

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL AMILCAR SILVA RABINES
CENTRO POBLADO ROMA 2017.**

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

AUTORA

FASANANDO PANDURO, LANDIS ZULY

ASESOR

DE LA CRUZ LOZADO, JUAN

TRUJILLO – PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes
Presidente

Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez
Secretaria

Dra. Milagros Jacinto Reinoso
Miembro

Dr. Juan de la Cruz Lozado
Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la oportunidad de llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad derramando sus bendiciones y amor sobre mí.

Agradezco a los docentes por las enseñanzas que impartieron y por su apoyo incondicional en todos los momentos difíciles de este trabajo de investigación.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga

DEDICATORIA

A mi querido Dios, por guiar mi camino, llenándome de fuerzas cuando más lo necesitaba y sobre todo porque me ha dado fortaleza para terminar este informe de Investigación.

A mi madre Cleofé Panduro Pérez y a mis hijos los motores de mi vida y a quienes amo infinitamente; por estar ahí cuando más los necesité; en especial a mi madre por su ayuda y constante cooperación gracias por su formación, sus enseñanzas y a la confianza brindada que hicieron de mí una persona capaz de cumplir sus retos.

RESUMEN

La presente investigación ha tenido como propósito investigar sobre la importancia de las actividades lúdicas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amílcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017. La investigación tuvo como objetivo general determinar la importancia de las actividades lúdicas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Amílcar Silva Rabines del Centro Poblado Roma 2017. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, la prueba en la cual se pudo apreciar el valor de $P= 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que las actividades lúdicas son muy importantes y significativas en el aprendizaje de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Amílcar Silva Rabines del Centro Poblado Roma 2017.

Palabras clave: Actividades lúdicas, Aprendizaje.

ABSTRACT

The purpose of this research was to investigate the importance of recreational activities in four-year-old children of the Initial Educational Institution Amilcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017. The general objective of the research was to determine the importance of recreational activities in the 4-year-old children of the Amilcar Silva Rabines Initial Educational Institution of the Roma Town Center 2017.

For data processing, descriptive and inferential statistics were used to interpret the variables, according to the research objectives. For the test of the hypothesis the contrast statistic was used, the test in which the value of $P = 0,001 < 0.05$ could be appreciated, that is, there is a significant difference in the achievement of learning obtained in the Pre Test. and Post Test. Therefore it is concluded that recreational activities are very important and significant in the learning of children of 4 years of the Initial Educational Institution Amilcar Silva Rabines of the Roma Town Center 2017.

Key words: Learning, Play activities

CONTENIDO

TÍTULO	i
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas.....	13
2.2.1. Actividades lúdicas.....	13
2.2.1.1. Actividades lúdicas libres.....	15
2.2.1.2. La lúdica como estrategia didáctica.....	17
2.2.1.3. El aprendizaje a través de las actividades lúdicas.....	19
2.2.1.4. Importancia de las actividades lúdicas en educación inicial.....	20
2.2.1.5. Características de las actividades lúdicas en educación inicial.....	21
2.2.1.6. Estructuración y aplicación de las actividades lúdicas.....	23
III. HIPÓTESIS.....	25
IV. METODOLOGÍA.....	26
4.1. Diseño de la investigación	26
4.2. Población y muestra.....	26
4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.....	28

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
4.5. Plan de Análisis.....	29
4.6 Matriz de consistencia.....	31
4.7. Principios éticos.	32
V. RESULTADOS.....	33
5.1 Resultados	33
5.2. Análisis de resultados.	53
VI. CONCLUSIONES	56
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Distribución porcentual de aprendizaje en el pre test.	33
Gráfico N° 2: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 1	34
Gráfico N° 3: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 2.....	35
Gráfico N° 4: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 3.....	36
Gráfico N° 5: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 4.....	37
Gráfico N° 6: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 5.....	38
Gráfico N° 7: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 6.....	39
Gráfico N° 8: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 7.....	40
Gráfico N° 9: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 8.....	41
Gráfico N° 10: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 9.....	42
Gráfico N° 11: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 10.....	43
Gráfico N° 12: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 11	44
Gráfico N° 13: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 12.....	45
Gráfico N° 14: Distribución porcentual de aprendizaje en el post test.....	46
Gráfico N° 15: Distribución porcentual en el pre test y post test	47
Gráfico N° 16: Nivel porcentual del logro de aprendizaje en las doce sesiones.....	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Distribución de la población según edad aula y sexo	27
Tabla N° 2: Distribución de muestra según edad, aula y sexo	27
Tabla N° 3: Baremo del logro de capacidades	30
Tabla N° 4: Logro de aprendizaje en el pre-test	33
Tabla N° 5: Logro de aprendizaje de la sesión N° 1	34
Tabla N° 6: Logro de aprendizaje de la sesión N° 2	35
Tabla N° 7: Logro de aprendizaje de la sesión N° 3	36
Tabla N° 8: Logro de aprendizaje de la sesión N° 4	37
Tabla N° 9: Logro de aprendizaje de la sesión N° 5	38
Tabla N° 10: Logro de aprendizaje de la sesión N° 6	39
Tabla N° 11: Logro de aprendizaje de la sesión N° 7	40
Tabla N° 12: Logro de aprendizaje de la sesión N° 8	41
Tabla N° 13: Logro de aprendizaje de la sesión N° 9	42
Tabla N° 14: Logro de aprendizaje de la sesión N° 10	43
Tabla N° 15: Logro de aprendizaje de la sesión N° 11	44
Tabla N° 16: Logro de aprendizaje de la sesión N° 12	45
Tabla N° 17: Logro de aprendizaje de los estudiantes en el post test.....	46
Tabla N° 18: Logro de aprendizaje en el pre test y post test.....	47
Tabla N° 19: Distribución del logro de aprendizaje en las doce sesiones	48
Tabla N° 20: Estadístico de Contraste.	52
Tabla N° 21: Estadísticos descriptivos.	52

I. INTRODUCCIÓN

Wallon (2000) 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.

Abreu (2005) dice que los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Queyrat (2001) dice: "...el juego es una actividad libre, pero esta actividad acompañada en el individuo que juega, de estado psíquico que estimulan su ejercicio que le dan carácter alegre y agradable. Estos elementos nuevos del juego son: uno motivo; el placer, otro intelectual; la ilusión".

Andreu (2000) en el artículo Actividades lúdicas en la enseñanza, el juego didáctico, afirma que el juego se utiliza para desarrollar habilidades que les son necesarias, a lo largo de la vida, como el comportamiento y la lucha para la perfección en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

Jiménez (2003) sostiene que los juegos son actividades amenas que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental, sin embargo, el alumnado las realiza con agrado; no percibe el esfuerzo y sí la distracción.

Según Torres (2002) el juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Abreu (2005) dice que los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Jiménez (2003) sostiene que los juegos son actividades amenas que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental, sin embargo, el alumnado las realiza con agrado; no percibe el esfuerzo y sí la distracción.

Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño/a, mediante el método lúdico, el niño afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus

vínculos sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño y su evolución. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa...en definitiva, placer de interactuar y compartir. De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego.

Lo antes expuesto lleva al enunciado del problema que es el siguiente:

¿Cuál es la importancia de las actividades lúdicas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amilcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017?

Par consiguiente formulamos como objetivo general:

Determinar la importancia de las actividades lúdicas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amilcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017.

Como objetivos específicos:

Identificar la importancia de las actividades lúdicas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amilcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017.

Analizar las actividades lúdicas para los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amilcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017.

Explicar la importancia de las actividades lúdicas para los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amilcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017.

Justificación

Conveniencia: Se consideró de suma importancia en esta investigación por que el uso de actividades lúdicas permite que el niño pueda desarrollar sus habilidades, despierte la creatividad a partir de sus experiencias en el aula, favoreciendo de esta manera un aprendizaje cada vez más significativo.

La importancia de la investigación de las actividades lúdicas permite que los niños y niñas de educación inicial, desarrollen la imaginación, el lenguaje, el pensamiento, se comuniquen con lo que le rodea para así lograr un aprendizaje significativo.

Relevancia social: Como bien lo dice “Sarlé (2006) el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural y social del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje”.

Implicancias prácticas: Al considerar las actividades lúdicas como una estrategia didáctica es importante comprender, que “se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2006).

Valor teórico: afirmamos su valor teórico por la calidad de teóricos utilizados para esta investigación y sus aportes serán de mucha utilidad. Por lo anterior se retoma la

pregunta que se hace Moreno (2002) al decir “si el niño juega tantas horas al día sin aparente cansancio ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no solo como fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?”.

Utilidad metodológica: El docente influye significativamente dentro de la situación de juego, por ello es necesario entender que el juego y la enseñanza son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra. Como se citó en “Sarlé 2006 el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego”.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes.

Vega (2015) en la tesis de grado previo a la obtención del título de magister en docencia y currículo “Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del Cantón Babahoyo”. Tuvo como objetivo

Analizar de qué manera influyen los juegos didácticos que emplean los docentes en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”. Y arribó a las siguientes conclusiones:

La mayoría de los maestros no emplean Juegos Didácticos que desarrollen la motricidad en los estudiantes.

Los estudiantes en un gran porcentaje presentan poco desarrollo de la motricidad ya que tiene dificultades para la manipulación de objetos.

Las maestras no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad en los estudiantes.

El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio, favoreciendo así la adquisición de conocimientos.

La variedad de recursos didácticos utilizados en el aula es un elemento relevante, puesto que influye directamente en el rendimiento de los alumnos. Una vez analizadas las consecuencias en el aprendizaje que conlleva la utilización de actividades de carácter lúdico en el aula, la idea ahora es extender esta mecánica a otras unidades educativas.

Es conveniente remarcar que los juegos propuestos tienen una estructura que se adapta

con gran facilidad, lo que permite parcialmente su reutilización, con pequeñas modificaciones.

Quito (2017) en la tesis que lleva por título Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en los Niños de 4 Años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017; como objetivos determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, conocer el aprendizaje mediante el pre test en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, diseñar y aplicar el programa de los juegos Lúdicos en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017. La investigación es de tipo cuantitativa, concluyendo que los resultados de la aplicación del pre-test a los niños de la muestra los resultados del Pre-Test demostraron que el 11 % de los niños tienen calificación A, el 33 % de los niños tienen calificación B, y el 56 % de los niños tienen calificación C, se logró conocer mediante el post test que el 94 % de los niños tienen calificación A, el 6 % de los niños tienen calificación B, y el 0 % de los niños tienen calificación C, haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación en el Pre - test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A y se contrasta la hipótesis de investigación, mediante la Prueba T de Student.

Ospina (2015) en su trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título licenciado en pedagogía infantil “El juego como estrategia para fortalecer los

procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”. El objetivo fue demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. Llegó a las siguientes conclusiones:

Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional.

El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

Teniendo en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, el desarrollo del proyecto permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco de su tiempo para que el aprendizaje de sus hijos se más divertido y significativo mientras se está jugando.

De igual forma, se concluye que por medio del PPA los estudiantes descubrieron que se puede aprender mientras se juega y los directivos docentes comprendieron y adaptaron que estos son una forma de generar conocimientos significativos en los estudiantes sin tener la necesidad de atiborrarlos de actividades que no contribuyen al desarrollo cognitivo del niño.

