

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**NIVEL DE EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN
ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
DEL CUSCO**

Tesis para obtener el título profesional de
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORES

Br. María del Carmen Abanto Zevallos
Br. Giulianna Quispe Guevara

ASESOR

Dr. Emilio Alberto Soriano Paredes

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y Responsabilidad Social

}
TRUJILLO - PERÚ

2022

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Mons. Dr. Miguel Cabrejos Vidarte, OFM
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta
Vicerrectora académica

Dra. Carmen Consuelo Diaz Vásquez
Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo
Vicerrector Académico (e) de Investigación

R. P. Dr. Alfredo Rubén Saavedra Rodríguez
Director de la Escuela de Posgrado

Mg. Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

CONFORMIDAD DEL ASESOR

Señor:

Decano de la Facultad de Humanidades

Yo Dr. Emilio Alberto Soriano Paredes, con DNI N° 18140309, como asesor del trabajo de investigación titulado: Nivel de ejecución de actividades lúdicas en estudiantes de primaria de una institución educativa del Cusco 2021, desarrollado por Quispe Guevara Julianna, DNI N° 46060678 y Abanto Zevallos María del Carmen DNI N° 40507451, egresadas del Programa de Complementación Universitaria; considero que dicho trabajo de graduación reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, 28 de noviembre del 2021



.....
Asesor

DEDICATORIA

El éxito tiene una simple fórmula: da lo mejor de ti y puede que a la gente le guste. Dedico este trabajo a mis padres José y Margarita, a mi esposo Guido por toda su paciencia finalmente a mis hijos Alexis y Thiago, quienes inspiran a ser la mejor versión de mí para ellos.

Giulianna

Le dedico este trabajo de tesis al gran apoyo y sustento que día a día me dio mi madre. Y a mi gran esfuerzo propio de ser cada día una gran profesional con una gran calidez humana. Hoy que concluyó mis estudios quiero seguir trabajando para una sociedad más justa en valores y principios.

María del Carmen

AGRADECIMIENTO

Al asesor de mi investigación, el cual pertenece de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, por sus orientaciones durante el desarrollo de esta investigación.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Quispe Guevara, Giulianna, identificada con DNI N°46060678 y María del Carmen Abanto Zevallos con DNI N° 40507451 egresadas del Programa de Estudios de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración, y sustentación de la o tesis, titulado: Nivel de ejecución de actividades lúdicas en estudiantes de primaria de una institución educativa del Cusco 2021.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación.

Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara que el porcentaje de similitud o coincidencias es de % estándar permitido por el Reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo.

Las autoras



María del Carmen Abanto Zevallos
Giulianna

DNI N° 40507451



Quispe Guevara,

DNI N° 46060678

ÍNDICE

Autoridades universitarias	ii
Conformidad del asesor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de autenticidad	vi
Indice	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1. Planteamiento del problema	11
1.2. Formulación del problema	12
1.2.1 Problema general	12
1.2.2. Problemas específicos	12
1.3. Formulación de objetivos	13
1.3.1 Objetivo general	13
1.3.2 Objetivos específicos	13
1.4. Justificación del problema	13
Capítulo II: MARCO TEÓRICO	14
2.1. Antecedentes de la investigación	14
2.2. Bases teóricas científicas	19
2.2.1 Las actividades lúdicas	19
2.2.1.1. Definiciones	20
2.2.1.2. Teorías que sustentan la actividad lúdica	22
2.2.1.3. Características de las actividades lúdicas	24
2.2.1.4. Funciones de las actividades lúdicas	25
2.2.1.5. Las etapas de las actividades lúdicas	26
2.2.1.6. La importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje	27
2.2.1.7. Clasificación de actividades lúdicas	29
2.2.1.8. Los principios básicos para guiar las actividades lúdicas:	31
2.3. Operativización de variables	34

III. METODOLOGÍA	35
3.1. Tipo de investigación	35
3.2. Método	35
3.3. Diseño	35
3.3. Población	35
3.4. Muestra	36
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	36
3.6. Técnicas e instrumentos de procesamiento y análisis de datos.	36
Capítulo IV: RESULTADOS	37
4.1. Presentación y análisis de los resultados	37
4.1.1 Niveles de actividades lúdicas en los estudiantes	37
4.2. Discusión de resultados	41
Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	45
5.1 Conclusiones	45
5.2. Sugerencias	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
Anexos	56
Instrumentos de recolección de datos	56

RESUMEN

El trabajo expuesto cuyo título es nivel de ejecución de actividades lúdicas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa del Cusco-2021 tiene como objetivo general determinar el nivel de ejecución de actividades lúdicas en estudiantes de primaria de una institución educativa del Cusco 2021 y como objetivos específicos identificar el nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión verbal, corporal, icónica y musical de los estudiantes de primaria de una institución educativa del Cusco, 2021. Los métodos utilizados serán bibliográficos, documentales, de tipo descriptivo simple con un enfoque cuantitativo. La muestra de fue de 46 estudiantes donde se observa que se encuentran en un nivel bajo de actividades lúdicas, equivalente al 74 %, medio 19,5 % y alto 6.5 %. Estos resultados indican que se debe mejorar las dimensiones en los estudiantes relacionados a lo verbal, icónica, corporal y fomentar un proceso adecuado en lo musical.

Palabras clave: Actividades lúdicas, aprendizaje, verbal, icónico, corporal, musical

ABSTRACT

The work presented whose title is level of execution of recreational activities in students of the third grade of primary school of an educational institution of Cusco-2021 has as general objective to determine the level of execution of recreational activities in primary students of an educational institution of Cusco 2021 and as specific objectives to identify the level of execution of playful activities in the verbal, corporal, iconic and musical dimension of primary school students of an educational institution in Cusco, 2021. The methods used will be bibliographic, documentary, of a simple descriptive type with a quantitative approach. The sample was 46 students where it is observed that they are at a low level of recreational activities, equivalent to 74%, medium 19.5% and high 6.5%. These results indicate that the dimensions in students related to the verbal, iconic, corporal should be improved and an adequate process in the musical should be encouraged.

Keywords: Playful activities, learning, verbal, iconic, corporal, musical

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

A nivel mundial, “los últimos resultados de la evaluación PISA de Perú muestran que, en comparación con otros países, ocupó el penúltimo lugar en la evaluación de comprensión lectora y matemáticas, es decir en ejercicios de matemáticas, razonamiento y resolución de problemas” (Braginski, 2017, p.31).

Por muchas décadas ha existido una gran necesidad de implementar actividades lúdicas como estrategias metodológicas, ya que son muy importantes desde el inicio de su formación de los niños, a través de estos métodos tenemos la posibilidad de producir un ambiente cálido, armonioso y de confianza entre los alumnos, generando de esta forma la acumulación de nuevos conocimientos, que nos ayudan a potenciar nuestros propios sentidos, sentimientos y emociones. Sin embargo, existe un bajo nivel de conocimiento y acercamiento a las actividades lúdicas. Del mismo modo, “no se le toma importancia a la mejorara de diferentes áreas de desarrollo, incluyendo el lenguaje, psicomotor, cognitivo, emociones sociales, y mejorar la capacidad de comunicarse, expresarse y comprender y explicar el mundo que lo rodea” (Blanco, 2012, p.49). Campojo (2018) expresa que:

A lo largo de los años, se ha observado cada vez más que al inicio del año escolar, diferentes alumnos cargan con la responsabilidad de realizar ejercicios físicos normales. Su único interés es obtener puntajes aprobatorios en la asignatura. El foco está en sacar buenos resultados. Logros en lugar de prestar atención a la importancia que este tema puede traerle. Existe evidencia de que a medida que pasa el año escolar, los estudiantes asumen una mayor responsabilidad por el desempeño académico, y además del tiempo de juego o cualquier tipo de acción que pudiera observarse durante los descansos, la gran mayoría de los estudiantes de no hacen ejercicios físicos, si los hacen solo para beneficio personal, pero hay un porcentaje mínimo de práctica, pero está lejos de ser suficiente. (p.61)

En nuestro país se han logrado importantes avances en este ámbito, especialmente en el gobierno representado por el Ministerio de Educación, considerando que el ejercicio físico es la base del desarrollo integral. Tantas, que ha

aumentado el número de horas de educación física, pero lamentablemente no es suficiente, porque la Organización Mundial de la Salud recomienda que los humanos, especialmente las personas de 5 a 17 años, debemos hacer al menos 60 minutos de ejercicio físico todos los días, y esto es en instituciones no se ha aplicado, lamentablemente, solo nos preocupamos por tener expedientes académicos adecuados.

Dicho de otro modo, las actividades de entretenimiento también favorecen el proceso de pensamiento al interactuar con otros, y mediante los juegos se encuentran soluciones a posibles problemas. Además, los niños y niñas pueden expresar sus sentimientos a través de juegos o dinámicas, especialmente para mejorar el proceso de enseñanza.

Por medio de un estudio realizado por el Minedu (2016) se comprobó que “la mayoría de los estudiantes que tienen serias deficiencias en habilidades sociales, se debe a las dificultades obvias en la educación de la primera infancia, hoy en día varían ampliamente y se deben a una serie de razones” (p.62), todas las cuales se deben al hecho de que los niños se enfrentan actualmente a peligros y riesgos psicosociales dentro y fuera de la familia. De igual forma esta problemática se puede asumir como una oportunidad de búsqueda de nuevas actividades, entre ellas las lúdicas, como un medio de liberación a esta carga emocional.

Bajo los argumentos antes mencionados nace la necesidad de investigar sobre las actividades lúdicas para que toda la comunidad educativa conozcan su aporte teórico práctico. Por esta razón, surge la siguiente pregunta:

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es el nivel de ejecución de actividades lúdicas en estudiantes de primaria de una institución educativa del Cusco, 2021?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es el nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión verbal en estudiantes de primaria de una institución educativa del Cusco, 2021?

¿Cuál es el nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión corporal en estudiantes de una institución educativa del Cusco, 2021?

¿Cuál es el nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión icónica en estudiantes de una institución educativa del Cusco, 2021?

¿Cuál es el nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión musical en estudiantes de una institución educativa del Cusco, 2021?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar el nivel de ejecución de actividades lúdicas en estudiantes de primaria de una institución educativa del Cusco, 2021

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar el nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión verbal en estudiantes de una institución educativa del Cusco, 2021

Identificar el nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión corporal en estudiantes de una institución educativa del Cusco, 2021

Identificar el nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión icónica en estudiantes de primaria de una institución educativa del Cusco, 2021

Identificar el nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión musical en estudiantes de una institución educativa del Cusco, 2021

1.4. Justificación del problema

El bajo rendimiento académico de los alumnos requiere la ejecución de una indagación para examinar los múltiples componentes que ocasionan este caso.

Debido al bajo manejo en varios campos, lo cual atrae es cómo pasa el proceso de aprendizaje de los alumnos en la organización educativa estudiada, así como las ocupaciones lúdicas para mejorar su aprendizaje.

La investigación es razonable a nivel teórico, pues se conocerá la lo aportes de las actividades lúdicas en la Educación Primaria.

Esta investigación es metodológicamente razonable, ya que a través de un cuestionario a los estudiantes se puede identificar el nivel de actividades lúdicas empleadas por los docentes y los niveles de logros, así como los resultados se pueden aplicar para superar el aprendizaje de los estudiantes.

