



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

**Actividades lúdicas y capacidades emocionales en niños de 2° grado  
de primaria, Durán - 2020.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Villamar Seme, Jenniffer Paola (ORCID: 0000-0001-5874-1117)

**ASESOR:**

Dr. Chuquihuanca Yacsahuanca, Nelson (ORCID: 0000-0002-7354-2965)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**PIURA – PERÚ**

2020

## **DEDICATORIA**

A Dios, quien me dio la fe, la salud y sobre todo la fortaleza para poder llevar a cabo este trabajo, como objetivo de una de mis metas a nivel profesional.

A mis padres, quienes aportaron con su motivación y cooperación a continuar mis estudios superiores dándome incondicionalmente su apoyo convirtiéndose así en mi mayor fuente de inspiración y orgullo.

A todas las personas que creyeron en mí, especialmente a mis hijos quienes fueron mi motor para seguir adelante, y que gracias a sus palabras de aliento fueron mi fortaleza para llegar hasta el final.

Jennifer

## **AGRADECIMIENTO**

Mi más profundo agradecimiento a Dios todo poderoso que nos brinda la vida para cumplir nuestras metas.

Agradezco a mi madre y a mis hijos por su apoyo constante y sus palabras de motivación para proseguir hasta el final de la meta.

A los docentes y al asesor de la Escuela de Posgrado Universidad Cesar Vallejo por compartir sus saberes y experiencias durante la etapa de formación.

Agradezco al directivo y docentes de la institución Dr. Carlos Julio Pérez Perasso por permitirme realizar con su estudiantado el proyecto de investigación.

A los niños de segundo grado de la institución, que a pesar de la forma diferente en que se realizó las encuestas siempre estuvieron en su gran disposición en colaborar con el estudio investigativo.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenido.....	iv
Índice de tablas.....	iv
Índice de ilustraciones.....	vii
Resumen .....	viii
Abstract.....	ix
I.INTRODUCCIÓN .....	1
II.MARCO TEÓRICO .....	5
III.METODOLOGÍA .....	16
IV.RESULTADOS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
V. DISCUSIÓN.....	38
VI. CONCLUSIONES .....	41
VII. RECOMENDACIONES.....	44
REFERENCIAS .....	46
ANEXOS.....	50

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO, UBICADO EN EL CANTÓN DURÁN- ECUADOR, 2020 .....	18
TABLA 2. ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL DR. ARLOS JULIO PÉREZ PERASSO, UBICADO EN EL CANTÓN DURÁN- ECUADOR, 2020. ....	19
TABLA 3. EDAD DE LOS ESTUDIANTES. ....	19
TABLA 4. DOCENTES DE BÁSICA ELEMENTAL .....	20
TABLA 5. ACTIVIDADES LÚDICAS EN NIÑOS DE PRIMARIA. ....	23
TABLA 6. ACTIVIDADES LÚDICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO DE DURÁN- ECUADOR, 2020. ....	25
TABLA 7. CAPACIDADES EMOCIONALES (SOCIO-AFECTIVAS) DE LOS NIÑOS DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO DE DURÁN- ECUADOR, 2020 .....	25
TABLA 8. CAPACIDADES EMOCIONALES (SOCIO-AFECTIVAS) DE LOS NIÑOS DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO DE DURÁN- ECUADOR, 2020 .....	27
TABLA 9. ACTIVIDADES LÚDICAS Y LAS CAPACIDADES EMOCIONALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE .....	27
TABLA 10. ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA ENRIQUECER LOS SABERES PEDAGÓGICOS EN LOS DOCENTE. ....	28
TABLA 11. EFECTOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA ENRIQUECER LOS SABERES PEDAGÓGICOS DE LOS DOCENTES. ....	29
TABLA 12. ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE. ....	29
TABLA 13. ANÁLISIS INFERENCIAL: PRUEBAS T .....	31
TABLA 14. CAPACIDADES EMOCIONALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE SEGUNDA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO DE DURÁN- ECUADOR, 2020. ....	31
TABLA 15. ANÁLISIS INFERENCIAL: PRUEBAS T .....	32
TABLA 16. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS PEDAGÓGICOS EN NIÑOS DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO DE DURÁN- ECUADOR, 2020. ....	33

TABLA 17. EXISTE CORRELACIÓN ENTRE ACTIVIDADES LÚDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .....	34
TABLA 18. EXISTE CORRELACIÓN ENTRE ACTIVIDADES LÚDICAS Y ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS.....	35
TABLA 19. EXISTE CORRELACIÓN ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LAS CAPACIDADES EMOCIONALES (SOCIO-AFECTIVAS) .....	36

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN	1.	EDAD	DE	LOS	ESTUDIANTES.	
.....						19
ILUSTRACIÓN	2.	ACTIVIDADES	LÚDICAS	EN	NIÑOS	DE
PRIMARIA.....						24
ILUSTRACIÓN					3.	CAPACIDADES
EMOCIONALES.....						26
ILUSTRACIÓN	4.	ACTIVIDADES	LÚDICAS	EN	EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN N	
LOS		NIÑOS	DE	SEGUNDO	DE	
PRIMARIA.....						30
ILUSTRACIÓN	5.	CAPACIDADES	EMOCIONALES	EN	EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	32

## RESUMEN

En este proyecto se plantea determinar la relación afectiva que tienen las actividades lúdicas con el desarrollo de las capacidades emocionales. Dentro de las Instituciones Educativas se presentan problemas relacionados con el déficit de Inteligencia emocional en los estudiantes, reflejando en ciertos casos un bajo rendimiento académico en los estudiantes, demostrando que la Inteligencia Emocional tiene gran predominio a nivel socio-afectivo, y sobre todo en el área cognitiva.

Se presenta este trabajo en la Unidad Educativa Fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso en el cantón Duran , y mediante una observación previa a los estudiantes de 2° grado de Educación General Básica, se logró constatar que existe un bajo nivel de inteligencia emocional en los educandos. Con el objetivo de establecer la lúdica como una estrategia pedagógica que potencia la capacidad emocional y optimiza el rendimiento académico de los estudiantes, siendo necesaria en el campo educativo, ya que de forma significativa influye en el desarrollo de las capacidades emocionales, favoreciendo el contexto en el que se encuentran los niños. Cuando en los estudiantes no se trabaja la parte emocional y carecen de habilidades sociales, el estudiante incluso puede manifestar dificultades en el proceso cognitivo.

Se realizó un estudio de las diferentes investigaciones sobre esta temática, recogiendo diferentes puntos de vista de especialistas en el tema, en la metodología de la investigación es de enfoque cuantitativo al usar técnicas para recoger información de los involucrados como encuestas y fichas de observación pues se resalta la descripción del problema estudiado y la actitud de los individuos.

**Palabras claves:** actividades lúdica, capacidades emocionales habilidades, estrategia pedagógica, aprendizaje significativo.



## ABSTRACT

This project aims to determine the affective relationship that playful activities have with the development of emotional capacities. Within Educational Institutions there are problems related to the deficit of emotional Intelligence in students, reflecting in certain cases a low academic performance in students, showing that Emotional Intelligence has great predominance at the socio-affective level, and especially in the cognitive area.

This work is presented in the Dr. Carlos Julio Pérez Perasso Fiscal Education Unit in the Duran canton, and through a previous observation to the 2nd grade students of Basic General Education, it was found that there is a low level of emotional intelligence in the learners. With the aim of establishing playfulness as a pedagogical strategy that enhances emotional capacity and optimizes the academic performance of students, being necessary in the educational field, since it significantly influences the development of emotional capacities, favoring the context in the one the children are in. When the emotional part is not worked on in the students and they lack social skills, the student can even show difficulties in the cognitive process.

A study of the different investigations on this subject was carried out, gathering different points of view from specialists in the subject. In the research methodology, it is a quantitative approach, using techniques to collect information from those involved, such as surveys and observation sheets, since highlights the description of the problem studied and the attitude of individuals.

**Keywords:** playful activities, emotional abilities, pedagogical strategies, meaningful learning.

## I. INTRODUCCIÓN

En Latinoamérica la lúdica es una estrategia pedagógica poco apreciada en el proceso educativo, considerando la lúdica como un placer natural en que se vuelve un alcance en el aprendizaje de manera agradable capturando el interés de los niños al momento de aprender, es decir sentir placer de algo que acontece desde su satisfacción mental y física. Esta estrategia pedagógica llevada al aula propicia el desarrollo de aptitudes, relaciones socio-afectivas en los individuos, convirtiéndose en una herramienta estratégica que genera en el estudiante alcanzar aprendizajes significativos de una manera natural, mejorando así el desarrollo de competencias emocionales. Disciplinar la inteligencia emocional se ha transformado en una tarea esencial, donde un gran porcentaje de educadores consideran sustancial esta propuesta para el desenvolvimiento evolutivo emocional.

En este trabajo se ha plasmado la perspectiva que tiene el sistema educativo a nivel mundial acerca de buscar estrategias que ayuden a mejorar y fortalecer el proceso del aprendizaje, dando a conocer que los educando pueden mejorar su desarrollo cognitivo mediante estrategias y metodologías que fortalezcan las capacidades emocionales.

En nuestro país Ecuador las actividades lúdicas son de gran eminencia en el campo de la educación, en la cual se destaca como una guía para los educandos ya que mediante a esta propuesta puedan expresar sentimientos y emociones de manera auténtica.

Por consiguiente, Jiménez, C. A. (1998) indica que la búsqueda de nuevas estrategias y recursos se hacen viables a la hora de alcanzar una educación de calidad y eficiencia.

Para trabajar las capacidades emocionales las estrategias lúdicas se implantará como una estrategia metodológica, para los docentes debe ser ineludible la práctica de la lúdica dentro de espacios y crear idóneamente un proceso adecuado favoreciendo la formación de la personalidad y originando confianza en ellos mismos.

En el segundo grado de primaria de la Unidad Educativa Fiscal “Dr. Carlos Julio Pérez Perasso” se presentan problemas a la hora de receptar conocimientos nuevos y sobre todo en la construcción a partir de conocimientos previos, se refleja por parte de los estudiantes desinterés en clases, desmotivación en aprender, baja percepción en los temas nuevos, desánimo por aprender algo nuevo, estudiantes con bajo rendimiento, estudiantes que faltan mucho en clases, bajo nivel cognitivo e intelectual en saberes nuevos. Se evidencia que los niños en esta etapa de proceso de aprendizaje generan comportamientos tales como: la desmotivación, pereza, desinterés, falta de seguridad, y baja autoestima, que influyen en su rendimiento académico. Por gran parte se efectúan estos factores a través de las rutinas de enseñanza por la ausencia de didácticas o de una educación poco convencional.

Los recursos o estrategias pedagógicas como la lúdica se ha vuelto en estos últimos tiempos la alternativa indispensable para los educadores de este nuevo siglo, ya que los resultados son evidentes al demostrar que ayuda en la parte de la construcción de nuevos saberes en el educando. La lúdica ha desempeñado un papel crucial en la vida del individuo, lo cual permite intervenir y transformar saberes a través de este accionar lúdico.

Este proyecto tiene la intención de justificar la importancia de proponer la lúdica como una innovación estratégica dirigida a las acciones educativas y sobre todo centradas en la necesidad de proporcionar a la comunidad educativa este elemento como fundamental en la orientación del aprendizaje. En la búsqueda de favorecer el desarrollo cognitivo las experiencias innovadoras logran obtener de una forma creativa nueva información, no obstante la realidad de los establecimientos educativos es diferente ya que se rigen a un currículo impidiendo que el docente pueda ofrecer estrategias pedagógicas dentro del aula, mostrándose estudiantes desmotivados, con poco interés de asistir a la escuela creando desinterés en los estudios.

Por tal razón existe la necesidad de plantear un proyecto estratégico que procure implementar la lúdica como un estímulo para desarrollar el proceso cognitivo, beneficiando a las capacidades emocionales que son muy indispensables para impartir conocimientos de una manera significativa en los estudiantes.

Para Piaget (1956), considera el juego una parte primordial en la inteligencia, ya que aporta en la asimilación funcional y cognitiva de lo real según el transcurso de su etapa evolutiva.

Finalmente este trabajo pretende brindar un tipo de método resaltando a la lúdica como herramienta pedagógica que despierta la voluntad del educando hacia el desarrollo de las actividades, en vista que la experiencia lúdica hace parte de la naturaleza del individuo, sintiéndose con toda la disposición en trabajar sus actividades y de aprender de manera espontánea y significativa, sobre todo si las capacidades emocionales se encuentran al máximo desarrolladas hará más propicie su aprendizaje.

Para el aprendizaje es fundamental ya que el juego (lúdica) puede expresar variadas formas de sentir, de disfrutar vivencias placenteras convirtiéndose en una fuente generadora de emociones que favorecen el rendimiento escolar.

Aristizábal, (2000), aclara que “los juegos siempre han jugado un papel esencial en la cultura humana. Ya que a lo largo del tiempo a estado inmerso en nuestro crecer de manera espontánea y natural, dando a conocer la lúdica como una función que desarrolla el comportamiento del individuo.

Ante el planteamiento de las dos variables de estudio en mi título se formuló el problema general: ¿De qué manera la actividad lúdica como estrategia pedagógica favorece al desarrollo de las capacidades emocionales de los niños de segundo grado de la Unidad Educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso en Durán, Ecuador 2020?. De la misma manera se plantean los problemas específicos: ¿Cuál sería la importancia que tiene las actividades lúdicas en el mejoramiento de las capacidades emocionales? ; ¿Qué aportes daría la implementación de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el campo educativo?; ¿Qué beneficios nos deja la lúdica en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

La elaboración de este proyecto es viable, debido al impacto que genera y aporta para el proceso educativo, teniendo un análisis profundo sobre los determinantes

y factores que tiene el desarrollo de las actividades lúdicas y las capacidades emocionales en el aprendizaje, así como el interés que tienen los educadores de este establecimiento educativo, para mejorar la situación problemática actual, a lo que se añade, que es posible contar con la ayuda de los contactos en Ecuador y Perú, a través de los Doctores tutores de estos proyectos. De acuerdo al grado de ejecución es evidente, factible y viable su proceso, debido al bajo costo que tiene este estudio.

En la determinación del propósito del proyecto de estudio se planteó el objetivo general: Determinar la influencia que tiene las actividades lúdicas en las capacidades emocionales en los niños de 2° de primaria.

De la misma forma los objetivos específicos: Determinar los efectos de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para enriquecer los saberes pedagógicos en los educadores; Establecer los aportes que tienen las actividades lúdicas y las capacidades emocionales en el proceso de enseñanza de los niños de 2° primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020; Analizar la importancia de las actividades lúdicas desde su concepto para comprender en que consiste y así poder utilizarlas como estrategia de aprendizaje. Considerando el estudio del problema se formuló la hipótesis general: Existe un resultado significativo en la implementación de actividades lúdicas y las capacidades emocionales en la enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a las hipótesis específicas se consideran las siguientes: El mejoramiento de las capacidades emocionales están asociadas de gran importancia con el desarrollo de actividades lúdicas; La ausencia de estrategias lúdicas en el aula afectaría el rendimiento académico.; La falta de innovaciones lúdicas en las actividades educativas influyen el desarrollo del proceso enseñanza.

## II. MARCO TEÓRICO

Para el avance de este proyecto fue indispensable el aporte de varios estudios investigativos dentro del marco teórico se establecen antecedentes internacionales que se asocian al objeto de estudio se consideran los siguientes:

Jachilla, S (2019). *“Programa de Actividades Lúdicas para desarrollar la Inteligencia Emocional - del Distrito de Mancos.”* En su trabajo académico define a través de un programa de actividades lúdica en el cual se identificó la población objeto de estudio del presente trabajo, conformado por 22 niños de 5 años , al cual se le aplicó una evaluación de entrada, donde los resultados mostraron un nivel bajo de práctica de su inteligencia emocional, evidenciándose conductas inadecuadas en diferentes momentos y situaciones, que se desarrolló durante sesiones, así como en otros contextos dentro de la institución. La teoría que se maneja corresponde a la teoría de Bandura, y el desenvolvimiento de la inteligencia emocional indicado por Daniel Goleman, donde considera la Inteligencia Emocional, como el desarrollo de cinco rasgos: el conocimiento de su conciencia, control, motivación, la empatía y la competencia social. Por ello se desplegó 15 sesiones de preparación , basadas en un programa de actividades lúdicas para mejorar los aspectos de empatía, automotivación, competencia social, autoconciencia, autocontrol, lo que ayudó a la práctica y mejora de su inteligencia emotiva. Finalmente se realizó la evaluación de salida, quedando demostrado que los educandos reflejan un nivel alto de desarrollo de su inteligencia emocional, obteniendo un logro del 82% del total de la muestra, lo que constituye 18 estudiantes, quienes mejoraron los rasgos que indica Bandura.

