



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL
SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32743 SANTA ROSA DE
LIMA, SIRABAMBA, HUÁNUCO - 2020.**

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

AUTORA

CALERO CAJAS, ZENILDA LICA

ORCID: 0000-0003-4297-1908

ASESOR

FLORES SUTTA, WILFREDO

ORCID: 0000-0003-4269-6299

LIMA – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

CALERO CAJAS, ZENILDA LICA

ORCID: 0000-0003-4297-1908

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Lima, Perú

ASESOR

Wilfredo Flores Sutta

ORCID: 0000-0003-4269-6299

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación

y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Lima, Perú

JURADO

Adelaida Lorenza, Venegas Gallardo

ORCID: 0000-0002-5871-1558

Arellano Jara, Teresa del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Rojas Hilario, Exalto Celso

ORCID: 0000-0001-6248-9903

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Adelaida Lorenza, Venegas Gallardo
Presidenta

Mg. Teresa del Carmen, Arellano Jara
Miembro

Mg. Exalto Celso, Rojas Hilario
Miembro

Mg. Wilfredo, Flores Sutta
Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por la formación académica, al personal docente y administrativo que, en todo momento, brindaron el apoyo necesario durante el desarrollo del proyecto de investigación.

A nuestro asesor Mg. Wilfredo, Flores Sutta por su compromiso, orientación, paciencia al brindar su conocimiento en el proceso de investigación.

A la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, Huánuco - 2020, representada por sus autoridades. A los profesores y amistades que con sus conocimientos permitieron lograr mi formación profesional.

DEDICATORIA

A Dios padre y la Virgen de Guadalupe
como también a mis padres que con sus consejos
sinceros han deseado que continúe con mis estudios
Y lograr obtener un anhelo soñado.

RESUMEN

El objetivo fue determinar el nivel de las Estrategias Lúdicas para mejorar el desarrollo socioemocional en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, Huánuco – 2020. El estudio realizado fue de tipo cuantitativo, el nivel de investigación fue descriptivo, y el diseño de la investigación no experimental, descriptivo conformado por 18 estudiantes. El instrumento utilizado fue la lista de cotejo la que se suministró durante la aplicación del programa. El trabajo se concluye con las actividades lúdicas con las dimensiones estratégicas mediante un concepto en los niveles de conocimientos y utilización de las actividades lúdicas en los niños y niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, de un total de 18 alumnos un 17% de los niños y niñas tienen un buen nivel de estrategias lúdicas, un 28% de los niños y niñas tienen un regular nivel de estrategias lúdicas y un 55% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de estrategias lúdicas, esto quiere decir que un gran porcentaje de los niños y niñas no utilizan y/o conocen las estrategias lúdicas, haciendo que los niños no sean participativos en clases o reuniones, ni puedan socializar con otros niños o familiares de manera normal.

Palabras claves: Estrategias Lúdicas, para mejorar el desarrollo socioemocional.

ABSTRACT

The objective was to determine the level of Playful Strategies to improve socio-emotional development in Boys and Girls of the 2nd Grade of Regular Basic Education of the Educational Institution No. 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, Huánuco - 2020. The study was of the type quantitative, the research level was descriptive, and the non-experimental, descriptive research design was made up of 18 students. The instrument used was the checklist that was provided during the application of the program. The work is concluded with the recreational activities with the strategic dimensions through a concept in the levels of knowledge and use of the recreational activities in the boys and girls of the 2nd Grade of Primary of the Educational Institution No. 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, Out of a total of 18 students, 17% of the boys and girls have a good level of playful strategies, 28% of the boys and girls have a regular level of playful strategies and 55% of the boys and girls have a poor level of playful strategies, this means that a large percentage of the boys and girls do not use and / or know the playful strategies, causing the children to not be participatory in classes or meetings, nor to be able to socialize with other children or family members in a normal way.

Keywords: Playful Strategies, to improve socio-emotional development.

INDICE DE CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE DE CONTENIDO	viii
INDICE DE GRÁFICOS	x
INDICE DE TABLAS	xi
INDICE DE CUADROS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	2
2.1. Antecedentes.....	2
2.2. Marco teórico	18
2.2.1. Estrategias lúdicas	18
2.2.2. Estrategias aplicadas en el marco del aprendizaje	19
2.2.3. Aplicación de Estrategia Lúdica.....	21
Términos básicos.....	22
III. HIPÓTESIS	23
3.1. Hipótesis General.....	23
3.2. Hipótesis Específicas.....	23
3.3. Variables	23
3.3.1. Variable Independiente	23
IV. METODOLOGÍA	24
3.1. El tipo de investigación.....	24
4.1. Población y muestra.....	25
4.2. Definición y Operacionalización de variables e indicadores.....	27
Variable Independiente	27
4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
4.3.1. Para la recolección de los datos	28
4.4. Plan de análisis	28
4.5. Matriz de consistencia	28

4.6. Principios éticos.....	31
V. RESULTADOS	33
5.1. Resultados.....	33
5.1.1. Resultados respecto al objetivo general.....	33
5.1.2. Resultados respecto a los objetivos específicos.....	34
5.2. Análisis de resultados	37
5.2.1. Análisis respecto al objetivo general.....	38
5.2.2. Análisis respecto a los objetivos específicos.....	38
VI. CONCLUSIONES	42
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
ANEXOS.....	47

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Determinar el nivel de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba..... 32

Gráfico 2: Identificar el nivel de planificación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba..... 33

Gráfico 3: Determinar el nivel de ejecución de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba..... 34

Gráfico 4: Determinar el nivel de evaluación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba..... ¡Error! Marcador no definido.

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Determinar el nivel de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba.....32

Tabla 2: Identificar el nivel de planificación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba 33

Tabla 3: Determinar el nivel de ejecución de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, SirabambaError! Marcador no definido.

Tabla 4: Determinar el nivel de evaluación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba 36

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Población de estudiantes de la Institución Educativa “Santa Rosa de Lima” de Sirabamba.....	26
Cuadro 2: Estudiantes del 2° de primaria de la Institucion Educativa “Santa Rosa de Lima” de Sirabamba.....	26
Cuadro 3: Operacionalización de variables.....	27
Cuadro 4: Matriz de consistencia.....	29

I. INTRODUCCIÓN

Las modificaciones en el campo educativo, va posicionándose en lugares diferentes enfoque de aprendizajes, imponiendo modificación significativa, el docente como mediador de los aprendizajes debe acceder al estudiante la participación y lograr un aprendizaje significativo ya que nos encontramos en el mundo globalizado y se necesitan seres humanos idóneos e intachables. La estrategia lúdica desarrollada por el profesor en el aula constituye variables relevantes de ser investigadas, dados que los logros de aprendizajes de los alumnos dependen de muchas de los profesores que planifiquen y desarrollen durante los procesos de enseñanzas aprendizajes.

Ante lo explicado se propone el proyecto de investigación que busca hallar las Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, Huánuco - 2020. Por la existencia de un bajo rendimiento académico, ya que en esta etapa de la vida, el ser humano necesita recibir buena base de aprendizajes académicos, el presente proyecto es relevante porque, contribuye a la formación intelectual del niño, debido a que favorece la formación y fortalecimiento en descubrir sus fortalezas, habilidades y destrezas de los niños, los cuales asumen actitudes valorativas con el interés de aprender. Esto permitirá al profesor (a) adoptar un conjunto de estrategias lúdicas en el desarrollo de sus actividades académicas la educación y desarrollo de los temas transversales. Institucionalmente el trabajo de investigación se desarrolla para_ determinar de qué manera la estrategia lúdica mejora el desarrollo socioemocional en la enseñanza a los niños en la institución educativa; fortaleciendo la modalidad de organización de enseñanza, diseñando el enfoque metodológico de aprendizaje y aplicando los recursos (soporte de aprendizaje) con el propósito de

mejorar estrategias de enseñanza en los niños del 2° del Nivel Primaria, propuesta para ser implementado como conocimiento más a la educación, permitiéndole al docente ser innovador y creativo ya que no solo puede adquirir un material, sino realizarlo con recursos del medio llamado reciclaje, lo cual así le estaremos enseñando al alumno a cuidar nuestro medio que nos rodea, va de acuerdo al enfoque colaborativo, ya que justificara lo que se va a trabajar con los niños de 2° del Nivel Primaria, nos permitirá verificar la enseñanza desde un inicio, un desarrollo y un final y así poder obtener mejores resultados con los profesores y niños.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Antecedes:

Internacional

- Carrillo, (2015) con su tesis titulada *“VALIDACIÓN DE UN PROGRAMA LÚDICO PARA LA MEJORA DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS”* presentada por la universidad de Granada facultad de Psicología Departamento de Personalidad Evaluación y Tratamiento Psicológico, la tesis doctoral tuvo como objetivo de enseñar al niño a que sepa comportarse de forma habilidosa en su trato con los demás, llegando a aprender habilidades sociales o bien disminuir los factores que pueden obstaculizar ese comportamiento social, concluyendo la autora que en el grupo experimental han mostrado comportamientos más asertivos, disminuyendo los comportamientos no asertivos, ya que los participantes de

este grupo muestran menos comportamiento agresivo y pasivo y disminuyendo su ansiedad social después de haber participado en el programa.