Márquez (2016) en su tesis titulada Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje del Área de Matemática de los Niños de 5 Años de la Institución Educativa de Educación Inicial N°1864 Cachipampa 2016; es pre experimental explicativa, el objetivo general es determinar la influencia de la aplicación de un programa de juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje del área de Matemática de los niños de 5 años de la institución educativa de Educación Inicial N°1864, Cachipampa 2016. Concluyó que el 61.5 % tienen un nivel de aprendizaje B (Proceso); el 30.8 5 obtuvieron C (Inicio) y un 7.7 5 obtuvieron A (Logro Previsto), mediante la aplicación del Programa de Juegos Lúdicos se demuestra que el aprendizaje de los estudiantes ha mejorado, evidenciándose en el Post - Test, con un 100 % en el nivel de Logro Previsto, haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación, en el Pre - test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el Pos Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A y se afirma que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la Prueba T de Student = 1.76, es decir la aplicación de un programa de juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes 5 años de la institución educativa de Educación Inicial N°1864, Cachipampa 2016.

García (2013) realiza un trabajo de investigación titulado Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática, el objetivo general es determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los estudiantes, al utilizar juegos educativos, para el aprendizaje de la matemática, el estudio es tipo experimental. En esta investigación concluyó que los resultados obtenidos comprueban que los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática son funcionales, además la aplicación de juegos educativos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática en alumnos del ciclo básico,

indicando así el logro de los objetivos establecidos, el juego es aprendizaje y como tal modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, le brindan conocimiento que mejora el nivel de aprendizaje, se determinó la influencia de la metodología activa, en contraposición, demuestra un progreso en el aprendizaje de los alumnos, pues los juegos educativos cumplen un fin didáctico que desarrolla las habilidades del pensamiento y los juegos educativos indican el logro concreto de las competencias, pues permiten que la mente de los alumnos sea más receptiva.

Nassr-Sandoval (2017) licenciatura en ciencias de la educación nivel en educación inicial “El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del Distrito de Castilla, Piura. Tuvo como objetivo Diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular mixto del distrito de Castilla, Piura. Y llegó a las siguientes conclusiones:

Se ha diagnosticado que más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso para la adquisición de la autonomía en relación a las primeras semanas con un 68,9% del total de educandos que se encontraban en inicio, es decir más de la mitad de los niños no cumplían con los indicadores establecidos. No obstante, se ve reflejado que un 46,7% logró los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía, lo que permite reconocer la buena estrategia del juego-trabajo vista en 4 dimensiones.

La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación del sector de ciencias durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que significa que no solo el brindar conocimientos científicos acorde a su edad permite conocer su realidad, sino que

también generan capacidades que contribuirán en su formación personal como en sociedad.

La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación juego de construcción durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que conlleva a determinar que el juego de construcción crea en los niños la oportunidad de reflejar su realidad y compartirla con el resto de sus compañeros, cualidad que hace intercambiar distintas y similares ideas.

El establecer situaciones problemáticas durante la acción educativa partiendo del juego-trabajo, ha permitido un notable avance en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de edad, lo que conlleva a determinar que establecer un conflicto cognitivo es crear situaciones de desequilibrio y con ello buscar ideas y enfrentarse a las mismas. Educar en libertad ha permitido un avance notable en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de edad, lo que significa que el docente al no limitarse exclusivamente a dirigir la actividad, sino más bien, de darle al educando herramientas para que el conozca y pueda decidir y elegir, ha resultado una muy buena estrategia.

Hidalgo (2017) en la tesis titulada Intervenciones Educativas con Juegos Didácticos Basado en el Enfoque Colaborativo Orientadas al Desarrollo de la Motricidad Fina en los Niños y Niñas de 3 Años de la I.E. N° 1570 Urb. El Pacifico Del Distrito De Nuevo Chimbote, 2017, objetivo general determinar si la intervención educativa con juegos didácticos basados al enfoque colaborativo mejora la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1570 Urb. Pacifico del Distrito de Nuevo Chimbote, 2016. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental. Concluyó que mediante el pre test realizado se pudo observar que los niños y niñas no

desarrollada la motricidad fina, en la aplicación del pre, test las calificaciones de los niños en su gran mayoría se ubicaron en el nivel de inicio; el diseño y la correcta aplicación de las intervenciones educativas con juegos didácticos bajo el enfoque colaborativo mejora la motricidad fina, durante la ejecución los niños fueron mejorando destrezas y habilidades, cuyos resultados se reflejaron en los promedios de las sesiones aplicadas; mediante el post test realizado se pudo observar que los niños y niñas tuvieron un mejor rendimiento al ser evaluados, en comparación con el desenlace del pre test, donde el 84 % de los niños alcanzaron los resultados esperados, con una calificación de A y al contrastar la hipótesis, se obtuvo un nivel de significatividad en la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon es $= 0,000 < 0,05$, esto indica que existe una diferencia significativa en la mejora de la motricidad fina de los niños lo cual permite la aceptación de la hipótesis planteada para la elaboración de la tesis.

Lachi (2015) en la tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la mención en Didáctica de la enseñanza de educación inicial “juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (AS) de cinco años”. Tuvo como objetivo diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 404 de la comunidad de Moralillo, distrito de San Juan Bautista, región Loreto. Y arribó a las siguientes conclusiones:

La competencia de número y operaciones existe un bajo nivel de aprendizaje en los niños porque las docentes no aplican estrategias adecuadas y pertinentes para resolver problemas referidos a la clasificación, seriación y conteo en situaciones de la vida diaria.

Existe una deficiencia enseñanza de la matemática porque no tienen claro las concepciones teóricas sobre las nociones básicas.

Las teorías analizadas demuestran que el desarrollo de la competencia de número y operaciones favorece el desarrollo del pensamiento crítico, por lo tanto, los niños aprenden a resolver problemas de cualquier índole en situaciones de la vida diaria.

La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables.

Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

La propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollo de la competencia de número y operaciones porque aborda la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar los proyectos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es una propuesta fundamentada con el enfoque socio cognitivo y el enfoque de resolución de problemas con los pasos de Brousseau situaciones didácticas.

La propuesta fue validada con juicio de experto en el área del nivel inicial y conocedoras del tema de investigación.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas.

La actividad lúdica no es solo un pasatiempo, en los establecimientos educativos es utilizado como estrategia para lograr que los estudiantes asimilen un contenido, ya que

lo hacen de manera placentera y los niños son especialistas en juego y por medio de éste se logra la modificación la conducta. (Catellar, 2015)

Palmett & Rico (2004) “la lúdica es una actitud. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se reduce el disfrute, el goce, acompañado de la distención que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego”.

Estrada (2001) “los docentes deberán evitarse confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; la lúdica no se reduce o se agota en los juegos, va más allá, trascendiéndolos con una connotación general, mientras que el juego es más popular”.

“La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Lo anterior ratifica que la lúdica posee una limitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos” (Estrada, 2001)

La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene y ello se hace mediante la elección espontánea de la actividad y sus procesos y no mediante la imposición de acciones y motivos. (Oppenheim, 2000)

Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar, así como generar espacios

y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas, esta se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

Ahora bien, teniendo en cuenta los aportes de la pedagoga María Montessori “lo lúdico comienza con el descubrimiento y enseñanza de la libertad entendida como auto-responsabilidad o “disciplina activa”; mejor dicho, como un saber imponerse una norma de vida dirigida hacia la perfección y saberla seguir” (Caiña, 2012)

Nos dice Gutiérrez, que los docentes el juego se puede utilizarse como un método de enseñanza en la educación infantil y que se puede tomar como una estrategia, para lograr una adecuada educación, y facilitara la puesta en práctica de diversas actividades haciendo uso del elementos claves para favorecer la presencia del juego en las aulas de clases y que para nuestros niños ir a la escuela sea ir a aprender jugando. La cual se focaliza la mirada en los diseños curriculares y e puede comprender como un diálogo entre la teoría y la práctica del juego y que en el desarrollen su creatividad, imaginación, liderazgo. (Benedito, 2000)

2.2.1.1. Actividades lúdicas libres.

Jiménez (2012) la lúdica es: una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite, por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple. (Oppenheim, 2000)

El Ministerio de Educación (2010) enumera las características del juego libre en los sectores de la siguiente manera:

Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.

El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas "como si" Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca "como si" fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba "como si" fuera un caballo.

El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.

El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolverse como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.

2.2.1.2. La lúdica como estrategia didáctica.

Calero (2003) “acerca de cómo la escuela percibe al juego y afirma que: en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista asume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la acriticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vendado, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo”

“Creemos que el juego es el tronco de un árbol fecundo al cual las nuevas situaciones que ha creado el progreso le han extendido ramas, en las que se pueden cobijar las necesidades cambiantes de una sociedad imprevisible” (Sarlé, 2007)

La actividad lúdica es el conjunto de estrategias que buscan llamar la atención de los alumnos, activar sus sentidos, su imaginación y, lo más importante, influir para sientan una motivación por aprender. También propician una interacción constante entre los alumnos y gracias a los intercambios en la discusión con el profesor, los mismos alumnos formulan hipótesis. (Roberto, 2016)

Lo lúdico como apoyo a la enseñanza, permite que exista una cierta interacción entre creatividad, competición, entretenimiento y participación, lo cual favorece ampliamente, y de forma amena, al proceso enseñanza-aprendizaje. (González, 2008)

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años. (Benedito, 2000)

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, para que no haya temor en resolver problemas. El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes. Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario. Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación. En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social. (Díaz, 2000)

2.2.1.3. El aprendizaje a través de las actividades lúdicas.

Las actividades lúdicas constituyen un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Esta afirmación, sin embargo, encierra la interrogante; ¿por qué es importante y qué les aporta? a lo que las investigaciones realizadas responden: los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, la actividad lúdica es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. (Alexander T. y otros, 2003)

“Creemos que el juego es el tronco de un árbol fecundo al cual las nuevas situaciones que ha creado el progreso le han extendido ramas, en las que se pueden cobijar las necesidades cambiantes de una sociedad imprevisible” (Sarlé, 2007)

“Quienes trabajan en el nivel inicial pueden reconocer la importancia que la actividad lúdica tiene para los niños. Sin embargo, la actividad lúdica como tal no es patrimonio exclusivo de la infancia, sino un bien cultural que trasciende tiempos históricos y edades. En efecto el juego nació con los primeros hombres y fue un aporte imprescindible para la especie humana” (Medina Andrade, 2012)

Se define un enfoque fundamental en tanto que la actividad lúdica es propiedad del entorno cultural de cada uno de los niños, esto es que es el entorno el que en mayor o menor medida de acuerdo a la situación sociogeográfica la que proporciona los elementos para su concreción, haciendo que el entorno cultural sea el dador de los instrumentos de juego para el desarrollo del niño.

De igual forma sustenta que “frente a esta realidad, la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medioeval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar” (Calero, 2003)

Asimismo, es importante considerar a la “enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intrasubjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2006)

2.2.1.4. Importancia de las actividades lúdicas en educación inicial.

Caba (2004) manifiesta que el juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego (p. 40).

Es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él niño va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los

juegos, en el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral. (Gilbert, 2005)

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño, el señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los enfoques de interacción social, es parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil, en el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes. (Emilio, 2003)

2.2.1.5. Características de las actividades lúdicas en educación inicial.

Morín (2008) hace mención a siete características que deben poseer los juegos:

- Ambientación: Este fenómeno es muy difícil de desarrollar, puesto que el animador debe tener la plena convicción del juego que explicará, el dominio del grupo, la manera de dirigirlo y la seguridad de sí mismo para lograr la participación activa y dinámica de todos.
- Las edades: Para los niños deben ser juegos muy alegres, con mucha imaginación (el niño juega a todo), con adolescentes deben practicarse juegos de competitividad, de destreza y alegres, con los jóvenes, juegos de razonamiento, de

habilidad pasiva y con adultos juegos tranquilos, con cantos movidos.