Noy, M., & Jaimes , G. (2019). *“La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar”*. En su trabajo investigativo los autores consideran de gran interés para lograr disminuir el comportamiento agresivo en los niños. Siendo el objeto primordial de este trabajo en emplear un trabajo lúdico que beneficie la convivencia escolar .Basándose en un enfoque mixto, para lo cual este se relaciona con datos cuantitativos y cualitativos, mediante la recopilación información, este trabajo se genera con sus fases de la investigación acción. La muestra que se acogió estuvo compuesto por 20 estudiantes, con edades entre los 9 y 11 años. Como conclusión y resultado de este programa lúdico demostró

que la convivencia mejoro entre los integrantes y las relaciones afectivas crecieron y lo más importante que modernizo el campo escolar en los procesos del currículo.

Farfán, P (2019). *"Programa de habilidades sociales para desarrollar la inteligencia emocional"*, Menciona en su investigación mejorar la inteligencia emocional mediante la implementación de un programa de habilidades sociales, para lo cual el autor se basó fundamentalmente en las teorías de inteligencias emocionales y habilidades sociales, llegando a tomar como referencia de estudio tipo cuantitativa, realizado con una muestra de 27 estudiantes del sexto grado y un grupo control de 24 niños. Para poder medir y recoger datos se aplicó un pre y post test conocido como "inventario de Inteligencia Emocional Baron Ice: Na" En cuestión a los deducciones se pudo en un principio conocer en los estudiantes del grupo experimental un 92,6% nivel bajo y posteriormente de la ejecución del programa un 60,7% nivel alto y 32,1% medio. Evidenciándose el impacto favorable que dio al aplicar el programa, alcanzando a desarrollar las capacidades para conocer y manejar sus propias emociones logrando mejorar sus relaciones interpersonales en los alumnos del 6º grado.

Gutiérrez, P, Osorio, N, Anderson & Toloza, B (2018). *"Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a los niños de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje"*. En el planteamiento de este estudio los autores desarrollaron su trabajo con un enfoque mixto, teniendo como finalidad implementar una estrategia lúdica pedagógica, que ayudaría en el fortalecimiento del proceso de aprender y mejorar la atención de los educandos, utilizando en el estudio de tipo descriptivo y con ejecución del método inductivo. Para coger información se realizaron encuestas a toda la unidad educativa; las que dieron información que agregada a la observación no estructurada; se pudo aportar información necesaria que ayudaría a generar las directrices para la elaboración de la estrategia. Con el objetivo de propiciar estrategia ludo-pedagógica para minimizar la influencia de los sonidos fuertes en la interiorización del conocimiento y el nivel de concentración del alumno, seleccionando como población y muestra de nueve estudiantes en total donde la mayoría son las mujeres con una cantidad de cinco.

Díaz, M (2017). *“Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena”* El autor mediante su investigación concluye que para mejorar el desempeño del estudiante dentro del proceso de aprendizaje es necesario conocer herramientas estratégicas, para ello se realizó con los niños de nivel pre-escolar de la jornada matutina en la escuela normal de Cartagena. En este trabajo se obtuvo como resultado la verdadera importancia de esta herramienta pedagógica que complementa en el proceso educativo ya que el individuo se apropia de manera natural hacia el constructor de conocimientos a través de actividades que motivan e intervienen en la adquisición del aprendizaje. Dando a conocer que se debe actuar desde el inicio del aprendizaje infantil.

En los trabajos nacionales se han recopilado las siguientes informaciones referentes a las dos variables de estudio:

Fernández, A & Pazmiño, A (2018) . *“Actividades lúdicas para mejorar las emociones en el proceso de enseñanza -aprendizaje”* En su trabajo se evidencia que los estudiantes al no trabajar o aplicar estrategias metodológica pueden expresar ciertos factores como la inseguridad, falta de confianza, dificultades de socialización, influyendo directamente en el desempeño académico y por lo tanto se origina problemas a la hora de desarrollar destrezas útiles para su aprendizaje. Resaltando en su tesis que estimular las emociones mediante las actividades lúdicas permite adquirir y desarrollar un aprendizaje significativo es decir de éxito. Incluyendo como objetivo a la lúdica en un eje metodológico desarrollándose este estudio bajo un enfoque cuantitativo-cualitativo, aplicado en niños del Subnivel Inicial 2. Revelándose resultados en la necesidad de tomar en cuenta las emociones dentro del proceso cognitivo. Planteando como alternativa estratégica potenciadora denominada “Pequeños exploradores “que dará grandes beneficios en el ámbito de la identidad y autonomía.

Chenche, F, González, & M Rodríguez M. (2018). *“Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial”*. La siguiente tesis da a conocer mediante su estudio que las estrategias lúdicas poseen una gran influencia en el progreso de aprendizaje en la etapa de educación inicial, considerando relevante que en la actualidad determinemos la lúdica esencial para el proceso de cognición



en los estudiante dentro del aula como una alternativa para el avance social desde los primeros años de vida, ya que los niveles cognitivos van creciendo a medida que crece el individuo, demostrando el impacto que genera en el desarrollo integral del niño, dando relevancia el papel que tiene el docente en despertar la curiosidad, la exploración y manipulación de actividades lúdicas, tomando un enfoque documental que proporcionó analizar e interpretar la información basada en la revisión bibliográfica junto a la teoría de J. Piaget donde el juego (lúdica) debe plantearse fundamentalmente en el campo de la educación, contribuyendo afectivamente en el mejorar el comportamiento y fortalecer la convivencia escolar. Finalmente los investigadores establecen dentro de su trabajo que la constitución de la Republica, según la LOEI en el marco legal detalla el derecho de un desarrollo integral y el juego forma parte de él.

Pinto, H & Tapia, M (2018). *“Actividades lúdico – creativas para el desarrollo de habilidades espaciales de la unidad educativa “Daniel Pasquel” de la parroquia de Natabuela.* Según los autores sustentan dentro de su marco teórico la teoría de las Inteligencias Múltiples y Currículo de Educación Inicial 2016. Los tipos de investigación que se consideraron en este Trabajo de Grado son: Documental porque proporcionó información en documentos impresos y digitales, descriptiva porque sirvió para recoger los datos sobre la investigación y de campo porque ayudó a cerciorarse de las verdaderas condiciones dónde se desarrolla el proceso investigativo; como métodos se basó en los siguientes: analítico - sintético, inductivo - deductivo y estadístico. La población motivo de estudio constituyó a los 49 niños/as y 2 docentes; Los autores para recolectar datos usaron técnicas como: la entrevista dirigida a los educadores y la observación mediante una fichas realizada a cada uno de los infantes, en donde se pudo analizar los aspectos concernientes al sentido de lateralidad, situación del cuerpo en el espacio, direccionalidad, construcción y representación gráfica, reconocimiento de dimensiones; evidenciando que la mayoría de los niños/as tienen problemas con el manejo de nociones y demás habilidades espaciales. Se concluyó que los docentes no están debidamente capacitados en estrategias lúdicas para desarrollar habilidades espaciales por la falta de recursos incidiendo que los niños/as tengan limitaciones para reconocer las nociones espaciales.

Fernández, L & Choez, M (2017). *“La lúdica en el desarrollo personal y Social”* Determinan en su investigación lo consiguiente que los educandos al socializar la lúdica en el ámbito personal y social, permitirá desplegar su área socio-afectivo y ayudará en la construcción de su identidad, durante la infancia es de gran importancia la lúdica ya que permite que el niño fortalezca su auto confianza y que su aprendizaje sea divertido, ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo. Lo autores como objetivo primordial analizar la incidencia que tiene la actividad lúdica en el desarrollo integral para ello la tesis se establece con un enfoque exploratorio a través de la escala valorativa de Likert que proporcione mediante documentos, referencias bibliográficas y estudio de campo la gran propuesta de planificar y ejecutar teniendo presente las variables de la investigación.

Loma, A (2017). *“Las actividades lúdicas como estrategia educativa en la consecución de destrezas de aprendizaje”*. Su trabajo consiste en “desarrollar un conjunto de actividades lúdicas enfocadas a potenciar las destrezas en el ámbito lógico matemáticas de la Unidad Educativa “Coronel Héctor Espinosa”. El propósito de la investigación fue centrar al estudiante en el proceso educativo, haciéndolo partícipe desde un inicio de las diferentes actividades, es decir, es él en la medida de lo posible quien elabora, fabrica los materiales para las actividades lúdicas, haciéndolo parte integral de proceso. Debido a que la institución en el periodo académico 2016 -2017 reinicia sus actividades con los años iniciales, ésta situación se la toma de manera proactiva y se constituye en la oportunidad para iniciar con los mismos niños en pleno la elaboración de parte de material educativo que servirá en lo posterior a futuros estudiantes. La metodología utilizada es el juego trabajo que pretende desarrollar las destrezas en los niños, dejándose orientar en éste caso puntual al ámbito de relaciones lógico matemáticas a través de nociones temporales, espaciales, de medida, percepción y cantidad.

En el contexto local se han compilado información que concierne a los dos variables de estudio:

Pilaloa, F (2019). *“El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela General Antonio José de Sucre, el Triunfo, Guayas-2019”* Detalla en

su tesis que la finalidad de la presente investigación fue la de encontrar los mecanismos adecuados para fortalecer las relaciones socio-afectivas; por este motivo, el objetivo de investigación fue el determinar el impacto del juego sobre las relaciones sociales de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas. El diseño metodológico fue el descriptivo correlacional y se contó con una muestra conformada por 25 educandos, del paralelo "B" por ser donde se ha identificado el problema, a ellos se les aplicó una lista de cotejo y una ficha de observación. Para poder contrastar la hipótesis se aplicó la "r" de Pearson. En el resultado se pudo concluir que el juego produce una mejora significativa en las relaciones sociales de los estudiantes de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas; esto se corrobora con el arrojado de la aplicación del coeficiente de correlación de Pearson con el que se obtiene un coeficiente de 0,461, lo que sustenta una relación media, la significancia bilateral fue inferior a 0,01.

Espinoza, C & Sánchez (2019). *"Estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas"*. Abordan a la lúdica como herramienta para mejorar el aprendizaje de la matemática, dadas las dificultades y la aversión que presentan los estudiantes en el dominio matemático correspondiente a los contenidos abordados en este nivel. La metodología empleada se basó en el enfoque cualitativo porque se verificó el logro de las destrezas en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, que propone el currículo integrador del nivel preparatoria, en la recolección de datos se aplicó la encuesta por medio del cuestionario, aplicado a 4 maestras y a párvulos. Aportando con conclusiones reveladoras en el que se comprobó que los docentes no han desarrollado las nociones básicas necesarias, de igual manera se pudo identificar que la destreza con menor aprovechamiento es medir, estimar y comparar objetos del entorno utilizando medidas no convencionales de longitud y la mitad de educadoras no aplican la lúdica, evidenciando que es necesario innovar las formas de enseñar esta asignatura. Finalmente se presentó una guía de estrategias lúdicas con los siguientes componentes nombre de la actividad, objetivo, destrezas con criterio de desempeño, recursos, tiempo, desarrolló, observación, evaluación, para que la gestión pedagógica de los procesos de adquisición de conocimientos sean más

significativos, la cual fue valorada por los especialistas de forma positiva y útil para su aplicación.

Plúa, E (2019). *“Estrategias lúdicas y motricidad gruesa en niños.”* Para Plúa tiene una gran incidencia la relación de las actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños. Para obtener en su contexto información se realizó visitas, evidenciándose la necesidad de analizar sobre las aplicaciones de las actividades lúdicas con el fin de mejorar la motricidad fina y gruesa. La ausencia de actividades lúdicas establecen un factor de poco desarrollo en las destrezas motrices, al no dedicar con eficiencia dentro del salón, ya que si no se emplean acciones de manera lúdica acorde a los ejercicios ocasionara un desinterés y una desactualización por parte de los docentes. Detallando que el tipo que se trabajó en este proyecto es no experimental y el diseño del mismo es descriptivo, trabajando con una muestra de 25 estudiantes y aplicando como técnica la encuesta, cuyos datos reflejaron en la ficha que las actividades fueron analizadas de acuerdo a la observación y la lista de cotejo para medir las motrices es válido y confiable (Valor alfa=0.869) siendo altamente confiable para medir el desarrollo de la motricidad gruesa al terminar el proceso de los datos se aceptó la hipótesis alternativa que afirmaba que la estrategias lúdicas si influye en el desarrollo de las motrices. Entre las conclusiones se pudo determinar el grado de incidencia entre las tácticas lúdicas y la motricidad gruesa tanto en sus dimensiones con una asociación significativamente con apreciaciones de ,497 y ,438 correspondientemente lo que revela un grado de relación por arriba a la media esperada.

Lozano, A & Ortega, C (2018). *“La lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico.”*. Este proyecto define el motivo de la lúdica y su incidencia en el rendimiento académico, en el cual se basa las acciones lúdicas como estrategia de metodológica en las nociones de la multiplicación para demostrar el fortalecimiento e los conocimientos y por lo tanto en el rendimiento académico.

En esta problemática se utilizó como instrumento la encuesta a toda la comunidad educativa sobre los métodos del proceso de aprendizaje de las multiplicaciones que son impartidas en el salón de clases. Es imprescindible emplear estrategias

que beneficien el campo educacional que aporta herramientas para potenciar la adquisición de información generando nuevos conocimientos.

Benítez, M (2017). *“Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de básica de la Unidad Educativa Antonio Parra Velasco, Simón Bolívar, Guayas, Ecuador 2017”*. En su presente investigación busca relacionar las variables de estudio, planteándose en forma cuantitativa; fue un estudio No experimental de diseño transversal, descriptivo correlacional. Se utilizaron las técnicas de la observación y la encuesta, para este estudio se aplicó un cuestionario y una ficha de análisis documental como instrumentos de análisis; además fueron sometidos a una prueba de confiabilidad. Para llevar a cabo la muestra se escogió 26 estudiantes. Se partió de la hipótesis de que la Inteligencia emocional y rendimiento académico se relacionaban significativamente, comprobándose finalmente una correlación muy alta. Se evidencia que el 65% de estudiantes muestran un nivel medio de inteligencia interpersonal y el 35% presentan un nivel bajo; asimismo el 54% presentan un nivel alto de rendimiento académico y el 46% muestran un nivel medio; demandando que los docentes deben fomentar el compañerismo en el aula de clase, para que en el momento de formación de equipos de trabajo induzca a los estudiantes a mejorar sus relaciones interpersonales.

Para Agallo, (2003) dice que “las actividades lúdicas son los impulsos o fuerzas vitales de los seres humanos por lo cual constituyen el interés interno en el desempeño de sus funciones externas sociales”.

Por consiguiente, Fontalvo, Herrera, & Primo (2001), defienden la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños, aclarando que aparte de proveer disfrute y goce, procura brindar espacios de interacción con el entorno natural y social. En este sentido: “las actividades lúdicas se convierten en recursos pedagógico que proporcionan un mejor desarrollo del aprendizaje” (p.18).

Según George Bernard Citado por Echeverri & Gómez, (2009), menciona que los entornos lúdicos fortalecen 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 al 80% la capacidad de aprendizaje. Por tal razón definiendo como herramienta indispensable hora de impartir clase.

Las bases conceptuales de las variables de estudio están descritas de la siguiente manera:

**LÚDICA.** (Medina, 1999). Relativo al juego, recreación y diversión que son propuestas a crear condiciones de aprendizaje mediante experiencias de gozo y placer propiciadas como método y didácticas no convencionales que benefician al aprendizaje.

**ESTRATEGIA PEDAGÓGICA.** (Perdomo, E 2016). Accionar del educador dentro del salón de clases con la finalidad de proveer el desarrollo del cognitivo en la construcción de nuevos conocimientos mediante una forma recreativa haciendo uso de técnicas didácticas.

**METODOLOGÍA.** (Perdomo, E 2016). Grupo de procedimientos racionales, la metodología sujeta directamente con la ciencia, ocupa la descripción de métodos para alcanzar resultados válidos.

**JUEGO.** (Gimeno & Pérez, 1989). Actividad recreativa donde la actividad física y mental depende de una de la otra mediante el cual el ser humano refleja sus emociones manifestando en su personalidad.

**MÉTODO.** (Jarrín, 2004). La manera u modo estratégico de emplear un procedimiento concreto con fines a la investigación.

**ACTIVIDAD LÚDICA.** (Pérez, J 2018). Se utiliza para calificar a aquello vinculado al juego y relacionado al entretenimiento como estímulo para fomentar el desempeño del individuo.