Una vez obtenidos los resultados, se propondrán estrategias para mejorar el ambiente del aula a través de las actividades lúdicas y las experiencias del docente para desarrollar el potencial personal y académico de los estudiantes.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

González & Rodríguez (2018) quien planteó el propósito determinar la influencia de las estrategias de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza de los niños en la educación primaria, considerando el valor y la relevancia de estas estrategias dentro y fuera del aula en la actualidad. El método utilizado en este estudio es la revisión bibliográfica y se basa en estudios previos, es decir, estudios sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la primera infancia. Esta revisión permite analizar e interpretar información relevante proporcionada por diferentes autores de estudios previos, lo que ayuda a crear un marco teórico para el estudio. En este proceso, se demostró la importancia de los juegos para el desarrollo social y cognitivo de los estudiantes en diferentes niveles de crecimiento (especialmente los terceros años de vida), lo cual es vital para su desarrollo integral. Para resolver los problemas relacionados con la importancia de los docentes en el proceso de enseñanza, estos deben ser observadores y permitir que los niños les ayuden a adquirir conocimientos a través de la curiosidad, exploración, manipulación y actividades interesantes, adquiriendo así conocimientos nuevos. Los resultados obtenidos de la investigación bibliográfica muestran que las actividades recreativas promueven eficazmente la mejora del comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo así las relaciones interpersonales, logrando así la convivencia armónica en la escuela y su entorno.

Quiroz (2017) este trabajo señaló enfáticamente que tiene como objetivo proponer actividades lúdicas para mejorar el nivel de desarrollo de competencias en la educación primaria, en lo que respecta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Esta investigación es un tipo de propósito descriptivo, incluyendo el desarrollo de recomendaciones para el programa de actividades de entretenimiento-PSEMOC basado en el Modelo de Inteligencia Emocional de Bizquera para desarrollar las habilidades sociales y emocionales de niños y niñas. El aporte de la investigación radica en el modelo propuesto el programa de actividades recreativas. La investigación permite resolver el problema del uso de métodos teóricos y prácticos, como la deducción inductiva y el análisis. Es necesario señalar que, para formular esta recomendación, se basa en una evaluación del nivel de desarrollo de habilidades sociales y emocionales de niños y niñas en la educación primaria de la ciudad de

Chepén y las características que ha identificado el equipo de investigación nos permiten hacer una propuesta para superar el problema identificado.

Rivas (2018) esta investigación tiene por título: Juegos de entretenimiento basados en métodos significativos, utilizando materiales específicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de cuatro años de la IE "Carrusel de Alegría" en el distrito de Aguas Verdes, Zarumilla, Tumbes, tuvo como objetivo general: determinar si los juegos basados en métodos significativos mejoran el desarrollo de la motricidad fina, para ello se desarrolló el método cuantitativo que fue pre - probado y testeado por 16 estudiantes, se aplicó una post - prueba. Se concluyó de la siguiente manera, luego de realizar esta investigación, los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba se demostró el valor exacto del estudio, donde la muestra 1 (antes de la prueba) es menor que la muestra 2 (después de la prueba) porque el valor calculado ($Z = -1.997b$) es menor que el sistema, el símbolo de la tabla (0.046) es más pequeño que el símbolo de la pestaña, lo que indica que luego del experimento en el que se aplicaron las pruebas de antes y después, se acepta que los juegos de entretenimiento desarrollan la motricidad fina en los estudiantes de cuatro años de la IE "Carrusel de Alegría".

Cholán (2019) su objetivo principal fue determinar el nivel de habilidades lógicas y matemáticas utilizadas en actividades lúdicas de entretenimiento para niños de cinco años de educación primaria. Según la metodología empleada corresponde a un tipo de investigación cualitativa experimental. Los resultados divulgados en este informe fueron diseñados para determinar y promover el nivel de realización de la habilidad lógica matemática, involucrando los conceptos de espacio, conjunto, cantidad y secuencia; antes y después del desarrollo del plan de actividades de entretenimiento, resolver los problemas en este campo y determinar la extensión, por lo tanto se obtuvo que mejoró el nivel de habilidades de lógica matemática incluidas en EBR en los niños de cinco años de educación inicial.

De la Cruz (2017) esta indagación se hizo con el fin de establecer si la aplicación del procedimiento Polya puede robustecer las capacidades matemáticas entre los alumnos de segundo año "C" de la organización educativa José Pardo y Barreda de Negritos-Talara. Para este análisis se usó un procedimiento cuantitativo de diseño

cuasi-experimental. La averiguación se fundamenta en procesos como el diagnóstico, tercero hace pruebas exploratorias para entender el caso de aprendizaje anterior a ejercer el procedimiento y después ejecuta una prueba cerrada finalmente del proceso de resolución de inconvenientes matemáticos. Resulta que al usar el procedimiento Polya, los alumnos tienen la posibilidad de mejorar de manera enorme el desarrollo de su destreza matemática, puesto que ahora permanecen involucrados con reformular sus propias tácticas innovadoras, comparten ideas, estándares e intereses particulares y grupales, para que todos ellos usen correctamente para fomentar su desarrollo. Esta averiguación terminó ser una vía para que los expertos de la matemática, futuros y recientes, promuevan la utilización de procedimientos que implican el desarrollo de la comprensión, la formulación de planes, sus aplicaciones y la verificación con pares. Este procedimiento es divertido pues los alumnos tienen la posibilidad de revisar las respuestas, examinar, pensar y compartir ideas. Solucionar ejercicios es bastantepreciado para el aprendizaje de las matemáticas ya que promueve que los alumnos aprendan conceptos, propiedades y métodos que tienen la posibilidad de ejercer en la resolución de inconvenientes. El análisis concluyó que la mayor parte de los alumnos han mostrado adelantos en la resolución de inconvenientes en los cursos de matemáticas, después de ejercer el procedimiento Polya, hay una tendencia de optimización continua. El procedimiento de Pólya se usa para solucionar inconvenientes matemáticos, ayuda a minimizar el temor de los alumnos en los cursos de matemáticas, el motivo es la carencia de metodología en la aplicación de los pasos o procesos que ayudan a solucionar el problema. Se realizaron cambios en la función de concentración y argumento de los alumnos, adhesión en grupo y colaboración activa, entrega conveniente de labores, explicaciones y trabajo en conjunto, por lo cual el procedimiento Polya es especialmente efectivo en la resolución de inconvenientes matemáticos.

Carbajo (2018) Esta indagación se titula: Tácticas lúdicas en el aprendizaje de resolución de inconvenientes en alumnos de la Organización Educativa Santa Rosa, Callao, 2018. El propósito general es establecer el efecto de la aplicación de tácticas lúdicas en las resoluciones de aprendizaje. El III Cuestiones para alumnos de nivel Santa Rosa de Lima, Callao, 2018; tipos de indagación, procedimientos cuantitativos, diseño empírico. La población incluye 50 alumnos, la muestra es un censo y la muestra es no probabilística. La técnica usada para recolectar información es una prueba de

evaluación, y la herramienta de recolección de datos es un cuestionario de 20 ítems con una escala de contestación dicotómica, que fue del todo verificado por juicio de profesionales y su fiabilidad fue confirmada por medio de estadísticas de fiabilidad. La conclusión es: la utilización de tácticas lúdicas en el aprendizaje optimización la resolución de problema matemáticos de los estudiantes de tercer nivel del colegio Primaria Santa Rosa de Lima, 2018.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1 Las actividades lúdicas

El concepto de actividad lúdica es tan amplio y diverso que escapa a la localización conceptual explícita. Su significado es polisémico, ya que abarca una amplia gama de significados. Gustado por algunos autores, Avila & Carmona (2016) expresa que “lo lúdico se sitúa a partir del 2º Estadio del Período sensomotor (respuestas circulares primarias, hacia el segundo o tercer mes). En este periodo se puede observar que el niño reproduce determinadas conductas solamente por el placer que le ocasiona” (p.89), como son sus sonidos guturales, sus juegos de manos en su campo visual, tomar y soltar objetos, etc. Todas estas actividades son pre ejercicios. Además, Calderon, Rodríguez, & Vera (2019) refieren que:

La cultura humana brota del juego y se desarrolla en el juego. Observamos que el concepto de lúdico es ambivalente (cualitativo-cuantitativo, pasado- presente, ganar-perder, cierto-incierto) y se resiste a una definición categórica. Su significación es polisémica, pues implica un amplio abanico de significados y su lectura es múltiple. (p.17)

2.2.1.1. Definiciones

El término lúdico se utiliza en entornos bastante diferentes y con extensa variedad de significados. El estudio etimológico nos muestra que lo lúdico ha estado asociado a todo acto falto de seriedad o llevado a cabo con ligereza; a la iniciativa de batalla; además tiene connotaciones de tipo artístico y estético. Pese a los esfuerzos se considera a Caballero (2017) que manifiesta: “Es participación en el medio que permite la asimilación de la realidad para incorporar al sujeto. Además, es la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional” (p.92).

De acuerdo con Barraza (2018) “el termino lúdico se convierte en una categoría superior, centrándose en la forma que toma, es decir, la expresión de la cultura en un

contexto temporal y espacial determinado. Una de las formas es el excelente juego o entretenimiento” (p.124). Desde simples actividades de producción hasta interesantes procesos creativos, también existen diversas formas de expresión artística, espectáculos y deseo creativo por el trabajo; presenta un interesante significado simbólico, los niños llevan a una dimensión de espacio-tiempo paralelo al espacio-tiempo real, recursos inspiradores para la fantasía, la imaginación y la creatividad. Las tres categorías que determinan el concepto del juego son necesidades, actividades y entretenimiento:

La necesidad del juego es la inevitabilidad de la ejecución, un impulso irresistible; bajo el impulso vital, actuar de manera libre y espontánea nos conecta con el movimiento que persigue el desarrollo. La actividad juguetona es una acción en sí misma, dirigida conscientemente a liberar voluntariamente importantes impulsos que surgen de la necesidad. Entretenimiento o diversión lúdica en el proceso de satisfacer necesidades a través de actividades, este es el resultado de la felicidad y estimulación del desarrollo (Vera, 2017, p.151).

Asimismo, Acuña & Robles (2019) “Las actividades recreativas son una serie de comportamientos libres, amenos y libres creados por las personas para satisfacer sus necesidades de desarrollo; y darle poder en su conjunto” (p.83), es decir, crecer de adentro hacia afuera, disfrutar de la naturaleza, el arte e incluso de uno mismo.

De lo anterior se desprende que las actividades lúdicas son todas las que hacen referencia a experiencias placenteras que se llevan a cabo a través de reglas flexibles. Estas reglas se pueden ajustar de acuerdo con las posibilidades, intereses y necesidades de las personas que participan en las actividades, de modo que las actividades de entretenimiento se puedan realizar mejor solas o con otras personas. Colaborar para generar recuerdos y experiencias positivas, asegurando el desarrollo y placer personal. Asimismo, las actividades lúdicas permiten:

El desarrollo de determinadas habilidades y destrezas, que despiertan en los estudiantes la curiosidad del mundo que lo rodea, ya que aprenden de mejor manera y su aprendizaje es significativo, logrando así un mejor desarrollo humano. La lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje (Sánchez, 2017, p.161).

El juego es de gran importancia en el aprendizaje de los niños, no significa solo juego, sino entretenimiento y estimulación y también un esquema educativo que ayuda a

lograr la superioridad y eficacia del niño en el aprendizaje y el logro de habilidades sociales. y conciencia De manera similar, en un juego divertido y educativo, los estudiantes comienzan a pensar y actuar durante una situación específica basándose en hechos, con objetivos de aprendizaje en mente.

El costo educativo del juego es el hecho de que combina cooperación, comunidad, entretenimiento, creatividad, competencia y resultados en situaciones de la vida real. Metodológicamente, el juego se utiliza como una herramienta para generar conocimiento, más que como un estímulo fácil, basado en la iniciativa que es el propio aprendizaje. El conocimiento se asimila y se transfiere para darle sentido, ya que los juegos permiten experimentar, probar, descubrir, protagonizar, crear y recrear. expresarse “los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno” (Carbajo, 2018, p.171). Asimismo, se precisa que:

Aquí podemos tener una visión más amplia de lo que significa lúdico, puesto que es una herramienta poderosa dentro del proceso enseñanza- aprendizaje donde el docente aporta con una pedagogía activa; para que el estudiante se motive a investigar y sea capaz de crear conocimiento que lo conlleve a la adquisición de habilidades y capacidades. De la misma manera, los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos el 80% la capacidad de aprendizaje (Cobos, 2018).