- Villena (2015), con su tesis titulada *“INCIDENCIA DE LAS ACTITUDES Y PERSONALIDAD DEL MAESTRO EN LA CONDUCTA SOCIAL DE LOS ALUMNOS: COMPETENCIA SOCIAL Y CLIMA SOCIAL DE CLASE”* presentada por la universidad de Granada Facultad de Ciencia de la Educación, para optar el grado de Dra. La tesis tuvo como objetivo valorar la influencia de la asertividad del docente en la competencia social de sus alumnos y en la cohesión del grupo – clase, la autora concluyendo que en su primer análisis de regresión lineal se emplearon como variables dependientes las actitudes que comprenden la competencia e incompetencia social, las variables independientes fueron la autoasertividad, heteroasertividad, edad y sexo del docente, así empleó un modelo de estimación de ecuaciones generalizadas en el que la variable dependiente fue la cohesión de grupo y la independientes la autoasertividad heteroasertividad, edad y sexo del docente. Con los resultados muestran por un lado que la heteroasertividad del maestro afecta a la competencia social del alumnado amortiguando su dominancia (actitud antisocial) y por otro Que tanto la autoasertividad como la heteroasertividad influyen en la cohesión del grupo, aunque dicho efecto está mediado por el género del docente y por el propio desarrollo de este constructo. Por lo que se confirma que el asertividad influye positivamente en el desarrollo de la competencia social de los alumnos específicamente en la de aquellos que manipulan y se aprovechan de los otros en beneficio propio sintiéndose superiores a ellos al tiempo que aumenta la cohesión entre los miembros del

grupo-clase. Se configura, así como una competencia interpersonal deseable en el perfil profesional docente.

- De la Morena Fernández (2015) con su tesis titulada “*PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PSICOEDUCATIVA PARA PROMOVER LA ADAPTACIÓN SOCIOESCOLAR DE NIÑOS Y NIÑAS EN SITUACIÓN DE PROTECCIÓN*” presentada por la universidad de Málaga Facultad de Psicología Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación , para optar el título de Doctora, la tesis tuvo el objetivo principal ha sido comprobar la eficacia de un programa de intervención psicoeducativa aplicado en varios colegios y diseñado específicamente para niños y niñas que se encuentran acogidos en un centro de protección. , este programa tiene la finalidad de optimizar las relaciones sociales de estos menores con sus iguales promoviendo su adaptación socioescolar a través de la intervención en su entorno (compañeros, profesores, educadores a través del desarrollo de sus propias habilidades y competencias socioemocionales, dotándoles de herramientas útiles para sus interacciones sociales. concluyendo la autora que la participación de los niño, profesores y educadores en el análisis descriptivo antes de la intervención presentaban tasas altas de rechazo y muy bajas de elecciones sociales, lo que sitúa a más del 90% de los participantes en el estatus sociométrico de rechazo o de ignorancia. teniendo el resultado favorable después de haber participado los involucrados en el programa lo que bajo al 0.14 % de rechazo o de ignorancia en las relaciones sociales

- Castellar (2016), *ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DEL INSTITUTO* con su tesis titulado: “*LAS ACTIVIDADES*

LÚDICAS EN EL PROCESO DE MADRE TERESA DE CALCUTA”

presentada en Colombia por la Universidad del Tolima, para optar el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil, concluyendo así la autora lo siguiente:

- Que, a pesar 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.
- No demuestran empoderamiento de los diferentes tipos de juegos que pueden realizar con los niños para su desarrollo integral.
- La institución no cuenta con espacios adecuados para la realización de los diferentes tipos de juegos o actividades lúdicas que ayuden a los niños en el desarrollo pleno de sus dimensiones.

Nacional

- Barrueta (2018), con su tesis titulada “*APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA ISAAC NEWTON, HUÁNUCO, 2018.*” Presentada por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para optar el título de licenciada, la tesis tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel

inicial de la Institución Educativa Privada Isaac Newton, Huánuco. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental, concluyendo la autora que:

El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento de la motricidad fina de 42%, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas, la motricidad fina de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 31% y después de aplicar las actividades lúdicas, la motricidad de los niños y niñas de la muestra alcanzó una excelente media de 74 %.

El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de las actividades lúdicas desarrolló la dimensión coordinación visomotriz creciendo en 43%, tal como indica la tabla N° 02 y gráfico N° 02. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas la dimensión coordinación visomotriz de la motricidad fina de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 30% y después de aplicar las actividades lúdicas la dimensión coordinación visomotriz de la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 73 %.

- El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de las actividades lúdicas desarrolló la dimensión coordinación manual de la motricidad fina creciendo en 45,20%, tal como indica la tabla N° 03 y gráfico N° 03. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas la dimensión coordinación manual de la motricidad fina de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 29,10% y después de aplicar las

actividades lúdicas la dimensión coordinación manual de la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 74,30%.

- El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de las actividades lúdicas desarrolló la dimensión coordinación visomanual de la motricidad fina creciendo en 44,30%, tal como indica la tabla N° 04 y gráfico N° 04. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas la dimensión coordinación visomanual de la motricidad fina de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 30,30% y después de aplicar las actividades lúdicas la dimensión coordinación visomanual de la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 74,60%.

- Chaviguri (2018) con su tesis titulada *“ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADAS POR EL DOCENTE PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE 3,4 Y 5 AÑOS DE CARMEN ALTO REGIÓN AYACUCHO EN EL AÑO ACADÉMICO 2018”* Presentada por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para optar el título de licenciada, la tesis tuvo como objetivo de determinar cuáles son las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de 3,4 y 5 años de la institución educativa la Florida distrito del Carmen Alto Región Ayacucho en el año académico 2018 la autora concluyo con respecto a las estrategias lúdicas utilizadas por el docente tienen un dominio conceptual de las estrategias demostrando que las actividades lúdicas llevadas al aula son muy importantes porque existe una

relación significativa y directa entre las estrategias lúdicas y mejora en el aprendizaje, así también se comprobó que la minoría de docente el 33% utilizan los juegos para el aprendizaje como parte de la clase, en mayor parte utilizan el 67% como aprendizaje como parte de la clase mismo, lo que permite observar que las estrategias lúdicas mejoran el aprendizaje en los estudiantes y un nivel de confianza con todos los datos constatados donde cabe.

- Vilchez (2018), con su tesis titulada “*APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLA APRENDIZAJES DE FIGURAS GEOMÉTRICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DEL COLEGIO ADVENTISTA SORITOR “SIEGRIED NEUENDORFF”, MOYOBAMBA, SAN MARTIN, 2018*”. Presentada por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para optar el título de licenciada, la tesis tuvo como objetivo absolver de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas desarrollan los aprendizajes de figuras geométricas en los niños y niñas del nivel inicial, determinando principalmente de manera cuantitativa, en un nivel cuasi experimental la forma y el grado de mejoría, siendo también priorizado las dimensiones a estudiar y analizar su nivel de desarrollo (la noción de cantidad, la noción de agrupación y la noción de secuencialidad de los niños y niñas). Concluyendo la autora que:

El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento del aprendizaje de las figuras geométricas de 41,42 %, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, el

aprendizaje de las figuras geométricas de los estudiantes, en promedio, era limitada con una media de 24,35% y después de aplicar las estrategias lúdicas, el aprendizaje de las figuras geométricas de los estudiantes de la muestra alcanzó una media de 65,77 %.

