIÓN GLOBAL</b>							1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.											
<b>COMENTARIO</b>											
ESTA MUY ADECUADO Y ES OPORTUNA SU APLICACIÓN											



## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### SOBRE LOS JUEGOS LÚDICOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

**INSTRUCCIONES:** Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE:  Expresión oral	PERTINENCIA ¿Los indicadores medidos por este reactivo es...?			ADECUACION( )  ¿Está adecuadamente formulada para aplicar a los niños y niñas?				
	Esencial	Util pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>HABILIDADES QUE DESARROLLA</b>								
40. Escucha y comprende cuando usted u otras personas le hablan.		X						X
41. Tiene dificultades para recordar canciones.		X						X
42. Coordina movimientos y sonidos.	X							X
43. Patea la pelota con mucha facilidad.	X							X
44. Pasa las páginas de un libro una a una.		X						X
45. Demuestra creatividad en sus dibujos.	X							X
<b>MOMENTOS DE USO DE LOS JUEGOS</b>								
46. Juega durante el recreo con sus compañeros.	X							X
47. Juega antes de empezar la sesión de aprendizaje.		X						X
48. Participa en los juegos que hace en la sesión de aprendizaje.	X							X
49. Comparte sus juegos que aprendió en la familia con sus compañeros.	X							X

50. Practica los juegos con sus padres.	X								X		
51. Juega con materiales estructurados.	X								X		
<b>TIPOS DE JUEGO</b>											
52. Juega el escondite con sus compañeros.	X								X		
53. Juega la gallinita ciega con sus compañeros.	X								X		
54. Juega el raton y el gato en la escuela.	X								X		
55. Juega columnio en la escuela.		X							X		
56. Juega a la carreterilla con sus compañeros.		X							X		
57. Juega las cánicas con sus amigos.	X								X		
58. Juega imitando lo que hace su papa (haciendo casa , etc.)	X								X		
<b>VALORACIÓN GLOBAL</b>							1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.											
<b>COMENTARIO</b>											
ESTA MUY ADECUADO Y ES OPORTUNA SU APLICACIÓN											



*A. Wilson Sanchez Rivera*  
 Lic. A. Wilson Sanchez Rivera  
 C.M. N° 1044458692  
 DIRECTOR





PERÚ

Ministerio de  
Educación

Dirección Regional de  
Educación - Huancayo

UNIDAD EJECUTORA DE EDUCACIÓN  
UGEL - HUACAYBAMBA  
I.E. N° 348-Alto Marañón

**"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"**

## **CONSTANCIA**

**EL QUE AL FINAL SUSCRIBE, LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 348 DE ALTO MARAÑÓN DE LA UGEL 307 EDUCACION-HUACAYBAMBA.**

### **HACE CONSTAR:**

Que, la Srta. **IZQUIERDO SEGURA, Sonia** identificada con Documento Nacional de Identidad N°

**78106812**, ha desarrollado la parte experimental del trabajo de investigación titulado:

**"CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS LUDICOS DESARROLLADOS EN EL APRENDIZAJE POR LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 348 DE ALTO MARAÑÓN-PINRA-HUACAYBAMBA-HUANUCO-2019"**; demostrando durante su permanencia responsabilidad,

puntualidad y creatividad desde el día 11 de mayo del 2019 hasta el 10 de octubre del 2019.

Se expide el presente Certificado a solicitud de la parte interesada, para los fines que estime por conveniente.

**Alto Marañón, 11 de octubre del 2019.**





INICIANDO LA SESIÓN DE APRENDIZAJE



LOS NIÑOS PARTICIPAN ACTIVAMENTE



GUIANDO A LOS NIÑOS EN SU  
LOS NIÑOS PARTICIPAN ACTIVAMENTE



GUIANDO A LOS NIÑOS EN SU



**TOMANDO LA EVALUACION A LOS NIÑOS**



**DIALOGANDO CON LOS PADRES DE LOS**



EN LA PUERTA DE LA I.E.



TOMANDO LA EVALUACION A LOS NIÑOS



EN LA PUERTA DEL AULA CON LOS NIÑOS



JUGANDO CON LOS NIÑOS



JUGANDO CON LOS NIÑOS EN PSICOMOTRICIDAD





ACOMPañANDO A LOS NIÑOS EN SUS  
ACTIVIDADES DE DIBUJO