Lo que se expone es muy importante de resaltar ya que podemos darnos cuenta que los ambientes de juego favorecen el aprendizaje, como es cierto que todos los niños aprenden viendo y escuchando, la forma más positiva de que los alumnos ideen un pensamiento adecuado es haciéndolo y somos capaces de hacerlo, depende de la profesión..

Al respecto, se considera lo lúdico como “el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad” (Avila & Carmona, 2016, p.21).

En definitiva, las acciones lúdicas permiten que los alumnos se involucren en un aprendizaje más importante en un escenario educativo pues produce la activación de

diversos componentes relevantes en el proceso de educación y por consiguiente es primordial para el desarrollo del pensamiento del infante por medio del cual los chicos producen más y superiores conocimientos. Se estima una actividad divertida además de auxiliar al infante a recrearse y gozar de un mejor ambiente de independencia y afecto, ya que además de aquello, el infante está usando un plan en la que promueve más entendimiento y un más grande entendimiento. Más de forma sencilla, impulsar el acontecimiento como parte de su comprensión diaria.

2.2.1.2. Teorías que sustentan la actividad lúdica

Las teorías relacionadas con las actividades lúdicas se clasifican bajo el prisma de la profesión o disciplina en la que se estudia, más concretamente, desde la psicopedagogía, las ciencias de la actividad física y del ejercicio, y la pedagogía. Asimismo, desde la psicopedagogía tratamos de ver la lúdica y sus implicaciones en el campo de la pedagogía desde el campo de la psicología. Por su parte, Matías (2017) nos dice:

Lo lúdico es una manifestación o nivel de conducta de la asimilación de toda realidad, que se aleja de la acomodación, y la hace funcionar por sí misma con prioridad sobre ésta última. Consolida esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso. Las tres estructuras fundamentales corresponden lúdico-ejercicio, lo lúdico - simbólicos y lúdico con reglas. Son formas conductuales en las que predomina la asimilación. Su diferencia estriba en que la realidad, en cada etapa de desarrollo, es asimilada según distintos esquemas. Dice que el ejercicio, el símbolo y la regla son las tres etapas últimas que caracterizan las clases de juego desde el punto de vista de sus estructuras mentales. Es decir, según sea la estructura del pensamiento del niño, así será la actividad lúdica. Afirmó, por último, que lo lúdico simbólico cumple una función esencial en la vida del niño, para su equilibrio afectivo e intelectual. La actividad lúdica pertenece al mundo de los ensueños autistas, al mundo de los deseos insatisfechos en la realidad, al mundo de las posibilidades inagotables. (p.85)

De acuerdo al término lúdico, Moll (2020) resume su tesis en seis principios fundamentales:

Surge cuando aparecen tendencias que no cristalizan en el acto (la tendencia típica de la primera niñez de ver satisfechos inmediatamente los deseos). El fondo de la actividad lúdica es dar satisfacción a los deseos. Lo central y típico

de la actividad lúdica es la creación de una situación ficticia. Todo lúdico con la situación ficticia es, a la vez, juego con reglas, y todo juego con reglas es un juego con la situación ficticia. Las reglas del juego son las que el niño se impone a sí mismo. El niño opera con significados separados de las cosas, pero respaldados con acciones reales. Se crean continuamente situaciones. Es el tipo de actividad principal en la edad preescolar. (p.98)

Partiendo de las ciencias del deporte, esta teoría se centra en el juego, entendiéndolo como una actividad placentera, vinculándolo muchas veces a otra forma de expresión mental, y en la mayoría de los casos matemáticos asegurando que el juego representa el deporte como introducción.

Al igual que Leyva (2017) y otras formas de educación dirigida, existe otro tipo de educación que no tiene un propósito ni es dirigida, que es en sí misma una educación centrada en el juego y auto formativa. “El juego y el trabajo constituyen una unidad dialéctica, el tercero con ausencia de finalidad práctica inmediata, marcado por el placer y lleno de alegría, que busca la autoafirmación y el equilibrio del ser humano” (p.83).

Díaz (2018) resume su teoría de la actividad lúdica en la siguiente frase “En el fondo, el hombre se toma más a pecho – generalmente está mucho más motivado por ello- el juego que el convencionalismo del trabajo (entendido éste en su encasillamiento laboral” (p.82).

No es algo que la audiencia piense que es más relevante que otro, sin embargo, intuitivamente en el juego, experimentas una humanidad más pura para ti y para los demás. La vida está llena de persecuciones grandes y pequeñas. algo antiguo, histórico, macro social; Es una gran alienación. Otros son pequeños, cotidianos, locales, íntimos. Los padres practican la persecución física o psicológica cuando es necesario contra sus hijos, aunque sean cautelosos. Esto no significa que este problema desaparecerá. El niño, más adelante en el juego, necesita enfrentar esta sutil y cruel opresión, se equilibra, persevera y se enriquece. Basado principalmente en el juego, diseñó su propio mundo personal y unos años más tarde su equipo, el planeta de su generación.

Desde las teorías que sustentan las actividades lúdicas, para Moreno (2020) lo lúdico debe tener las siguientes características: “ha de tener en cuenta la capacidad del niño, ha de explorar las tendencias favorables, debe contribuir al desarrollo de la observación, debe crear hábitos, ha de adaptar el trabajo del niño, debe ser variado y mantener el interés” (p.83).

Atendiendo a lo que nos dice Portugués (2019) “las actividades lúdicas en el

área de matemática tienen que estar adaptada al desarrollo de una actividad de enseñanza en la que el movimiento corporal y el esfuerzo físico constituyen los contenidos”. Además, “las características de la enseñanza en el aula y la de nuestro ámbito son tan distintas que ésta plantea la necesidad de una didáctica específica perfectamente diferenciada” (Puchaicela, 2018, p.17)

2.2.1.3. Características de las actividades lúdicas

Toda actividad lúdica posee unas características que se diferencian de cualquier otra actividad humana. Estos rasgos diferenciales, son: “placentero, espontáneo, voluntario, en su forma original, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa del jugador, guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego: creatividad, solución de problemas” (Jacobo, 2017, p.181).

Asimismo, otro autor que aporta es Arias & García (2016), el cual destaca las siguientes características sobre las actividades lúdicas: “Acción libre, espontaneidad, desinterés, no tiene trascendencia, fuera de la vida habitual, limitación temporal y espacial, reglamentada y tensión” (p.91) Para Reyes (2016) los rasgos diferenciales que posee la actividad lúdica son:

Es procesual: debe aceptarse como un proceso, no necesariamente con un resultado, pero capaz de tener alguno, si lo desea el participante. Es necesario, tanto para el niño como para el adulto. Está estructurado por el entorno, los materiales o contextos en que se produce. No es la antítesis del trabajo: ambos son parte de la totalidad de la vida del hombre. (p.72)

Además, por su parte López (2016) las características del juego motor representan lo siguiente: “fuente de alegría y placer, fin en sí mismo, espontáneo, voluntario, libre elegido, propicia el aprendizaje, forma de expresión, implica participación activa, conecta con conductas serias, constituye un mundo aparte que puede llegar a influir en todas las estructuras de la personalidad” (p.82).

Del mismo modo Gonzáles (2018) expresa que las características de las actividades lúdicas son las siguientes:

Despiertan el interés hacia las asignaturas. Provocan la necesidad de adoptar decisiones. Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas. Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste. Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de

habilidades. Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes. Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida. Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes. (p.19)

Entre las características del juego, se puede reconocer su importancia en el campo de la educación, ya que permite a los estudiantes ganar experiencia práctica y adquirir habilidades para resolver problemas. Además, juega un papel muy importante en la ruptura del modelo pedagógico tradicional, eliminando el rol autoritario del docente y el rol pasivo del alumno.

2.2.1.4. Funciones de las actividades lúdicas

Las funciones para Lema (2016) en la vida del niño potencia igualmente las distintas facetas de su desarrollo:

En lo biológico: al estimular las fibras nerviosas y lograr con ello la madurez adecuada del sistema nervioso. En el ámbito psicomotor: tanto del cuerpo como de los sentidos. El niño va tomando, a través de la actividad lúdica conciencia de su propio cuerpo. En lo Intelectual: jugando aprende, ya que estimula sus capacidades de pensamiento; obtiene nuevas experiencias; es una oportunidad de cometer aciertos y errores (solucionar problemas) y de descubrirse a sí mismo.

En lo Social: por el juego entra en contacto con otros niños, con los padres, maestros, con el mundo, aprendiendo normas de comportamiento, y conociendo el puesto que ocupa en el mundo y la aceptación, afirmación y reconocimiento de los demás. En lo Afectivo: es una actividad que le procura placer, alegría, creatividad y le sirve para descargar tensiones. (p.191)

Además, Quispe (2018) manifiesta que las actividades lúdicas persiguen lo siguiente:

Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida. Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes. Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes disciplinas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo. Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad. (p.72)

2.2.1.5. Las etapas de las actividades lúdicas

Según Moreira, Almeida, & Marinho (2016) se distinguen los siguientes periodos en la evolución de las actividades lúdicas con relación a las edades del niño:

Período de ludo-egocentrismo: oscila entre los 2 y los 6 años. Se suelen presentar juegos sencillos, individuales, totalmente egocéntricos, en los que el niño rechaza las reglas entendidas como una participación conjunta. Estos juegos poseen una estructura interna más simple. Período de coordinación y cooperación ludopráctica: podría corresponder a los niños cuyas edades oscilan entre los 6 y los 12 años. Cada vez cobra más interés la regla; aparece las nociones de competición y comunicación motriz. Los juegos en este nivel son de organización media y permiten participar a niños de distintos entornos en actividades cada vez más colectivas. Período de establecimiento y desarrollo del acuerdo ludopráctica: a partir de los 11-12 años los jóvenes empiezan a aceptar el pacto grupal con todas sus consecuencias. Progresivamente se introducen en actividades lúdicas más organizadas, aceptando de muy buen grado los deportes, al ser prácticas sometidas a organización más elevada. (p.82)

Asimismo, Robles (2017) considera que las actividades lúdicas tienen otras tres fases, que se indican a continuación:

Introducción. -comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

Desarrollo. -durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

Culminación. -la actividad o juego lúdico culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. (p.81)

Con estas fases se comprende que las actividades lúdicas educativas deben llevarse a cabo de una manera sistemática, es decir paso a paso donde se llegue al cumplimiento de objetivos educativos que ubiquen al estudiante como principal autor de su propio aprendizaje y sea capaz de dominar contenidos.

2.2.1.6. La importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje

Las actividades lúdicas fundamentalmente dotan el proceso de aprendizaje de dinamismo y fomentan el interés de los estudiantes. Al respecto, se precisa que “La

importancia de esta actividad es que puede promover aspectos relacionados con la abstracción, la innovación y el pensamiento creativo, y también puede desarrollar habilidades de comunicación y cooperación, y tener la capacidad de comprender problemas y buscar soluciones” (Suárez, 2018, p.17).

Las actividades lúdicas tienen una amplia extensión, se compone de sueños, historias, relatos, poemas, imágenes y símbolos. Por ello, “mejora el desarrollo de la estructura psicológica personal, habilidades y destrezas, y la capacidad de entretenimiento de las personas. Es decir, desarrolla rasgos como la aristocracia, la generosidad y otros rasgos que promueven el trabajo colaborativo” (Vera, 2017).

Según, Medina (2018) “lo lúdico y el aprendizaje tienen aspectos comunes: el deseo de mejorar, la práctica y el entrenamiento que conducen a la mejora de las habilidades, la capacidad e implementar estrategias que puedan tener éxito y ayudar a superar las dificultades” (p.82).