**ENSEÑANZA.** Prieto, J. H. P. (2012). Se define a la acción y efecto de instruir a través de un conjunto de métodos y principios que conllevan un objetivo.

**CAPACIDADES EMOCIONALES.** (Pérez, J & Marino, M 2011). Habilidad adquirida del ser humano, mediante el autoconocimiento, la inteligencia surge con la capacidad de comprender y construir información con significado.

**HABILIDADES.** (Piza, J & Tocora, Y. 2016). Capacidad relacionada en la acción de una actividad concreta que puede relacionarse en el desarrollo con una tarea, una meta o un objetivo de forma eficaz con resultados óptimos.

**DESTREZAS.** (Raffino, M 2020). Se utiliza este término para definir una acción en forma satisfactoria de un trabajo donde aplica un tipo de capacidad o habilidad.

**BIENESTAR SOCIO -AFECTIVO.** (Rodríguez, A 2019). Es un conjunto de elementos que determinan la calidad de la vida emocional y de las relaciones de una persona, comprendiendo un aspecto importante en el individuo para llevar a cabo la autoestima, sentimientos y el cumplimiento de las necesidades emocionales.

**MATERIAL DIDÁCTICO.** (Piza, J & Tocora, Y. 2016). Elementos básicos que son partes del constructor enseñanza, junto con la acción del educador alinean el espacio de relación en el que el estudiante construye su aprendizaje.

**MÉTODO DE ENSEÑANZA.** (Piza, J & Tocora, Y. 2016). Esquema general de técnicas lógicamente coordinadas para guiar al aprendizaje, que da consistencia a los procesos proporcionando una justificación razonable para dichos procesos.

**MOTIVACIÓN.** (Piza, J & Tocora, Y. 2016). Elemento que despierta y sostiene la conducta. Es el impulso que mueve a la persona a realizar determinadas acciones, se nutre principalmente por el interés siendo un factor central en la dirección eficiente del aprendizaje.

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA.** (Delgado, M., & Solano, A. (2015). Conjunto de acciones en que el docente se apoya para llevar a cabo lo planificado y que tiene como fin de estudio alcanzar el logro del aprendizaje en el sujeto.

**ESTIMULACIÓN COGNITIVA.** (De Madeiros, A 2016). Actividades dirigidas a mejorar del rendimiento de las capacidades cognitivas, utilizando cualquier medio sea abstracto o concreto para conducir el desarrollo de la cognición en el individuo y que logre un aprendizaje significativo.

**APRENDIZAJE.** (Perdomo, E 2016). Proceso por el cual el ser humano adquiere conocimientos, habilidades, valores, etc., que se origina como consecuencia de una gestión sistemática mediante la enseñanza o estrictamente de una práctica realizada por el aprendiz.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. (Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Es la conducción y asociación de estructuras de conocimientos nuevos mediante un proceso en el que el individuo recoge la información, la selecciona y luego la organiza para ser procesada y posteriormente guardada y utilizada en el momento adecuado. Esta información guardada se la denomina aprendizaje significativo.

PROCESO DE ENSEÑANZA. (Piza, J & Tocora, Y. 2016). Conjunto de acciones, principios y método que contribuye a actuar ante retos educativos, esta función estará desarrollado por un facilitador o un recurso que oriente hacia los objetivos o metas de aprendizaje.

PROCESO COGNITIVO. (Pérez, J & Marino, M 2013). Capacidad que lleva a cabo el individuo para incorporar información, es decir la habilidad en asimilar conocimiento mediante un proceso metodológico con la finalidad de contribuir al acceso de nuevos saberes.

Aristizábal, (2000) en el portal electrónico proyecto de actividades lúdicas, con el título Las actividades lúdicas y recreativas, disponible en [http://www. Desarrollo de habilidades.com/](http://www.Desarrollo de habilidades.com/), aclara que las actividades siempre han desempeñado un papel esencial en el complemento de la cultura humana. A lo largo de una gran trayectoria se ha determinado como un desarrollo enriquecedor para las habilidades emocionales.

También Ferreira, (2007) en la revista iberoamericana de educación (ISSN: 1681-5654), con el título De aprendizaje, competencias y capacidades en la educación, aporta con su criterio que para construir nuevos horizontes, debe fijarse un compromiso como educadores, asumiendo un rol de actitud positiva, con el objetivo de contribuir con la transformación de una educación integrada. Siendo así a estudiantes con destrezas a pensar, a sentir, a actuar de una forma autónoma y crítica.



### III. METODOLOGÍA

Este trabajo se fundamentó con un enfoque cuantitativo, ya que se recogió la tabulación de los datos correspondientes que nos permitió hacer cuadros, gráficos y análisis interpretativos para su análisis y efecto. El enfoque cuantitativo empleó un mecanismo de recolección de datos y sobre todo el análisis profundo del mismo para mediar las hipótesis sujetándose el empleo de la estadística para implantar los comportamientos y patrones de una población. (Hernández, 2003 ; p.5).

Sampieri, R. H. (2018) señala que dentro del marco metodológico “se establece como un medio necesario para orientar un conjunto de herramientas teóricas-prácticas con la finalidad de solucionar problemas expuestos por medio del método científico, que fomenta un desarrollo mediante la investigación sistemática de la realidad” en definición la metodología es un proceso de evaluación basado en principios lógicos para lograr resultados en relación a la investigación.

El siguiente trabajo investigativo respondió a un diseño no experimental ya que las variables no fueron manipuladas, para este diseño se especificó las modalidades del diseño teniendo como tipo de investigación descriptiva y bibliográfica, porque estuvo regido a normas de exigencia científica con una descripción de las características de las variable, con un extenso análisis de la misma.

El consiguiente diseño que se estableció fue correlacional puesto que existió una correspondencia entre dos variables, la variable x: las actividades lúdicas y la variable y: capacidades emocionales.

Gráficamente se detalla así:

M= X se relaciona con Y

Variable X: Actividades lúdicas

**Definición conceptual:** concepto usada como “conocida comúnmente como juego son estrategias pedagógicas usadas actualmente que generan en el educando la autoconfianza, empatía que tiene como objetividad mejorar el proceso de aprendizaje, herramienta para desarrollar un lenguaje socio-afectivo”. Vygotski (1966) Y Elkonin (1980).

**Definición operacional:** La variable será medida a través de una evaluación diagnóstica que permitirá proyectar una medición de resultados de la variable.

**Dimensiones:** Por otra parte tenemos las siguientes dimensiones D1: Estrategia pedagógica D2: Ejercicios recreativos D3 : Aprendizaje cognitivo

**Indicadores:** Consta en esta variable I1: Relación de juegos con contenidos. I2: Motivación I3: Trabaja en forma cooperativa.

**Escala de medición:** Para este trabajo se aplicará la escala ordinal.

Variable Y: Capacidades emocionales

**Definición conceptual:** Definida como” El ser humano frente a situaciones que se presentan en su medio por medio de estímulos que reaccionan como respuesta inmediata se la conoce como emoción ” Fernández-Berrocal, P., & Pacheco, N. E. (2002).

**Definición operacional:** La variable será medida a través de un cuestionario de observación directa que permitirá proyectar una medición de resultados de la variable que otorgará un orden de datos que establecerá un concepto o resultado de la medición de las variables.

**Dimensiones:** D1: Desarrollo integral. D2: Desarrollo socio-afectivo D3: Aprendizaje significativo.

**Indicadores:** I1: Trabajo en campo. I2: uso y acondicionamiento de material concreto. I3: formación actitudinal

**Escala de medición:** Para este valor observado se aplicará la escala ordinal. Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2) Indiferente (3), De acuerdo (4) y Totalmente de acuerdo (5), basados en sus respectivas dimensiones e indicadores.

Por lo consiguiente la población que es el objeto de estudio está constituida por 72 estudiantes matriculados en el segundo grado del paralelo A y B del plantel educativo fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso, ubicado en el cantón Durán-Ecuador, cuyas edades oscilan entre 5 y 6 años.

Se define como “ totalidad de un fenómeno de estudio objetos de los que se requiere saber sobre lo investigado. Merino, J. P., & Pérez, J. (2008).

**Tabla 1. estudiantes de la unidad educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso, ubicado en el cantón Durán- Ecuador, 2020**

N° ESTUDIANTES	VARONES	%	MUJERES	%
72	35	48,6	37	51,3

Fuente: Nómina de matrícula, 2020.

Criterios de inclusión:

- Estudiantes matriculados que forman parte de la institución.
- Estudiantes que manifiestan según observación diferentes niveles de capacidades emocionales.
- Estudiantes que son comunicados y aceptan la aplicación de la propuesta.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes que no están legalmente matriculados.

Por otra parte para esta investigación se escogerá como muestra de estudio a los docentes de la básica elemental que corresponde en su total a 6 participantes, ya que se aplicará el instrumento de la encuesta a ellos también como parte del proyecto de estudio.

Conceptualizando el término de muestra “colección de elementos que se escogen para participar en un estudio que se procesa información buscada por el investigador que comparten características similares” Según Malhotra (2004).

La presente investigación de estudio se especificará y se tomará una muestra conformada por 45 estudiantes, cuyo rango de edad se encuentra entre 5 y 6 años, estudiantes matriculados en el segundo grado del plantel educativo fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso, ubicado en el cantón Durán- Ecuador.

**Tabla 2. Estudiantes de la unidad educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso, ubicado en el cantón Durán- Ecuador, 2020.**

N° ESTUDIANTES	VARONES	%	MUJERES	%
45	20	44.4	25	55.6

**Fuente:** Nómina de estudiantes de la Escuela Fiscal “Carlos Julio Pérez Perasso”, Encuesta a estudiantes ,2020.

**Elaborado por:** Jenniffer Villamar S.

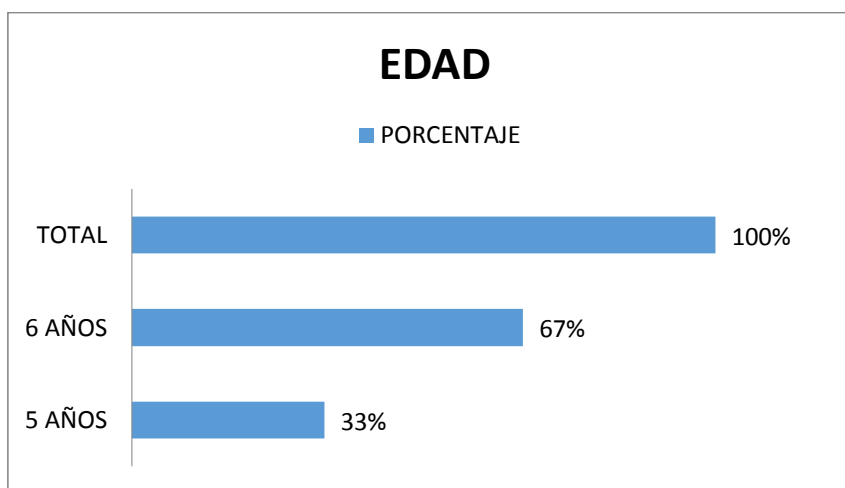
**Tabla 3. Edad de los estudiantes.**

EDAD		
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5 AÑOS	15	33%
6 AÑOS	30	67%
TOTAL	45	100%

**Fuente:** Nómina de estudiantes de la Escuela Fiscal “Carlos Julio Pérez Perasso”, Encuesta a estudiantes ,2020.

**Elaborado por:** Jenniffer Villamar S.

**Ilustración 1. Edad de los estudiantes.**



**Fuente:** Nómina de estudiantes de la Escuela Fiscal “Carlos Julio Pérez Perasso”, Encuesta a estudiantes ,2020.

**Elaborado por:** Jenniffer Villamar S.

**Tabla N°04:** Docentes de básica elemental de la unidad educativa fiscal Dr. arlos Julio Pérez Perasso, ubicado en el cantón Durán- Ecuador, 2020.

**Tabla 4.Docentes de básica elemental**

N° Docentes	VARONES	%	MUJERES	%
6	3	50%	3	50%

Fuente: Nómina de docentes, 2020.

Para esta investigación el muestreo será probabilístico de tipo intencional, en la cual son elegidos participantes en función a la necesidad presentada como estudio de investigación.

Muestreo: Se conceptualiza “Herramienta utilizada con carácter científico que tiene como función de afianzar la realidad exacta de la población y así determinar con objetividad la inferencia de la variable estudiada”. González, M. B. (2000)

En la unidad de análisis se determina para este estudio lo concerniente: Estudiantes desmotivados, Estudiantes que presentan bajo desempeño académico en más de dos asignaturas, Desinterés de asistencia escolar, Desatención en clases, Dificultades en el proceso cognitivo.

Unidad de análisis: Se define como “este medio precisa la información obtenida como elemento esencial para recabar con propiedad datos y se desplegará indicadores a quienes se aplicará por efecto lo investigado”. Centty (2010)

En este estudio para recolectar datos que se empleará la técnica de encuesta, con la finalidad de recabar información que ayude a la validación, siendo una técnica recomendada por su facilidad en el manejo de datos tal como señala Catalina, M. M., & Arturo, G. G. (2014).

El instrumento a emplearse en esta técnica será el cuestionario, con la intención de medir el grado de influencia que tienen las actividades lúdicas en las capacidades emocionales de los niños de segundo grado de educación básica. Al respecto sobre lo expuesto en esta técnica Santoveña (2010), aporta que este instrumento es un conjunto con diversas preguntas realizadas

procedimentalmente con el objetivo de evaluar los aspectos más significativos de un tema en especial.

Se construyeron dos cuestionarios, uno para medir la incidencia de las actividades lúdicas constituido por 17 ítems, para la dimensión Estrategia pedagógica desde el ítem 1 al 6, la dimensión Recursos pedagógicos desde el ítem 7 al 11 y la dimensión Aprendizaje cognitivo desde el ítem 12 al 17. Así mismo se preparó el instrumento para medir la las capacidades emocionales en los niños, con 21 ítems, para la dimensión Desarrollo integral desde los ítems 1 al 5, la dimensión desarrollo socio-afectivo desde el ítem 6 al 15, para la dimensión aprendizaje significativo los ítems 16 al 21. Los dos cuestionarios se les aplicó la escala ordinal de Likert, basados en sus respectivas dimensiones e indicadores.

Consiguiente se detalla el procedimiento que se llevó a cabo para el implemento de la técnica.

1°. Se presentará el oficio correspondiente al directivo para acceder al establecimiento y aplicar la encuesta como instrumento de medición.

2°. Con el comunicado y presentación posterior con las de las autoridades del plantel, se procedió al ingreso del aula para conocer los participantes que serán seleccionados como muestra dicho espacio se concentrará en el salón de los estudiantes de segundo grado en la sección vespertina y por lo consiguiente dar paso a la explicación de la investigación.

3°. Se dará paso después a la aplicación de los cuestionarios de forma conjunta en el salón de clases.

4°. Se procederá a la recabar de los datos, y estructurar el proceso de análisis de los resultados.

Dentro del método de análisis de datos los resultados que se obtuvieron en cuenta se fijo en la información recolectada con el instrumento. El método que ayudó a explorar y analizar el proceso de la información recogida de las variables fue el sistema informático y estadístico SPSS (versión 2.0). Obstante información fue tratada a representación de manera descriptiva, a través de tablas cruzadas. Para la comprobación de hipótesis se realizó a través del estadístico de correlación de Pearson y regresión lineal.

Es fundamental destacar dentro de los aspectos éticos el valor del respeto que se sujetó en dicha investigación, dirigiéndose al comunicado pertinente de la institución fiscal, a la que se procedió de una manera respetuosa a las políticas y normas de la institución. El resultado total que se obtuvo de la aplicación de instrumentos, fue con la transparencia respectiva, respetando la elección de los estudiantes a participar y responder el cuestionario con la honestidad absoluta requerida. Los datos teóricos estuvieron concentrados en la investigación, citándose correctamente de diversos autores, estudiosos, psicólogos. Se pone en manifiesto que desde los antecedentes previos, se aplicó citas parafraseadas detallando un enfoque de transparencia y objetividad.

Los aspectos éticos constituyen un tema muy relevante para los proyectos investigativos para el autor Hortal, A (2002) considera “ que el objetivo fundamental de los aspectos éticos dentro de un proyecto investigativo es proporcionar a los autores la debida información sobre el proceso a hallar los resultados del trabajo a investigar”.

#### IV. RESULTADOS

En los resultados por objetivos se pudo constatar una descripción estadística en la cual refleja y determina la incidencia de la información recolectada mediante los instrumentos, por lo tanto se detalla en las siguientes tablas.

Del objetivo Determinar la influencia que tiene las actividades lúdicas y las capacidades emocionales (socio-afectivas) de los niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.