El análisis de datos comparados permite aceptar que la aplicación de las estrategias lúdicas desarrolló la noción de cantidad de los estudiantes creciendo en 44,93 %, tal como indica la tabla N° 02 y gráfico N° 02. Esto quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, la noción de cantidad de las figuras geométricas, en promedio, era limitada con una media de 28,84% y después de aplicar las estrategias lúdicas la noción de cantidad de las figuras geométricas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 73,77 %.

El análisis de datos comparados permite aceptar que la aplicación de las estrategias lúdicas desarrolló la dicción creciendo en 45,75%, tal como indica la tabla N° 03 y gráfico N° 03. Esto quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, la noción de agrupación de los estudiantes, en promedio era limitada con una media de 28,27% y después de aplicar las estrategias lúdicas, la noción de agrupación de las figuras geométricas de los estudiantes de la muestra alcanzó una media de 74,02%.

- Inga (2018), con su tesis titulada “*UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS VERBALES EN LA MEJORA DEL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 271 DE NUEVO PROGRESO, SAN MARTÍN 2018*” Presentada por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para

optar el título de licenciada, la tesis tuvo como objetivo determinar en qué medida la utilización de los juegos verbales mejora el lenguaje oral de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental, la autora concluyo manifestando que:

El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento en el lenguaje oral de 53,33 %, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar los juegos verbales, el lenguaje oral de los niños y niñas, en promedio, era limitado con una media de 24,86% y después de aplicar los juegos verbales, el lenguaje oral de los niños y niñas de la muestra alcanzó un excelente promedio con una media de 78,19 %.

2. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos verbales desarrolló la dimensión fonológica creciendo en 53,78 %, tal como indica la tabla N° 02 y gráfico N° 02. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos verbales la dimensión fonológica del lenguaje oral, en promedio, era limitada con una media de 24,38% y después de aplicar los juegos verbales, la dimensión fonológica del lenguaje oral de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 78,19 %.

3. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos verbales desarrolló la dimensión sintáctica creciendo en 56,81%, tal como indica la tabla N° 03 y gráfico N° 03. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos verbales, la dimensión sintáctica del lenguaje oral de los

niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 23,82% y después de aplicar los juegos verbales, la dimensión sintáctica del lenguaje- 69 – oral de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 80,63%.

4. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos verbales desarrolló la dimensión semántica creciendo en 54,51%, tal como indica la tabla N° 04 y gráfico N° 04. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos verbales, la dimensión semántica del lenguaje oral de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 26,46% y después de aplicar los juegos verbales la dimensión semántica del lenguaje oral de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 80,97%.

- Meza y Soto (2018), con su tesis titulada “*PROGRAMAS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 16004 MORRO SOLAR – JAÉN*” Presentada por la Universidad Cesar Vallejo, para obtener el grado de maestra en Psicología Educativa, la tesis tuvo como objetivo general disminuir la agresividad en los niños y niñas del segundo grado de primaria de la institución Educativa N° 16004 Morro Solar – Jaén. Las autoras concluyo manifestando que, al contrastar los resultado del Programa de Estrategias Lúdicas para disminuir la agresividad de los niños de segundo grado se encontró que en el pre test, la mayoría de estudiantes se ubicó en el nivel medio de agresividad, sin embargo, después de aplicar las estrategias

lúdicas la mayoría de ellos obtuvo el nivel bajo, concluyéndose que gracias a la efectividad de las estrategias aplicadas se logró disminuir el comportamiento agresivo.

Al término de la investigación hemos llegado a las siguientes conclusiones:

a. Mediante un pre test, se halló que la agresividad de los niños de segundo grado de educación primaria de la I. E. N° 16004 de Morro Solar Jaén, el 92,3 alcanzó un nivel alto y el 7,7% un nivel medio; indicando que la mayor parte de ellos mostraban conductas de agresividad en sus diferentes dimensiones.

b. Para disminuir la agresividad se diseñó un Programa de Estrategias Lúdicas, basadas en la teoría cantártica del juego y del aprendizaje social, estructuradas en un conjunto de juegos que han sido trabajados pedagógicamente a través de sesiones de aprendizaje con los niños (as) de la muestra.

c. Los resultados del pos test indican que la agresividad descendió, el 76,9% alcanzó un nivel medio y el 23,1% un nivel bajo; datos que permiten deducir que la mayoría del grupo de estudio logró disminuir su agresión física, verbal y psicológica.

d. Al comparar los resultados del pre y pos test, se encontró que existen diferencias entre los datos del pre y post test. Por lo que se acepta la hipótesis alterna, concluyéndose que, gracias a la efectividad del Programa de estrategias lúdicas, disminuyó significativamente la agresividad en los niños de la muestra.

- Cuya (2019), con su tesis titulada “*ESTRATEGIAS LÚDICAS Y CALIDAD DE LOS APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS JILGUERITOS-INABIF, SAN JUAN DE MIRAFLORES*” Presentada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle- Lima para optar el grado de maestro en Ciencias de la Educación con mención en Evaluación y Acreditación de la Calidad Educativa. La tesis tuvo como objetivo demostrar la relación entre estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños del II Ciclo de la Institución Educativa los Jilgueritos – Inabif, San Juan de Miraflores. La autora concluye manifestando lo siguiente que existen relaciones entre;

- Se ha determinado que existe una relación significativa entre estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños del II ciclo de la institución educativa Los Jilgueritos, Inabif, San Juan de Miraflores. Esto se observa con el contraste de la prueba de hipótesis cuyo valor $p\text{-value}=0,010$ es menor que el valor de significancia 0,05.

- Se ha determinado que existe una relación significativa entre estrategias lúdicas y el desarrollo cognoscitivo en los niños del II ciclo de la institución educativa Los Jilgueritos, Inabif, San Juan de Miraflores. Esto se observa con el contraste de la prueba de hipótesis cuyo valor $p\text{-value}=0,010$ es menor que el valor de significancia 0,05.

- Se ha determinado que existe relación entre estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en los niños del II ciclo de la institución educativa Los Jilgueritos, Inabif, San Juan de Miraflores. Esto se observa con el contraste

de la prueba de hipótesis cuyo valor $p\text{-value}=0,010$ es menor que el valor de significancia 0,05.

- Se ha determinado que existe una relación significativa entre estrategias lúdicas y el desarrollo social en los niños del II ciclo de la institución educativa Los Jilgueros, Inabif, San Juan de Miraflores. Esto se observa con el contraste de la prueba de hipótesis cuyo valor $p\text{-value}=0,010$ es menor que el valor de significancia.

Local

- Gaitan (2018) *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LEONARDO DE PISA FIBONACCI" DE LA CIUDAD DE HUÁNUCO- 2018*. Presentada por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para optar el título de licenciada, la tesis tuvo como objetivo determinar en qué medida las actividades lúdicas mejoran los aprendizajes en el área de matemática de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa "Leonardo de Pisa Fibonacci" de la ciudad de Huánuco-2018. La autora concluyo manifestando que: Las actividades lúdicas mejoran significativamente ($p=0,002$) el aprendizaje de la matemática de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa "Leonardo de Pisa Fibonacci" de la ciudad de Huánuco- 2018, al comparar los resultados de la pre evaluación 50% y post evaluación 71%.

- Las actividades lúdicas mejoran significativamente ($p=0,005$) el razonamiento y demostración de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Leonardo de Pisa Fibonacci” de la ciudad de Huánuco-2018, al comparar los resultados de la pre evaluación 52% y post evaluación 69%.

- Las actividades lúdicas mejoran significativamente ($p=0,006$) la comunicación matemática de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Leonardo de Pisa Fibonacci” de la ciudad de Huánuco-2018, al comparar los resultados de la pre evaluación 44% y post evaluación 69%.

- Las actividades lúdicas mejoran significativamente ($p=0,002$) la resolución de problemas en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Leonardo de Pisa Fibonacci” de la ciudad de Huánuco-2018, al comparar los resultados de la pre evaluación 38% y post evaluación 58%

- Beteta (2018) *LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 005 “FRAY MARTINCITO DE PORRES, HUÁNUCO -2018”*. Presentada por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para optar el título de licenciada en Educación Inicial, la tesis tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco, la autora concluyó.