- Estudio previo: Es la primera fase del escalafón. En ella se establecen las restricciones y ejecución de todos los juegos.
- Preparar un juego: Una vez hecho el estudio se comienza con una lluvia de ideas que contiene como fin la elección de los mejores juegos que deberían ser originales o innovadores.
- Ensayo: afirma que se deben ensayar muy bien los pasos y la explicación que se dará del juego repitiéndolo oralmente o en el interior. En esta instancia se procura la obtención de todo lo que se precise.
- Realización: La realización es la implementación misma del juego. Aquí se muestra el fruto de los pasos anteriores.

Huizinga y Caillois, citados por Bernabeu y Goldstein (2008) se pueden establecer las siguientes características definitorias:

El juego es una actividad libre. El juego “en su expresión original” como lo denomina Hilda Cañeque, responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador, y nadie puede dirigirlo desde fuera.

El juego se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen. Cada juego exige un espacio, un tiempo y unas reglas. Estas nunca expresan lo que debe suceder, sino lo que no debe ocurrir en ningún caso. Por eso no hay contradicción entre la idea de juego como actividad libre y como actividad reglada: las reglas del juego no determinan el curso de la acción, sino que la posibilitan dentro de unos ciertos límites.

El juego tiene siempre un destino incierto. A pesar del orden que crean las reglas del juego, este tiene siempre un destino incierto: va improvisado su desarrollo a medida que se ejecuta y se vivencia. No hay etapas ni desenlaces previstos.

El juego no “sirve para nada”, no pretende producir nada, ni obtener ningún bien ni producto final.

El juego produce placer, alegría y diversión. Como señala Huizinga, ”el juego está afuera de la disyunción, sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por si, una función moral, ni se dan en el virtud o pecado”

2.2.1.6. Estructuración y aplicación de las actividades lúdicas.

Gutton (2002) el juego debe poseer cierta estructura para que la aplicación sea correcta, tales aspectos son descritos a continuación:

La participación: Expresa la manifestación de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador (estudiante). Es una necesidad intrínseca del ser humano, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se desea, la participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo: Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida.

El entretenimiento: Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien la participación activa en el juego. Además, refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales.

La competencia: Reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivación para participar de manera activa en el juego, sin esta característica no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

III. HIPÓTESIS

Hipótesis General:

Las actividades lúdicas influyen significativamente en el nivel de aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amilcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2018.

Hipótesis Alternativa:

H_a. Las actividades lúdicas influyen significativamente en el nivel de aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amilcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2018.

Hipótesis Nula:

H_o. Las actividades lúdicas no influyen significativamente en el nivel de aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amilcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El diseño de estudio que se ha utilizado en la presente investigación es pre experimental.

Hernández, Fernández & Baptista (2010) son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre test y post-test tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer.

El esquema a seguir es el siguiente:

GE O₁ X O₂

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O₁= Pre-test.

O₂ = Post-test

X= Actividades lúdicas.

4.2. Población y muestra

Constituyen los niños y niñas la I.E.I. Amílcar Silva Rabines, está ubicado en el Centro Poblado Roma, Distrito de Casagrande, se creó el 13 d agosto del año 1968 RM N°30853 y cuenta con 112 alumno de 3, 4,5 años.

Población:

Tabla N° 1: Distribución de la población según edad aula y sexo

EDAD	AULA	SEXO		TOTAL
		H	M	
3 Años	Lila	6	16	22
3 Años	Blanca	10	8	18
4 Años	Verde	8	15	23
4 Años	Rosada	11	7	18
5 Años	Celeste	9	22	31
TOTAL				112

Fuente: Nómina de matrícula del año 2017.

Muestra:

Está conformada por 23 niños de 4 años de la I.E.I Amílcar Silva Rabines

Tabla N° 2: Distribución de muestra según edad, aula y sexo

Institución Educativa	Edad	Aula	Número de niños	
			Hombres	Mujeres
Amílcar Silva Rabines	4 Años	Verde	8	15
Total			23	

Fuente: Registro de asistencia de los niños de cuatro años.

4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.

VARIABLES	DEFINICIÓN COMCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM
Independiente: Actividades lúdicas	Caba (2004) el juego es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.	Es una propuesta pedagógica basada en diversas estrategias, para desarrollar conceptos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.	Creatividad	Simbolización e imaginación	Juega con espontaneidad y autonomía. Representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos que ya no están presentes. Manifestar ideas y respuestas, originales, ingeniosas y ocurrentes. Manipula objetos con habilidad e intención.
			Comunicación	Se relaciona con sus pares	Juega con otros niños. Establece relaciones de comunicación con el profesor. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.
			Nivel de pensamiento	Ordena sin llegar a la rigidez	Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final). Conserva los significados durante todo su juego. Es flexible al construir la historia de su juego

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La observación

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje. (Guidaz, 2005).

Utilizar la observación como técnica permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizó en la investigación realizada en la Institución Educativa Inicial Amilcar Silva Rabines la que fue aplicada a los niños y niñas de cuatro años y permitió observar el logro de las capacidades.

Lista de cotejo

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.

4.5. Plan de Análisis

Iglesias & Sánchez (2007) el procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto, se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación del programa de actividades lúdicas, mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

Tabla N° 3: Baremo del logro de capacidades

Tipo de Calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
	15 - 20	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
11 - 14	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.	
0 - 10	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.	

Fuente: Diseño Curricular Nacional

4.6 Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Variable	Dimensiones	indicadores	Instrumentos	Escala de medición
¿Cuál es la importancia de las actividades lúdicas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amílcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017?	<p>Objetivo general: Determinar la importancia de las actividades lúdicas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amílcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar la importancia de las actividades lúdicas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amílcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017.</p> <p>Analizar las actividades lúdicas para los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amílcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017.</p> <p>Explicar la importancia de las actividades lúdicas para los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amílcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017.</p>	Actividades lúdicas	Creatividad	Simbolización e imaginación	La observación. Lista de cotejos	Inicio (0 – 10)
			Comunicación	Se relaciona con sus pares		Proceso (11 - 14)
			Nivel de pensamiento	Ordena sin llegar a la rigidez		Previsto (15 – 20)

4.7. Principios éticos.

En el presente trabajo se hace hincapié a los principios éticos de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, así mismo se reconoce que toda información utilizada en el presente trabajo ha sido utilizada exclusivamente con fines académicos.

V. RESULTADOS

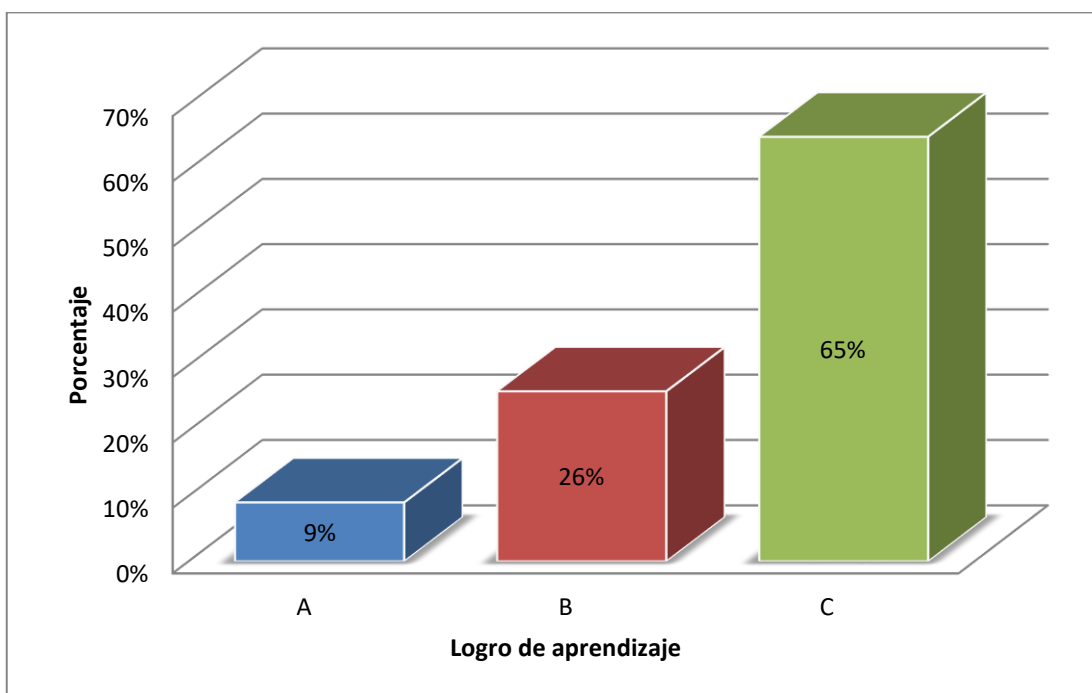
5.1 Resultados

Tabla N° 4: Logro de aprendizaje en el pre-test

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	2	9
B	6	26
C	15	65
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 1: Distribución porcentual de aprendizaje en el pre test.



Fuente: Tabla N° 4

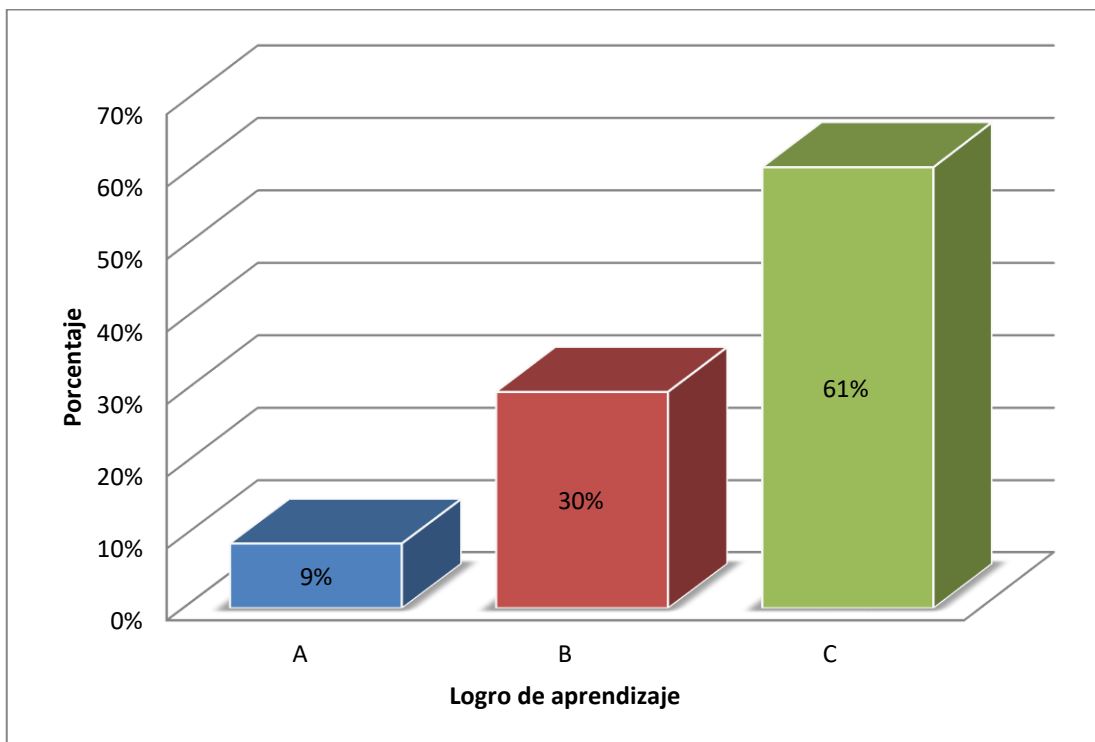
La tabla 4 y gráfico 1, muestra a 9% con aprendizaje A, es decir previsto; 26% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 65% con un aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 5: Logro de aprendizaje de la sesión N° 1