En fin, los juegos de mesa, casuales, de conferencias, de fiesta o juegos de ingenio y habilidad, todos estos demuestran la importancia para el entretenimiento, la vida, y como enriquecer las relaciones sociales con el aprendizaje.

A lo largo de la infancia y desde el primer contacto con la escuela, los juegos se han convertido en la principal vía para desarrollar diversas habilidades y destrezas, que “forman parte del proceso dinámico e interactivo. En la etapa inicial (entre 3 y 6 años), el entretenimiento se ha convertido en el día a día de los estudiantes que disfrutaban de las actividades lúdicas” (Mosquero, 2018, p.181)

Asimismo, teniendo como referencia a Lora (2019) que sostiene que las actividades lúdicas son muy importantes porque es fuente de aprendizaje, ya que podemos hacer las siguientes valoraciones. El niño desarrolla con él su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación, comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral:

El niño explora. (Se interesa por el mundo que le rodea. Hay que darle oportunidades de aprendizaje que satisfagan su curiosidad). Utiliza símbolos. (Tiene un sistema propio de expresión. Hay que dejarle expresarse y desarrollaremos su lenguaje). Elabora normas. (Hay que aprovechar esta capacidad para fomentar hábitos de convivencia). (p.91)

Estos conocimientos que adquiere le dirigen a reestructurar los que ya poseía e integrar en ellos los nuevos conceptos que adquiere. El juego proporciona el contexto

apropiado en el que se pueden satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. En consecuencia, se considera las actividades lúdicas como instrumento mediador en el currículo como actividad de enseñanza y aprendizaje. Por su valor intrínseco, se debe aprovechar en la educación como recurso didáctico, con los siguientes caracteres:

Carácter motivador. El juego puede determinar al niño y facilitar su participación en actividades que, a priori, puedan resultarle poco atractivas. Como aquellas que requieren atención, reflexión y concentración. El juego puede convertirse en la alternativa a actividades poco estimulantes y rutinarias, y sin embargo interesantes en cuanto a los contenidos que presentan. El juego es el principal recurso motivador de la acción. No sólo es la actividad concreta en la que se plasma, sino también el motivo de ella. Potencial de transferencia. En la actividad lúdica los niños se sentirán estimulados por la actitud placentera que el adulto y los otros compañeros de juego presentan. A través del juego el niño descubre el valor del “otro” por oposición a sí mismo y puede interiorizar actitudes, valores y normas que contribuirán a su desarrollo afectivo y social y a la consecución del proceso socializador que ha iniciado. Refuerzo. Mediante el juego el niño no tiene conciencia de repetir determinadas habilidades que quizá en otro contexto, le hubieran resultado poco atractivos. Además, la actividad lúdica permite el ensayo y el error, en una situación en la que el fallo no se considera frustrante (Montávez, 2017, p.163).

2.2.1.7. Clasificación de actividades lúdicas

De acuerdo con Ruiz, Terry, & Morales (2017) clasifica las actividades de entretenimiento de forma básica, se refieren a dos tipos de actividades, que por sus ventajas y contramedidas deben complementarse entre sí, como las siguientes:

a. Entretenimiento libre: Consiste en fomentar la espontaneidad, las actividades creativas, desarrollar la imaginación, liberar las emociones melancólicas y permitirle actuar con total libertad e independencia.

b. Actividades de entretenimiento orientadas: Constituye en aumentar la posibilidad de usar juguetes, ayudar a cambiar la situación del entrenamiento, aumentar el aprendizaje, propiciar el desarrollo de la inteligencia, social, emocional y deportiva, y brindar a cada niño un modelo positivo que imita y satisface las necesidades individuales. (p.84)

“La actividad consiste en que no se trata solo de la estructura, sino también de si los niños pueden jugar libremente o jugar dirigido. Como se mencionó anteriormente, esto puede ser el prelude de una actividad de juego más desafiante” Herrera (2019), por ello se recomienda que se investigue el material y la situación. Un ejemplo real podría ayudar a aclarar esta pregunta: un grupo de niños de seis años recibió un nuevo material Polydron, que está compuesto por una serie de cuadrados y triángulos de plástico que encajan de manera bastante innovadora en sus lados. Se refiere que:

La cantidad de tiempo que usan el material depende de la dedicación a explorar el material hasta que parecen comprender y familiarizarse con sus propiedades, calidad y posibles funciones. Luego, el maestro construirá un cubo cuadrado "Polydron", uno de los cuales tiene una tapa con bisagras. Se pregunta a los niños si podían hacer una "caja" similar, y se deja que los niños participen en juegos de orientación. Ensamblan fácilmente sus propios cubos, discutiendo sobre colores, formas, número de piezas necesarias para tapas con bisagras, etc. Se debe discutir sus esfuerzos y también elogiarlos, luego guardar los materiales para que los niños puedan volver a jugar. La posición de hacer un cubo con tapa abatible y ahora tienen tapa pequeña. La figurilla de plástico del interior tentó al niño a cambiar la tapa, agregar otro cuadrado en la parte superior, y apoyar un cuadrado contra el otro para hacer un techo, y de esta manera el niño realizaba actividades nuevas al mismo tiempo que aprende (Gil, 2017, p.187).

Además, Córdova (2018) clasifica las actividades lúdicas de manera básica, donde refiere que:

El juego libre que favorece su espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera de presiones, desenvolviéndose en él con plena libertad e independencia.

El juego dirigido que aumenta las posibilidades de utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar, satisface las necesidades individuales de cada niño. (p.98)

Otros ejemplos de clasificaciones, es el que refiere Montávez (2017) donde distingue “tres tipos de juego: Juego sensomotor (aproximadamente desde el nacimiento hasta los 2 años), juego simbólico (aproximadamente 2 años 6 años), juego reglado. (a partir de 6 años)” (p.83).

Una clasificación que será importante para la didáctica de la Educación Física, es la que nos muestra Carrasco (2017) dónde se clasifican las actividades lúdicas en función del lugar que deben ocupar en la sesión:

1º Fase de la sesión o de Animación: Juegos de participación masiva, sencillos de atrape, de animación deportiva o social.

2ª Fase de la sesión o de Recreación: Juegos de iniciación a las habilidades (básicas, genéricas o específicas).

3ª Fase de la sesión o de Vuelta a la calma: Juegos de relajación segmentaria, desarrollo de los sentidos, mejora postural y respiratorios o mejora de los procesos cognitivos. (p.93)

A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización Rivera (2018), las clasifica de la siguiente manera: “juegos lúdicos para el desarrollo de habilidades, juegos lúdicos para la consolidación de conocimientos, juegos lúdicos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)” (p.77). Además, agrega las actividades lúdicas en tres clases:

Partiendo de la experiencia docente donde se pone de manifiesto la utilización de los juegos y donde se muestra la importancia que tiene dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues facilita el desarrollo de habilidades, afianzamiento de conocimientos, además del fortalecimiento de valores; necesarios no solo en su vida escolar sino en su vida diaria donde el estudiante debe ser capaz de desenvolverse dentro de una sociedad en constante cambio y donde debe poner de manifiesto su capacidad a la hora de resolver problemas de la manera más adecuada y acertada. (p.85)

2.2.1.8. Los principios básicos para guiar las actividades lúdicas:

De acuerdo con Reyes (2016) señaló que las actividades de entretenimiento estarán sujetas a principios básicos, tales como:

a. Participación: Los principios básicos de las actividades lúdicas expresan una fuerza física e intelectual de los estudiantes, es una necesidad inherente, porque es consciente de que se encuentra a sí mismo. No significa dependencia y aceptación de los valores de los demás, y a nivel docente, sino constituye un entorno especial específico realizado a través de aplicaciones de juegos, es la base de todas las actividades recreativas, indica independencia, esta actividad permite al alumno fortalecer las expresiones orales. (p.241)

b. Dinámico: Indica el significado y la influencia de los factores de tiempo en las actividades de entretenimiento. Cada juego tiene un principio y un final, por lo que el factor tiempo tiene el mismo significado principal que en la vida, son movimiento, desarrollo e interacción activa en el proceso de enseñanza, además la vitalidad, porque produce el principio y el final de todo. La recreación refleja el desempeño agradable e interesante que presentan las actividades de juego, que tiene un fuerte impacto emocional en los estudiantes y puede ser una de las razones fundamentales para promover su participación, asimismo permite formar diversas emociones, lo que les ayuda a participar más activamente en el ejercicio.

c. Interpretación de roles: Se basa en interesantes modelos de las actividades de los estudiantes y refleja los fenómenos de imitación e improvisación. (p.241)

d. Habilidad: Reportan resultados específicos y expresan el tipo básico de motivación para participar activamente en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: no hay juego sin competencia, porque fomenta actividades independientes, dinámicas y moviliza todo el potencial físico e intelectual de los estudiantes, tienen vitalidad, independencia y de esta manera motivan a los estudiantes a participar. (p.241)

Sobre lo expresado, se entiende que hay formas de entender la educación física en nuestra sociedad, una de ella es la actividad lúdica. Asimismo, de acuerdo al Minedu (2016), refiere que:

Las actividades lúdicas toman una mayor repercusión con respecto a los antecedentes educativos, de hecho, están contemplados como bloque de contenidos dentro del currículum: Los contenidos del área se consideran desde una triple perspectiva: una que se refiere al juego como objeto de estudio y como estrategia metodológica. Además, el juego como bloque de contenidos que los conceptos se refieren a los diversos tipos de juegos (de cooperación, de destrezas, de iniciación de habilidades deportivas, populares, etc.) y a su regulación (reglas de juego y normas). Los procedimientos inciden en la utilización de las reglas y estrategias de juego, en la aplicación de habilidades en el juego y en la recopilación de información sobre juegos tradicionales. Las actitudes pretenden lograr la participación en juegos, el respeto de sus normas, la

aceptación del papel que le toque desempeñar y del reto que supone oponerse a otros sin que ello derive en actitudes rivalidad. (p.89)

.

2.3. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable actividades lúdicas

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Escala de medición
Actividades lúdicas	Díaz (2016) define que las actividades lúdicas consisten en lo placentero donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Es decir, aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo.	La actividad lúdica es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y especiales por medio de lo verbal, corporal, icónico y musical.	Actividades verbales	Expresividad	Expresa sus cualidades personales durante los juegos.	Cuestionario	Nominal
			Actividades corporales	Movimientos	Expresa de manera clara las formas de jugar. Escenifica acciones que ocurren en tu casa o escuela.		
			Actividades icónicas	Gráfico	Realiza juegos que incluyen baile o música. Aprende a leer mirando imágenes que trae la profesora Juega dibujando e interpretando las imágenes		
			Actividades musicales	Sonoro	Juega con instrumentos musicales.		

Su tarea lo hace jugando y
cantando.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

Este tipo de estudio fue descriptivo porque se realiza sin manipulación intencional de las variables. De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2018) afirma que este tipo de investigación inspira principalmente en la observación de fenómenos que ocurren en su entorno a medida que ocurren en el entorno natural para que puedan ser analizados posteriormente. Es decir, nadie estuvo expuesto a ninguna condición o estímulo solo se observa objetos en el campo natural. clasifican la investigación en cuantitativa, cualitativa y mixta. Desde esta perspectiva, esta investigación fue cuantitativa, porque siguió el proceso metodológico de este método de recolección de datos numéricos.

3.2. Método

Según el enfoque en esta investigación se empleó método cuantitativo y con respecto al objetivo que persigue fue descriptivo. Considerando a Camacho, Casilla, & Finol (2018) señala que este método se caracteriza por ser una investigación que contempla datos detallados sobre la realidad que se pretende describir con el fin de distinguirlo con otros fenómenos de interés.

3.3. Diseño

El diseño de la investigación fue descriptivo, exploratorio y cuantitativo en el que se investigó y recopiló información relacionada con el propósito del estudio, en lugar de revelar la gestión o control del procedimiento. Según, Sánchez, Reyes, & Mejía (2018) indica que este diseño evita la manipulación por modificadores o la asignación aleatoria de sujetos o condiciones.