- Lo que quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, en promedio, era limitada (con una media de 30%) y después de aplicar las estrategias lúdicas, el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de la muestra alcanzó una excelente expresión oral (con una media de 79 %).
- Esto quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, la interiorización del habla de los niños y niñas, en promedio, era limitada (con una media de 26, 25 %) y después de aplicar las estrategias lúdicas la interiorización del habla de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 83%).
- Esto de los niños y niñas, en promedio era limitada (con una media de 33,50%) y después de aplicar estrategias lúdicas la dimensión desarrollo de los sistemas lingüísticos de quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, desarrollo de los sistemas lingüísticos los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 84,50%)
- Esto quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas, en promedio era limitada (con una media de 31 %) y después de aplicar las estrategias lúdicas la dimensión desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 83,50 %).
- Barrueta (2018) *APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION*

EDUCATIVA PRIVADA ISAAC NEWTON , HUÁNUCO, 2018” Presentada por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para optar el título de licenciada en Educación Inicial , la tesis tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia desarrolla la motricidad en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Isaac Newton, la autora concluyo manifestando lo siguiente:

- El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento de la motricidad fina de 42%, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas, la motricidad fina de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 31% y después de aplicar las actividades lúdicas, la motricidad de los niños y niñas de la muestra alcanzó una excelente media de 74 %.
- El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de las actividades lúdicas desarrolló la dimensión coordinación visomotriz creciendo en 43%, tal como indica la tabla N° 02 y gráfico N° 02. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas la dimensión coordinación visomotriz de la motricidad fina de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 30% y después de aplicar las actividades lúdicas la dimensión coordinación visomotriz de la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 73 %.
- El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de las actividades lúdicas desarrolló la dimensión coordinación manual de la

motricidad fina creciendo en 45,20%, tal como indica la tabla N° 03 y gráfico N° 03. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas la dimensión coordinación manual de la motricidad fina de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 29,10% y después de aplicar las actividades lúdicas la dimensión coordinación manual de la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 74,30%.

- El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de las actividades lúdicas desarrolló la dimensión coordinación visomanual de la motricidad fina creciendo en 44,30%, tal como indica la tabla N° 04 y gráfico N° 04. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas la dimensión coordinación visomanual de la motricidad fina de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 30,30% y después de aplicar las actividades lúdicas la dimensión coordinación visomanual de la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 74,60%.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Estrategias lúdicas

Para Díaz y Hernández (2002, p. 234), “Son instrumentos que con su apoyo se podrían elevar las estrategias de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el profesor maneja variadas didácticas y recursos se daría modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de posibilitar el aprendizaje y

comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Según García (2004, p. 80), por medio de estas estrategias se incentiva a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Posibilita generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”.

Al respecto, Ferreiro (2009, p. 69) señala que la estrategia “ha sido transmitida, de manera creativa en el entorno de la educación, en el marco de las exposiciones para instruir a razonar y de aprender a aprender”. El término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares. Los pasos o elementos de una estrategia son las tácticas. Al confrontar los autores que han abordado el tema de las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades numéricas, se tiene que para Ferreiro (2009) la estrategia es esencial para enseñar a pensar y aprender a aprender.

2.2.2. Estrategias aplicadas en el marco del aprendizaje

Es una propuesta de trabajo donde se utiliza el juego como instrumento movilizador, a la vez que este provee a los participantes un ambiente estimulante para la producción “. Estas modificaciones no son fáciles ya que los esquemas que practican

los docentes llevan a prácticas obsoletas con ejercicios y actividades que alejan al estudiante a la posibilidad de desarrollar libremente sus capacidades. Este cúmulo de experiencias (de alumnos y docentes) la aleja de la posibilidad de enseñar con una metodología activa que promueva la iniciativa y la creatividad.

Lafont, (2006, p. 94)

Innovadora: se ha consumido “una transformación educativa que contempla dentro de su concepción, una educación integral de calidad para todos los infantes dentro de un continuo desarrollo humano”.

Flexible: Los contenidos conceptuales se refieren a “hechos muy sencillos y unos primeros conceptos que ayudan al niño a comprender e interpretar la realidad”. Este acercamiento da lugar a entender conceptos de mayor complejidad al avanzar al subsistema de la educación primaria. Lo que expone Clavijo (2003, p. 460)

Critica: Los proyectos de aprendizaje básico tienen el potencial de atraer a los alumnos que no muestran mucho interés”. Por lo tanto, dicho proyecto debe tener un enfoque global, estar concebido y desarrollado desde los principios que caracterizan el concepto de globalización considerado en una doble perspectiva. Según Winebrenner (2007, p. 100),

Prospectiva: Es una forma básica del pensamiento humano que expresa los caracteres generales y esenciales de las cosas

y fenómenos de la realidad. Lo expuesto se puede considerar como la esencia del aprendizaje significativo, pues explica cómo las ideas y conceptos expresados de forma simbólica se relacionan de modo no memorístico, se compagina con lo que el educando tiene establecido previamente, pudiendo ser proposiciones, conceptos o símbolos, Ferreiro (2009, pag.118)

2.2.3. Aplicación de Estrategia Lúdica

Para la aplicación de las estrategias lúdicas se aplica la metodología participativa que dan mejores resultados cuando los grupos interesados tienen una conducción sólida y un liderazgo innovador. Se plantea, además, que la esencia de una metodología participativa reside en convertir la aspiración en intento y el intento en una práctica real. Es aquí donde el método entra en juego para cerrar la brecha entre el intento y la práctica. La selección del método o técnica más apropiada para un proyecto requiere tener presente una variedad de factores. También se considera que la mejor metodología para planear o administrar un proyecto específico es la que responde a los objetivos, valores y capacidades personales del responsable, (García, 2004: 73).

La metodología participativa permitirá:

Desarrollar un compromiso moral, la solidaridad con el grupo y la conciencia social. Despertar en los alumnos el desarrollo de opciones personales y el compromiso de actuar coherentemente con

ellos.

Desarrollar sentido de comunidad que combata los mensajes competitivos, individualistas y egoístas que socavan la acción colectiva. Esto se conecta con el discurso de la posibilidad que implica formas de potenciamiento personal y social que permitan desarrollar formas activas de vida comunitaria en torno a principios democráticos, (Remón, 2003: 59).

Términos básicos

Estrategias lúdicas: Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Planificación de las estrategias lúdicas: En esta parte se planifican las acciones para llevar a cabo las estrategias lúdicas, donde se seleccionan los juegos y se organizan las secuencias que se realizarán.

Ejecución de las estrategias lúdicas: En esta parte se ejecutan las estrategias lúdicas, siguiendo una secuencia planificada y organizada, donde el niño desarrollará la parte afectiva.

Evaluación de las estrategias lúdicas: En esta parte se evalúa cada

una de las actividades desarrolladas con las estrategias lúdicas

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

El nivel de Estrategias Lúdicas es determinante en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba.

3.2. Hipótesis Específicas

- El nivel de planificación de Estrategias lúdicas es determinante en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba.
- El nivel de ejecución de Estrategias lúdicas es determinante en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba.
- El nivel de evaluación de Estrategias lúdicas es determinante en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba.

3.3. Variables

3.3.1. Variable Independiente

Las estrategias lúdicas

Son instrumentos que ayudan a potenciar el desarrollo socio- emocional, así como las actividades de aprendizaje y solución de problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y

comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

IV. METODOLOGÍA

3.1.El tipo de investigación

El tipo de investigación del presente proyecto de investigación es de tipo cuantitativa porque: “toma como centro de su proceso de investigación a las mediciones numéricas, utiliza la observación del proceso en forma de recolección de datos y los analiza para llegar a responder sus preguntas de investigación”. Iglesias y Cortés (2014)

a) Nivel de la investigación

El diseño de investigación que se utilizara es de nivel descriptivo. Hernández y Fernández (2016), en su libro nos dice que la investigación descriptiva es la que:

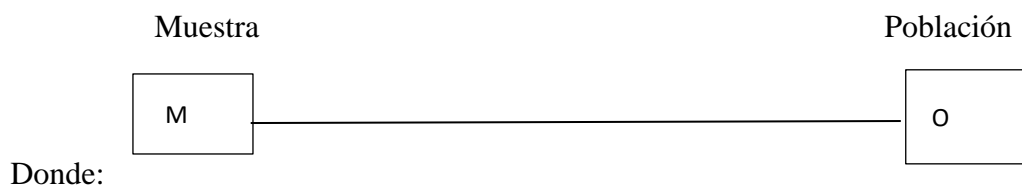
Busca especificar características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas.

b) Diseño de la investigación.