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	2	9
B	7	30
C	14	61
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 2: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 1



Fuente: Tabla N° 5

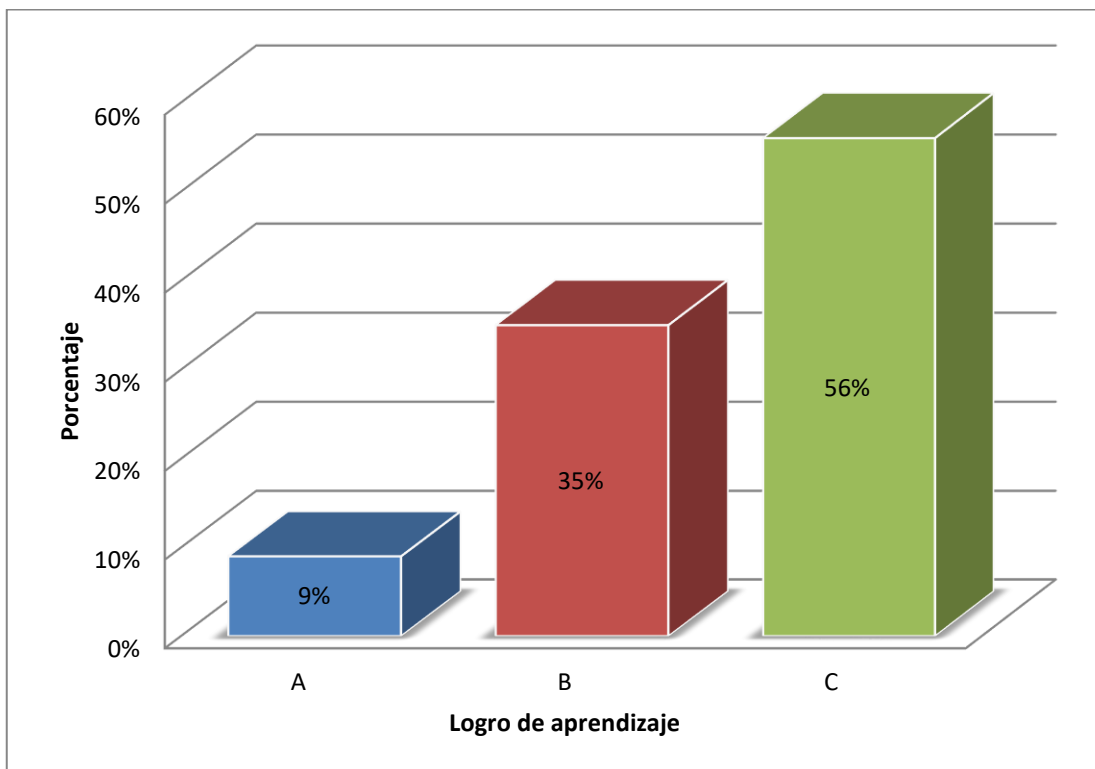
La tabla 5 y en el gráfico 2, muestra a 9% con un aprendizaje A, es decir previsto; 30% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 61% con un aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 6: Logro de aprendizaje de la sesión N° 2

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	2	9
B	8	35
C	13	56
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 3: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 2



Fuente: Tabla N° 6

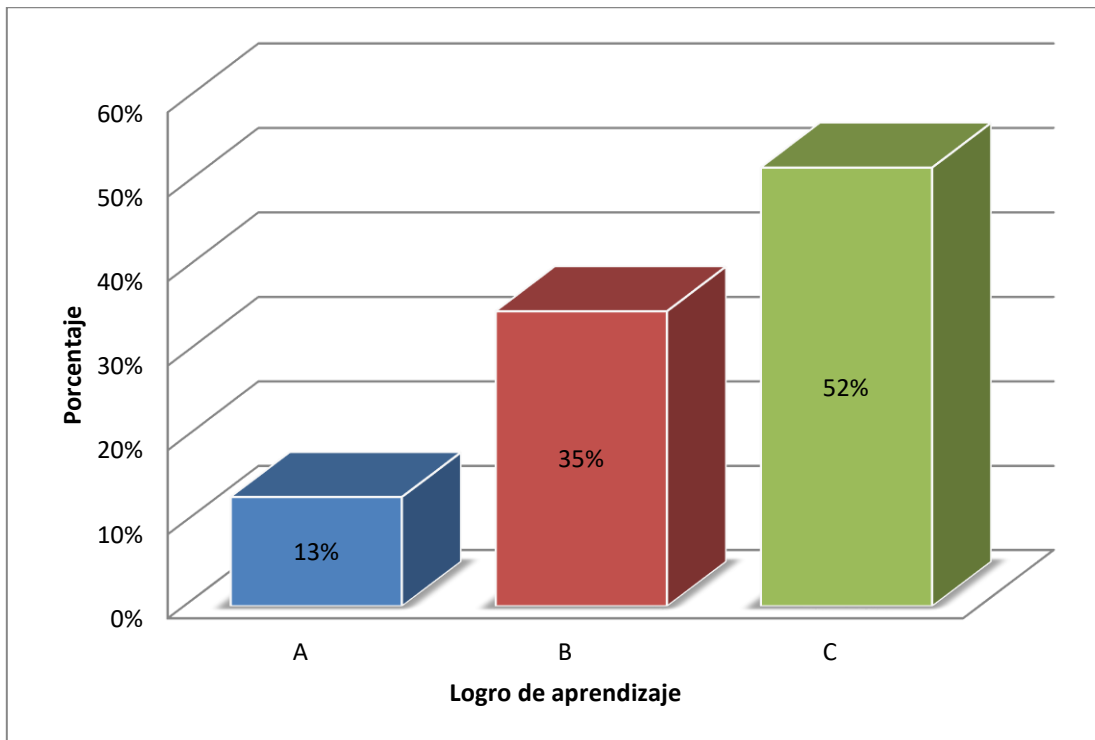
La tabla 6 y en el gráfico 3, muestra a 9% con un aprendizaje A, es decir previsto; 35% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 56% con un aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 7: Logro de aprendizaje de la sesión N° 3

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	3	13
B	8	35
C	12	52
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 4: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 3



Fuente: Tabla N° 7

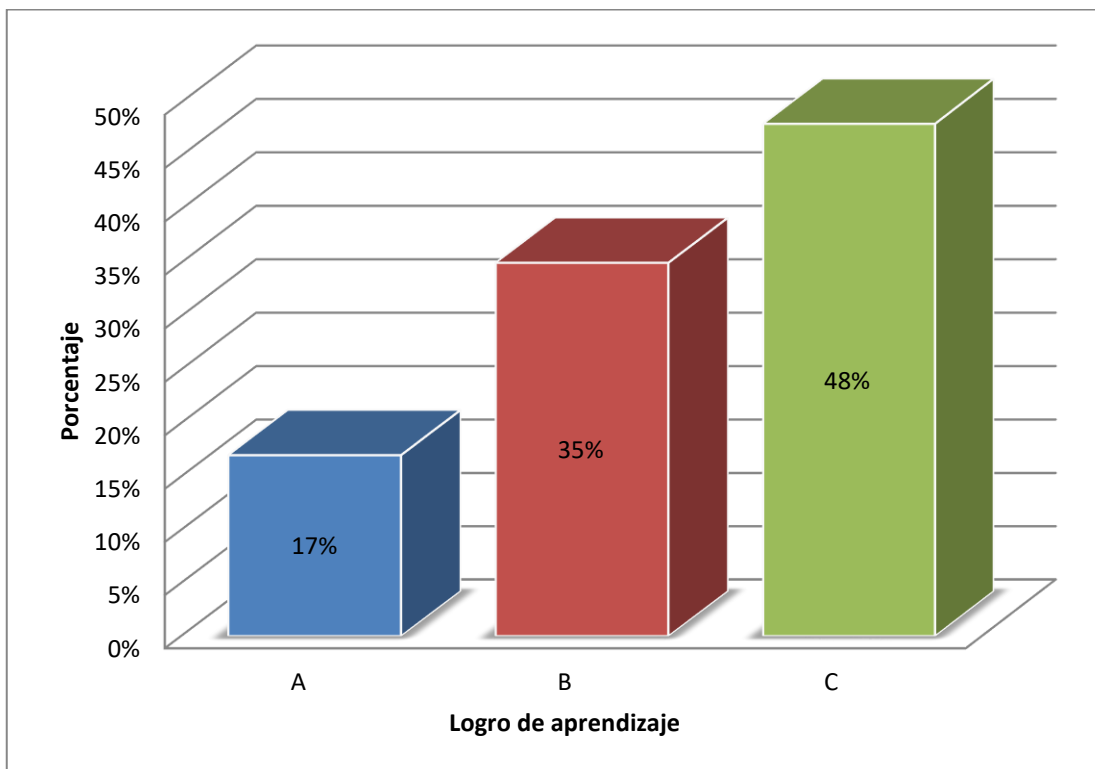
La tabla 7 y en el gráfico 4, muestra a 13% con un aprendizaje A, es decir previsto; 35% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 52% con un aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 8: Logro de aprendizaje de la sesión N° 4

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	4	17
B	8	35
C	11	48
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 5: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 4



Fuente: Tabla N° 8

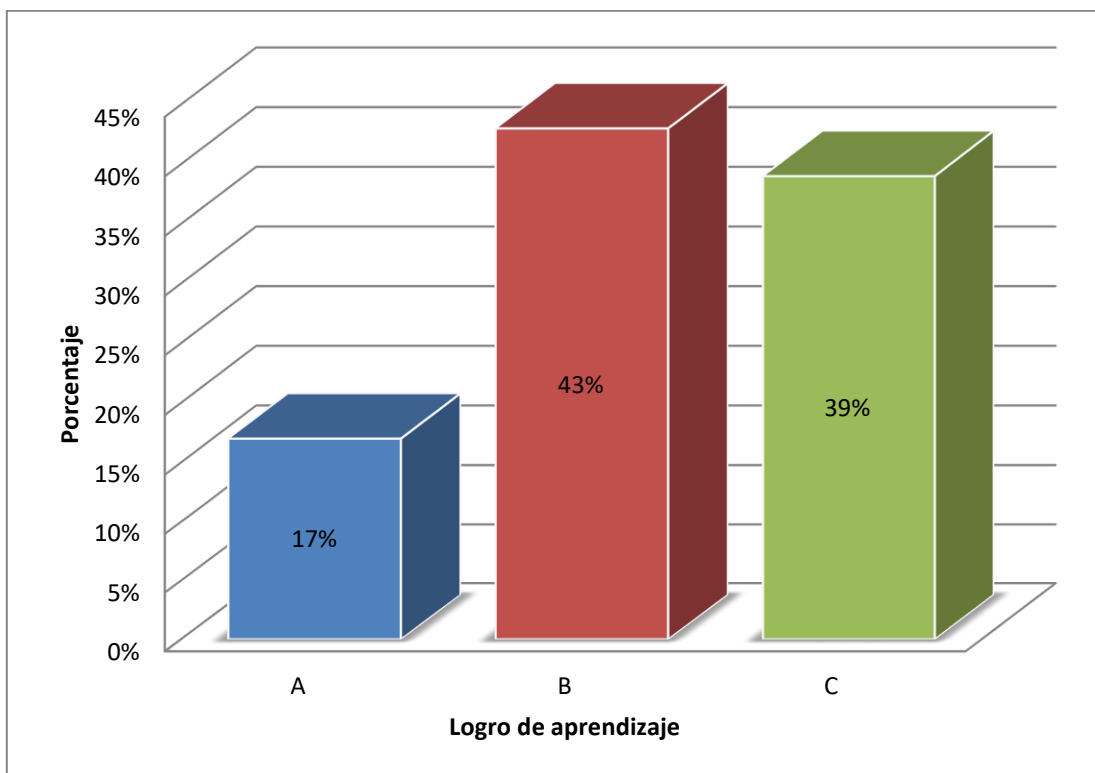
La tabla 8 y en el gráfico 5, muestra a 17% con un aprendizaje A, es decir previsto; 35% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 48% con un aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 9: Logro de aprendizaje de la sesión N° 5