3.3. Población

La población de investigación estuvo conformada por estudiantes de tercero de primaria en el año académico 2021.

Tabla 3.1

Sección	F	%
A	46	100
Total	46	100

3.4. Muestra

Se consideró trabajar con toda la población, por ser reducida. Por lo tanto, la muestra resultó ser no probabilística y por conveniencia, de tamaño igual a 30 estudiantes de tercero de primaria de la IE Humberto Vidal Unda del Cusco.

Tabla 3.2

Sección	F	%
A	46	100
Total	46	100

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnicas	Instrumentos
Encuesta	Cuestionario

Figura 1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6. Técnicas e instrumentos de procesamiento y análisis de datos.

Los datos recopilados fueron procesados mediante el programa Microsoft Excel y se empleó la siguiente técnica:

De la estadística descriptiva, se hizo uso de las frecuencias simples, porcentuales y figuras de barras.

Tablas de frecuencia

Se utilizó la distribución de frecuencia para el ordenamiento, organización y el procesamiento de los datos y para el análisis de los datos, de los ítems de los instrumentos de evaluación. Se utilizó las tablas para representar los resultados obtenidos en el procesamiento de la información donde encontraremos la variable, la frecuencia absoluta y la frecuencia relativa.

Figuras estadísticas

Se utilizó figuras de barras, el cual nos sirvió para el análisis de los datos.

Capítulo IV: RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de los resultados

4.1.1 Niveles de actividades lúdicas en los estudiantes

En la tabla 4.1, se observa que los estudiantes de tercero de primaria de una IE del Cusco muestran un nivel bajo en la dimensión verbal, equivalente al 69,5%, medio 28,2% y alto 2,3%. Estos resultados indican que hay necesidad de aplicar un proceso de aprendizaje en los estudiantes para el desarrollo de su expresión. Es decir, dar a conocer sus ideas con seguridad, entender el punto de vista de los demás, respetar las opiniones, las costumbres, trabajar la apertura y la armonía.

Tabla 4.1

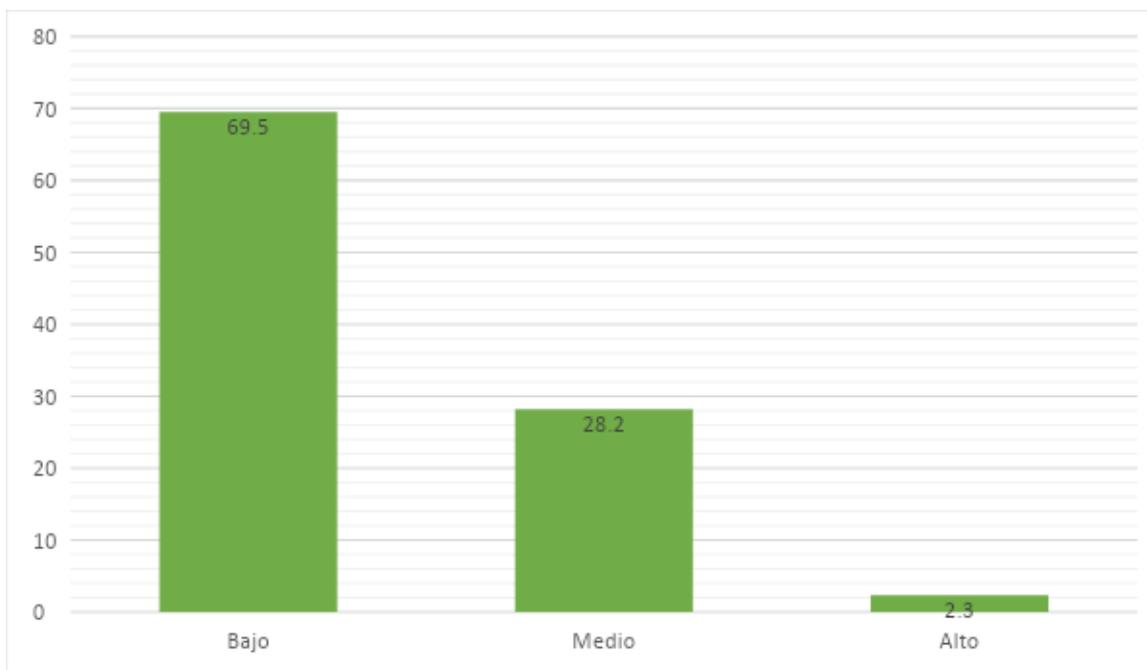
Dimensión verbal

Nivel	F	%
Bajo	32	69,5
Medio	13	28,2
Alto	1	2,3
Total	46	100.0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los estudiantes de una IE del Cusco

Figura 4.1

Dimensión Verbal



Fuente: Tabla 4.1

Tabla 4.2

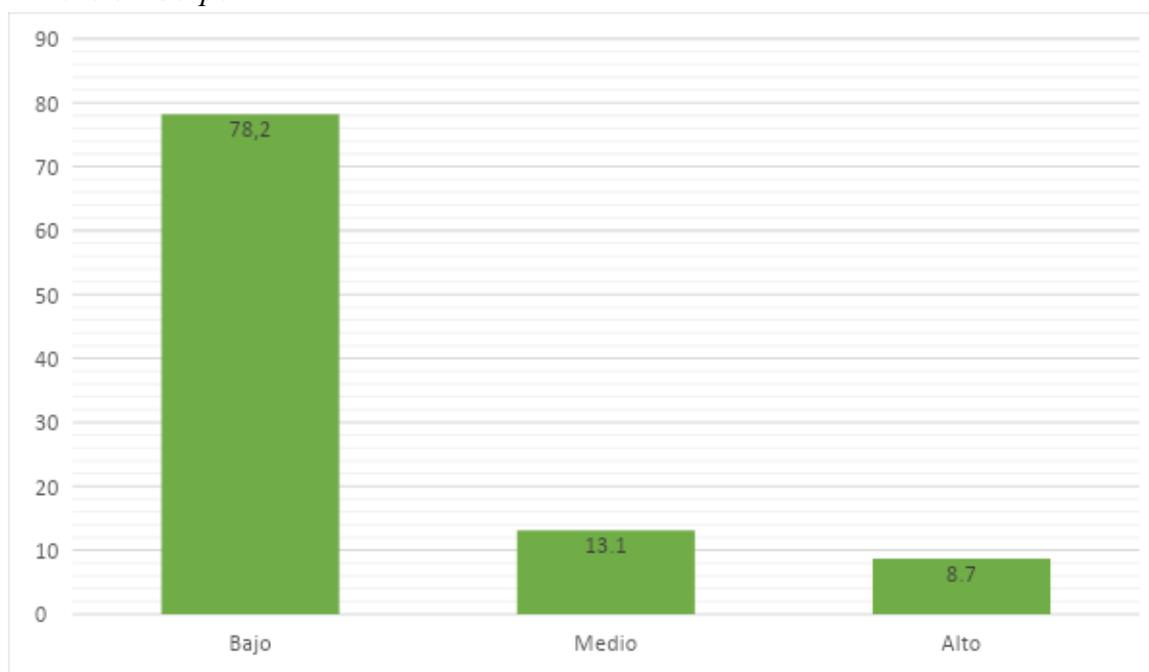
Dimensión Corporal

Tabla	f	%
Bajo	36	78,2
Medio	6	13,1
Alto	4	8,7
Total	46	100.0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los estudiantes de una IE del Cusco

Figura 4.2

Dimensión Corporal



Fuente: Tabla 4.2

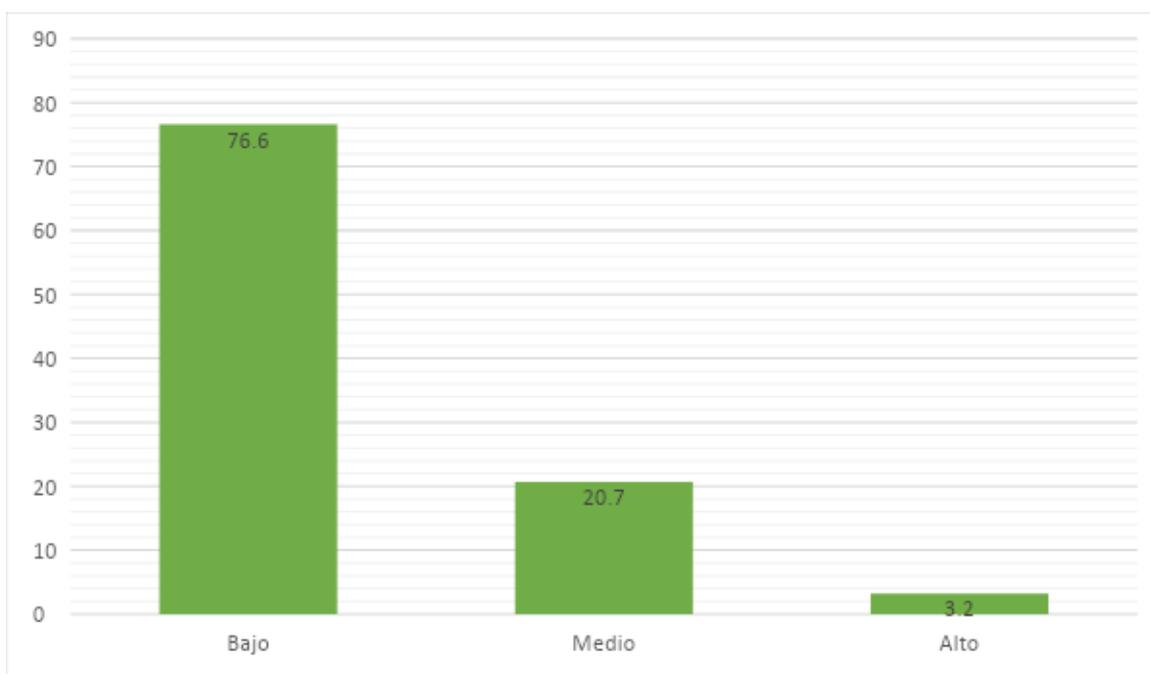
En la tabla 4.2, se observa que los estudiantes de tercero de primaria de una IE del Cusco, muestran un nivel bajo en la dimensión corporal, equivalente al 78,2%, medio 13,1% y alto 8,7%. Estos resultados indican que hay necesidad de fortalecer actividades de escenificación, realizar juegos que implique bailar o relacionado al contacto visual, gestos y ademanes, postura y desplazamiento.

Tabla 4.3
Dimensión Icónica

Tabla	F	%
Bajo	35	76,1
Medio	9	20,7
Alto	2	3,2
Total	46	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de una IE del Cusco

Figura 4.3
Dimensión Icónica



Fuente: Tabla 4.3

En la tabla 4.3, se observa que los estudiantes de tercero de primaria de una IE del Cusco, muestran un nivel bajo en la dimensión icónica, equivalente al 76,1 %, medio 20,7% y alto 3,2%. Estos resultados reflejan que los estudiantes presentan dificultades en lectura, conteo, pintar y dibujar.