**Tabla N° 05:** Influencia de las actividades lúdicas y las capacidades emocionales de los niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.

**Tabla 5. Actividades lúdicas en niños de primaria.**

<b>Actividades lúdicas en niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020</b>					
INDICADORES		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	TOTALMENTE DESACUERDO	14	30.4	31.1	31.1
	DESACUERDO	6	13.0	13.3	44.4
	INDIFERENTE	5	10.9	11.1	55.6
	DE ACUERDO	18	39.1	40.0	95.6
	TOTAMENTE DEACUERDO	2	4.3	4.4	100.0
	Total	45	97.8	100.0	
Perdidos	Sistema	1	2.2		
	Total	46	100.0		

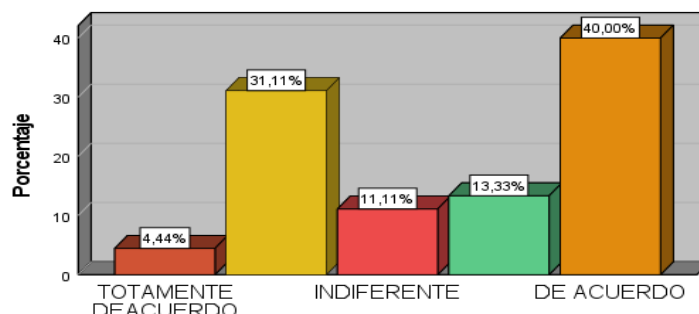
**Fuente:** Instrumento aplicado a estudiantes de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020



**Fuente:** Instrumento aplicado a estudiantes de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.

### **Ilustración 2.Actividades lúdicas en niños de primaria.**

Actividades lúdicas en niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020



**Fuente:** Tabla N° 05

**Interpretación:** Se observa en la tabla N° 01 referente a las actividades lúdicas en niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso el 40% de los niños de primaria aprenden de una manera significativa y que las actividades lúdicas son esencial en el campo educativo, el 31.11% están en totalmente desacuerdo esto quiere decir que pocos docentes aplican este tipo de herramientas pedagógicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, el 13.33% muestra desacuerdo , el 4.44% presenta en totalmente de acuerdo. Estos resultados reflejan que existe una gran incidencia de las actividades lúdicas en los niños de primaria ya que ayuda mejorar el rendimiento escolar y aporta una estrategia pedagógica en los docentes.

**Tabla 6. actividades lúdicas de los niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.**

**ANÁLISIS INFERENCIAL PRUEBAS T**

N	Válido	45
	Perdidos	1
Media		2.73
Mediana		3.00
Desv. Desviación		1.388
Varianza		1.927

**Fuente:** Datos obtenidos del instrumento aplicado a estudiantes de la institución fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.

**Interpretación:** Con relación a la media estadística de los datos obtenidos en el análisis inferencial indica que la influencia de las actividades lúdicas en niños de primaria es de 2,73. De la misma manera presenta una mediana de 3,00. Reflejando así una desviación de 1,38 y una varianza de 1,92 indicando que efectivamente influyen las actividades lúdicas indicando la aceptación de la misma y confirmando mediante estos resultados confirman 45 puntos válidos correspondientes a la opción de acuerdo de la escala considerada.

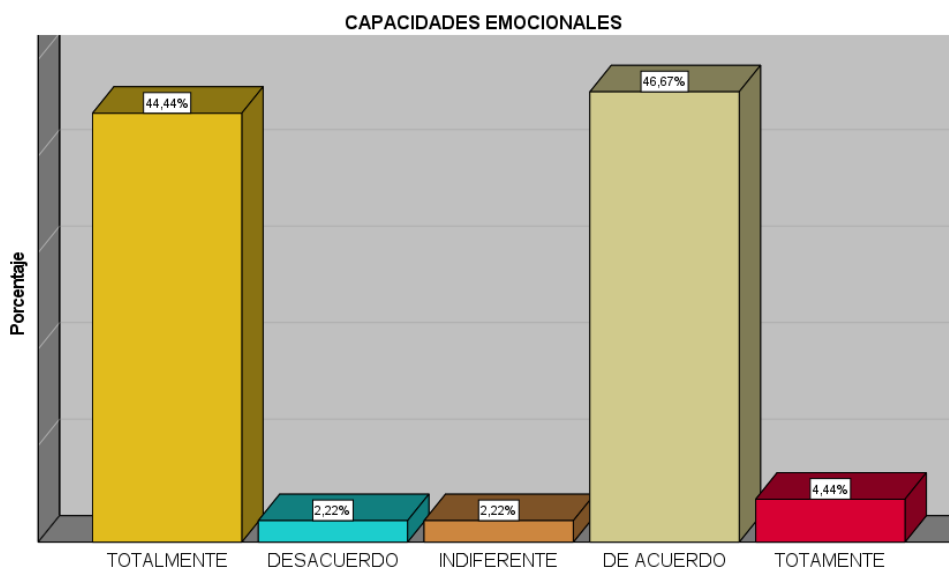
**Tabla 7. Capacidades emocionales (socio-afectivas) de los niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020**

**Capacidades emocionales(socio-afectivas) de los niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020**

INDICADORES	N	%
TOTALMENTE DESACUERDO	20	43.5%
DESACUERDO	1	2.2%
INDIFERENTE	1	2.2%
DE ACUERDO	21	45.7%
TOTAMENTE DEACUERDO	2	4.3%
Perdidos Sistema	1	2.2%
Total	46	100.0%

**Fuente:** Instrumento aplicado a estudiantes de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.

### Ilustración 3.Capacidades emocionales



**Fuente:** Tabla N° 07

**Interpretación.** Se observa en la tabla N° 3 que el 46,67% de los niños de primaria de 2do grado se puede manifestar la debida importancia que las Capacidades emocionales (socio-afectivas) tienen para el nivel cognitivo, el 44,44 % se encuentra en totalmente desacuerdo, mientras que un 4,4 % considera que están de acuerdo que es fundamental determinar que las capacidades emocionales juegan un rol importante en la etapa escolar, el 2,2 % se muestra en desacuerdo y un 2,2 % se muestra de manera indiferente, es decir se puede demostrar que el mayor porcentaje está de acuerdo en que mejorar las capacidades emocionales mejoran el desarrollo intelectual de los niños de primaria.

**Tabla 8. Capacidades emocionales (socio-afectivas) de los niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán-Ecuador, 2020**

<b>ANÁLISIS INFERENCIAL PRUEBAS T</b>		
<b>CAPACIDADES EMOCIONALES</b>		
N	Válido	45
	Perdidos	1
	Media	2.64
	Mediana	4.00
	Desv. Desviación	1.540
	Varianza	2.371

**Fuente:** Estudio de las pruebas T.

**Interpretación:** Con relación de los datos reflejados a la media estadística el análisis inferencial indica que la influencia de las capacidades emocionales en niños de primaria es de 2,64. De la misma manera presenta una mediana de 4,00. Reflejando así una desviación de 1,54 y una varianza de 2,37 indicando que efectivamente influye las capacidades emocionales indicando la aceptación de la misma y confirmando mediante estos resultados que confirman 45 puntos válidos correspondientes a la opción de acuerdo de la escala considerada.

Del objetivo específico; Determinar los efectos de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para enriquecer los saberes pedagógicos de los docentes, de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán-Ecuador, 2020.

**Tabla 9. Actividades lúdicas y las capacidades emocionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

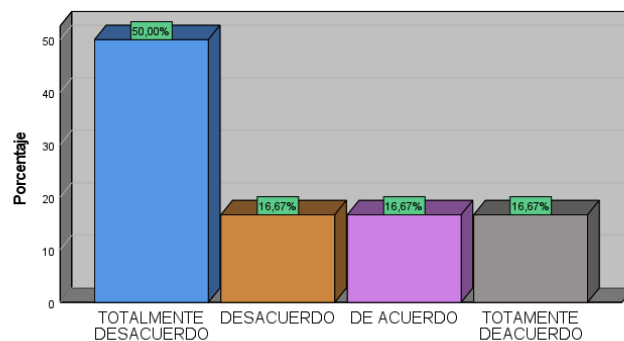
<b>Actividades lúdicas y las capacidades emocionales en el proceso de enseñanza- aprendizaje</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	TOTALMENTE DESACUERDO	3	50.0	50.0	50.0
	DESACUERDO	1	16.7	16.7	66.7
	DE ACUERDO	1	16.7	16.7	83.3

TOTAMENTE DEACUERDO	1	16.7	16.7	100.0
Total	6	100.0	100.0	

**Fuente:** Instrumento aplicado a estudiantes de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.

**Tabla 10. Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para enriquecer los saberes pedagógicos en los docentes.**

Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para enriquecer los saberes pedagógicos de los docentes, de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.



**Fuente:** Tabla N° 09

**Interpretación.** Se observa en la tabla N° 05 que el 50% de los docentes desconocen sobre el proceso de innovación y adecuación de las estrategias pedagógicas que contribuyen a promover aprendizajes significativos, no obstante se observa también que existe poco porcentaje de docentes del 16,67 se encuentra en desacuerdo, el 16,67% está de acuerdo que desconocen sobre las estrategias pedagógicas ya mencionadas, mientras que el 16,67% afirman que se encuentran de acuerdo ya que las estrategias pedagógicas optimizan un mejor desarrollo de saberes que aporta la pedagogía que imparten los docentes.

**Tabla 11. Efectos de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para enriquecer los saberes pedagógicos de los docentes.**

**ANÁLISIS INFERENCIAL PRUEBAS T**

actividades lúdicas como estrategia pedagógica

N	Válido	6
	Perdidos	0
Media		2.33
Mediana		1.50
Desv. Desviación		1.751
Varianza		3.067

**Fuente:** Estudio de las pruebas T.

**Interpretación:** Con relación de los datos reflejados a la media estadística el análisis inferencial indica que la influencia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica mejoraran significativamente el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de primaria es de 2,33. De la misma manera presenta una mediana de 1,50. Reflejando así una desviación de 1,75 y una varianza de 3,06 indicando que efectivamente influye las actividades lúdicas en el aprendizaje indicando la aceptación de la misma y confirmando mediante estos resultados que confirman 6 puntos válidos correspondientes a la opción de acuerdo de la escala considerada.

Del objetivo específico; determinar las actividades lúdicas y las capacidades emocionales en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños de segunda primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.

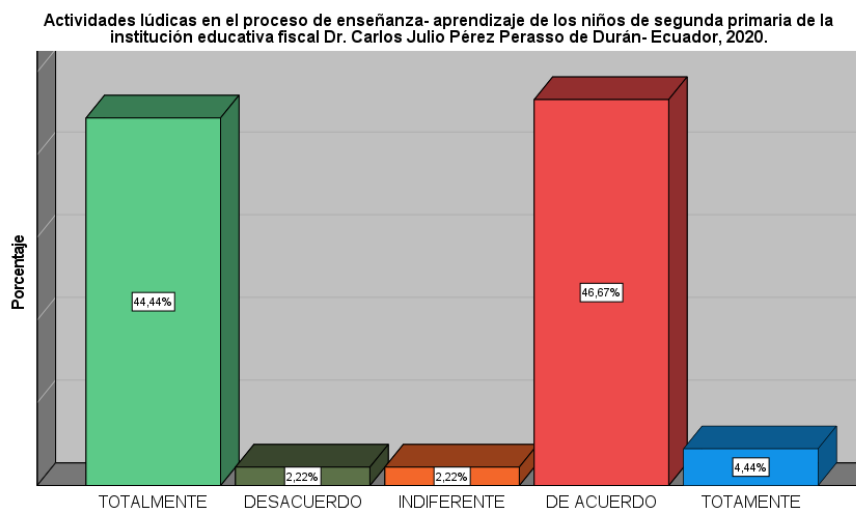
**Tabla 12. Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.**

**Tu profesor(a) realiza con frecuencia actividades lúdicas cuando enseña una clase.**

INDICADORES	N	%
TOTALMENTE DESACUERDO	20	43.5%
DESACUERDO	1	2.2%
INDIFERENTE	1	2.2%
DE ACUERDO	21	45.7%
TOTAMENTE DEACUERDO	2	4.3%
Perdidos Sistema	1	2.2%
Total	46	100.0%

**Fuente:** Instrumento aplicado a estudiantes de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.

#### Ilustración 4. Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de segundo de primaria.



**Fuente:** Tabla N° 11:

**Interpretación:** Se observa en la tabla N°07 que el 44,44% de los estudiantes muestran que las Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños de segunda primaria aportan al desarrollo donde se busca las estrategias necesarias para crear un ambiente de aula favorable que beneficiara al desarrollo cognitivo de los niños, el 46,67 % de estudiantes estiman una gran aceptación de las actividades lúdicas en las horas clases, el 4,44% se considera en totalmente de acuerdo, mientras un 2, 22% se muestra en desacuerdo y un 2,22 % indica indiferente, estableciendo así que los docentes que aplican este tipo de estrategias captan con rapidez la atención y sobre todo que el estudiante aprenda de una manera significativa.

**Tabla 13 .ANÁLISIS INFERENCIAL: PRUEBAS T**

Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje

N	Válido	45
	Perdidos	1
	Media	2,64
	Mediana	4,00
	Desv. Desviación	1,540
	Varianza	2,371

**Fuente:** Estudio de las pruebas T.

**Interpretación:** Con relación de los datos reflejados a la media estadística del análisis inferencial establece que las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje logra una buena formación académica y asumen un gran reto a la hora de actuar en los docentes dando como reflejo un 2,64. De la misma manera presenta una mediana de 4,00. Reflejando así una desviación de 1,54 y una varianza de 2,37 indicando que efectivamente que las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje resaltando la aceptación de la misma y confirmando mediante estos resultados que confirman 45 puntos válidos correspondientes a la opción de acuerdo de la escala considerada.

**Tabla 14.Capacidades emocionales en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños de segunda primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.**

**Capacidades emocionales**

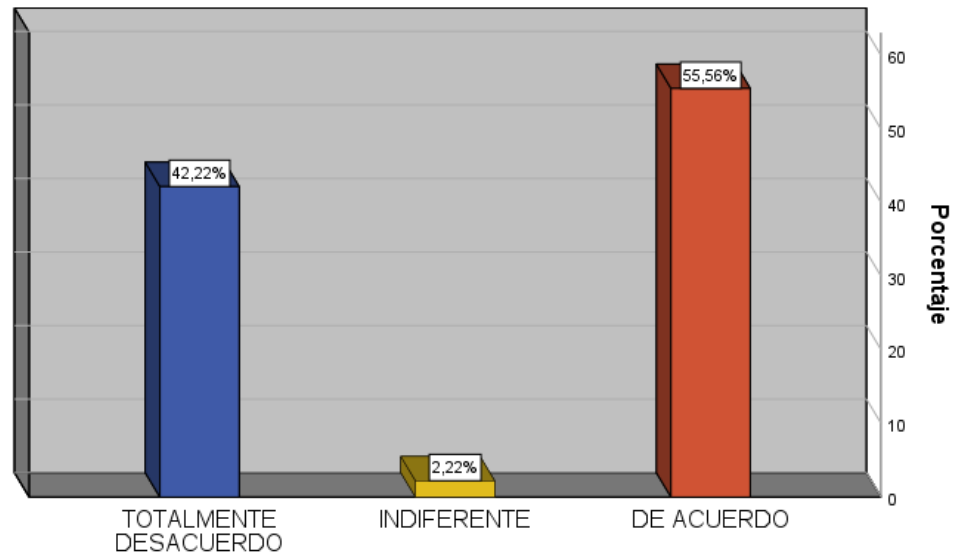
INDICADORES	N	%
TOTALMENTE DESACUERDO	19	41.3%
INDIFERENTE	1	2.2%
DE ACUERDO	25	54.3%
Perdidos Sistema	1	2.2%
Total	46	100.0%

**Fuente:** Instrumento aplicado a estudiantes de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020



## Ilustración 5.Capacidades emocionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje

: Capacidades emocionales en el proceso de enseñanza- aprendizaje



**Fuente:** Tabla N° 13:

**Interpretación:** Se observa en la tabla N° 09 que un 55,56% de los estudiantes desarrollan las capacidades emocionales mediante el desempeño que realizan los docentes dentro del salón donde se muestra que las actividades lúdicas activan la creatividad y benefician el desarrollo intelectual en los niños, el 42,22 % denota que los estudiantes que no desarrollan las capacidades emocionales tienden a bajar su rendimiento escolar, el 2,22% muestra un porcentaje mínimo de indiferente sobre el tema.