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	4	17
B	10	43
C	9	39
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 6: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 5



Fuente: Tabla N° 9

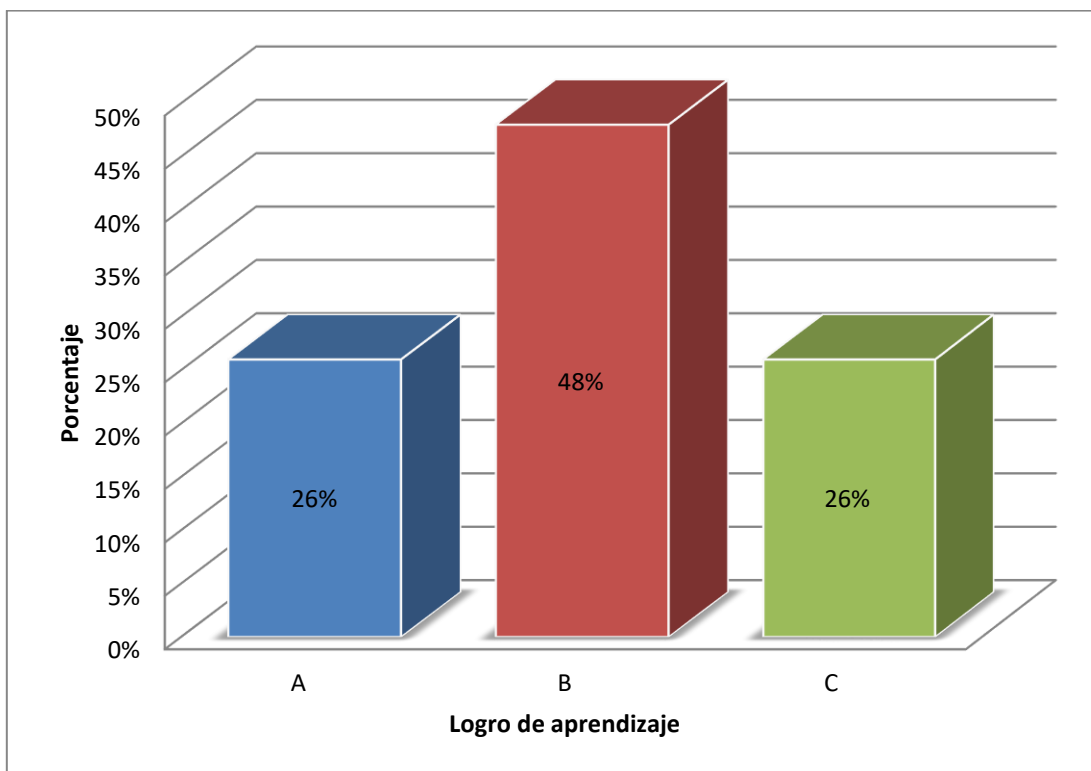
La tabla 9 y en el gráfico 6, muestra a 17% con un aprendizaje A, es decir previsto; 43% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 39% con un aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 10: Logro de aprendizaje de la sesión N° 6

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	6	26
B	11	48
C	6	26
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 7: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 6



Fuente: Tabla N° 10

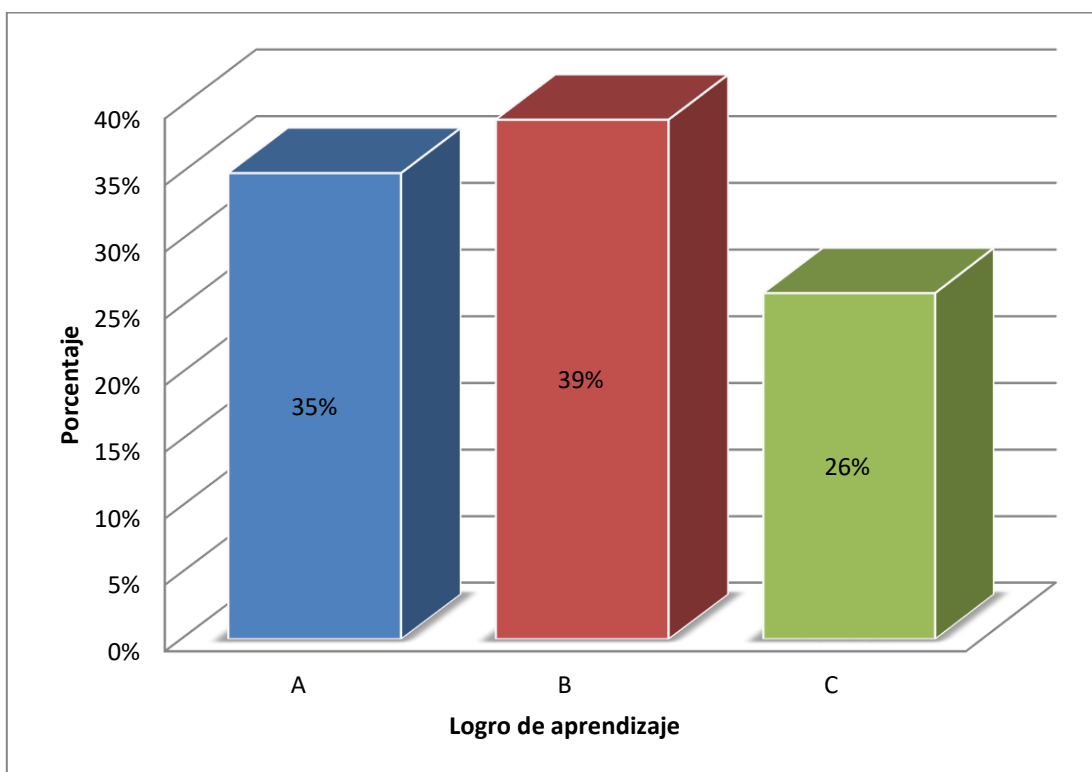
La tabla 10 y en el gráfico 7, muestra a 26% con un aprendizaje A, es decir previsto; 48% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 26% con un aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 11: Logro de aprendizaje de la sesión N° 7

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	8	35
B	9	39
C	6	26
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 8: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 7



Fuente: Tabla N° 11

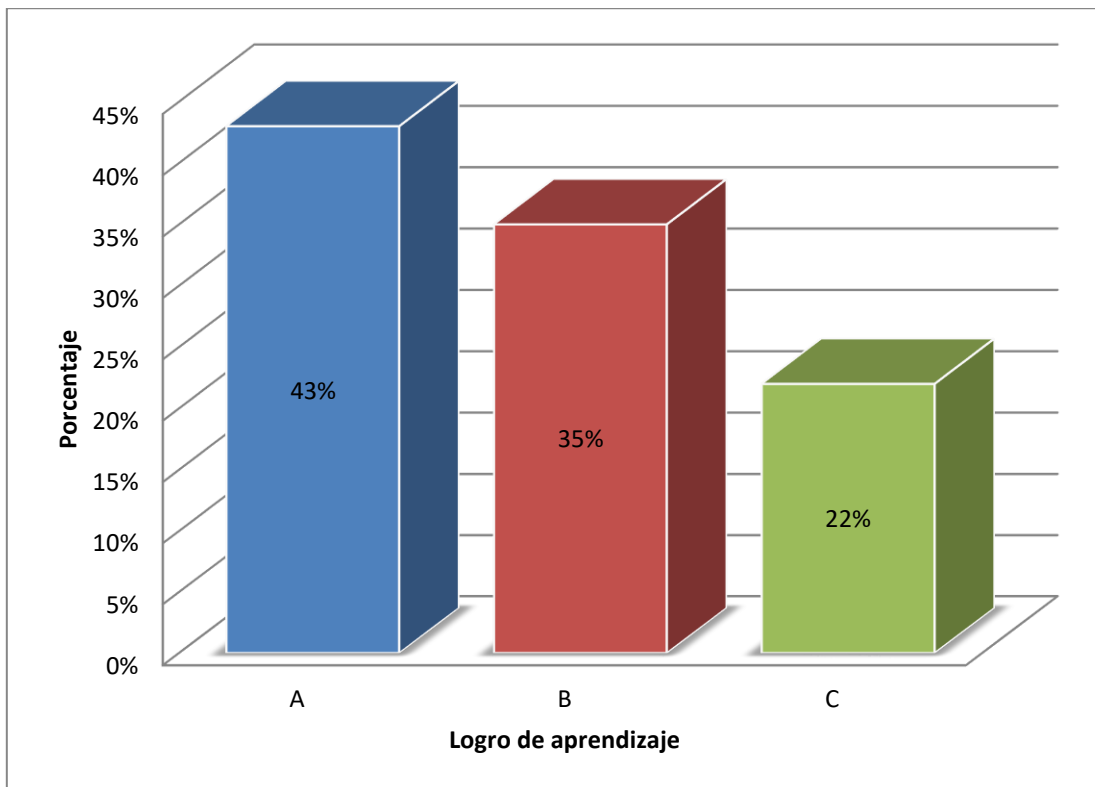
La tabla 11 y en el gráfico 8, muestra a 35% con un aprendizaje A, es decir previsto; 39% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 26% con un aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 12: Logro de aprendizaje de la sesión N° 8

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	10	43
B	8	35
C	5	22
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 9: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 8