Tabla 4.4
Dimensión Musical

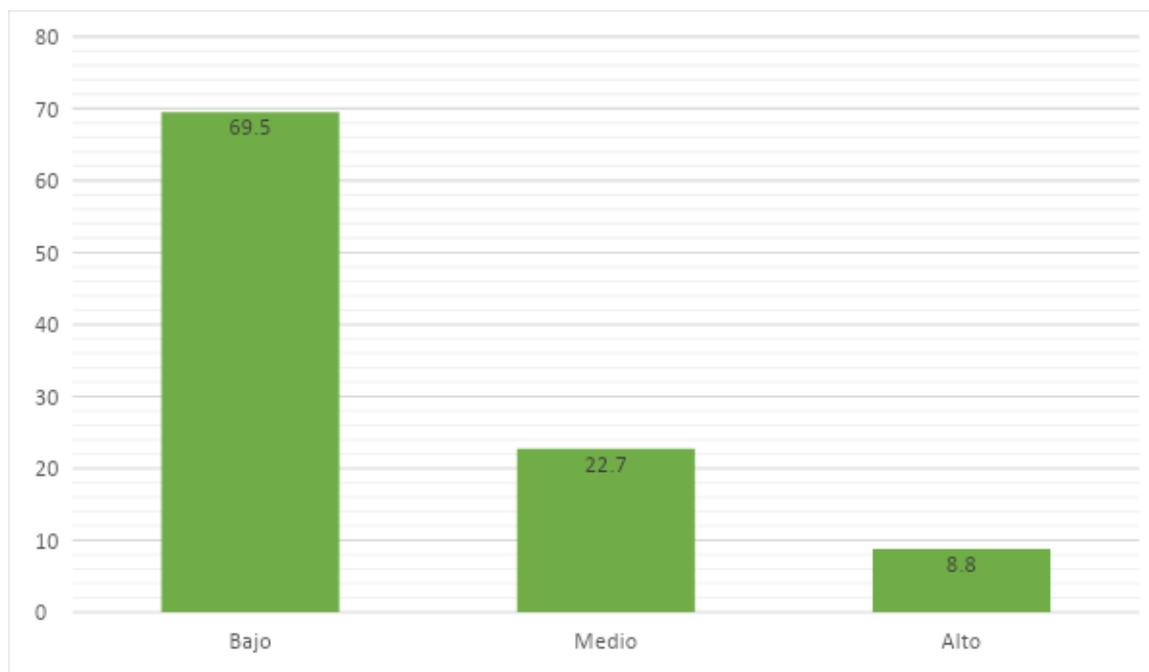
Tabla	F	%
Bajo	32	69,5
Medio	10	22,7
Alto	4	8,8

Total	46	100.0
-------	----	-------

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de una IE del Cusco

Figura 4.4

Dimensión Musical



Fuente: Tabla 4.4

En la tabla 4.4, se observa que los estudiantes de tercero de primaria de una IE del Cusco, muestran un nivel bajo en la dimensión musical, equivalente al 69,5 %, medio 22,7 % y alto 8,8%. Estos datos confirman que los estudiantes presentan limitaciones en el desenvolvimiento con instrumentos musicales y expresividad a través del canto.

Tabla 4.5

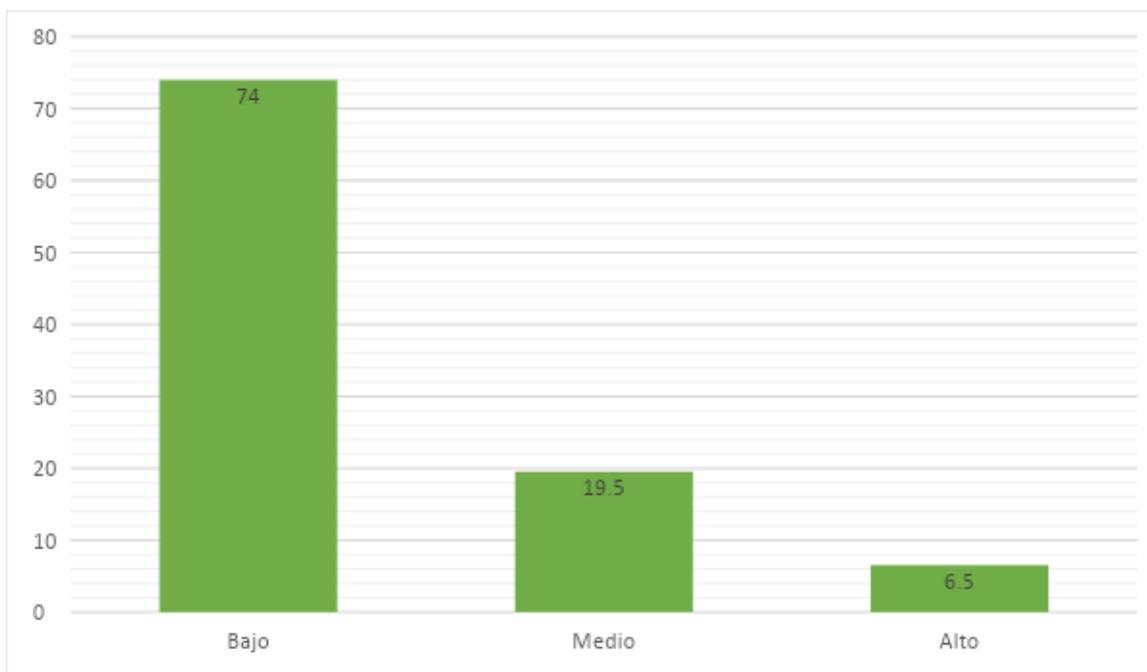
Variable Actividades lúdicas

Tabla	F	%
Bajo	34	74,0
Medio	9	19,5
Alto	3	6,5
Total	46	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la I.E. Humberto Vidal Unda del Cusco.

Figura 4.5

Variable Actividades lúdicas



Fuente: Tabla 4.5

En la Tabla 4.5, se observa que los estudiantes de tercero de primaria de una I.E. del Cusco, se encuentran en un nivel bajo de actividades lúdicas, equivalente al 74 %, medio 19,5 % y alto 6.5 %. Estos resultados indican que se debe mejorar las dimensiones en los estudiantes relacionados a lo verbal, icónica, corporal y fomentar un proceso adecuado en lo musical.

4.2. Discusión de resultados

En este estudio, se realizó un análisis estadístico de una naturaleza descriptiva para determinar el nivel de actividades lúdicas entre los estudiantes teniendo en cuenta sus dimensiones en una IE del Cusco, 2021.

Primero, este análisis se hizo para asignar factores importantes, características de la variable actividades lúdicas de los estudiantes de tercero de primaria de una IE del Cusco, 2021.

Con respecto al objetivo general que pretender determinar el nivel de ejecución de actividades lúdicas en estudiantes de primaria de una institución educativa del Cusco 2021, se encuentra en un nivel bajo de actividades lúdicas equivalente a un 74 %, medio 19,5 % y alto 6.5 %. Estos resultados indican que se debe mejorar las dimensiones en los

estudiantes relacionados a lo verbal, icónica, corporal y fomentar un proceso adecuado en lo musical.

Al respecto, Carbajo (2018) menciona que la actividad lúdica es un tipo de ejercicio u ocupación independiente que se produce en el tiempo y dentro de unos límites. Está diseñado según los estándares requeridos para su aprobación. La acción en sí tiene un propósito y va acompañada de un sentimiento de felicidad. Asimismo, Medina (2018) declara que es una actividad divertida donde los estudiantes tienen la oportunidad de liberarse de las tensiones y normas impuestas culturalmente. Aprender jugando es divertido, estimulante y fructífero.

Por ello, en muchos casos, el juego se utiliza como una herramienta educativa para entretener y disfrutar del aprendizaje a través del desarrollo de las competencias. Los juegos se distinguen principalmente entre acción y arte, pero en algunos casos no son muy diferentes.

En el primer objetivo específico, se propone determinar el nivel de desempeño de las actividades de ocio verbal entre los estudiantes de una Institución Educativa del Cusco 2021. Estos resultados muestran un bajo nivel de habla, equivalente al 69,5%. , 28,2% media y 2,3% alta. Estos resultados indican que es necesario aplicar el proceso de aprendizaje de los estudiantes para desarrollar sus manifestaciones. Es decir, dar a conocer tus pensamientos de forma totalmente segura, comprender los puntos de vista de otras personas, respetar las opiniones y costumbres, y actuar de forma abierta y armoniosa. En la misma línea, Reyes (2016) planteó que el juego tiene pleno sentido, porque surge de procesos internos necesarios para despertar, e incluso estimular deliberadamente, porque en los alumnos de bajo rendimiento, su nivel de desarrollo lúdico. Falta o está ausente, para que los jugadores desarrollen el conocimiento que necesitan para hacer conexiones significativas con los desafíos que enfrentan.

En el segundo objetivo específico que es determinar en qué medida los estudiantes realizan actividades de ocio orientadas al cuerpo en una Institución educativa del Cusco, se observó que el nivel de volumen del lenguaje en los niños era bajo, equivalente al 78,2 % con una media de 13,1. % y hasta el 8,7%. Estos hallazgos indican la necesidad de mejorar las actividades de actuación, juegos relacionados con la danza o el contacto visual, gestos y gestos, estar de pie y moverse.

De igual forma, Arias & García (2016) demostraron que el juego favorece el establecimiento de una función simbólica en los niños y con ello, la manifestación interna

del simbolismo, logra aumentar la capacidad del pequeño cuerpo del niño. Así, el juego se representa como uno de los primeros lenguajes naturales del hombre, a través del cual expresa deseos, preocupaciones, emociones, urgencias, miedos, necesidades y sentimientos. Sus sentimientos que no puede expresar con palabras reflejan las formas en que expresa la organización de su personalidad en su cuerpo.

Con los resultados de la encuesta y el contraste de los estudios de los autores mencionados anteriormente, se considera que los principios siempre que el uso de juegos en el proceso de aprendizaje permite métodos Francia y operar de esta manera, los maestros permiten a los estudiantes interactuar con los compañeros y educadores, Convertirse en un proceso importante para sus vidas.

Respecto a los objetivos específicos determinar el nivel de las actividades de juego en el tamaño del símbolo de los estudiantes de primaria, la institución educativa del Cusco muestra el equivalente de bajo nivel 76, 1%, un promedio de 20.7% y 3.2% del 3,2%. . Estos resultados reflejan que los estudiantes tienen dificultades para leer, contar, dibujar y dibujar. Por lo tanto, existe una gran preocupación porque se debe establecer una proporción significativa de la institución educativa afectada, para los objetivos para los estudiantes a este nivel para lograr un mayor rendimiento. Estos resultados muestran los límites de un proceso de aprendizaje donde los estudiantes no están relacionados con gestos visuales y lo que se asocia con un arte impresionante. Por esta razón, las actividades de juego deben crearse sobre la base del tamaño del símbolo porque juegan los estudiantes, viven la experiencia que les permite hacer comentarios y pensamientos. Al asimilar el conocimiento de esta manera importante, los estudiantes pueden recordar fácilmente lo que han aprendido y pueden involucrar conocimientos previos y más tarde (Calderón, Rodríguez y Vera, 2019).

Del mismo modo, López (2016) afirma que las actividades simbólicas generan una mejor comprensión del mundo porque pueden expresar una intención comunicativa, lo que está directamente relacionado con la expresión de mensajes luminosos. Los resultados de esta dimensión indican que los estudiantes deben desarrollar las habilidades necesarias para alcanzar la dimensión simbólica. Finalmente, el cuarto objetivo específico fue determinar en qué medida los estudiantes del Instituto Educativo Humberto Vidal Onda del Cusco 2021 realizan actividades lúdicas en el espacio musical, y los resultados arrojaron un nivel bajo en el sector musical, equivalente al 69,5%. , 22,7% de media y 8,8% de máxima. Estos datos confirman que los estudiantes tienen limitaciones en su desarrollo con

los instrumentos musicales y en su capacidad de expresarse a través del canto.

Como se mencionó, González (2018) afirma que las estrategias de aprendizaje como las actividades lúdicas permiten a los estudiantes mejorar sus habilidades. La tarea de los docentes en este espacio musical es que todos desarrollen al máximo sus cualidades vocales, haciendo que este proceso sea cada vez más frecuente. Los recursos estratégicos son una parte interesante y útil del proceso de enseñanza y aprendizaje porque se pueden utilizar como tácticas emocionales, comunicativas, cognitivas o de memoria. En resumen, si los maestros están siempre preparados para enfrentar los desafíos de los estudiantes, garantizarán la confiabilidad, autenticidad y utilidad de la educación musical para que cada niño descubra las cualidades únicas de la música, su propia esencia.