**Tabla 15.ANÁLISIS INFERENCIAL: PRUEBAS T**

Capacidades emocionales		
N	Válido	45
	Perdidos	1
Media		2.71
Mediana		4.00
Desv. Desviación		1.487
Varianza		2.210

**Fuente:** Estudio de las pruebas T.

**Interpretación:** En el resultado de análisis inferencial tomado de la prueba T se da a conocer que según el desarrollo de las capacidades emocionales trabajadas en los bloques de estudio dan a reflejar que el proceso de aprendizaje se vuelve indispensable a la hora de desarrollar la parte de construcción de saberes nuevos, presentando una media estadística de 2,7y un 4,00 en mediana, y 1,48 de desviación por lo tanto demuestra que es adecuado aplicar herramientas que optimicen el conocimiento de los niños.

Del objetivo específico; determinar la relación entre estrategias pedagógicas y recursos pedagógicos en niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.

**Tabla 16. Estrategias pedagógicas y recursos pedagógicos en niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.**

**Correlación entre estrategias pedagógicas y recursos pedagógicos**

Rho de Spearman		ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	ECURSOS PEDAGÓGICOS
ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	Coeficiente de correlación	1.000	-0.742
	Sig. (bilateral)		0.091
	N	6	6
ECURSOS PEDAGÓGICOS	Coeficiente de correlación	-0.742	1.000
	Sig. (bilateral)	0.091	
	N	6	6

**Fuente:** Análisis de RHO DE SPEARMAN.

**Interpretación:** El coeficiente de correlación de Spearman para estos datos es de -0.742 y como se establece si el valor de  $\rho$  se acerca a +1 entonces tienen una asociación perfecta de rango, pero la significancia  $p \leq 0.01$ . por lo tanto, se rechaza la correlación y se acepta significa una perfecta asociación negativa entre los rangos.

## Contrastación de hipótesis

**Hipótesis general: Existe Correlación entre las actividades lúdicas y aprendizaje significativo en los niños de segundo de primaria de la Unidad Educativa Fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso, Durán-Ecuador - 2020.**

H1: las actividades lúdicas se correlacionan con el aprendizaje significativo en los niños de segundo de primaria de la Unidad Educativa Fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso, Durán-Ecuador – 2020.

H0: las actividades lúdicas no influyen en el aprendizaje significativo en los niños de segundo de primaria de la Unidad Educativa Fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso, Durán-Ecuador – 2020.

**Tabla 17. Existe correlación entre actividades lúdicas y aprendizaje significativo**

Rho de Spearman		ACTIVIDADES LÚDICAS	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
ACTIVIDADES LÚDICAS	Coefficiente de correlación	1.000	-0.219
	Sig. (bilateral)		0.149
	N	45	45
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coefficiente de correlación	-0.219	1.000
	Sig. (bilateral)	0.149	
	N	45	45

**Fuente:** Análisis de RHO DE SPEARMAN.

**Interpretación:** El coeficiente de correlación de Spearman para estos datos es de -0.219 y como se establece si el valor de  $\rho$  se acerca a +1 entonces tienen una asociación perfecta de rango, pero la significancia  $\rho \leq 0.01$ . por lo tanto, se

rechaza la correlación y se acepta la hipótesis nula negativa de acuerdo a los rangos.

**Hipótesis Específica N° 01: Existe correlación entre las actividades lúdicas y estrategia pedagógica para enriquecer los saberes pedagógicos de los docentes, de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.**

H1: Existe correlación positiva entre las actividades lúdicas y estrategia pedagógica para enriquecer los saberes pedagógicos de los docentes, de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.

H0: Existe correlación negativa entre las actividades lúdicas y estrategia pedagógica para enriquecer los saberes pedagógicos de los docentes, de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.

**Tabla 18. Existe correlación entre actividades lúdicas y estrategias pedagógicas**

Rho de Spearman		ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES LÚDICAS
ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	Coeficiente de correlación	1.000	0.696
	Sig. (bilateral)		0.125
	N	6	6
ACTIVIDADES LÚDICAS	Coeficiente de correlación	0.696	1.000
	Sig. (bilateral)	0.125	
	N	6	6

**Fuente:** SPSS-26: PRUEBAS NO PARAMÉTRICAS.

**Interpretación:** Observamos que el nivel de significancia es .125 y  $p \geq 0.01$ . Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, donde el nivel de correlación es de 0.696.

**Hipótesis Específica N° 02: existe correlación entre las actividades lúdicas y las capacidades emocionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de segundo de primaria de la Unidad Educativa Fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso, Durán-Ecuador - 2020.**

H1: existe correlación positiva entre las actividades lúdicas y las capacidades emocionales en el proceso de enseñanza- aprendizaje en los niños de segundo de primaria de la Unidad Educativa Fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso, Durán-Ecuador - 2020.

H0: existe correlación negativa entre las actividades lúdicas y las capacidades emocionales en el proceso de enseñanza- aprendizaje en los niños de segundo de primaria de la Unidad Educativa Fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso, Durán-Ecuador - 2020.

**Tabla 19. Existe Correlación entre las actividades lúdicas y las capacidades emocionales (socio-afectivas)**

Rho de Spearman		ACTIVIDADES LÚDICAS	CAPACIDADES EMOCIONALES
ACTIVIDADES LÚDICAS	Coeficiente de correlación	1.000	,510**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	45	45
CAPACIDADES EMOCIONALES	Coeficiente de correlación	,510**	1.000
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	45	45

**Fuente:** SPSS-26: PRUEBAS NO PARAMÉTRICAS.

**Interpretación:** Observamos que el nivel de significancia es .00 y  $p \leq 0.0$ . Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, donde el nivel de correlación es de 0.510.

El proyecto logra demostrar validez en medida y a base de los resultados alcanzados dentro de los objetivos propuestos, correspondientes a mejorar condiciones y calidad de la educación de los educando.

Por lo consiguiente esta validez se soporta en los procedimientos ejecutados mediante las técnicas e instrumentos aplicados en el proceso investigativo. Por tal razón con la muestra elegida y observada permitió reconocer algunas problemáticas desde el punto de las evidencias. De igual manera, las técnicas usadas durante cada fase , ayudaron a fortalecer los elementos conceptuales y metodológicos.

Son viables en este tipo de trabajo las técnicas e instrumentos, ya que proveen la recolección de información notable recogida desde a participación directa de la población, en cuanto a los instrumentos aplicados se puede destacar la observación, el cual ha sido sustancial para sistematizar la información y llegar a determinar la problemática. Las actividades de intervención propiamente dichas tales como charlas, talleres, videos, canciones, fueron claves para el diseño y desarrollo del trabajo investigativo.

Se destaca que surgieron algunos inconvenientes en la ejecución de los instrumentos, ya que la emergencia sanitaria que estamos viviendo actualmente con la aparición de la pandemia del covid-19, se trabajó virtualmente y se realizó de una manera diferente acogiéndose a las innovaciones de la tecnología, con los cuales se logró recolectar información confiable en vista de todos los aspectos considerados en la investigación. Sin embargo se debe tener en cuenta que debemos estar preparados para las dificultades que puedan llegar en el transcurso del trabajo investigativo y poder adquirir una información más amplia y detallada.

## V. DISCUSIÓN

Dentro de la hipótesis general donde redacta si existe un resultado significativo en la implementación de actividades lúdicas y las capacidades emocionales en la enseñanza-aprendizaje, pues esto da a reconocer que los docentes asumen un gran reto a la hora de actuar en el proceso de enseñanza- aprendizaje, donde ellos buscan las estrategias necesarias para crear un clima en el aula y lo cual tiene una gran finalidad en beneficiar en el desarrollo cognitivo en los estudiantes , favoreciendo los principios básicos de convivencia a través del desarrollo de las capacidades emocionales.

Para lograr una buena formación académica el docente deberá instruirse constantemente y permanente acerca de las herramientas innovadoras que se van generando en el transcurso del tiempo con el objetivo de renovar en la parte académica.

Del objetivo específico; determinar las actividades lúdicas y las capacidades emocionales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes se da a conocer que el docente en cada preparación de clases tendrá que activar su creatividad para fijar objetivo socio-cognitivos y socio afectivos empleando la lúdica como táctica, porque esta facilita la construcción de nuevos saberes de forma experiencial que disfrute del proceso y esta a su vez asimile rápidamente, significativamente y poder alcanzar un desarrollo intelectual máximo, generar nuevas habilidades consiguiendo buenas relaciones intrapersonales y sociales con el entorno que se encuentren.

Del objetivo específico; determinar la relación entre estrategias pedagógicas y recursos pedagógicos en niños de primaria puede detallarse mediante los resultados obtenidos que es esencial incorporar recursos que afiancen y ayuden al docente a la hora de impartir sus clases, para que el objetivo sea llegar a un conocimiento significativo y sobre todo que sea aplicable en su vida cotidiana.

Por lo consiguiente en las hipótesis específicas se considera los siguientes resultados dando a reflejar que el mejoramiento de las capacidades emocionales

están asociadas de gran importancia con el desarrollo de las actividades lúdicas, por lo tanto como lo detalla:

Sánchez (2010), resalta en su trabajo sobre la tarea ardua que conlleva al docente en crear y proponer estrategias innovadoras que favorezcan el aprendizaje significativo del estudiante:

“El docente juega un rol esencial a partir de la implementación propia de estrategias que permiten que los estudiantes con mayor o menor capacidad”. Intelectual puedan alcanzar el mismo objetivo, el docente lleva a cabo una gran meta de mejorar el rendimiento durante el proceso de construcción de nuevos conocimientos”

Mientras se define lo sustancial que es tener presente a la hora de la planificación de estudios implementar actividades lúdicas, ya que la ausencia de estrategias lúdicas en el aula afectaría el rendimiento académico, demostrando una vez más y aclarar las hipótesis planteadas al inicio de la investigación y sobre todo oscilando que la falta de innovaciones lúdicas en las actividades educativas influyen el desarrollo del proceso enseñanza.

Observando la Hipótesis general existe correlación entre las actividades lúdicas y aprendizaje significativo en los educandos de segundo primaria, por lo referente en la investigación dio como arrojó que debemos todos los docentes emplear en nuestras planificaciones una organización donde sea incluida estas herramientas pedagógicas como base para que los estudiantes se enriquezcan de manera natural y afectiva.

Para este trabajo de investigación se resaltan temas muy ineludibles que aportaron en el trayecto de este producto, se debe mencionar en primer lugar la pedagogía dando como una definición clara es el arte de transmitir conocimientos, experiencias por medio de los recursos que tenemos al alcance por lo cual se determina como la disciplina que constituye el proceso educativo del individuo. Otros de los temas importantes es el juego definiéndolo como una actividad creativa que se utiliza para el disfrute físico y mental. Para terminar con estos conceptos que siempre van a estar ligados a este proceso, encontramos la



didáctica determinándola como una guía por un pensamiento pedagógico y esta tiende a especializarse en torno de los saberes.

La aplicación de este trabajo investigativo es válida para ser desarrollada en otros grados con entornos similares en problemáticas que afectan la población en el ámbito escolar y que requieren de la aplicación de proyectos pedagógicos que financien un aporte sustancial al aprendizaje y atender las necesidades educativas que se generen.

Durante el desarrollo de las actividades planteadas en el trabajo investigativo la iniciativa de saber, se hace una evaluación continua y permanente para reflejar las fortalezas y debilidades que se van generando durante el proceso.

Cada niño es un ser individual y su manera de adquirir conocimientos es diferente, cada uno emplea distintas habilidades y destrezas para aprender, incluso aprenden de diferentes formas en asimilar la información y es lo que debe tener presente el docente a la hora de planificar sus clases.

## VI. CONCLUSIONES

Durante el proceso investigativo realizado en la Institución Educativa Fiscal "Dr. Carlos Julio Pérez Perasso" , se logró examinar algunas problemáticas relacionadas con el campo educativo en el nivel de segundo grado de educación básica, observadas las características de los niños y las actitudes emocionales que demostraron , se llevo a cabo este trabajo mediante un seguimiento metódico y participativo logrando garantizar así la objetividad de este proyecto.

Tanto los docentes y estudiantes serán los primeros beneficiarios en asimilar los distintos métodos que posee el proceso de aprendizaje, se ha pretendido realizar una propuesta en la cual se da a demostrar que aplicando las actividades lúdicas estas contribuyen a mejorar sus capacidades emocionales y a la vez a la construcción de sus conocimientos.

Este proyecto será de gran beneficio tanto para los estudiantes y docentes en captar y asimilar las diferentes estrategias que posee el proceso de enseñanza-aprendizaje, se ha pretendido realizar una propuesta en la cual se da a demostrar que aplicando las actividades lúdicas estas contribuyen a mejorar sus capacidades emocionales y a la vez a la construcción de sus conocimientos

Se indagó que para el desarrollo del proceso educativo la existencia de un ambiente propicio a través de la lúdica ejerce en gran medida un desarrollo en las capacidades emocionales obteniendo como resultado en los estudiantes habilidades competitivas, cognitivas, afectivas, sociales que permitirán relacionarse con facilidad en su entorno.

Entre algunas de las características que se pueden nombrar después de ejecutar actividades lúdicas en los niños están en que ellos adquieren un ánimo libre, se vuelven firmes en sus ideas, son socializadores en su entorno actual, organizadores de sus propias acciones. Debemos también determinar que la lúdica no solo depende de un material o recurso concreto, ya que la lúdica en general define a todo o toda actividad en el que el niño pueda adquirir conocimientos de una manera divertida, que goce de lo que hace y que esta construcción de saberes sea significativa.

El reconocer a la lúdica como una herramienta para el docente resaltando que es el eje motor en desarrollar las capacidades emocionales y que a la vez favorece en la etapa escolar formando así individuos con autoconfianza, una personalidad definida y que pueda interiorizar y socializar sus propias experiencias y dejar a un lado el aprendizaje tradicional.

Se verificó que esta nueva imagen que ofrece las actividades lúdicas y que al ser trabajadas por los educadores debe establecerse como primordial, porque brinda en el estudiantado un ambiente recreativo, espontáneo que despierta el interés a una formación integral.

La gran meta que tiene el sistema educativo es en desarrollar en los niños y jóvenes un pensamiento lógico, crítico y el más fundamental de todos es el pensamiento creativo, esto se puede alcanzar si se plantea estrategias que aporten a la educación sin dejar a un lado las habilidades, conocimientos que tienen cada uno de los individuos. El goce y disfrute de un aprendizaje de manera autónoma, partiendo desde las necesidades que ellos presentan en el salón de clases, utilizando talleres artísticos, recursos concretos, cuentos, canciones, poesías, títeres, juegos, ambientes y espacios libres en la cual se manifestara por parte de los niños una actitud de agrado de interés en el momento de la adquisición de saberes nuevos.

Es indispensable apropiarse de actividades lúdicas y emplearlas en el plan de estudio que brinden favorecer e incentivar

Se estableció que cuando el educador incluye las actividades lúdicas como un instrumento emotivo esta genera una conducta beneficiosa para estimular al estudiante y brindarles un espacio acogedor e integrador. En el enfoque cognitivo se puede enfatizar que se relaciona como motivación para alcanzar afectivamente altas expectativas en el estudio. La lúdica no debe ser mirada desde un punto básico, es decir que solo verla dirigida en edades primarias sino que pueda practicarse a cualquier edad ya que esta despertará la atención a la clase, mayor entendimiento, más participativo volviendo al individuo más curioso y reflexivo.

Finalmente es necesario el uso de actividades lúdicas ya que están propician un mejor desarrollo de las capacidades emocionales que ayuden a mejorar el

aprendizaje, donde los educadores contribuyen de manera activa y permanente, y es así como los niños aprenden mejor cuando las experiencias que se les brindan disfrutan de lo que hacen, ejecutando la reconstrucción del conocimiento de una forma placentera y duradera.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Enfocar las clases mediante estrategias pedagógicas que incentiven la participación de los estudiantes de una manera dinámica.

Que el personal docente se convierta en buscadores de alternativas innovadoras pedagógicas para aplicar en las clases de una manera sustancial y entretenida.

Que se fomente la aplicación constante de actividades lúdicas en cualquier asignatura con el fin de despertar el interés por el aprendizaje.

Socializar entre colegas docentes sobre las actividades desarrolladas en clases y poder ejecutarlas de la mejor manera dentro de su salón , considerándola como un aporte a la educación.

Tomar en cuenta la potencialidad, habilidad y destreza de los estudiantes con la finalidad de elaborar actividades adaptándolas al grupo de estudiantes que estén a su cargo.

Involucrar a todo el personal docente en la aplicación de herramientas pedagógicas como las actividades lúdicas para el desarrollo de las capacidades emocionales, generando así un mejor desenvolvimiento del estudiante a la hora de construir significativamente lo aprendido.