Fuente: Tabla N° 12

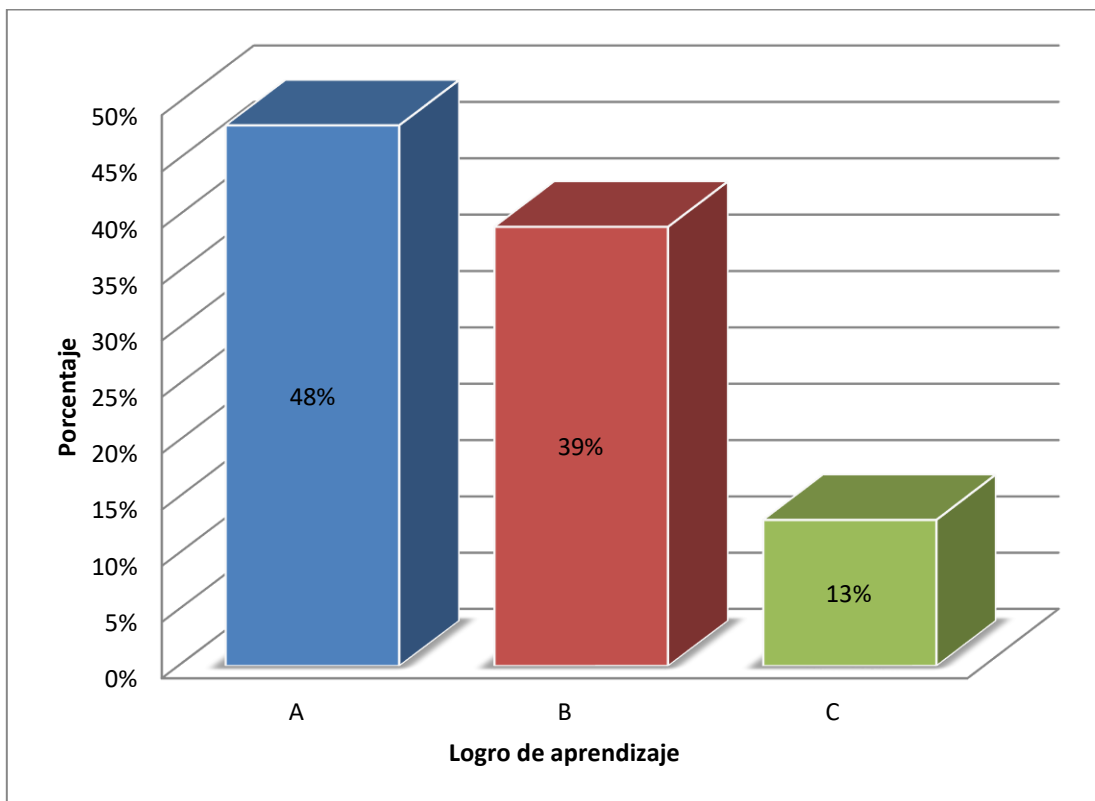
La tabla 12 y en el gráfico 9, muestra a 43% con un aprendizaje A, es decir previsto; 35% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 22% con un aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 13: Logro de aprendizaje de la sesión N° 9

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	11	48
B	9	39
C	3	13
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 10: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 9



Fuente: Tabla N° 13

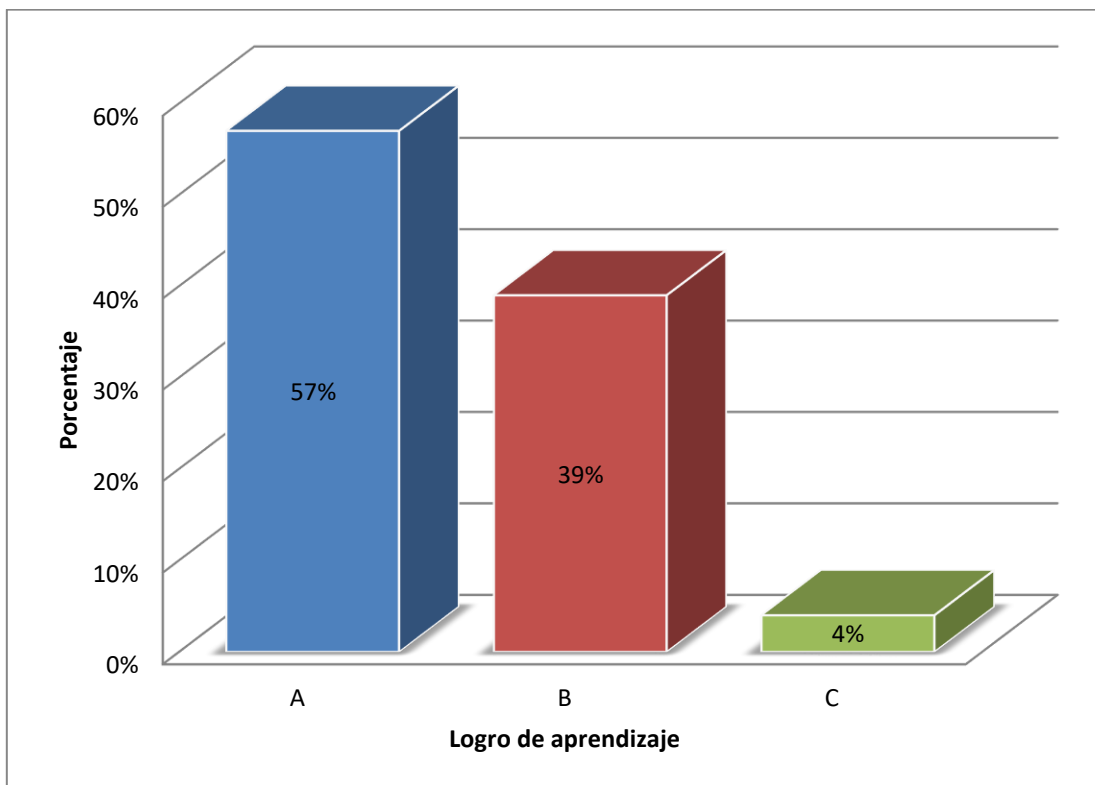
La tabla 13 y en el gráfico 10, muestra a 48% con un aprendizaje A, es decir previsto; 39% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 13% con un aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 14: Logro de aprendizaje de la sesión N° 10

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	13	57
B	9	39
C	1	4
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 11: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 10



Fuente: Tabla N° 14

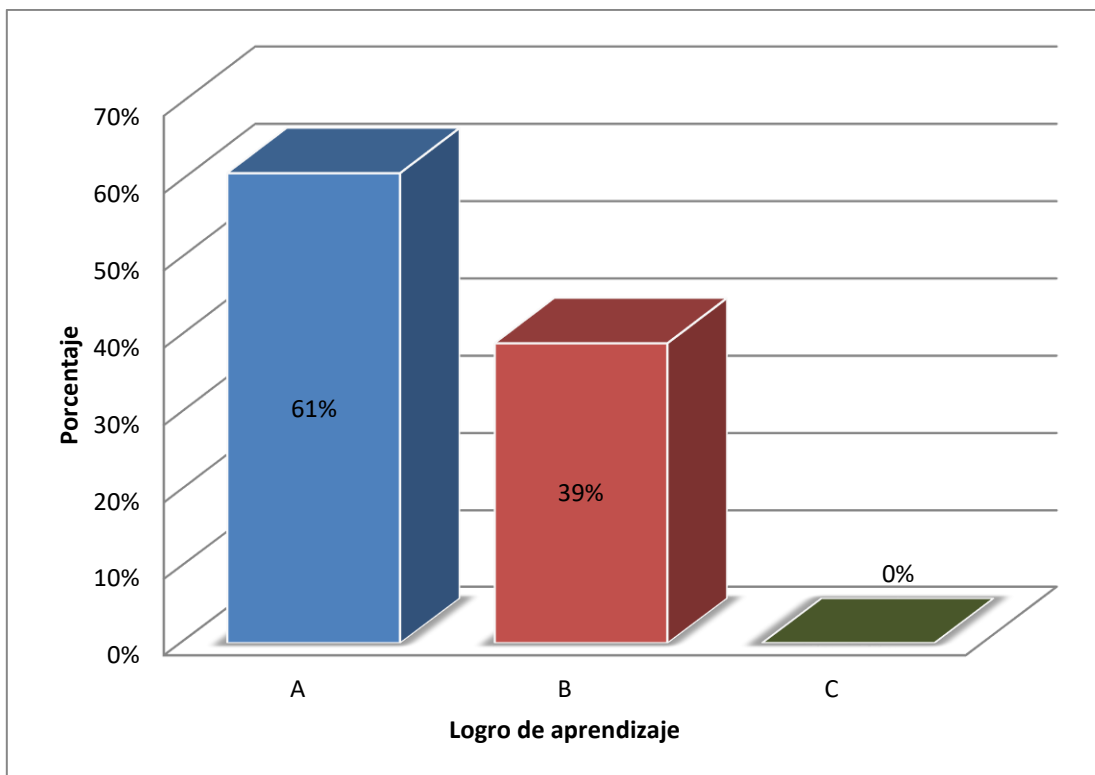
La tabla 14 y en el gráfico 11, muestra a 57% con un aprendizaje A, es decir previsto; 39% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 4% con un aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 15: Logro de aprendizaje de la sesión N° 11

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	14	61
B	9	39
C	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 12: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 11



Fuente: Tabla N° 15

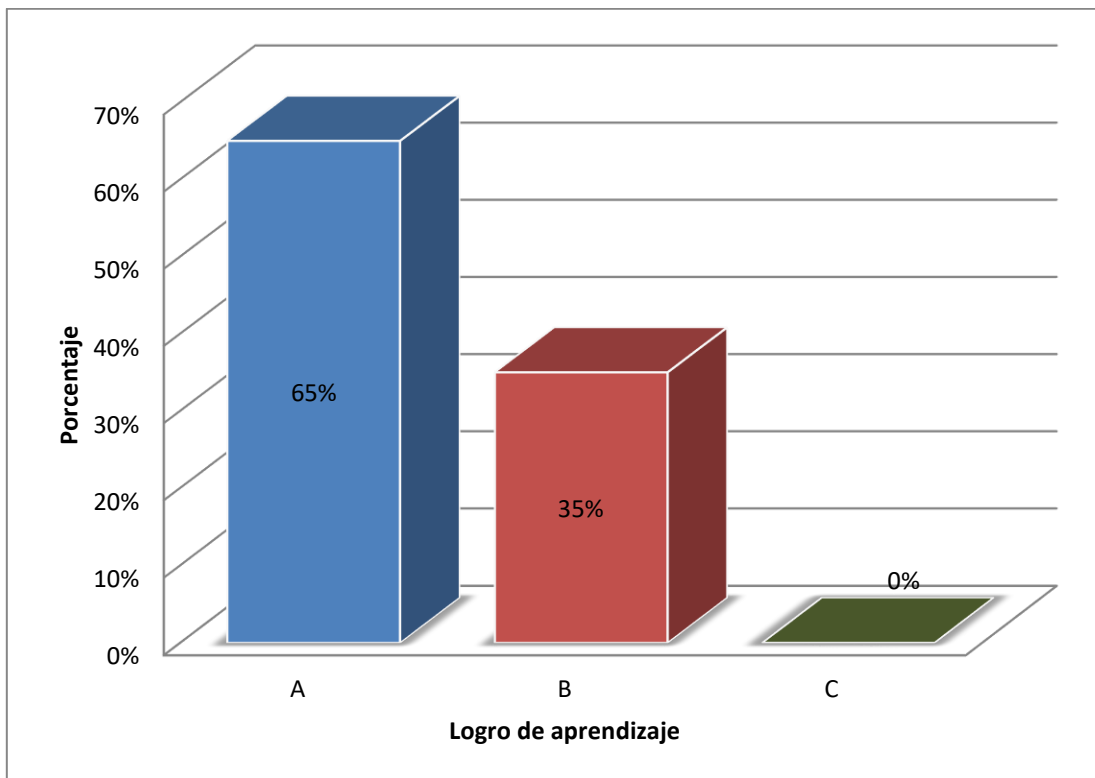
La tabla 15 y en el gráfico 12, muestra a 61% con un aprendizaje A, es decir previsto; 39% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 0% con aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 16: Logro de aprendizaje de la sesión N° 12

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	15	65
B	8	35
C	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 13: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 12