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones

Primera: El nivel de ejecución de actividades lúdicas en estudiantes de primaria de una institución educativa del Cusco 2021, se encuentra en un nivel bajo de actividades lúdicas. Estos resultados indican que se debe mejorar las dimensiones en los estudiantes relacionados a lo verbal, icónica, corporal y fomentar un proceso adecuado en lo musical.

Segunda: El nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión verbal en estudiantes es bajo. Estos resultados muestran la necesidad de aplicar un proceso de aprendizaje en los estudiantes para el desarrollo de su expresión. Es decir, dar a conocer sus ideas con seguridad, entender el punto de vista de los demás, respetar las opiniones, las costumbres, trabajar la apertura y la armonía.

Tercera: El nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión corporal en estudiantes es bajo y se debe fortalecer actividades de escenificación, realizar juegos que implique bailar o relacionado al contacto visual, gestos y ademanes, postura y desplazamiento.

Cuarta: El nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión icónica en estudiantes de primaria muestra un nivel bajo. Estos resultados reflejan que los estudiantes presentan dificultades en lectura, conteo, pintar y dibujar evidenciando la limitación de un proceso de aprendizaje donde los estudiantes no involucran los gestos visuales y lo relacionado con el impresionante arte

Quinta: El nivel de ejecución de actividades lúdicas en la dimensión musical en estudiantes cuyos resultados muestran un nivel bajo. Estos datos confirman que los estudiantes presentan limitaciones en el desenvolvimiento con instrumentos musicales y expresividad a través del canto.

5.2. Sugerencias

Primera: El personal de la institución educativa de Cusco realizará actividades recreativas para potenciar el dominio del idioma de los estudiantes y fortalecer los aspectos lingüístico, visual, físico y musical.

Segunda: Se debe fomentar la promoción de talleres recreativos para potenciar la práctica y aspectos del conocimiento en los estudiantes de tercer grado.

Tercera: Fomento de talleres de dramaturgia y expresión corporal para desarrollar la motricidad de los alumnos y mejorar su preparación integral.

Cuarta: Desarrollar e implementar estrategias educativas para mejorar la expresión oral como medio para garantizar la educación inclusiva de los estudiantes, a través de actividades culturales y sociales dentro de la institución estudiantil.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, E., & Robles, N. (2019). *Enseñanza de la psicomotricidad y el desarrollo emocional de los niños de 05 años en las instituciones [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae]*.
http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/653/Acu%F1a_Robles_tesis_maestr%EDa_2019.pdf?sequence=7
- Álvarez, C., & Rodríguez, S. (2018). *Programa didáctico de convivencia escolar y prevención del bullying en estudiantes de educación primaria [Tesis de licenciatura, Universidad Toribio de Mogrobejo]*.
http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1770/1/TL_AlvarezVergaraCheli_RodriguezDavilaSandra.pdf
- Anderlecht. (2017). *Procesos Didácticos*.
<http://mundodocenteabc.blogspot.pe/2016/01/proceso-didacticos.html>
- Arévalo, M., & Carraeazo. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo*. Cartagena: Universidad de Cartagena.
- Arias, C., & García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar*. Lima: Universidad Wiener.
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/625/MAESTRO%20-%20ARIAS%20TOVAR%20CLAUDIA%20MILENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Avila, D., & Carmona, J. (2016). *Juegos interactivos y el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de cuarto y quinto de primaria*. Lima: Universidad Wiener.
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/728/MAESTRO-%20Carmona%20Oyola%20Javier%20Humberto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Barraza, E. (2018). *La historieta y su uso como material didáctico para la enseñanza de la historia en el aula*. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828005.pdf>

- Blanco, M. (2019). *Enfoques teóricos sobre la expresión corporal como medio de formación y comunicación*.
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:UD90ucv9m9MJ:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4892962.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe>
- Boyco, O. A. (2019). *La retroalimentación en el proceso de aprendizaje de las matemáticas de alumnas de 5to grado de primaria de un colegio privado en Lima*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Caballero, G. A. (2017). *La retroalimentación como estrategia didáctica para fortalecer las prácticas evaluativas en el aula escolar*. Montería: Universidad Santo Tomas.
- Calderon, F., Rodríguez, J., & Vera, J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar*.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17677/Los%20juegos%20tradicionales%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calvo, V. T. (2018). *La retroalimentación formativa y la comprensión lectora de la I.E N°88024*. Nuevo Chimbote: Universidad César Vallejo.
- Camacho, H., Casilla, D., & Finol, M. (2018). *La indagación: una estrategia innovadora para el aprendizaje de procesos de investigación*. Caracas: Universidad pedagógica experimental.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111491014>
- Canchanya, C. (2016). *Estrategias didácticas utilizadas por los docentes del nivel secundario*.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/407/ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_CANCHANYA_GAVE_CESAR_SABINO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carbajo, V. V. (2018). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]*.

- https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27999/Carbajo_VL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrasco, J. (2017). *Una didáctica de hoy*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=249260>
- Castillo, E., & Rebolledo, J. (2018). *Expresión y comunicación corporal en educación física*. <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3317/b15549859.pdf>
- Caviedes, V. C. (2019). *Retroalimentación formativa a estudiantes en práctica pedagógica*. Santiago: Universidad de Viña de Mar.
- Cedillo, N. (2019). *Los títeres como estrategia didáctica para la estimulación del lenguaje y la expresión oral en niños de 5 a 6 años [Tesis de Licenciatura, Universidad de Politécnica Salesiana]*.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17538/4/UPS-CT008355.pdf>
- Cobos, J. (2018). *Expresión, creatividad y juego*.
http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_27/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO_01.pdf
- Córdova Quispe, C. E. (2018). *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años*. Trujillo: Universidad Los Ángeles de Chimbote.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3841/PROGRAMA_JUEGOS_CORDOVA_QUISPE_CYNTHIA_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Custodio, C., & Samillán, L. (2019). *Juegos educativos para fortalecer la práctica de valores: solidaridad y respeto en los niños del segundo grado*. Chiclayo: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3283/BC-TES-TMP-2092.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz Cardenas, N. d. (2018). *Juegos interactivos como estrategia didáctica para potenciar la competencia de resolución de problemas a partir de situaciones de la vida cotidiana*. Tolima: Universidad Católica de Manizales.
<http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/2272/Nasly%20del%20Pilar%20D%C3%ADaz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Educapeques. (2020). *Juegos interactivos para niños*. Portal de educación infantil y primaria.
<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegos-interactivos.html>
- García, A., Huamaccto, J., & Lloclla, Y. (2019). *Desarrollo del esquema corporal y el aprendizaje en el área de personal social en los niños de 5 años, I.E. N° 185 Gotitas del Amor de Jesús - Huaycán [Tesis de licenciatura, Universidad Enrique Guzmán y Valle]*.
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3027/TESIS%20-%20GARC%C3%8DA%20AND%C3%8DA%20-%20HUAMACCTO%20TARAZONA%20-%20LLOCLLA%20SALAZAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gil, F. (2017). *Desarrollo del juego, el aprendizaje y la participación*. CSIE.
<http://www.csie.org.uk/resources/translations/IndexSpanish.pdf>
- Gil, P. (2017). *El esquema corporal en Educación Infantil. Una propuesta de intervención [Tesis de licenciatura, Universidad de Castilla]*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=185859>
- Gómez, S. (2018). *Los contenidos de la expresión corporal*.
<http://www.redalyc.org/pdf/1630/163017601006.pdf>
- González, M. (2018). *Actividades de juegos educativos para incrementar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años*. Jaén: Universidad Nacional " Pedro Ruiz Gallo".
<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3455/BC-TES-TMP-220.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutiérrez, M., & Páez, E. (2017). *Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo [tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]*.
<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/2880/Gutierrez%20Lopez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Henao, E. (2017). *La evaluación formativa para promover el aprendizaje profundo*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Hernández, R., & Mendoza, P. (2018). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana, 2018.

- Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. P. (2018). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Herrera Pinzón, R. N. (2019). *Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años*. Tumbes: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13718/JUEGOS_TRADICIONALES ESTRATEGIA HERRERA PINZON ROSA NELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hurtado, J. (2017). *El juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación primaria*. Antioquia: Universidad Lasallista.
http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1721/1/Juego_herramienta_metodologica_para_la_convivencia.pdf
- Jacobo, M. (2017). *El desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de educación preescolar*. <http://200.23.113.51/pdf/28769.pdf>
- Learreta, B., Sierra, M., & Ruano, K. (2019). *Los contenidos de la expresión corporal*. https://www.inde.com/es/productos/detail/pro_id/35
- Lema, S. (2016). *Los juegos didácticos como alternativa en el proceso didáctico de la enseñanza de las ciencias naturales en los estudiantes de octavo año [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]*.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8582/1/T-UCE-0010-1513.pdf>
- Leyva Garzón, A. M. (2017). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- López, D. (2016). *El dibujo como estrategia pedagógica que potencia la dimensión socioafectiva en el preescolar [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Manizales]*.
<http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/1505/Delia%20Liset%20Lopez%20Valencia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, S., & Zamora, M. (2017). *Propuesta pedagógica para el mejoramiento del esquema corporal de los estudiantes [Tesis de licenciatura, Universidad Libre de Colombia]*.

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8946/PROYECTO%20FINAL%2016%20de%20junio%202016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lora, J. (2019). *Educación corporal: Nuevo camino hacia a la educación.*

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:En8gmI-06iYJ:www.scielo.org.co/pdf/rlds/v9n2/v9n2a17.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe>

Machuca, N. (2019). *La expresión corporal en la educación inicial [Tesis de segunda especialidad, Universidad de Tumbes].*

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1495>

Matias, D. (2017). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar.* Huaraz: Universidad César Vallejo.

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/18794/Mat%C3%A1Das_RDZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Medina de Guerrero, B. (2018). *Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años.* Tumbes: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5958/JUEGOS_LUDICOS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_MEDINA_DE_GUERRERO_BETTY%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Melo, R. (2018). *El desarrollo del esquema corporal y su relación con las dificultades en las operaciones básicas del Área de Matemática.*

<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2782982>

Minedu. (2016). *Curriculo Nacional de Educación Secundaria.* ::

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>.

MINEDU. (2016). *Manual Integrado de 1er trimestre.* Lima: Corporación Gráfica Navarrete.

Moll, L. (2020). *La zona de desarrollo próximo de Vygostsky.*

<https://www.unir.net/educacion/revista/zona-desarrollo-proximo/>

Montávez, M. (2017). *La expresión corporal en la realidad educativa.*

<https://helvia.uco.es/handle/10396/6310>

- Moreira, M., Almeida, G., & Marinho, S. (2016). *Efectos de un programa de Psicomotricidad Educativa en niños en edad preescolar*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5656336>
- Moreno, J. (2020). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=749350>
- Mosquero, A. (2018). *Influencia de una intervención psicomotriz en el proyecto de aprendizaje de la lecto-escritura en la edad de 5 años*[Tesis doctoral, Universidad de Málaga].
<http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16788497.pdf>
- OCDE. (2017). *Panorama de la Educación*.
https://www.oecd-ilibrary.org/education/panorama-de-la-educacion-2012-indicadores-de-la-ocde_eag-2012-es.
- Ojeda, M. K. (2019). *La efectividad y el desarrollo de las competencias del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica de los estudiantes del quintogrado de secundaria*. Huara: Universidad Nacional Faustino Sánchez Carrión. Recuperado de:
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3382/Kevin%20Augusto%20Ojeda%20Montes%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Portuguéz, Y. (2019). *El perfil de intereses de juego y su relación con la psicomotricidad en niños en dos instituciones educativas* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].
https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/10684/Portuguez_ty.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Puchaicela Chocho, D. I. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>
- Quispe, J. (2018). *Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral: III ciclo del nivel primario I.E Javier Heraud” Tambo –*

Huancayo.