Que se incluya de manera responsable situaciones reales de la vida en las clases y se enfatice por medio de actividades lúdicas con el propósito de que el estudiante este consiente y pueda ser capaz de enfrentar situaciones de la vida real.

Proporcionar a los docentes capacitaciones sobre estrategias pedagógicas para que sea un plan de estudio basado en herramientas que mejoren el aprendizaje y este a la vez sea permanente y significativo.

Dar charlas a los padres de familia sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo de las capacidades emocionales, reconociendo como un papel fundamental en la educación y así apropiar corresponsabilidad de la familia en los procesos pedagógicos del estudiante.

Establecer en las instituciones espacios lúdicos para que los niños adquieran un aprendizaje eficaz y autónomo, donde ellos sean los actores principales del proceso de enseñanza- aprendizaje transformado niños y niñas con grandes habilidades y destrezas.

Ofrecer a todos los educadores propuestas de estrategias pedagógicas para que puedan ser aplicadas para el desarrollo integral de los educandos, donde ellos dejen de ser sujetos pasivos y lleguen a ser generadores de conocimientos.

## REFERENCIAS

- Agallo A. (2003). *Dinámicas de grupos*. Segunda edición. Editorial Piedra Santa. Guatemala.
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires : Ediciones Manantial SRL.
- Andrés, A., & García, C. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*". Madrid: Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos Instituto Cervantes.
- Andreu, M. & García, M. (2000): "*Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*", Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos. Madrid. Instituto Cervantes.
- Aristizábal, H. (2000). En el Portal electrónico Proyecto de actividades lúdicas, con el Título Las actividades lúdicas y recreativas, disponible en [http://www. Desarrollo de habilidades.com/](http://www.Desarrollo de habilidades.com/),
- Ausubel, D. (1961). *Aprendizaje Significativo*. Recuperado de <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF1TF42P4PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Borja, I (2009) "*El juego como elemento de renovación pedagógica*". Universidad de Barcelona.
- Borja, M. (1984) *El juego como actividad educativa*. Instruir deleitando, Barcelona: Publicaciones de la Universidad de Barcelona.
- Castilla, R. (2007). En el Portal electrónico con el título Educación y formación permanente, disponible en <http://europa.eu/scadplus/leg/es/s19001.htm>.
- Catalina, M., & Arturo, G. (2014). *Técnicas e instrumentos de recogida y análisis de datos*. Editorial UNED.
- Cervantes, P. (2006). En el Centro virtual Cervantes, con el título Juegos didácticos o lúdico-educativo, disponible en <http://www.ludicoeducativo.com/>.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. España: Nueva aula abierta.
- Chaten (citado por Domínguez 2000). Proyecto de lúdica. Cortez, M. y García, F.

- Creswell, J.W. (2003). A framework for design. In research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches Trad. Un marco para el diseño . En el diseño de la investigación cualitativa, cuantitativa y métodos enfoques mixtos (2nd. Ed.) (Chapter 1, pp. 1-26), Thousand Oaks, California, U.S.A.: Sage Publications
- Daunky, A. (1990). *The Psychology and Methodology of Puzzles*. Delanare: Liberty.
- Delgado, M., & Solano, A. (2015). *Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje*.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo (Vol. 2). México: McGraw-Hill.
- EDUCACIÓN Y DEPORTES. El Juego como metodología activa. Revista virtual. Año 5. No. 22.
- Estela, M. "Inteligencia Emocional". Argentina. *Concepto.de*. Disponible en: <https://concepto.de/inteligencia-emocional/>.Fuente: <https://concepto.de/inteligencia-emocional/#ixzz6Oj7ibQ6M>
- Fernández-Berrocal, P., & Pacheco, N. E. (2002). La inteligencia emocional como una habilidad esencial en la escuela. Revista Iberoamericana de educación, 29(1), 1-6.
- Ferreira, L. (2007). En la Revista iberoamericana de educación (ISSN: 1681-5654), con el título *De aprendizaje, competencias y capacidades en la educación*.
- Fontalvo, V, Herrera, A, & Primo Soto, E. (2001). *La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del 78nivel preescolar del Centro Educativo N° 74 del Barrio Las Flores*. Tesis de grado. Barranquilla, Colombia: Universidad del Tolima: Seccional Atlántico.
- Gimeno & Pérez,( 1989). *Actividad recreativa. 2da edición, Madrid*.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional* (28ª ed.). Barcelona: Editorial Kairós.
- González, M. . (2000). *Definición de Universo y Muestra: Teoría de Muestreo y Técnicas Muestrales con Representación Estadística*. In La investigación en marketing (pp. 211-224). Aedemo.
- Goodman, K. & Goodman, Y. (1979). Learning to read is natural. (Trad. Aprender a leer es natural). In L. B. Resnick & P. A. Weaver (Eds.), Theory and



- practice of early reading, (Trad. Teoría y Práctica para un temprano aprendizaje). Vol. 1 (pp. 137-154). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Gutiérrez, M., & Pérez, P. (2015). *El juego en el escenario educativo actual : discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior*. Bogotá: Editorial Kimpres S.A.S.
- Gutiérrez, P, Osorio, N, Anderson & Toloza, B (2018). “*Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje*”. Perú.
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá: Magisterio.
- Lúdica: Encuentro Nacional e Internacional. Universidad Francisco José de Caldas. P. 57
- Malagón & Montes M. (2007). *Las competencias y los métodos didácticos*. 2da. Edición. México. Editorial MacMillan.
- Merchán, S & Rodríguez, G. N. (2002). La lúdica estrategia fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas.
- Merino, J. P., & Pérez, J. (2008). *Concepto de población*.
- Noy, M. & Jaimes, G. (2019). *La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar*. R. Actividad fis. y deporte. 5 (2): 40-57. Artículo de acceso abierto publicado por: Revista Digital: Actividad Física y Deporte, bajo una licencia Creative Commons CC BY-NC 4.0
- Ortiz, A. (2005). *Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende*. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos, Barranquilla
- Perdomo, W. (2016). Estudio de evidencias de aprendizaje significativo en un aula bajo el modelo Flipped Classroom. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (55), a325. <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.55.618>
- Piaget, J. (1986). *La construcción de lo real en el niño*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1984). *Psicología del niño* (12ª ed.). Madrid: Ediciones Morata.
- Piza, J & Mocora, Y.( 2016). MATERIAL DIDÁCTICO. México

- Plan Nacional del Buen Vivir. (2013). *Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía*. Ecuador: Gobierno Nacional del Ecuador.
- Prieto, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. México City, Mexico: Pearson educación.}
- Rajadell, G. (2001). En la Revista española de Pedagogía 217,573-592, con el Título Estrategias para el desarrollo de procedimientos, disponible en <http://www.desarrollodelashabilidades.com>
- Revista Digital . (Abril de 2009). Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Obtenido de La actividad lúdica como estrategia : <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>.
- Reyes, T (2015). *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria*, Venezuela.
- Rivas, L. (2016). *METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN del Estudio* dirigido a docentes del Colegio Privado Mixto Americano, San Antonio Su chitepéquez).
- Rojas, R, (2009), *ESTRATEGIA DIDÁCTICA*. Madrid, España. Nueva aula abierta.
- Salas, M ( 2000 ). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo Educere, vol. 3, núm. 9, junio, 2000, pp. 30-37Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.
- Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.
- Tierra, P. M. (2017). Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de Babahoyo.

# **ANEXOS**

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de consistencia lógica.

Matriz de consistencia lógica			
título	problema	hipótesis	objetivos
ACTIVIDADES LÚDICAS Y CAPACIDADES EMOCIONALES EN NIÑOS DE 2º GRADO DE PRIMARIA, DURÁN-2020.	<b>Problema General</b> ¿De qué manera contribuye la actividad lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las capacidades emocionales de los niños de segundo de primaria de la Unidad Educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso en Durán, Ecuador 2020?	<b>Hipótesis General</b> HG: Existe un resultado significativo en la implementación de actividades lúdicas y las capacidades emocionales en la enseñanza-aprendizaje en los niños de segundo de primaria de la Unidad Educativa Fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso, Durán-Ecuador.	<b>Objetivo General</b> Determinar la influencia que tiene las actividades lúdicas y las capacidades emocionales de los niños de primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020.
	<b>Problemas Específicos</b> : <b>Pe 01</b> ¿Cuál sería la importancia que tiene las actividades lúdicas en el mejoramiento de las capacidades emocionales de los niños de segundo de primaria de la Unidad Educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso en Durán, Ecuador 2020? <b>Pe 02</b> ¿Qué aportes daría la implementación de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el campo educativo? <b>Pe 03</b> ¿Qué beneficios nos deja la lúdica en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños de segundo de primaria de la Unidad Educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso en Durán, Ecuador 2020?	<b>Hipótesis Específicas</b> <b>H1</b> : El mejoramiento de las capacidades emocionales están asociadas de gran importancia con el desarrollo de actividades lúdicas. <b>H2</b> : La ausencia de estrategias lúdicas en el aula afectaría el rendimiento académico de los estudiantes. <b>H3</b> : La falta de innovaciones lúdicas en las actividades educativas influyen el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.	<b>Objetivos Específicos</b> <b>OE 01:</b> Determinar los efectos de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para enriquecer los saberes pedagógicos de los docentes. <b>OE 02</b> :Establecer los aportes que tienen las actividades lúdicas y las capacidades emocionales en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños de segundo primaria de la institución educativa fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso de Durán- Ecuador, 2020 <b>OE 03:</b> Implementar un proyecto de actividades lúdicas que mejore el aprendizaje y que proporcione espacios dinámicos de los estudiantes como estrategia pedagógica.


**Fuente:** Elaborado por la propia autora

## Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables.

VARIABLE DE OPERACIONALIZACIÓN					
Variables de estudio	Definición Conceptual	definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
ACTIVIDADES LÚDICAS	Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latín "ludus" que significa "juego". El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros.	Esta variable se mide de acuerdo a un cuestionario de encuesta, en donde se hace referencia a 3 dimensiones específicas; como son que tipo de estrategias son aplicadas en el campo educativo, cuales son los recursos empleados para optimizar el aprendizaje, si por medio de las actividades lúdicas se puede lograr un aprendizaje significativo.	<b>D1:</b> ESTRATEGIA PEDAGÓGICA <b>D2:</b> RECURSOS PEDAGÓGICOS <b>D3:</b> APRENDIZAJE COGNITIVO	<b>I1:</b> RELACIÓN DE JUEGOS CON CONTENIDOS. <b>I2:</b> MOTIVACIÓN <b>I3:</b> TRABAJA EN FORMA COOPERATIVA.	<b>Ordinal:</b> Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2) Indiferente (3), De acuerdo (4) y Totalmente de acuerdo (5).
Variables de estudio	Definición Conceptual	definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
CAPACIDADES EMOCIONALES	Las emociones son respuestas del cuerpo ante los estímulos del medio, sean las situaciones que se presentan en la vida, las palabras de alguien o algún recuerdo; es decir, son respuestas inmediatas pero también pueden presentarse mucho tiempo después cuando las personas recuerdan aquello que les causó una emoción y la activan de nuevo.	Esta variable se mide de acuerdo a un cuestionario de encuesta, en donde se hace referencia a la capacidad de reconocer a las estrategias pedagógicas como un método para mejorar las capacidades emocionales.	<b>D1:</b> DESARROLLO INTEGRAL <b>D2:</b> DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO <b>D3:</b> APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	<b>I1:</b> TRABAJO EN CAMPO <b>I2:</b> USO Y ACONDICIONAMIENTO DE MATERIAL CONCRETO <b>I3:</b> FORMACIÓN ACTITUDINAL	<b>Ordinal:</b> Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2) Indiferente (3), De acuerdo (4) y Totalmente de acuerdo (5).

Fuente: Elaborado por la propia autora

**Anexo 3.** Instrumento de recolección de datos.

 <p><b>ESCUELA DE POSGRADO</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>																																																						
<p><b>Encuesta dirigida a docentes de la unidad educativa Dr. Carlos Julio Pérez Perasso.</b></p>																																																						
<p>Estimado docente,</p> <p>El presente es un cuestionario totalmente anónimo y que la información que brindes, será estrictamente confidencial y utilizada, únicamente con fines de la investigación titulada: "Actividades lúdicas y capacidades emocionales en los niños de 2°do grado de primaria, Durán-2020". A continuación, se presentan unos ítems, los cuales debe responder en forma anónima, teniendo la libertad de responder como crea conveniente, marcando con un (x), la respuesta que considere correcta:</p> <p align="center">1 Totalmente en desacuerdo / 2 En desacuerdo / 3 Indiferente / 4 de acuerdo / 5 totalmente de acuerdo.</p> <p><b>OBJETIVO:</b> Determinar la incidencia de las actividades lúdicas con las capacidades emocionales en los niños y niñas de 2do grado de Educación General Básica.</p>																																																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th align="center">DIMENSIONES/INDICADORES/ITEMS</th> <th align="center">1</th> <th align="center">2</th> <th align="center">3</th> <th align="center">4</th> <th align="center">5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>PRIMERA DIMENSIÓN:</b> ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>INDICADOR:</b> Relación de juegos con contenidos.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1. Con frecuencia los docentes deben realizar actividades lúdicas educativas a sus estudiantes.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Desarrolla actividades lúdicas educativas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Considera esencial la aplicación de estrategias pedagógicas para fomentar un espacio armónico y que a su vez mejore el rendimiento académico..</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. Los recursos pedagógicos se relacionan con los contenidos de los bloques.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. Cree usted que Incluir actividades lúdicas educativas en la planificación propiciarán un mejor desarrollo de aptitudes en los estudiantes.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. Al aplicar estrategias pedagógicas como la lúdica en clases esta fomentará la creatividad e innovación en lo</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	DIMENSIONES/INDICADORES/ITEMS	1	2	3	4	5	<b>PRIMERA DIMENSIÓN:</b> ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS.						<b>INDICADOR:</b> Relación de juegos con contenidos.						1. Con frecuencia los docentes deben realizar actividades lúdicas educativas a sus estudiantes.						2. Desarrolla actividades lúdicas educativas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje.						3. Considera esencial la aplicación de estrategias pedagógicas para fomentar un espacio armónico y que a su vez mejore el rendimiento académico..						4. Los recursos pedagógicos se relacionan con los contenidos de los bloques.						5. Cree usted que Incluir actividades lúdicas educativas en la planificación propiciarán un mejor desarrollo de aptitudes en los estudiantes.						6. Al aplicar estrategias pedagógicas como la lúdica en clases esta fomentará la creatividad e innovación en lo					
DIMENSIONES/INDICADORES/ITEMS	1	2	3	4	5																																																	
<b>PRIMERA DIMENSIÓN:</b> ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS.																																																						
<b>INDICADOR:</b> Relación de juegos con contenidos.																																																						
1. Con frecuencia los docentes deben realizar actividades lúdicas educativas a sus estudiantes.																																																						
2. Desarrolla actividades lúdicas educativas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje.																																																						
3. Considera esencial la aplicación de estrategias pedagógicas para fomentar un espacio armónico y que a su vez mejore el rendimiento académico..																																																						
4. Los recursos pedagógicos se relacionan con los contenidos de los bloques.																																																						
5. Cree usted que Incluir actividades lúdicas educativas en la planificación propiciarán un mejor desarrollo de aptitudes en los estudiantes.																																																						
6. Al aplicar estrategias pedagógicas como la lúdica en clases esta fomentará la creatividad e innovación en lo																																																						

que hacen.					
<b>SEGUNDA DIMENSIÓN: RECURSOS PEDAGÓGICOS.</b>					
<b>INDICADOR: Motivación</b>					
7. Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica ayudará al estudiante obtener un mayor desarrollo cognitivo.					
8. Cree usted que emplear la lúdica como herramienta estratégica esta captará el interés de los estudiantes al momento de aprender.					
9. Los docentes deberían preparar sus actividades acompañadas de recursos estratégicos para afianzar el proceso de aprendizaje.					
10. Cree usted que las actividades lúdicas benefician las competencias emocionales en los niños y niñas.					
11. Cree usted que al realizar actividades lúdicas a sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje.					
<b>TERCERA DIMENSIÓN: APRENDIZAJE COGNITIVO.</b>					
<b>INDICADOR: Trabaja en forma cooperativa.</b>					
12. Al desarrollar las capacidades emocionales de los estudiantes a través de la lúdica como herramienta estratégica podrán ante un problema buscar y generar soluciones.					
13. Cree usted que emplear la lúdica favorece en el mejoramiento del aprendizaje.					
14. Al ejecutar actividades lúdicas en las áreas educativas el estudiante obtiene un aprendizaje significativo.					
15. Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo de las capacidades emocionales en los estudiantes.					
16. Cree usted que enseñar con motivación generará en los estudiantes la atención y concentración a la hora de receptar nuevos conocimientos.					
17. Usted desarrolla planes estratégicos para guiar un aprendizaje afectivo-efectivo en los estudiantes.					
18. Cree usted que compartir una clase con herramientas pedagógicas como la lúdica propician un ambiente y espacio favorable para trabajar en equipo.					
19. Cree usted que trabajar las capacidades emocionales como la empatía mejorará el desenvolvimiento del estudiante en la hora de actuar en forma grupal.					