Fuente: Tabla N° 16

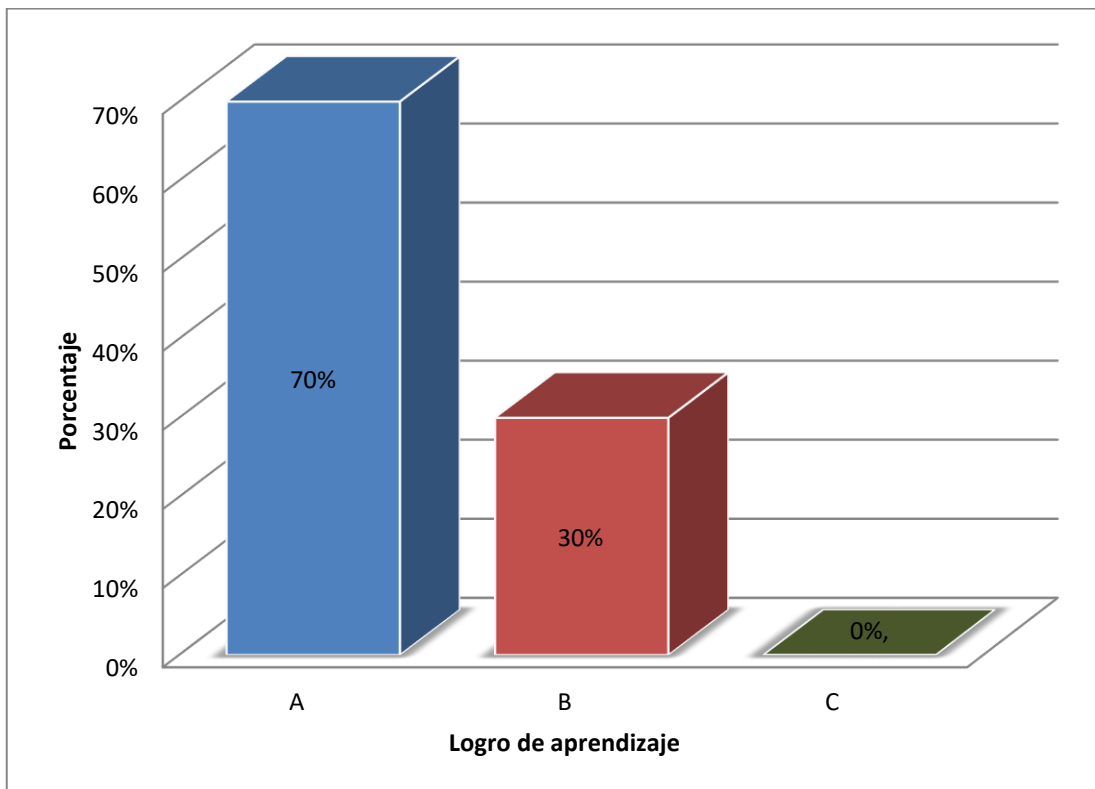
La tabla 16 y en el gráfico 13, muestra a 65% con un aprendizaje A, es decir previsto; 35% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 0% con aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 17: Logro de aprendizaje de los estudiantes en el post test

Nivel de aprendizaje	fi	hi%
A	16	70
B	7	30
C	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 14: Distribución porcentual de aprendizaje en el post test



Fuente: Tabla N° 17

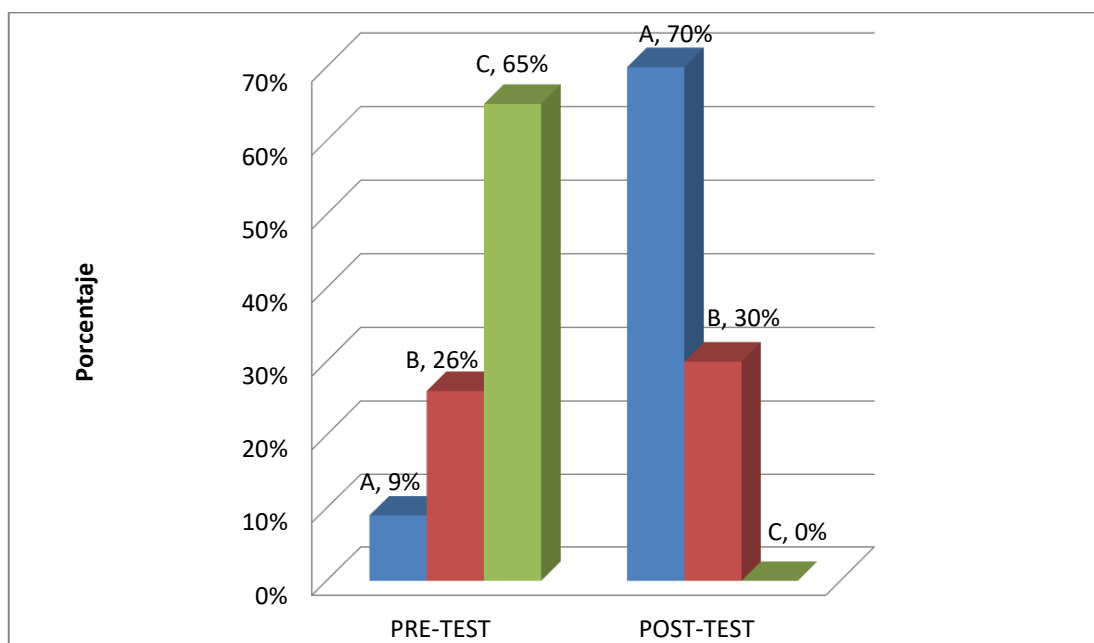
La tabla 17 y en el gráfico 14, muestra a 70% con un aprendizaje A, es decir previsto; 30% con un aprendizaje en proceso, es decir B, y 0% con aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 18: Logro de aprendizaje en el pre test y post test

Nivel del logro de aprendizaje	Pre-test		Post-test	
	fi	hi%	hi	h%
A	2	9	16	70
B	6	26	7	30
C	15	65	0	0
TOTAL	23	100	23	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 15: Distribución porcentual en el pre test y post test



Fuente: Tabla N° 18

La tabla 18 y en el gráfico 15, muestra en el PRE TEST que solo el 9% tiene un aprendizaje A, es decir previsto; 26% tiene un aprendizaje B, es decir en proceso y 65% tiene un aprendizaje C, es decir en inicio. En cambio, en el POST-TEST se observa que el 70% tiene un aprendizaje previsto; es decir A, mientras que 30% tiene un aprendizaje B, es decir en proceso y 0% tiene C, es decir en inicio.

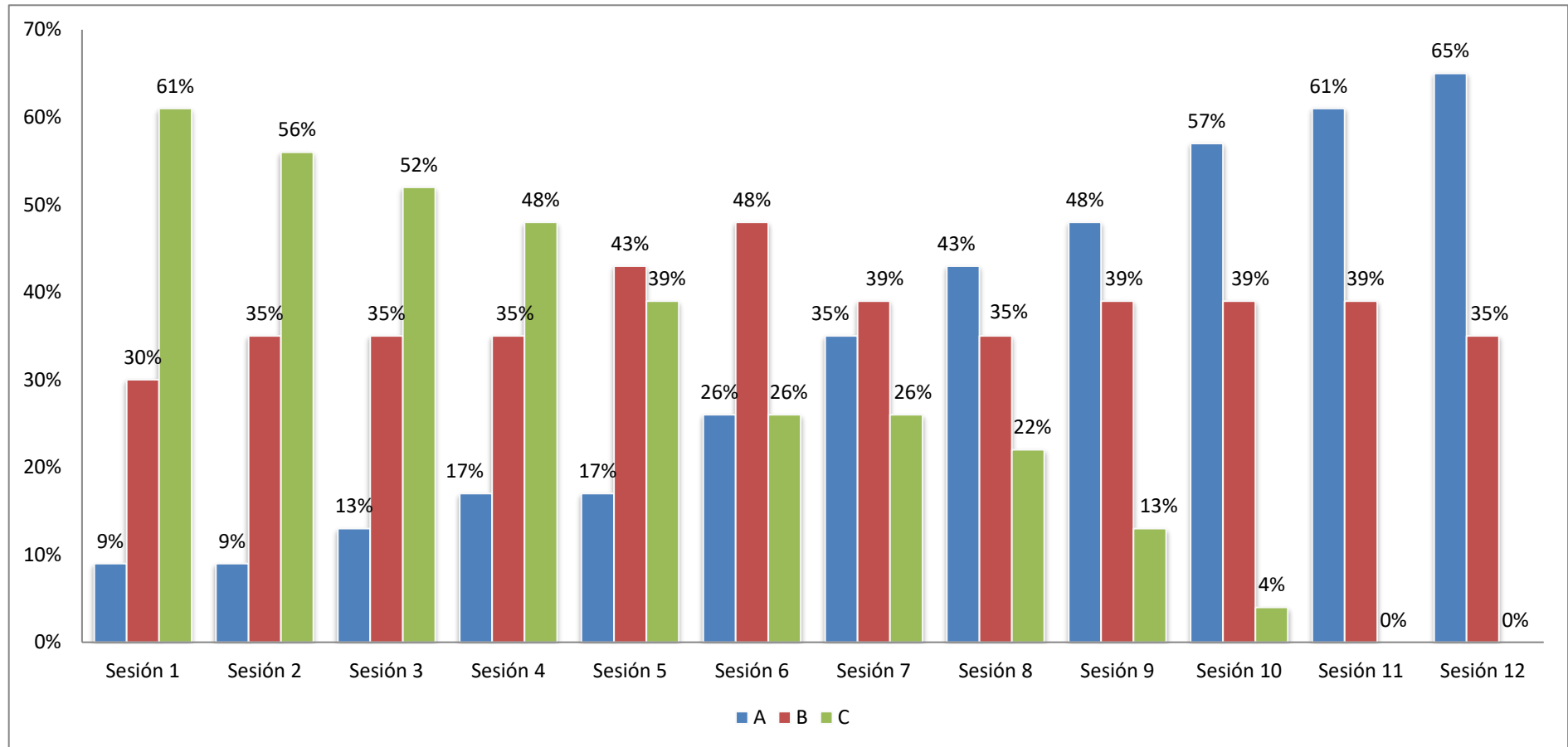
RESUMEN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

Tabla N° 19: Distribución del logro de aprendizaje en las doce sesiones

SESIONES	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
A	2	9	2	9	3	13	4	17	4	17	6	26	8	35	10	43	11	48	13	57	14	61	15	65
B	7	30	8	35	8	35	8	35	10	43	11	48	9	39	8	35	9	39	9	39	9	39	8	35
C	14	61	13	56	12	52	11	48	9	39	6	26	6	26	5	22	3	13	1	4	0	0	0	0

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 16: Nivel porcentual del logro de aprendizaje en las doce sesiones.



Fuente: Tabla N° 19

Sesión 01: observamos que el 9% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 30% tienen un nivel de logro B; y un 61% tienen un nivel de logro C.

Sesión 02: observamos que el 9% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 35% tienen un nivel de logro B; y un 56% tienen un nivel de logro C.

Sesión 03: observamos que el 13% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 35% tienen un nivel de logro B; y un 52% tienen un nivel de logro C.

Sesión 04: observamos que el 17% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 35% tienen un nivel de logro B; y un 48% tienen un nivel de logro C.

Sesión 05: observamos que el 17% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 43% tienen un nivel de logro de B; y un 39% tienen un nivel de logro C.

Sesión 06: observamos que el 26% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 48% tienen un nivel de logro B; y un 26% tienen un nivel de logro C.

Sesión 07: observamos que el 35% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 39% tienen un nivel de logro B; y un 26% tienen un nivel de logro C.