El diseño que se consideró en la siguiente investigación son tres: No experimental, transeccional y descriptivo. Los investigadores Hernández Y

Fernández (2016), dicen que la investigación no experimental es aquella que: “se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios donde no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables”. (p.149) Transeccional. Los investigadores Hernández y Fernández (2016), describen en su libro que el diseño transeccional llamado también transversal es aquél que: “recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”. (p.151).

Diseño descriptivo según los investigadores Hernández y Fernández (2016), en su libro dicen que: “tienen como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población. El procedimiento consiste en ubicar en una o diversas variables a un grupo de personas u otros seres” (p.152) El esquema que adopta este diseño es el siguiente:



M: Muestra de los estudiantes de segundo grado nivel primaria de la Institución Educativa “Santa Rosa de Lima” de Sirabamba, Huánuco 2020.

4.1. Población y muestra

Conjunto de todos los elementos que forman parte del espacio territorial al que pertenece el problema de investigación y poseen características mucho más concretas que el universo (Carrasco, 2007; 236)

La población del presente estudio estuvo conformada por 18 estudiantes entre niños y niñas del segundo grado de primaria de la Institución Educativa “Santa Rosa de Lima” de Sirabamba, Huánuco 2020.

Cuadro N°01

POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SANTA ROSA DE LIMA” DE SIRABAMBA

ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SANTA ROSA DE LIMA” SIRABAMBA	
CONDICIÓN DE NIVEL	N° DE ESTUDIANTES
MUY BUENO	95
BUENO	105
BAJO	50
TOTAL, DE ESTUDIANTES	250

Fuente: Nómina de Matrícula de la institución.

Elaboración: Propia

Muestra

Para elegir el tamaño de la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico, intencional por la accesibilidad de, datos dirigida por conveniencia; conforme se detalla en el siguiente cuadro: **Cuadro N°2**

ESTUDIANTES DEL 2° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SANTA ROSA DE LIMA” 2019	
CONDICIÓN DE NIVEL	N° DE ESTUDIANTES
MUY BUENO	05
BUENO	03
BAJO	10
TOTAL, DE ESTUDIANTES	18

4.2. Definición y Operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 3:

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INSTRUMENTO DE MEDICIÓN
Variable Independiente Estrategias Lúdicas	Son instrumentos que ayudan a potenciar el desarrollo socio-emocional, así como las actividades de aprendizaje y solución de problemas	Planificación de las Estrategias Lúdicas	Selecciona	Selecciona Juegos para la inteligencia emocional	Ficha de Observación
			Organiza	Organiza actividades para ejecutar los juegos para el desarrollo de la inteligencia emocional	
			Planifica	Planifica las sesiones de aprendizaje incluyendo las estrategias lúdicas	
		Ejecución de las Estrategias Lúdicas	Aplica	Aplica las sesiones de aprendizaje con los alumnos	
			Escucha	Escucha con atención sobre la ejecución de las estrategias lúdicas a realizar.	
			Desarrolla	Desarrolla las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional.	
		Evaluación de las Estrategias Lúdicas	Estrategias	Tiene conocimientos previos de que son las estrategias lúdicas.	
			Actividades	Evalúa cada una de las actividades desarrolladas después de las sesiones de aprendizaje.	
			Aplicación	Aplica las estrategias lúdicas sin ningún inconveniente	

4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.3.1. Para la recolección de los datos

MOMENTOS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Recolección de datos	Observación Fichaje	Test

- **Observación:** Nos permitió describir, reconstruir y comprender situaciones cotidianas en las cuales se desarrollan actividades diversas, que constituyen una fuente de datos que describen hechos o eventos permitiendo detectar progresivamente la existencia de irregularidades entre ellos, (Soler, 2008: 39).
- **La Lista de Cotejo:** Se empleó como instrumento la lista de cotejo que es una herramienta que se utilizó para observar sistemáticamente el desarrollo socio emocional que mantienen los niños en la muestra de estudio, para ello se formuló 20 indicadores sobre el desarrollo socio emocional.

4.4. Plan de análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencia. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos recopilados de la variable de estudio. Para lo cual se utilizó como herramienta estadística al Excel para la elaboración de tablas y gráficos.

4.5. Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Pregunta General</p> <p>¿Cuál es el nivel de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, Huánuco – 2020?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar el nivel de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>El nivel de Estrategias Lúdicas es determinante en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Estrategias Lúdicas</p>	<p>Planificación de las Estrategias Lúdicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona • Organiza • Planifica 	<p>Tipo de estudio: El tipo de investigación del presente proyecto de investigación es de tipo cuantitativa.</p> <p>Diseño de estudio: El diseño de investigación que se utilizara es de nivel descriptivo.</p> <p>Diseño de la Investigación Los diseños considerados en la siguiente investigación son tres: No experimental, transaccional y descriptivo.</p> <p>Población y muestra: Población: Para la población objeto de estudio se ha considerado a 43 estudiantes de la Institución Educativa.</p> <p>Muestra: Para estimar el tamaño de la muestra se tomará el sistema de tipo de muestreo por conveniencia las sesiones A y B 18 estudiantes</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</p> <p>Técnicas: Observación y fichaje</p> <p>Instrumentos: - Lista de cotejo</p> <p>Plan de análisis Aplicación de análisis cuantitativo</p>
				<p>Ejecución de las Estrategias Lúdicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica • Escucha • Desarrolla 	
				<p>Evaluación de las Estrategias Lúdicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias • Actividades • Aplicación 	
<p>Preguntas específicas</p> <p>¿Cuál es el nivel de planificación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 “Santa Rosa de Lima”, Sirabamba?</p> <p>¿Cuál es el nivel de ejecución de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado Primaria de la Institución Educativa N° 32743 “Santa Rosa de Lima”, Sirabamba?</p> <p>¿Cuál es el nivel de evaluación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 “Santa Rosa de Lima”, Sirabamba?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de planificación de Estrategias lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba.</p> <p>Identificar el nivel de ejecución de Estrategias lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba</p> <p>Identificar el nivel de evaluación de Estrategias lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>El nivel de planificación de Estrategias lúdicas es determinante en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba.</p> <p>El nivel de ejecución de Estrategias lúdicas es determinante en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba.</p> <p>El nivel de evaluación de Estrategias lúdicas es determinante en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba.</p>				

Cuadro 4:

4.6. Principios éticos

El trabajo académico, si bien es cierto, que se sustenta en antecedentes y marcos teóricos, sin embargo, se citará respetando las normas APA, de tal manera, que será un trabajo de investigación auténtica y original.

Los principios a que se somete este trabajo, está orientados a los principios de la universidad y está sujeto a orientar el desarrollo de las actividades, para lo cual, está orientado con los siguientes principios:

1. Principio de respeto, en toda acción e intención, en todo fin y en todo medio, trata siempre a cada uno - a ti mismo y a los demás- con el respeto que le corresponde por su dignidad y valor como persona. Todo ser humano tiene dignidad y valor inherentes, solo por su condición básica de ser humano. El valor de los seres humanos difiere del que poseen los objetos que usamos. Las cosas tienen un valor de intercambio. Son reemplazables. Los seres humanos, en cambio, tienen valor ilimitado puesto que, como sujetos dotados de identidad y capaces de elegir, son únicos e irremplazables. El principio de respeto supone un respeto general que se debe a todas las personas.
2. Principios de no-malevolencia y de benevolencia. En todas y en cada una de tus acciones, evita dañar a los otros y procura siempre el bienestar de los demás.
3. Principio de doble efecto. Busca primero el efecto beneficioso. Dando por supuesto que tanto en tu actuación como en tu intención tratas a la gente con respeto, asegúrate de que no son previsibles efectos secundarios malos desproporcionados respecto al bien que se sigue del efecto principal. El principio

de respeto no se aplica sólo a los otros, sino también a uno mismo. Así, para un profesional, por ejemplo, respetarse a uno mismo significa obrar con integridad.