**Encuesta dirigida a estudiantes de la unidad educativa Dr. Carlos Julio Pérez Perasso.**

Estimado estudiante,

El presente es un cuestionario totalmente anónimo y que la información que brindes, será estrictamente confidencial y utilizada, únicamente con fines de la investigación titulada: "Actividades lúdicas y capacidades emocionales en los niños de 2°do grado de primaria, Durán-2020". A continuación, se presentan unos ítems, los cuales debe responder en forma anónima, teniendo la libertad de responder como crea conveniente, marcando con un (x), la respuesta que considere correcta:

1 NUNCA / 2 CASI NUNCA / 3 A VECES / 4 CASI SIEMPRE / 5 SIEMPRE .

**OBJETIVO:** Determinar la incidencia de las actividades lúdicas con las capacidades emocionales en los niños y niñas de 2do grado de Educación General Básica.

<b>DIMENSIONES/INDICADORES/ÍTEMS</b>	1	2	3	4	5
<b>PRIMERA DIMENSIÓN: DESARROLLO INTEGRAL.</b>					
<b>INDICADOR: Trabajo en campo.</b>					
1. Tu profesor(a) realiza con frecuencia actividades lúdicas cuando enseña una clase.					
2. Realizas juegos conjuntamente con tu docente en el aula.					
3. Tu profesor(a) realiza actividades lúdicas educativas antes de una clase.					
4. Participas constantemente cuando tu docente te enseña con juegos.					
5. Cuándo tu docente desarrolla actividades lúdicas educativas antes de una clase llega a capturar tu interés.					
6. Crees que buscar nuevos espacios y trabajar con juegos ayudaría tu rendimiento escolar.					
<b>SEGUNDA DIMENSIÓN: DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO.</b>					
<b>INDICADOR: Uso y acondicionamiento de material concreto.</b>					



7. Crees que los juegos ayudan a que tú aprendizaje sea más fácil.					
8. Al utilizar materiales concretos puedes desarrollar de mejor manera tu aprendizaje.					
9. Cuando tu profesor emplea en sus actividades lúdicas recursos concretos aprendes mucho mejor.					
10. Al momento de trabajar actividades lúdicas logras interactuar con el resto de tus compañeros fácilmente.					
11. Al manipular recursos concretos te sientes motivado para desarrollar nuevas habilidades.					
<b>TERCERA DIMENSIÓN: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.</b>					
<b>INDICADOR: Formación actitudinal.</b>					
12. Puedes desarrollar actividades con facilidad cuando te sientes motivado.					
13. Asistirías a clases sabiendo que aprenderás algo nuevo divirtiéndote.					
14. Te sientes contento cuando tu profesor aplica actividades lúdicas cuando enseña clases.					
15. Se te hace más fácil aprender una clase cuando realizas un juego primero.					

## Anexo 4. Ficha de validación por expertos.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

#### DATOS DEL JUEZ:

Nombres y Apellidos: Msc. Jenny Alexandra Montalván Angulo

Carrera: Magister en gerencia y docencia en educación superior

Fecha: 7 de junio de 2020

A continuación, le presentamos a usted el instrumento a través de su:

#### Ficha Técnica:

Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Julio Pérez Perasso"

Nombre del Instrumento :  
CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO"

Para evaluar Ud. el instrumento (encuesta) usted observará por cada pregunta cinco alternativas:

TA	( )	:	Totalmente de Acuerdo
DA	( )	:	De Acuerdo
I	( )	:	Indiferente
ED	( )	:	En Desacuerdo
TD	( )	:	Totalmente en Desacuerdo

Anote una "X" en el espacio que crea conveniente según su nivel de acuerdo o de desacuerdo.

1.- Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas educativas a sus estudiantes.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en **desacuerdo**, por favor coloque el por qué:

Porque:

.....  
.....

2.- Desarrolla actividades lúdicas educativas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

3. Considera esencial la aplicación de estrategias pedagógicas para fomentar un espacio armónico y que a su vez mejore el rendimiento académico.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

4. Los recursos pedagógicos se relacionan con los contenidos de los bloques.

TA () DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

5. Cree usted que incluir actividades lúdicas educativas en la planificación propiciarán un mejor desarrollo de aptitudes en los estudiantes

TA () DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

6. Al aplicar estrategias pedagógicas como la lúdica en clases esta fomentará la creatividad e innovación en lo que hacen.

TA ( ) DA () I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

7. Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica ayudará al estudiante obtener un mayor desarrollo cognitivo.

TA () DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

8. Cree usted que emplear la lúdica como herramienta estratégica esta captará el interés de los estudiantes al momento de aprender.

TA ( ) DA () I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

9. Los docentes deberían preparar sus actividades acompañadas de recursos estratégicos para afianzar el proceso de aprendizaje.

TA () DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

16. Cree usted que enseñar con motivación generará en los estudiantes la atención y concentración a la hora de receptar nuevos conocimientos.

TA () DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

17. Usted desarrolla planes estratégicos para guiar un aprendizaje afectivo-efectivo en los estudiantes.

TA ( ) DA () I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

18. Cree usted que compartir una clase con herramientas pedagógicas como la lúdica propician un ambiente y espacio favorable para trabajar en equipo.

TA () DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

19. Cree usted que trabajar las capacidades emocionales como la empatía mejorará el desenvolvimiento del estudiante en la hora de actuar en forma grupal.

TA () DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

Porque:

.....  
.....

10. Cree usted que las actividades lúdicas benefician las competencias emocionales en los niños y niñas.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

11. Cree usted que al realizar actividades lúdicas a sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

12. Al desarrollar las capacidades emocionales de los estudiantes a través de la lúdica como herramienta estratégica podrán ante un problema buscar y generar soluciones.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

13. Cree usted que emplear la lúdica favorece en el mejoramiento del aprendizaje.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

14. Al ejecutar actividades lúdicas en las áreas educativas el estudiante obtiene un aprendizaje significativo.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

15. Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo de las capacidades emocionales en los estudiantes.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

16. Cree usted que enseñar con motivación generará en los estudiantes la atención y concentración a la hora de receptar nuevos conocimientos.

TA () DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

17. Usted desarrolla planes estratégicos para guiar un aprendizaje afectivo-efectivo en los estudiantes.

TA ( ) DA () I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

18. Cree usted que compartir una clase con herramientas pedagógicas como la lúdica propician un ambiente y espacio favorable para trabajar en equipo.

TA () DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

19. Cree usted que trabajar las capacidades emocionales como la empatía mejorará el desenvolvimiento del estudiante en la hora de actuar en forma grupal.

TA () DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

TABLA RESUMEN DE VALIDACIÓN					
ITEM	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	INDIFERENTE	EN DESACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO
1	x				
2	x				
3	x				
4	x				
5	x				
6		x			
7	x				
8		x			
9	x				
10	x				
11	x				
12	x				
13	x				
14	x				
15	x				
16	x				
17		x			
18	x				
19	x				
<b>TOTAL</b>	16	3	0	0	0

Juez/ experto:

Magister: Jenny Alexandra Montalván Angulo  
DNI: 0917124851  
Especialidad: Magister en gerencia y docencia en educación superior  
Email: [jnalexmontalvan@gmail.com](mailto:jnalexmontalvan@gmail.com)

**Firmas**

Guayaquil, 7 de junio del 2020.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

**DATOS DEL JUEZ:**

Nombres y Apellidos: Msc. Jenny Alexandra Montalván Angulo

Carrera: Magister en gerencia y docencia en educación superior

Fecha: 7 de junio de 2020

A continuación, le presentamos a usted el instrumento a través de su:

**Ficha Técnica:**

Encuesta dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Julio Pérez Perasso"

Nombre del Instrumento :

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO"

Para evaluar Ud. el instrumento (encuesta) usted observará por cada pregunta cuatro alternativas:

TA	( )	:	Totalmente de Acuerdo
DA	( )	:	De Acuerdo
I	( )	:	Indiferente
ED	( )	:	En Desacuerdo
TD	( )	:	Totalmente en Desacuerdo

Anote una "X" en el espacio que crea conveniente según su nivel de acuerdo o de desacuerdo.

1.- Tu profesor(a) realiza con frecuencia actividades lúdicas cuando enseña una clase.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en **desacuerdo**, por favor coloque el por qué:

Porque:

.....  
.....

2.- Realizas juegos conjuntamente con tu docente en el aula.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

3. Tu profesor(a) realiza actividades lúdicas educativas antes de una clase

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:



Porque:

.....  
.....

4. Participas constantemente cuando tu docente te enseña con juegos.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

5. Cuando tu docente desarrolla actividades lúdicas educativas antes de una clase llega a capturar tu interés.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

6. Crees que buscar nuevos espacios y trabajar con juegos ayudaría tu rendimiento escolar.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

7. Crees que los juegos ayudan a que tú aprendizaje sea más fácil.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

8. Al utilizar materiales concretos puedes desarrollar de mejor manera tu aprendizaje.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

9. Cuando tu profesor emplea en sus actividades lúdicas recursos concretos aprendes mucho mejor.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

10. Al momento de trabajar actividades lúdicas logras interactuar con el resto de tus compañeros fácilmente.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

11. Al manipular recursos concretos te sientes motivado para desarrollar nuevas habilidades.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

12. Puedes desarrollar actividades con facilidad cuando te sientes motivado.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

13. Faltarías a clases sabiendo que aprenderás algo nuevo divirtiéndote.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

14. Te sientes contento cuando tu profesor aplica actividades lúdicas cuando enseña clases.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

15. Se te hace más fácil aprender una clase cuando realizas un juego primero.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

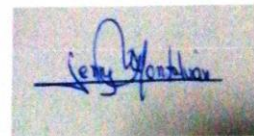
Guayaquil, 7 de junio del 2020.

TABLA RESUMEN DE VALIDACIÓN					
ITEM	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	INDIFERENTE	EN DESACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO
1	x				
2	X				
3	X				
4	x				
5		X			
6	X				
7	X				
8	X				
9	X				
10	X				
11	X				
12	X				
13	X				
14	X				
15	X				
<b>TOTAL</b>	14	1			

Juez/ experto:

Magister: Jenny Alexandra Montalván Angulo  
 DNI: 0917124851  
 Especialidad: Magister en gerencia y docencia en educación superior  
 Email: [jnalexmontalvan@gmail.com](mailto:jnalexmontalvan@gmail.com)

**Firmas**



Guayaquil, 7 de junio del 2020



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

**DATOS DEL JUEZ:**

Nombres y Apellidos: Msc. Nancy Haydee Torres Ortiz

Carrera: Master internacional de formación docente

Fecha: 7 de junio de 2020

A continuación, le presentamos a usted el instrumento a través de su:

**Ficha Técnica:**

Encuesta dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Julio Pérez Perasso”

Nombre del Instrumento :

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO”

Para evaluar Ud. el instrumento (encuesta) usted observará por cada pregunta cuatro alternativas:

TA	( )	:	Totalmente de Acuerdo
DA	( )	:	De Acuerdo
I	( )	:	Indiferente
ED	( )	:	En Desacuerdo
TD	( )	:	Totalmente en Desacuerdo

Anote una “X” en el espacio que crea conveniente según su nivel de acuerdo o de desacuerdo.

1.- Tu profesor(a) realiza con frecuencia actividades lúdicas cuando enseña una clase.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en **desacuerdo**, por favor coloque el por qué:

Porque:

.....  
.....

2.- Realizas juegos conjuntamente con tu docente en el aula.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

3. Tu profesor(a) realiza actividades lúdicas educativas antes de una clase

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

4. Participas constantemente cuando tu docente te enseña con juegos.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

5. Cuando tu docente desarrolla actividades lúdicas educativas antes de una clase llega a capturar tu interés.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

6. Crees que buscar nuevos espacios y trabajar con juegos ayudaría tu rendimiento escolar.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

7. Crees que los juegos ayudan a que tu aprendizaje sea más fácil.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

8. Al utilizar materiales concretos puedes desarrollar de mejor manera tu aprendizaje.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

9. Cuando tu profesor emplea en sus actividades lúdicas recursos concretos aprendes mucho mejor.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

10. Al momento de trabajar actividades lúdicas logras interactuar con el resto de tus compañeros fácilmente.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

11. Al manipular recursos concretos te sientes motivado para desarrollar nuevas habilidades.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

12. Puedes desarrollar actividades con facilidad cuando te sientes motivado.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

13. Faltarías a clases sabiendo que aprenderás algo nuevo divirtiéndote.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

14. Te sientes contento cuando tu profesor aplica actividades lúdicas cuando enseña clases.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

15. Se te hace más fácil aprender una clase cuando realizas un juego primero.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....



Guayaquil, 7 de junio del 2020.

TABLA RESUMEN DE VALIDACIÓN					
ITEM	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	INDIFERENTE	EN DESACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO
1	x				
2	X				
3	X				
4	x				
5		X			
6	X				
7	X				
8	X				
9	X				
10	X				
11	X				
12	X				
13	X				
14	X				
15	X				
<b>TOTAL</b>	14	1			

Juez/ experto:

Magister: Msc. Nancy Haydee Torres Ortiz  
DNI: 0912224433  
Especialidad: Master internacional de formación docente  
Email: [nancytorresortiz69@gmail.com](mailto:nancytorresortiz69@gmail.com)

**Firmas**

Guayaquil, 7 de junio del 2020



VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

DATOS DEL JUEZ:

Nombres y Apellidos: Msc. Nancy Haydee Torres Ortiz

Carrera: Master internacional de formación docente

Fecha: 7 de junio de 2020

A continuación, le presentamos a usted el instrumento a través de su:

Ficha Técnica:

Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Julio Pérez Perasso"

Nombre del Instrumento :

CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO"

Para evaluar Ud. el instrumento (encuesta) usted observará por cada pregunta cinco alternativas:

- TA ( ) : Totalmente de Acuerdo
DA ( ) : De Acuerdo
I ( ) : Indiferente
ED ( ) : En Desacuerdo
TD ( ) : Totalmente en Desacuerdo

Anote una "X" en el espacio que crea conveniente según su nivel de acuerdo o de desacuerdo.

1.- Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas educativas a sus estudiantes.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque el por qué:

Porque:

.....

2.- Desarrolla actividades lúdicas educativas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....

3. Considera esencial la aplicación de estrategias pedagógicas para fomentar un espacio armónico y que a su vez mejore el rendimiento académico.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....



4. Los recursos pedagógicos se relacionan con los contenidos de los bloques.

TA (  ) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

5. Cree usted que Incluir actividades lúdicas educativas en la planificación propiciarán un mejor desarrollo de aptitudes en los estudiantes

TA (  ) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

6. Al aplicar estrategias pedagógicas como la lúdica en clases esta fomentará la creatividad e innovación en lo que hacen.

TA ( ) DA (  ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

7. Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica ayudará al estudiante obtener un mayor desarrollo cognitivo.

TA (  ) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

8. Cree usted que emplear la lúdica como herramienta estratégica esta capturará el interés de los estudiantes al momento de aprender.

TA ( ) DA (  ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

9. Los docentes deberían preparar sus actividades acompañadas de recursos estratégicos para afianzar el proceso de aprendizaje.

TA (  ) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

10. Cree usted que las actividades lúdicas benefician las competencias emocionales en los niños y niñas.

TA (X)    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

11. Cree usted que al realizar actividades lúdicas a sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje.

TA (X)    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

12. Al desarrollar las capacidades emocionales de los estudiantes a través de la lúdica como herramienta estratégica podrán ante un problema buscar y generar soluciones.

TA (X)    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

13. Cree usted que emplear la lúdica favorece en el mejoramiento del aprendizaje.

TA (X)    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

14. Al ejecutar actividades lúdicas en las áreas educativas el estudiante obtiene un aprendizaje significativo.

TA (X)    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

15. Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo de las capacidades emocionales en los estudiantes.