Sesión 08: observamos que el 43% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 35% tienen un nivel de logro B; y un 22% tienen un nivel de logro C.

Sesión 09: observamos que el 48% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 39% tienen un nivel de logro B; y un 13% tienen un nivel de logro C.

Sesión 10: observamos que el 57% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; el 39% tienen un nivel de logro B; y también el 4% tienen un nivel de logro C.

Sesión 11: observamos que el 61% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; el 39% tienen un nivel de logro B; y también el 0% tienen un nivel de logro C.

Sesión 12: observamos que el 65% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; el 35% tienen un nivel de logro B; y también el 0% tienen un nivel de logro C.

En relación a la hipótesis de investigación: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el aprendizaje de los estudiantes de la muestra.

Para estimar la incidencia de las actividades lúdicas, se utilizó la estadística no paramétrica, la prueba T Student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas, y utilizando el análisis de “Estática crosstabulation” procesada en el software SPSS Vs. 18.0 para el Sistema Operativo Windows.

Hipótesis Nula:

No existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

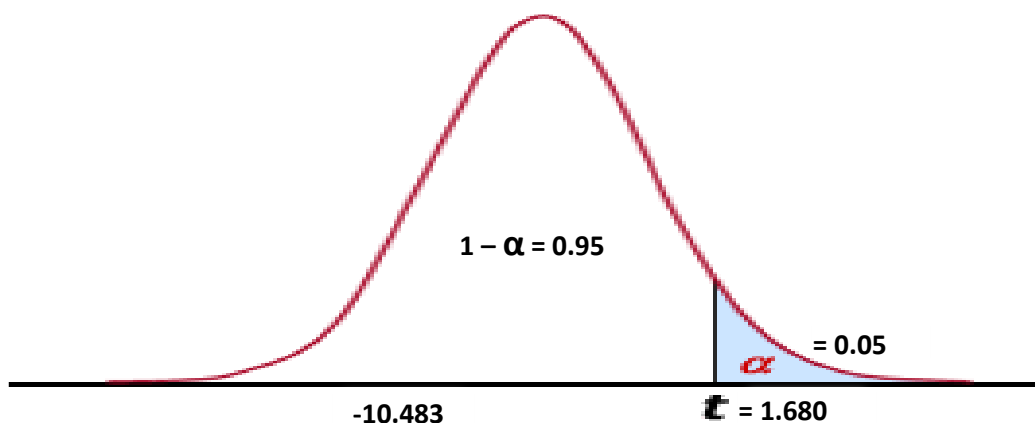
Hipótesis Alternativa:

Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Estadística de prueba: Prueba T

REGIONES:



H_0 se acepta, por lo tanto, hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística T a un nivel de significancia del 5%.

Tabla N° 20: Estadístico de Contraste.

Estadísticos de Contraste ^a

	VAR00025 - VAR00027
T	-10.483
Sig. (bilateral)	,000

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Student.

Tabla N° 21: Estadísticos descriptivos.

	N°	Media	Varianza	Mínima	Máxima
Pre-test	23	9.26	7.656	6.00	15.00
Post-test	23	17.52	6.624	13.00	20.00

Fuente: Matriz de notas.

En la tabla 20 Y 21 se aprecia que según estadístico de contraste prueba T el valor de $-10.483 < 1.680$ es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenido en el Pre Test y Post Test.

Por tanto, se concluye categóricamente que las actividades lúdicas, mejoró significativamente el logro de capacidades de los niños de la muestra.

5.2. Análisis de resultados.

En relación al primer objetivo específico:

Identificar la importancia de las actividades lúdicas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amilcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017.

Se determinó la importancia de las actividades lúdicas en contraposición con la tradicional y se obtuvo un progreso en el aprendizaje de los alumnos, pues las actividades lúdicas cumplieron el fin didáctico que desarrolla las habilidades inherentes al aprendizaje de las diferentes inquietudes de los educandos. Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del Pre-Test demostraron que el 9% tienen un logro de aprendizaje previsto; es decir A, un 26% tienen un logro de aprendizaje en proceso; es decir B, y un 65% tiene un nivel del logro en inicio; es decir C.

En el mismo sentido Ospina (2015) en su trabajo de grado el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar, concluyó que se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional.

El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

En relación al segundo objetivo específico:

Analizar las actividades lúdicas para los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amílcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017.

Las actividades lúdicas contribuyen al aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, y también le brindan conocimiento que mejor el nivel de su aprendizaje.

Al respecto Vega (2015) en la tesis de grado los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz, concluye que el uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio, favoreciendo así la adquisición de conocimientos.

La variedad de recursos didácticos utilizados en el aula es un elemento relevante, puesto que influye directamente en el rendimiento de los alumnos. Una vez analizadas las consecuencias en el aprendizaje que conlleva la utilización de actividades de carácter lúdico en el aula, la idea ahora es extender esta mecánica a otras unidades educativas.

En relación al tercer objetivo específico:

Explicar la importancia de las actividades lúdicas para los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amílcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2017.

Las actividades lúdicas permiten que los niños desarrollen su capacidad de lenguaje y expresión, adquieren confianza y seguridad, descubren sus posibilidades motrices, sensitivas y expresivas y permite a los niños pasar del egocentrismo a actitudes más abiertas, estimulando su imaginación y colmando sus fantasías, ya que básicamente representan vivencias de su mundo.

En el instrumento de investigación aplicado a manera de post test se puede observar que la mayoría los niños, es decir el 70% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir un logro previsto; mostrando claramente que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que solo el 30% de los niños tienen como nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y por último 0% tienen C, es decir en inicio.

En relación a la hipótesis de la investigación:

Las actividades lúdicas influyen significativamente en el nivel de aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amílcar Silva Rabines Centro Poblado Roma 2018.

Se determinó con certeza que hay una diferencia significativa en el aprendizaje después de la aplicación de las actividades lúdicas, la cual se puede apreciar según el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de $T = -10.483 < 1.680$ es decir, mejoró el aprendizaje de los niños de la muestra.

VI. CONCLUSIONES

1. Se logró identificar la importancia de la aplicación de actividades lúdicas, a través de un pre-test a los niños, donde mostró que no han logrado desarrollar las capacidades propuestas, debido a la falta de implementación de métodos lúdicos. Se logró conocer el aprendizaje en los niños, observándose que el 65% tienen un nivel de aprendizaje C (Logro en inicio); el 26% obtuvieron B (Logro en proceso); un 9% obtuvieron A (Logro previsto)
2. Se analizaron las actividades lúdicas en favor del aprendizaje de los niños de la muestra, se demostró claramente que el aprendizaje de los niños ha mejorado en el Post-Test, observándose que 0% tienen un nivel de aprendizaje C (En inicio); el 30% obtuvieron B (en proceso) y un 70% obtuvieron A (Logro previsto).
3. Al explicar las actividades lúdicas aplicadas a los niños de la muestra se pudo hacer la comparación de los instrumentos de evaluación, en el Pre-test los niños demostraron un nivel de logro en inicio y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener casi en su totalidad un nivel de logro A.
4. Se afirma que se acepta la hipótesis de investigación los resultados de la Prueba T Student = $-10.483 < 1.680$ demuestran la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Amilcar Silva Rabines del Centro Pablado Roma 2017.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Tomar como precedente esta investigación y continuar aplicando actividades lúdicas no solo en el aula, sino también deben aplicarse fuera de ella y de igual manera funcionar como recurso educativo, pues se debe recordar que no solo en el salón de clases se adquieren y brindan conocimientos, la misma vida en su conjunto es una escuela.

Actualizar las sesiones de aprendizaje con actividades lúdicas, no solo a nivel primaria y secundaria sino desde el nivel inicial, con ello no solo se logra la motivación del educando sino una mejor disposición del docente y como consecuencia de ello una mejora a gran escala del aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Abreu, P (2005) “*La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística*” Semanario Región; La Patagonia – Argentina.
- Benedito, E. (2000). *Didáctica de la matemática moderna*. Cali: Editorial Trillas.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. España: Editorial Narcea.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo)*. Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega.
- Catellar, G. (2015) *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta* (Tesis de Licenciatura Universidad de Tolima) Recuperado de: <http://190.25.234.130:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20%202024%20de%20marzo%20de%20202015>.
- Díaz, B. (2000). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México: McGraw Hill.
- Emilio, H. (2003). *Juegos y actividades Preescolares: Los juegos Infantiles*. . Barcelona: Ed. CEAC. Barcelona Oppenheim.
- Estrada, A. (2001). *Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación*. Colombia: Jaidel.
- García Solis P. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. (Tesis para optar el grado de pedagoga con orientación en administración y evaluación educativa, Universidad de Quetzaltenango). Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>

- Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula*. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf
- González, L. d. (2008). UAG. [En línea] Recuperado de Universidad Autónoma de Guadalajara: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Gutton, P. (2002). *El juego de los niños*. Editorial Hogar del libro. Edición original de 1973. Barcelona
- Hernández R., Fernández C. y Baptista P. (2010). *Metodología de la investigación*. (Quinta Edición). México: McGraw-Hill
- Hidalgo Bailon N. (2017). *Intervenciones educativas con juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo orientadas al desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1570 Urb. El Pacífico del Distrito de Nuevo Chimbote, 2017*. (Tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote – Chimbote, Perú. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045281>
- Iglesias, J. & Sánchez, C. (2007). *Diagnóstico e intervención didáctica del lenguaje escolar*. España.
- Jiménez, L. (2012) *Espacios lúdicos en la educación*. Recuperado de: www.Espacioslúdicosenlaeducaciónfísica.wordpress.com
- Jiménez, R. (2003): *Aprender matemáticas jugando*. Recuperado de: http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepc03/competencias/mates/secundaria/premio_aprende_matematicas_jugando.pdf
- Lachi Jesús R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (AS) de cinco años*. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la mención en Didáctica de la enseñanza de educación inicial.

- Marquez Jurado G. (2016). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial N°1864 Cachipampa 2016*. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial). Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045601>
- Medina Andrade, Luz Virginia. (2012). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica*. Repositorio de la Universidad de Loja. Loja- Ecuador.
- Ministerio de educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Motta, C. (2004) *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre.
- Nassr-Sandoval V. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de Castilla, Piura*. Licenciatura en ciencias de la educación nivel en educación inicial
- Oppenheim, J. (2000). *Los juegos Infantiles*. . Barcelona. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Ospina Medina M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título licenciado en pedagogía infantil.
- Palmett, O. & Rico C.A. (2004). *Fundación Universitaria Luis Amigo. Fundamentos didácticos para la información infantil 1-12*. Recuperado de: <http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego>
- Queyrat, Federico (2001). *El niño en el mundo del juego*. Caracas. Luz del saber.

- Quito Mendoza M. (2017). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017*. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial). Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045627>
- Roberto, A. P. (2016). *División de Ciencias Básicas-FI*. [En línea] Recuperado de http://dcb.fi-c.unam.mx/Eventos/Foro7/memorias/lista.php?id=8&id_par=85
- Sarlé, Mónica Patricia. (2007) *Juego y Aprendizaje Escolar*. Ediciones Novedades. Buenos Aires-Argentina.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Vega Jiménez V. (2015). *Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa "Adolfo María Astudillo" del Cantón Babahoyo*. Tesis de grado previo a la obtención del título de magister en docencia y currículo.
- Wallon. (2000). *Revista Internacional de la Infancia del Preescolar Como la Inducción del Acto por un Modelo Exterior*.