4. Principio de integridad. Compórtate en todo momento con la honestidad de un auténtico profesional, tomando todas tus decisiones con el respeto que te debes a ti mismo, de tal modo que te hagas así merecedor de vivir con plenitud tu profesión. Ser profesional no es únicamente ejercer una profesión, sino que implica realizarlo con profesionalidad, es decir: con conocimiento profundo del arte, con absoluta lealtad a las normas deontológicas y buscando el servicio a las personas y a la sociedad por encima de los intereses egoístas.
5. Principio de justicia. Trata a los otros tal como les corresponde como seres humanos; sé justo, tratando a la gente de forma igual. Es decir: tratando a cada uno de forma similar en circunstancias similares. La idea principal del principio de justicia es la de tratar a la gente de forma apropiada. Esto puede expresarse de diversas maneras ya que la justicia tiene diversos aspectos. Estos aspectos incluyen la justicia substantiva, distributiva, conmutativa, procesal y retributiva.
6. Principio de utilidad. Dando por supuesto que tanto en tu actuación como en tu intención tratas a la gente con respeto, elige siempre aquella actuación que produzca el mayor beneficio para el mayor número de personas. El principio de utilidad pone énfasis en las consecuencias de la acción. Sin embargo, supone que has actuado con respeto a las personas.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

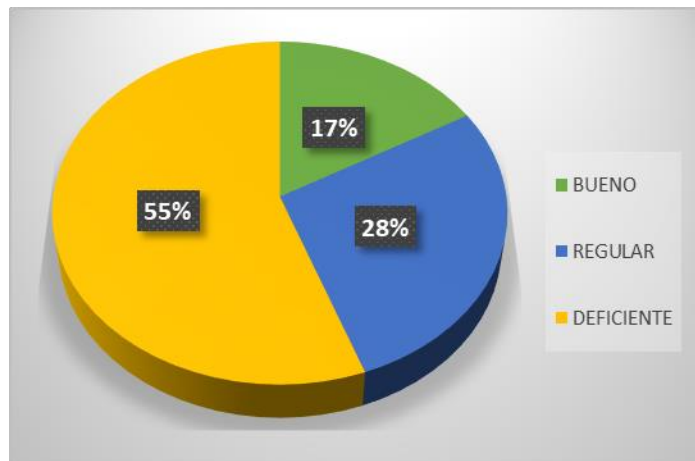
5.1.1. Resultados respecto al objetivo general

Tabla N°1: Determinar el nivel de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba

Escala	fi	hi	%
BUENO	3	0,17	17
REGULAR	5	0,28	28
DEFICIENTE	10	0,55	55
TOTAL	18	1.00	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2020

Gráfico N°1: Determinar el nivel de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba



Fuente: Tabla N°1

Interpretación: Podemos observar con respecto al objetivo general: Determinar el nivel de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N°32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, que un 17% de los niños y niñas tienen un buen nivel de estrategias lúdicas, un 28% de los niños y niñas

tienen un regular nivel de estrategias lúdicas y un 55% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de estrategias lúdicas, esto quiere decir que un gran porcentaje de los niños y niñas no utilizan y/o conocen las estrategias lúdicas.

5.1.2. Resultados respecto a los objetivos específicos

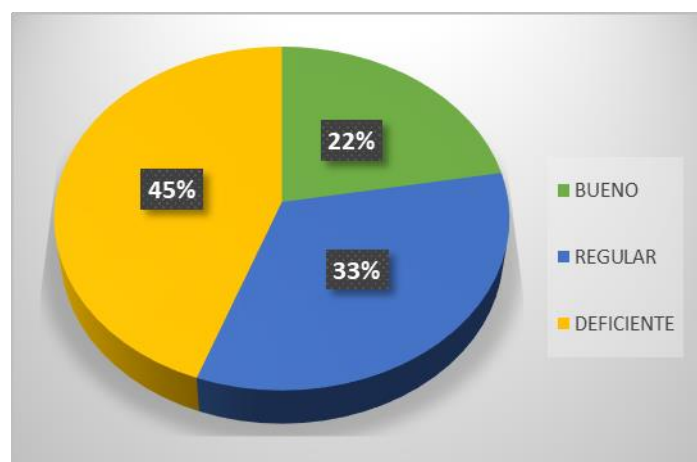
Resultados respecto al objetivo específico

Tabla N°2: Identificar el nivel de planificación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba

Escala	fi	hi	%
BUENO	4	0,22	22
REGULAR	6	0,33	33
DEFICIENTE	8	0,45	45
TOTAL	18	1.00	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2020

Gráfico N°2: Identificar el nivel de planificación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba



Fuente: Tabla N°2

Interpretación: Podemos observar con respecto al objetivo específico 1: Identificar el nivel de planificación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N°32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, que un 22% de los niños y niñas tienen un buen nivel de planificación de estrategias lúdicas, un 33% de los niños y niñas tienen un regular nivel de planificación de estrategias lúdicas y un 45% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de planificación de estrategias lúdicas, esto quiere decir que los docentes no planifican la utilización de las estrategias lúdicas en los niños y niñas.

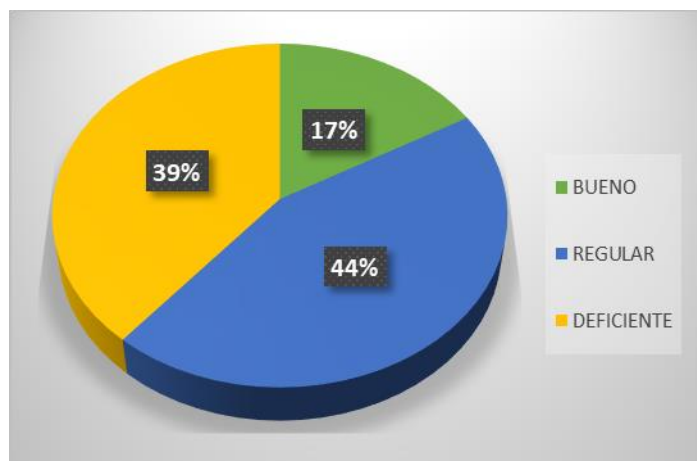
Resultados respecto al objetivo específico 2

Tabla N°3: Determinar el nivel de ejecución de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba

Escala	fi	hi	%
BUENO	3	0,17	17
REGULAR	8	0,44	44
DEFICIENTE	7	0,39	39
TOTAL	18	1.00	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2020

Gráfico N°3: Determinar el nivel de ejecución de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba



Fuente: Tabla N°3

Interpretación: Podemos observar con respecto al objetivo específico 2: Identificar el nivel de ejecución de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N°32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, que un 17% de los niños y niñas tienen un buen nivel de ejecución de estrategias lúdicas, un 44% de los niños y niñas tienen un regular nivel de ejecución de estrategias lúdicas y un 39% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de ejecución de estrategias lúdicas, esto quiere decir que los docentes no realizan una buena ejecución de la utilización de las estrategias lúdicas en los niños y niñas.

Resultados respecto al objetivo específico 3

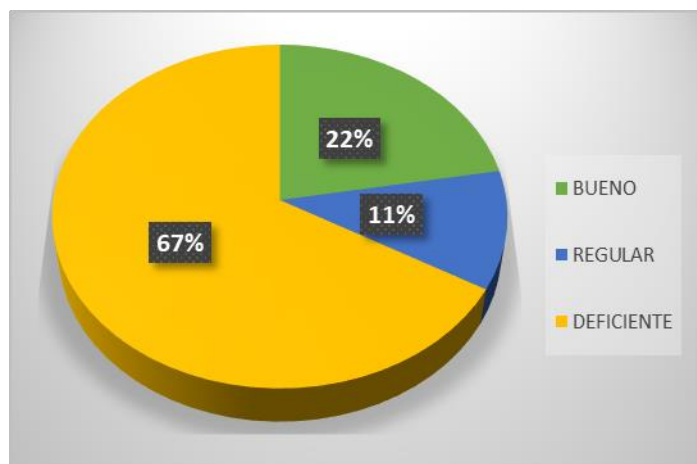
Tabla N°4: Determinar el nivel de evaluación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba

Escala	fi	hi	%
BUENO	4	0,22	22
REGULAR	2	0,11	11
DEFICIENTE	12	0,67	67
TOTAL	18	1.00	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2020

Gráfico N°4: Determinar el nivel de evaluación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Educación Básica Regular de la Institución Educativa