<https://docplayer.es/10341399-Upla-universidad-peruana-los-andes.html>

Reyes, T. (2016). *Aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura [Tesis Doctoral, Universidad de Córdoba].*

<https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1>

Rivera, E. (2018). *Ser o no ser*. Puno: Altiplano.

Robles, S. (2017). *Juegos verbales como estrategia con enfoque socio cognitivo para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria [Tesis de Licenciatura, Universidad los Ángeles de Chimbote].*

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4245/JUEGOS_VERBALES_ROBLES_ALVARADO_SANTA_BETTY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ruiz, C., Terry, J., & Morales, Á. (2017). *Análisis del programa de intervención motora sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en niños en edad preescolar [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Madrid].*

<https://www.mdpi.com/1660-4601/17/13/4891>

Sánchez Roa, I. (2017). *La psicomotricidad como fundamento pedagógico en educación física preescolar de Los Liceos del Ejército*; Bogotá: Universidad Militar Nueva Granada.

<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/16784/IngridJuliethSanchezRoa2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística.*

<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Suárez, N. (2018). *Propuesta curricular basada en la filosofía personalista de Emmanuel Mounier para desarrollar nuevos contenidos en el área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica*. Lambayeque: Recuperado de:

<https://1library.co/document/q5m2lnjy-propuesta-curricular-personalista-desarrollar-contenidos-desarrollo-ciudadania-curriculo.html>.

- UNESCO. (2017). *Manual de gestión para directores de instituciones educativas*.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/2896/Manual%20de%20gesti%C3%B3n%20para%20directores%20de%20instituciones%20educativas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Vera, R. (2017). *Modelo didáctico basado en el enfoque sistémico para desarrollar la expresión corporal en los estudiantes de la especialidad de educación inicial*[Tesis doctoral, Universidad Pedro Ruiz Gallo].
<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/1303>

Anexos
Instrumentos de recolección de datos
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES

UNIDAD DE FORMACIÓN CONTINUA
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA



CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS

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

CRITERIOS		S í	A veces	No
1	Expresa sus cualidades personales durante los juegos.			
2	Expresa de manera clara las formas de jugar.			
3	Escenifica acciones que ocurren en tu casa o escuela.			
4	Realiza juegos que incluyen baile o música.			
5	Aprende a leer mirando imágenes que trae la profesora			
6	Juega dibujando e interpretando las imágenes			
7	Juega con instrumentos musicales.			
8	Su tarea lo hace jugando y cantando.			

Gracias

Anexo 2: Ficha técnica

Instrumento para la variable

Nombre: Encuesta acerca de actividades lúdicas

Autor: Cuya Ávalos, Gabriela

Año: 2018

Procedencia: Elaboración propia

Número de ítems: 8 ítems

Tiempo de aplicación: 10 minutos

Validación: Se dio de acuerdo al criterio de juicio de expertos.

Población objetivo: Estudiantes de primero de 3ero de primaria

Objetivo: Medir la variable actividades lúdicas.

Calificación:

3	2	1
Sí	A veces	No

Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos

Validez

La validez consiste en el grado por medio del cual un instrumento de recojo de información permite la medición de lo que se realmente se quiere medir (Espinoza, 2019).

Para la presente investigación científica, se ha considerado la validez de contenido, por lo que los instrumentos que permitieron medir las variables de este estudio se sometieron a juicio de expertos, para lo cual recurrió a profesionales de amplia trayectoria y experiencia reconocidos en el ámbito de diseño, creación y adaptación de instrumentos de recojo de información, así con experiencia en evaluación de tales instrumentos, y que cuentan con posgrado, ya sea en doctorado o maestría, necesariamente vinculados a investigación científica en su quehacer profesional, incluso como Jurado de Sustentación de Tesis. Se deja constancia que los instrumentos de recojo de información para esta Tesis se construyeron considerando la correspondiente concepción técnica con respecto al correcto desglose en dimensiones, indicadores e ítems, además de haber evaluado la escala de medición correspondiente, por lo que se asegura de esta manera el cumplimiento con el propósito de esta investigación.

Validez de Contenido del instrumento que mide la variable actividades lúdicas

Validador	Ocupación	Resultado
Mgtr. Rodríguez Paredes, Lotty	Especialista en Educación	Aplicable
Mgtr. Pérez Tapullima, Enmanuel	Docente de Educación Básica Regular.	Aplicable
Mgtr. Mendizábal Cotos, José Pablo	Docente de diversas universidades a nivel nacional con estudios de Doctorado en Ciencias de la Educación.	Aplicable



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
UNIDAD DE FORMACIÓN CONTINUA
PROGRAMA DE COMPLEMENTACION UNIVERSITARIA

I. DATOS GENERALES:

1. FORMA:

La forma de diseño de la encuesta con dos variables a tratar es adecuada, dado que esta reúne los requisitos necesarios para el recojo de la información, dado que cumplen con los criterios de suficiencia, pertinencia y validez de contenido.

2. CONTENIDO:

El contenido seleccionado es adecuado y suficiente para el estudio del tema de investigación, reúne los requisitos de actualidad, pertinencia y amplitud, además de un tratamiento serio y oportuno de la información.

3. ESTRUCTURA:

En relación a la estructura seguida en el diseño del material y del instrumento es adecuada y responde a las exigencias de la investigación.

II. APORTES O SUGERENCIAS:

Ninguna.

El documento revisado procede:

SI

NO

Fecha 02 de noviembre de 2021

Nombre: Mgtr. Rodríguez Paredes, Lotty

DNI: 40378729



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
UNIDAD DE FORMACIÓN CONTINUA
PROGRAMA DE COMPLEMENTACION UNIVERSITARIA
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

ÍTEMS	PREGUNTAS	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización del instrumento?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es de forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	X		
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	X		

Aportes y/o sugerencias:

El instrumento cumple con los requisitos mínimos necesarios para su uso.

Fecha 02 de noviembre de 2021

Nombre: Mgtr. Rodríguez Paredes, Lotty

DNI: 40378729



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

UNIDAD DE FORMACIÓN CONTINUA

PROGRAMA DE COMPLEMENTACION UNIVERSITARIA

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXCELENTE 81-100%
Claridad	Está formulado con un lenguaje claro.					X
Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
Actualidad	Responde al avance científico y tecnológico.					X
Organización	Adecuado al alcance de la ciencia y la tecnología.					X
Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					X
Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y desarrollo de capacidades cognoscitivas.					X
Consistencia	Basados en aspectos técnicos-científicos de la tecnología educativa.					X
Coherencia	Presenta coherencia entre los índices, indicadores y dimensiones.					X
Metodología	La investigación responde al propósito del diagnóstico.					X
TOTAL						100

II. OPINIÓN SOBRE LA APLICABILIDAD

(X) El instrumento puede ser aplicado. () El instrumento debe mejorarse antes de su aplicación

Fecha 02 de noviembre de 2021

Nombre: Mgtr. Rodríguez Paredes, Lotty

DNI: 40378729



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
UNIDAD DE FORMACIÓN CONTINUA
PROGRAMA DE COMPLEMENTACION UNIVERSITARIA

I. DATOS GENERALES:

1. FORMA:

La forma de diseño de la encuesta con dos variables a tratar es adecuada, dado que esta reúne los requisitos necesarios para el recojo de la información, dado que cumplen con los criterios de suficiencia, pertinencia y validez de contenido.

2. CONTENIDO:

El contenido seleccionado es adecuado y suficiente para el estudio del tema de investigación, reúne los requisitos de actualidad, pertinencia y amplitud, además de un tratamiento serio y oportuno de la información.

3. ESTRUCTURA:

En relación a la estructura seguida en el diseño del material y del instrumento es adecuada y responde a las exigencias de la investigación.

II. APORTES O SUGERENCIAS:

Ninguna.

El documento revisado procede:

SI

NO

Fecha 02 de noviembre de 2021

Nombre: Mgtr. Pérez Tapullima, Enmanuel

DNI: 40264949



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
UNIDAD DE FORMACIÓN CONTINUA
PROGRAMA DE COMPLEMENTACION UNIVERSITARIA
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

ÍTEMS	PREGUNTAS	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización del instrumento?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es de forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	X		
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	X		

Aportes y/o sugerencias:

El instrumento cumple con los requisitos mínimos necesarios para su uso.

Fecha 02 de noviembre de 2021

Nombre: Mgtr. Pérez Tapullima, Enmanuel

DNI: 40264949



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

UNIDAD DE FORMACIÓN CONTINUA

PROGRAMA DE COMPLEMENTACION UNIVERSITARIA

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXCELENTE 81-100%
Claridad	Está formulado con un lenguaje claro.					X
Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
Actualidad	Responde al avance científico y tecnológico.					X
Organización	Adecuado al alcance de la ciencia y la tecnología.					X
Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					X
Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y desarrollo de capacidades cognitivas.					X
Consistencia	Basados en aspectos técnicos-científicos de la tecnología educativa.					X
Coherencia	Presenta coherencia entre los índices, indicadores y dimensiones.					X
Metodología	La investigación responde al propósito del diagnóstico.					X
TOTAL						100

II. OPINIÓN SOBRE LA APLICABILIDAD

(X) El instrumento puede ser aplicado. () El instrumento debe mejorarse antes de su aplicación

Fecha 02 de noviembre de 2021

Nombre: Mgtr. Pérez Tapullima, Enmanuel

DNI: 40264949



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
UNIDAD DE FORMACIÓN CONTINUA
PROGRAMA DE COMPLEMENTACION UNIVERSITARIA

I. DATOS GENERALES:

1. FORMA:

La forma de diseño de la encuesta con dos variables a tratar es adecuada, dado que esta reúne los requisitos necesarios para el recojo de la información, dado que cumplen con los criterios de suficiencia, pertinencia y validez de contenido.

2. CONTENIDO:

El contenido seleccionado es adecuado y suficiente para el estudio del tema de investigación, reúne los requisitos de actualidad, pertinencia y amplitud, además de un tratamiento serio y oportuno de la información.

3. ESTRUCTURA:

En relación a la estructura seguida en el diseño del material y del instrumento es adecuada y responde a las exigencias de la investigación.

II. APORTES O SUGERENCIAS:

Ninguna.

El documento revisado procede:

SI

NO

Fecha 02 de noviembre de 2021

Nombre: Mgtr. Mendizábal Cotos, José Pablo

DNI: 71139038



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
UNIDAD DE FORMACIÓN CONTINUA
PROGRAMA DE COMPLEMENTACION UNIVERSITARIA
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

ÍTEMS	PREGUNTAS	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización del instrumento?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es de forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	X		
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	X		

Aportes y/o sugerencias:

El instrumento cumple con los requisitos mínimos necesarios para su uso.

Fecha 02 de noviembre de 2021

Nombre: Mgr. Mendizábal Cotos, José Pablo

DNI: 71139038



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

UNIDAD DE FORMACIÓN CONTINUA

PROGRAMA DE COMPLEMENTACION UNIVERSITARIA

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXCELENTE 81-100%
Claridad	Está formulado con un lenguaje claro.					X
Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
Actualidad	Responde al avance científico y tecnológico.					X
Organización	Adecuado al alcance de la ciencia y la tecnología.					X
Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					X
Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y desarrollo de capacidades cognoscitivas.					X
Consistencia	Basados en aspectos técnicos-científicos de la tecnología educativa.					X
Coherencia	Presenta coherencia entre los índices, indicadores y dimensiones.					X
Metodología	La investigación responde al propósito del diagnóstico.					X
TOTAL						100

II. OPINIÓN SOBRE LA APLICABILIDAD

(X) El instrumento puede ser aplicado. () El instrumento debe mejorarse antes de su aplicación

Fecha 02 de noviembre de 2021

Nombre: Mgtr. Mendizábal Cotos, José Pablo

DNI: 71139038