TA (X)    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

16. Cree usted que enseñar con motivación generará en los estudiantes la atención y concentración a la hora de receptar nuevos conocimientos.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

17. Usted desarrolla planes estratégicos para guiar un aprendizaje afectivo-efectivo en los estudiantes.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

18. Cree usted que compartir una clase con herramientas pedagógicas como la lúdica propician un ambiente y espacio favorable para trabajar en equipo.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

19. Cree usted que trabajar las capacidades emocionales como la empatía mejorará el desenvolvimiento del estudiante en la hora de actuar en forma grupal.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

TABLA RESUMEN DE VALIDACIÓN					
ITEM	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	INDIFERENTE	EN DESACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO
1	x				
2	x				
3	x				
4	x				
5	x				
6		x			
7	x				
8		x			
9	x				
10	x				
11	x				
12	x				
13	x				
14	x				
15	x				
16	x				
17		x			
18	x				
19	x				
<b>TOTAL</b>	16	3	0	0	0

Juez/ experto:

Magister: Msc. Nancy Haydee Torres Ortiz  
DNI: 0912224433  
Especialidad: Master internacional de formación docente  
Email: [jnmailto:nancytorresortiz69@gmail.com](mailto:jnmailto:nancytorresortiz69@gmail.com)

**Firmas**

Guayaquil, 7 de junio del 2020.



VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

**DATOS DEL JUEZ:**

Nombres y Apellidos: Ninfa Esperanza Holguín Veloz

Carrera: Psicóloga educativa y orientadora vocacional

Fecha: 7 de junio de 2020

A continuación, le presentamos a usted el instrumento a través de su:

**Ficha Técnica:**

Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Julio Pérez Perasso"

Nombre del Instrumento :  
CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO"

Para evaluar Ud. el instrumento (encuesta) usted observará por cada pregunta cinco alternativas:

TA	( )	:	Totalmente de Acuerdo
DA	( )	:	De Acuerdo
I	( )	:	Indiferente
ED	( )	:	En Desacuerdo
TD	( )	:	Totalmente en Desacuerdo

Anote una "X" en el espacio que crea conveniente según su nivel de acuerdo o de desacuerdo.

1.- 1. Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas educativas a sus estudiantes.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en **desacuerdo**, por favor coloque el por qué:

Porque:

.....  
.....

2.- Desarrolla actividades lúdicas educativas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

3. Considera esencial la aplicación de estrategias pedagógicas para fomentar un espacio armónico y que a su vez mejore el rendimiento académico.

TA ( ) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....



4. Los recursos pedagógicos se relacionan con los contenidos de los bloques.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

5. Cree usted que Incluir actividades lúdicas educativas en la planificación propiciarán un mejor desarrollo de aptitudes en los estudiantes

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

6. Al aplicar estrategias pedagógicas como la lúdica en clases esta fomentará la creatividad e innovación en lo que hacen.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

7. Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica ayudará al estudiante obtener un mayor desarrollo cognitivo.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

8. Cree usted que emplear la lúdica como herramienta estratégica esta capturará el interés de los estudiantes al momento de aprender.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

9. Los docentes deberían preparar sus actividades acompañadas de recursos estratégicos para afianzar el proceso de aprendizaje.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

10. Cree usted que las actividades lúdicas benefician las competencias emocionales en los niños y niñas.

TA (X)    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

11. Cree usted que al realizar actividades lúdicas a sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje.

TA ( )    DA (X)    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

12. Al desarrollar las capacidades emocionales de los estudiantes a través de la lúdica como herramienta estratégica podrán ante un problema buscar y generar soluciones.

TA (X)    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

13. Cree usted que emplear la lúdica favorece en el mejoramiento del aprendizaje.

TA (X)    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

14. Al ejecutar actividades lúdicas en las áreas educativas el estudiante obtiene un aprendizaje significativo.

TA (X)    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

15. Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo de las capacidades emocionales en los estudiantes.

TA ( )    DA (X)    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:



Porque:

.....  
.....

16. Cree usted que enseñar con motivación generará en los estudiantes la atención y concentración a la hora de receptor nuevos conocimientos.

TA ( )      DA (X)      I ( )      ED ( )      TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

17. Usted desarrolla planes estratégicos para guiar un aprendizaje afectivo-efectivo en los estudiantes.

TA ( )      DA (X)      I ( )      ED ( )      TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

18. Cree usted que compartir una clase con herramientas pedagógicas como la lúdica propician un ambiente y espacio favorable para trabajar en equipo.

TA (X)      DA ( )      I ( )      ED ( )      TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

19. Cree usted que trabajar las capacidades emocionales como la empatía mejorará el desenvolvimiento del estudiante en la hora de actuar en forma grupal.

TA ( )      DA (X)      I ( )      ED ( )      TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

TABLA RESUMEN DE VALIDACIÓN					
ITEM	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	INDIFERENTE	EN DESACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO
1		x			
2		x			
3	x				
4		x			
5	x				
6		x			
7	x				
8		x			
9		x			
10	x				
11		x			
12	x				
13	x				
14	x				
15		x			
16		x			
17		x			
18	x				
19		x			
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Juez/ experto:

Magister: Ninfa Esperanza Holguín Veloz  
DNI:090887123  
Especialidad: Psicóloga Educativa y orientadora vocacional  
Email: [ninfaholquin@hotmail.com](mailto:ninfaholquin@hotmail.com)

**Firmas**

Guayaquil, 7 de junio del 2020.



VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

DATOS DEL JUEZ:

Nombres y Apellidos: Ninfa Esperanza Holguín Veloz

Carrera: Psicóloga educativa y orientadora vocacional

Fecha: 7 de junio de 2020

< A continuación, le presentamos a usted el instrumento a través de su:

Ficha Técnica:

Encuesta dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Julio Pérez Perasso"

Nombre del Instrumento : CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO"

Para evaluar Ud. el instrumento (encuesta) usted observará por cada pregunta cuatro alternativas:

- TA ( ) : Totalmente de Acuerdo
DA ( ) : De Acuerdo
I ( ) : Indiferente
ED ( ) : En Desacuerdo
TD ( ) : Totalmente en Desacuerdo

Anote una "X" en el espacio que crea conveniente según su nivel de acuerdo o de desacuerdo.

1.- Tu profesor(a) realiza con frecuencia actividades lúdicas cuando enseña una clase.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque el por qué:

Porque:

2.- Realizas juegos conjuntamente con tu docente en el aula.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

3. Tu profesor(a) realiza actividades lúdicas educativas antes de una clase

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

4. Participas constantemente cuando tu docente te enseña con juegos.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

5. Cuando tu docente desarrolla actividades lúdicas educativas antes de una clase llega a capturar tu interés.

TA ( ) DA (X) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

6. Crees que buscar nuevos espacios y trabajar con juegos ayudaría tu rendimiento escolar.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

7. Crees que los juegos ayudan a que tú aprendizaje sea más fácil.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

8. Al utilizar materiales concretos puedes desarrollar de mejor manera tu aprendizaje.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

9. Cuando tu profesor emplea en sus actividades lúdicas recursos concretos aprendes mucho mejor.

TA (X) DA ( ) I ( ) ED ( ) TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

10. Al momento de trabajar actividades lúdicas logras interactuar con el resto de tus compañeros fácilmente.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

11. Al manipular recursos concretos te sientes motivado para desarrollar nuevas habilidades.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

12. Puedes desarrollar actividades con facilidad cuando te sientes motivado.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

13. Faltarías a clases sabiendo que aprenderás algo nuevo divirtiéndote.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

14. Te sientes contento cuando tu profesor aplica actividades lúdicas cuando enseña clases.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....

15. Se te hace más fácil aprender una clase cuando realizas un juego primero.

TA ()    DA ( )    I ( )    ED ( )    TD ( )

En el caso que usted estuviera en desacuerdo, por favor coloque sus:

Porque:

.....  
.....



Guayaquil, 7 de junio del 2020.

TABLA RESUMEN DE VALIDACIÓN					
ITEM	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	INDIFERENTE	EN DESACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO
1		X			
2	X				
3	X				
4		X			
5		X			
6	X				
7	X				
8	X				
9	X				
10	X				
11	X				
12	X				
13	X				
14	X				
15	X				
<b>TOTAL</b>	12	3			

Juez/ experto:

Magister: Ninfa Esperanza Holguín Veloz  
DNI: 0908837123  
Especialidad: Psicóloga Educativa y orientadora vocacional  
Email: [ninfaholquin@hotmail.com](mailto:ninfaholquin@hotmail.com)

*Leda Holguín Veloz*

**Firmas**



















UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO  
DEL 2DO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO DURÁN, ECUADOR-2020\*

\*ACTIVIDADES LÚDICAS Y CAPACIDADES EMOCIONALES EN LOS NIÑOS DEL 2DO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. CARLOS JULIO PÉREZ PERASSO

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN										OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES		
				OPCIÓN DE RESPUESTA					RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA							
				TOTAL DE ACUERDO	EN DESACUERDO	INDIFERENTE	DE ACUERDO	TOTAL DE ACUERDO	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN	RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR	RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM	RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO							
Variable independiente: Actividades lúdicas (Pérez, 2018) Se conoce como lúdico al adjetivo que designa toda actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros.	Estrategia pedagógica	Relación de juego con contenidos.	Pregunta 1,2,3,4,5,6	X				X				X				
	Recursos pedagógicos.	Motivación	Pregunta 7,8,9,10,11	X				X				X				
	Aprendizaje cognitivo	Trabaja en forma cooperativa	Pregunta 12,13,14,15,16,17,18,19	X				X				X				









## Anexo 5. Cuadro de Pearson

		N° DE ITEMS										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
N° DE PARTICIPANTES	1	1	4	3	4	2	4	1	2	4	2	27
	2	2	3	4	1	4	2	2	3	4	2	27
	3	2	3	4	4	4	4	1	4	2	2	30
	4	4	3	3	2	1	3	3	4	2	3	28
	5	2	2	2	4	4	2	4	4	3	3	30
	6	4	4	2	3	3	2	4	4	2	4	32
	7	2	3	4	4	4	4	4	4	2	2	33
	8	1	3	1	2	4	3	3	2	2	3	24
	9	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	34
	10	1	3	2	3	3	2	4	4	2	4	28

0.38	VALIDO
0.25	VALIDO
0.42	VALIDO
0.42	VALIDO
0.43	VALIDO
0.42	VALIDO
0.62	VALIDO
0.61	VALIDO
0.92	VALIDO
0.07	VALIDO
4.54	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

**Anexo 6. Solicitud de aplicación de instrumento en la institución educativa. .**

Lic.  
Marlon Beneneaula Domínguez .  
**Director del plantel educativo " Dr. Carlos Julio Pérez Perasso"**

Presente.-

Mediante la presente le saludo cordialmente y a la vez deseándole éxitos en sus delicadas funciones como Director..

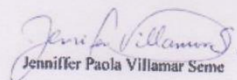
Yo, Lcda. **JENIFFER PAOLA VILLAMAR SEME** con C.I. **0930122189** de la Unidad Educativa fiscal "Dr. Carlos Julio Pérez Perasso" Cantón Durán.

Solicito a usted autorice, brindando las facilidades y que se me permita aplicar los instrumentos de la investigación titulada "Actividades lúdicas y capacidades emocionales en los niños de 2° grado, Institución que está bajo sus funciones.

Investigación que servirá para obtener el grado de maestrante, con mención en Psicología Educativa.

Por las razones expuestas, y segura de su colaboración y apoyo, como Lcda. de la institución en mención de antemano le estoy agradecida.

Atentamente

  
Jennifer Paola Villamar Seme

CI N° 0930122189

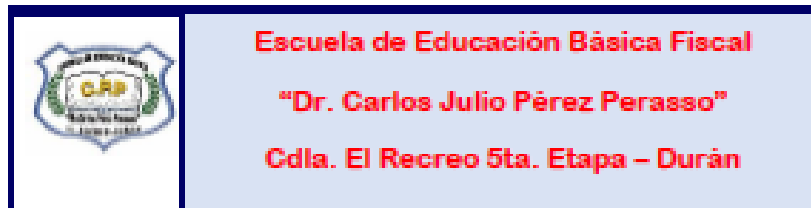
.....  
Lcda. **JENIFFER PAOLA VILLAMAR SEME**

Teléfono: 0930122189  
Correo electrónico: [jenipaolita@gmail.com](mailto:jenipaolita@gmail.com)



**RECIBIDO 12 DE MARZO-2020**  
**Lcdo. Marlon Beneneaula Domínguez**  
**C.C. 0914172572**  
**DIRECTOR**

**Anexo 7. Autorización para aplicar el instrumento en la U.E. “Dr Carlos Julio  
Perez Perasso”**



Durán, Junio 18 del 2020  
Oficio 012-2020-2021-EEB-CPP

Licenciada

**JENNIFFER PAOLA VILLAMAR SEME**

Ciudad

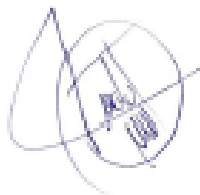
De mis consideraciones:

A través de la presente me dirijo a usted para expresarle mis cordiales saludos y a su vez dar contestación a su oficio S/N presentado en mi despacho, donde solicita autorización y se le brinde las facilidades para aplicar los instrumentos de la investigación titulada “Actividades lúdicas y capacidades emocionales en los niños de 2º grado”, investigación que servirá para obtener el grado de MASTER, con mención en Psicología Educativa.

Analizada dicha petición le comunico que se AUTORIZA su solicitud para que aplique las actividades en mención en nuestra Institución Educativa, para ello deberá hacer llegar vía correo los instrumentos a aplicar y demás herramientas que sean utilizadas para su investigación.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'MARLON BENENLA DOMÍNGUEZ', is written over a circular stamp that contains a logo.

**LCDO. MARLON BENENLA DOMÍNGUEZ**

**DIRECTOR DEL PLANTEL**

E-MAIL: [marbenenaula@hotmail.es](mailto:marbenenaula@hotmail.es)

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LA AUTORA

### Anexo 1 Declaratoria de autenticidad



#### DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Jenniffer Paola Villamar Seme; estudiante de maestría en psicología educativa de la escuela de postgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con cédula de identidad N° 0930122189 con el Proyecto de Investigación titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS Y CAPACIDADES EMOCIONALES EN NIÑOS DE 2° GRADO DE PRIMARIA, DURÁN."

Declaro bajo juramento que:

El informe del presente proyecto de investigación es de mi autoría.

He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.

El proyecto de tesis no ha sido auto plagiado, es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse el fraude (datos falsos), plagios (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevos algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado, piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Piura, 7 de junio de 2020.

  
Jenniffer Paola Villamar Seme

CIN° 0930122189

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS DEL ASESOR</b>	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 30-062020 Página : 1 de 1
---	---	--

Yo, Nelson Chuquihuanca Yacsahuanca docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Piura, revisor (a) de la tesis titulada:

***“ACTIVIDADES LUDICAS Y CAPACIDADES EMOCIONALES EN NIÑOS DE 2º GRADO DE PRIMARIA, DURÁN - 2020”*** de la estudiante **VILLAMAR SEME JENNIFFER PAOLA**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Piura, 29 de mayo de 2020



.....

Nelson Chuquihuanca Yacsahuanca  
DOCENTE - ASESOR  
DNI: 40716870



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 3:40 p.m. del día 12 de agosto 2020, se reunió el Jurado evaluador para presenciar la sustentación de la tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS Y CAPACIDADES EMOCIONALES EN NIÑOS DE 2º GRADO DE PRIMARIA, DURÁN - 2020"; presentada/o por el /la bachiller VILLAMAR SEME, JENNIFFER PAOLA.

Luego de evidenciar el acto de exposición y defensa de la tesis, se dictamina:

\_\_\_\_\_ APROBAR POR MAYORIA \_\_\_\_\_

En consecuencia, el/ta/ graduando se encuentran en condición de ser calificado/a/ como \_\_\_\_\_ APTA \_\_\_\_\_ para recibir el grado de MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

PIURA, 12 DE AGOSTO 2020

\_\_\_\_\_  
DR. EDWIN MARTÍN GARCÍA RAMÍREZ  
PRESIDENTE

\_\_\_\_\_  
DRA. MIRTHA MERCEDES FERNÁNDEZ MANTILLA.  
SECRETARIO

\_\_\_\_\_  
DR. NELSON CHUQUIHUANCA YACSAHUANCA  
VOCAL



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS  
EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV**

Código: F08-PP-PP-00-00  
Versión: 06  
Fecha: 25-05-2018  
Página: 1 de 1

Yo Jennifer Paola Villamar Seme identificado con DNI N° 0930122189 egresado del Programa de maestría en psicología educativa de la Universidad César Vallejo, autorizo (  ) No autorizo (  ) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "ACTIVIDADES LÚDICAS Y CAPACIDADES EMOCIONALES EN NIÑOS DE 2° GRADO DE PRIMARIA, DURÁN", en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

  
FIRMA

DNI: 0930122189

FECHA: 23 de julio del 2020

Elaboró	Dirección de Investigador	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	---------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------