N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba



Fuente: Tabla N°4

Interpretación: Podemos observar con respecto al objetivo específico 3: Identificar el nivel de evaluación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N°32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, que un 22% de los niños y niñas tienen un buen nivel de evaluación en estrategias lúdicas, un 11% de los niños y niñas tienen un regular nivel de evaluación en estrategias lúdicas y un 37% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de evaluación en estrategias lúdicas, esto quiere decir que los docentes no realizan una buena evaluación en la utilización de las estrategias lúdicas en los niños y niñas.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. Análisis respecto al objetivo general

Determinar el nivel de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba (ver tabla N° 01 y gráfico a N° 01) se puede observar que de un total de 18 alumnos un 17% de los niños y niñas tienen un buen nivel de estrategias lúdicas, un 28% de los niños y niñas tienen un regular nivel de estrategias lúdicas y un 55% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de estrategias lúdicas, esto quiere decir que un gran porcentaje de los niños y niñas no utilizan y/o conocen las estrategias lúdicas. Argumentado por los aportes de Carrillo, (2015) con su tesis titulada *“VALIDACIÓN DE UN PROGRAMA LÚDICO PARA LA MEJORA DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS”*, la tesis doctoral tuvo como objetivo de enseñar al niño a que sepa comportarse de forma habilidosa en su trato con los demás, llegando a aprender habilidades sociales o bien disminuir los factores que pueden obstaculizar ese comportamiento social, concluyendo la autora que en el grupo experimental han mostrado comportamientos más asertivos, disminuyendo los comportamientos no asertivos, ya que los participantes de este grupo muestran menos comportamiento agresivo y pasivo y disminuyendo su ansiedad social después de haber participado en el programa.

5.2.2. Análisis respecto a los objetivos específicos

Análisis respecto al objetivo específico 1

Referente al objetivo específico No 01, Identificar el nivel de planificación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N°32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, que un 22% de los

niños y niñas tienen un buen nivel de planificación de estrategias lúdicas, un 33% de los niños y niñas tienen un regular nivel de planificación de estrategias lúdicas y un 45% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de planificación de estrategias lúdicas, esto quiere decir que los docentes no planifican la utilización de las estrategias lúdicas en los niños y niñas.

- Estos resultados se comparan con Castellar (2016), con su tesis titulado: *“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DEL INSTITUTO MADRE TERESA DE CALCUTA”* presentada en Colombia por la Universidad del Tolima, para optar el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil, concluyendo así la autora lo siguiente:
- Que, a pesar 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.
- No demuestran empoderamiento de los diferentes tipos de juegos que pueden realizar con los niños para su desarrollo integral.
- La institución no cuenta con espacios adecuados para la realización de los diferentes tipos de juegos o actividades lúdicas que ayuden a los niños en el desarrollo pleno de sus dimensiones.

Análisis respecto al objetivo específico 2

Podemos observar con respecto al objetivo específico 2: Identificar el nivel de ejecución de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N°32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, que un 17% de los niños y niñas tienen un buen nivel de ejecución de estrategias lúdicas, un 44% de los niños y niñas tienen un regular nivel de ejecución de estrategias lúdicas y un 39% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de ejecución de estrategias lúdicas, esto quiere decir que los docentes no realizan una buena ejecución de la utilización de las estrategias lúdicas en los niños y niñas.

Podemos relacionarlo con Barrueta (2018), con su tesis titulada *“APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA ISAAC NEWTON, HUÁNUCO*, 2018. Presentada por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para optar el título de licenciada, la tesis tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Isaac Newton, Huánuco.

Análisis respecto al objetivo específico 3

Podemos observar con respecto al objetivo específico 3: Identificar el nivel de evaluación de Estrategias Lúdicas en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N°32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, que un 22% de los niños y niñas tienen un buen nivel de evaluación en estrategias lúdicas, un 11% de los niños y niñas tienen un regular nivel de evaluación en estrategias lúdicas y un 37% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de evaluación en estrategias lúdicas, esto quiere decir que los docentes no realizan una buena evaluación en la utilización de las estrategias lúdicas en los niños y niñas.

Este objetivo guarda relación con Gaitan (2018), con su tesis titulada *“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LEONARDO DE PISA FIBONACCI” DE LA CIUDAD DE HUÁNUCO- 2018*. Presentada por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para optar el título de licenciada, la tesis tuvo como objetivo determinar en qué medida las actividades lúdicas mejoran los aprendizajes en el área de matemática de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Leonardo de Pisa Fibonacci” de la ciudad de Huánuco-2018.

VI. CONCLUSIONES

- Podemos concluir que en los niños y niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N°32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, que un 17% de los niños y niñas tienen un buen nivel de estrategias lúdicas, un 28% de los niños y niñas tienen un regular nivel de estrategias lúdicas y un 55% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de estrategias lúdicas, esto quiere decir que un gran porcentaje de los niños y niñas no utilizan y/o conocen las estrategias lúdicas.
- También concluimos que en los niños y niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N°32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, que un 22% de los niños y niñas tienen un buen nivel de planificación de estrategias lúdicas, un 33% de los niños y niñas tienen un regular nivel de planificación de estrategias lúdicas y un 45% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de planificación de estrategias lúdicas, esto quiere decir que los docentes no planifican la utilización de las estrategias lúdicas en los niños y niñas.
- Asimismo, en los Niños y Niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N°32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, que un 17% de los niños y niñas tienen un buen nivel de ejecución de estrategias lúdicas, un 44% de los niños y niñas tienen un regular nivel de ejecución de estrategias lúdicas y un 39% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de ejecución de estrategias lúdicas, esto quiere decir que los docentes no realizan una buena ejecución de la utilización de las estrategias lúdicas en los niños y niñas.

- Finalmente, en los niños y niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N°32743 Santa Rosa de Lima, Sirabamba, que un 22% de los niños y niñas tienen un buen nivel de evaluación en estrategias lúdicas, un 11% de los niños y niñas tienen un regular nivel de evaluación en estrategias lúdicas y un 37% de los niños y niñas tienen un deficiente nivel de evaluación en estrategias lúdicas, esto quiere decir que los docentes no realizan una buena evaluación en la utilización de las estrategias lúdicas en los niños y niñas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrueta V., M. (2018). *APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA ISAAC NEWTON, HUÁNUCO*. Huánuco - Perú: UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE.
- Beteta, N. (2018). *LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 005 "FRAY MARTINCITO DE PORRES, HUÁNUCO -2018*. Huánuco, Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Carrillo G., G. (2015). *VALIDACIÓN DE UN PROGRAMA LÚDICO PARA LA MEJORA DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS*. Granada: Universidad de Granada.
- Castellar A., G. (2016). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DEL INSTITUTO MADRE TERESA DE CALCUTA*. Tolima - Colombia: Universidad de Tolima.
- Chaviguri C., R. (2018). *ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADAS POR EL DOCENTE*. Ayacucho - Perú: UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE.
- Clavijo, R. (2003). *Manual del auxiliar del jardín de infancia*. España: Editorial Mad. S. A.
- Cuya, L. (2019). *ESTRATEGIAS LÚDICAS Y CALIDAD DE LOS APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS JILGUERITOS-INABIF, SAN JUAN DE MIRAFLORES*. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- De la Morena F., M. (2015). *PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PSICOEDUCATIVA PARA PROMOVER*. Málaga - España: Universidad de Málaga.

- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista (3a.ed.). En F. Díaz, & G. Hernández, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista (3a.ed.)* (pág. 234). México, D.F: Mc Graw Hill.
- Ferreiro, R. (2009). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. México: Editorial Trillas.
- Gaitan, J. (2018). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA " LEONARDO DE PISA FIBONACCI" DE LA CIUDAD DE HUÁNUCO*. Huánuco - Perú: UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE.
- García, J. (2004). *Ambientes con recursos tecnológicos*. Costa Rica: EUNED.
- Inga, N. (2018). *UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS VERBALES EN LA MEJORA DEL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 271 DE NUEVO PROGRESO, SAN MARTÍN 2018*. Huánuco - Perú: UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE.
- la Font, F. (2006). *Repercusiones de las conductas desviadas de los adolescentes entre 18 a 14 años de edad en un estado social y democrático de derecho*. Cúcuta - Colombia: Universidad Libre de Colombia.
- Meza, E. & Soto, R. (2018). *PROGRAMAS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 16004 MORRO SOLAR – JAÉN*. Chiclayo, Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Remón, M. (2003). *La narrativa de César Aira: una sorpresa continua e ininterrumpida*. Flandes y Holanda, Ámsterdam, Nueva York: Rodopi.
- Vilchez, R. (2018). *APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLA APRENDIZAJES DE FIGURAS GEOMÉTRICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DEL COLEGIO ADVENTISTA SORITOR "SIEGRIED NEUENDORFF", MOYOBAMBA, SAN MARTIN,*

2018. Moyobamba - Perú: UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE.

Villena M., D. (2015). *INCIDENCIA DE LAS ACTITUDES Y PERSONALIDAD DEL MAESTRO EN LA CONDUCTA SOCIAL DE LOS ALUMNOS: COMPETENCIA SOCIAL Y CLIMA SOCIAL DE CLASE* . Granada: Universidad de Granada.

Winebrenner, S. (2007). *Cómo enseñar a niños con diferencias de aprendizaje en el salón de clases*. México: Editorial Pax.

ANEXOS

LISTA DE COTEJO

Nombre del niño:

Edad:

Sexo:

N°	DIMENSIONES - ITEMS	1	2	3
ESTRATEGIAS LUDICAS		BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1	Selecciona Juegos para la inteligencia emocional			
2	Organiza actividades para ejecutar los juegos para el desarrollo de la inteligencia emocional			
3	Planifica las sesiones de aprendizaje incluyendo las estrategias lúdicas			
4	Aplica las sesiones de aprendizaje con los alumnos			
5	Escucha con atención sobre la ejecución de las estrategias lúdicas a realizar			
6	Desarrolla las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional			
7	Tiene conocimientos previos de que son las estrategias lúdicas.			
8	Evalúa cada una de las actividades desarrolladas después de las sesiones de aprendizaje.			
9	Aplica las estrategias lúdicas sin ningún inconveniente			

"Año de la universalización de la salud".

Huánuco, 9 de Setiembre del 2019.

Señor: Mgtr. Juan Sergio Aguirre Tucto

Presente.


Asunto: Validación de Instrumento de Investigación

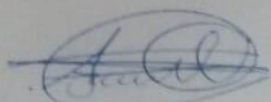
De mi mayor consideración

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de la Escuela de Pregrado de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote; luego para manifestarle, que me encuentro desarrollando el Proyecto de Investigación titulado: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 2 GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32743 SANTA ROSA DE LIMA, SIRABAMBA, HUÁNUCO - 2020. ; por lo, que siendo conocedora de su alto espíritu investigativo y trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la educación, le solicito revisar y emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del instrumento de investigación del proyecto.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente,


.....
Zenilda Lica Calero Cajas
La Investigadora


JUAN SERGIO AGUIRRE T.
DNI N° 44187179
10/09/2020

FICHA DE VALIDACIÓN DEL EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO

Nombre y Apellido del JUAN SERGIO AGUIRRE TUCTO
 Lugar donde trabaja UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILO VALDIZAN" HCD

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 2 GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32743 SANTA ROSA DE LIMA, SIRABAMBA, HUÁNUCO - 2020.

Instrumento:

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR.

N°	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	Deficiente 00 - 25%	Regular 26 - 50%	Buena 51 - 75%	Muy buena 76 - 100%	Observación
1	El instrumento responde a los objetivos de la investigación.			X		
2	El instrumento responde a la Operacionalización de las variables.				X	
3	Esta formulada con lenguaje adecuado.				X	
4	Los ítems reflejan el contenido temático.				X	
5	Los ítems tienen términos precisos.				X	
6	Existe una organización lógica del instrumento.					
7	Los ítems son pertinentes a la					

	variable de estudio.			X		
8	Los ítems son adecuados para valorar el aprendizaje del estudiante.				X	
9	La secuencia de presentación de los ítems es óptima.				X	
10	La cantidad de ítems son suficientes para evaluar la variable				X	

Sugerencias del experto:

TENER EN CONSIDERACIÓN EL LENGUAJE EXPRESADO EN LOS ÍTEMS DE ACUERDO CON LA REALIDAD TEMÁTICA DE LA LOCALIDAD Y DEL ENFOQUE ACTUAL DE EDUCACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE SE REALIZA EL ESTUDIO.



Firma de Experto
0407058



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL LIMA

"Año de la Universalización de la Salud"

Lima, 10 de octubre de 2020

OFICIO MÚLTIPLE N° 023-2020-WFS-DTI-ULADECH-FILIAL-LIMA.

Sr. Justo Antidoro, Perez Alvarado

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32743 SANTA ROSA DE LIMA

Presente.-

ASUNTO: SOLICITO APOYO PARA EJECUTAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Que con el propósito de buscar fortalecer los aspectos metodológicos, técnicas de enseñanza y aprendizaje bajo la línea de investigación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote que considera las intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo, orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de educación básica regular, superior universitaria y no universitaria del Perú, asimismo debido a que los universitarios de la asignatura Taller de Investigación IV – Grupo C (Filial Lima Semestre 2020 02) de ésta casa de estudio necesitan aplicar sus proyectos de investigación vía remota/distancia que será en beneficio de los estudiantes, padres de familia y docentes de la Institución Educativa que usted dignamente dirige, en consecuencia SOLICITO a usted señor Director el apoyo para ejecutar el proyecto de investigación en el presente año.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,


Mtro. Wilfredo Flor Sutti
DOCENTE TUTOR INVESTIGADOR



12/10/20
RECIBIDO

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante											Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁸⁾																		
			Día	Mes	Año	Sexo H/M		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		Pais ⁽¹¹⁾		Padre vive S / NO		Madre vive S / NO		Lengua Materna ⁽¹²⁾		Segunda Lengua ⁽¹³⁾		Trabaja el Estudiante S / NO		Horas semanales que labora		Escolaridad de la madre ⁽³⁾		Nacimiento Registrado S/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		Código Modular		Número y/o Nombre - R/JRD			
						H	M	H	P	S	P	S	SI	SI	Q	C	NO	P	SI	SI	Q	C	NO	SP	SI	S	NO	P	SI						
22	D.N.I. 63449509	TRINIDAD DAZA, Frank Maycol	20	06	2012	H	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI																				
23	D.N.I. 63449546	TRINIDAD MARTEL, Dalmira Noemi Nelsy	29	01	2013	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI																				
24	D.N.I. 63449525	TRINIDAD PIMENTEL, Shery	27	09	2012	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO	P	SI																				
25	D.N.I. 63449503	TRINIDAD RAMIREZ, Yofan Smith	29	04	2012	H	P	P	NO	SI	Q	C	NO	P	SI																				
26	D.N.I. 63200176	VILLOBOS LIBERATO, Luz Maria	24	04	2012	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO	SP	SI																				
27	D.N.I. 63449531	VILLEGAS FAUSTINO, Lionel Messi	26	11	2012	H	P	P	SI	NO	C		NO		SI																				
28	D.N.I. 63449538	VILLEGAS REGIN, Menezes Paolo	21	12	2012	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO	P	SI																				
29																																			
30																																			
31																																			
32																																			
33																																			
34																																			
35																																			
36																																			
37																																			
38																																			
39																																			
40																																			
41																																			
42																																			
43																																			
44																																			
45																																			
46																																			
47																																			
48																																			
49																																			
50																																			

Resumen	
Hombres	13
Mujeres	15
Total	28

RAMOS ZEVALLOS, Lia Ruth

Responsable de la matrícula
Firma - Post Firma

PEREZ ALVARADO, Justo Antidoro

Director (a) de la Institución Educativa
Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N° 010-2020	24	04	2020

ESTRATEGIAS LÚDICAS DESARROLLANDO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 2 GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32743 SANTA ROSA DE LIMA, SIRABAMBA, HUÁNUCO



DESARROLLANDO SESIÓN DE CLASE CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32743 SANTA ROSA DE LIMA, SIRABAMBA, HUÁNUCO, DESPUES DE HABER APLICADO LA ESTRATEGIA LÚDICA, PARA CAPTAR EL INTERES DEL NIÑO EN EL DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE, CON LA PRESENCIA DE LA MAESTRA DEL AULA.



Estudiante Zenilda Lica Calero Cajas, de la Uladech, sede Lima realizando el desarrollo de clase virtual con los niños del 2° de primaria de la I.E. SANTA ROSA DE LIMA de Sirabamba, Huánuco 2020.

