



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en
los estudiantes de 2° “C”, Institución Educativa N° 81505 Roma-
2020**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTORA:

Chávez Vargas, Maribel (ORCID: 0000-0002-2264-8874)

ASESORA:

Dra. Villavicencio Palacios, Lilette del Carmen (ORCID: 0000-0002-2221-7951)

LÍNEA DE INVESTIGACION:

Evaluación y Aprendizaje

TRUJILLO - PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Dios que me acompaña en mis momentos
más difíciles y a mi maestro y guía José
Guillermo Silva Chacón.

A mis hijos: Diego y Alonso
por ser la luz que ilumina
mi camino a la vez que me
impulsan a seguir adelante.

A mi madre Marcelina
por sus consejos de seguir
luchando por mis ideales.

AGRADECIMIENTO

A mi director, Javier Ríos Gonzales
por su apoyo en la aplicación de esta investigación

A los maestros: Antonieta Prado Medida,
Carlos Soto Uribe y Bety Silva Sanchez
que ayudaron en la aplicación de
instrumentos.

A mi asesora:
Lillette Villavicencio Palacios
por su apoyo constante en
la parte del desarrollo de la
tesis.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	12
3.1 Tipo y Diseño de investigación.....	12
3.2 Variables y operacionalización.....	12
3.3 Población, muestra, muestreo.....	13
3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos.....	14
3.5 Procedimiento.....	15
3.6 Método de análisis de datos.....	15
3.7 Aspectos éticos.....	16
IV. RESULTADOS.....	17
V. DISCUSIÓN.....	24
VI. CONCLUSIONES.....	26
VII. RECOMENDACIONES.....	27
REFERENCIAS.....	28
ANEXOS.....	30
✓ Matriz de operacionalización de variables	30
✓ Intervalos de recolección de datos.....	36
✓ Instrumentos de recolección de datos.....	38
✓ Validez y confiabilidad de instrumento.....	40
✓ Validación por juicio de expertos.....	40
✓ Solicitud de permiso para la aplicación de instrumentos.....	46
✓ Constancia de aplicación de la IE. 81505-Roma.....	47

índice de tablas

Tabla 1	
Capacidad Lúdica y dimensiones en los estudiantes de segundo C de primaria Institución Educativa N° 81505 – Roma de la provincia de Ascope.....	22
Tabla 2	
Progreso en el logro de sus aprendizajes y dimensiones en los estudiantes de segundo C de primaria de la Institución Educativa N° 81505 – Roma de la provincia de Ascope.....	23
Tabla 3	
Prueba de Normalidad de Shapiro Wilk en la capacidad Lúdica y Progreso en el logro de sus aprendizajes y sus dimensiones.....	24
Tabla 4	
Correlación entre la Capacidad lúdica y Progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° “C”, Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope.....	25
Tabla 5	
Correlación entre el Juego funcional y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° “C”, Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope.....	26
Tabla 6	
Correlación entre el desarrollo simbólico y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° “C”, Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope.....	27
Tabla 7	
Correlación entre el Juego de reglas y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° “C”, Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope.....	28
Tabla 8	
Intervalo Capacidad Lúdica y sus dimensiones.....	36
Tabla 9	
Intervalo Progreso en el logro de sus aprendizajes y sus dimensiones.....	36

RESUMEN

Este trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre método lúdico y el desarrollo de la sesión de aprendizaje significativo en los estudiantes en los estudiantes de 2° “C”, Institución Educativa, N° 81505. Por otro lado, se trabajó con una investigación No experimental correlacional descriptiva para comparar variables, se utilizó como instrumento un cuestionario, teniendo un total de 40 ítems, el cual fue validado por juicio de expertos y Confiabilidad por Alpha de Crombach, teniendo un valor confiable de 0.850 para la primera variable Capacidad Lúdica y 0.841 para la segunda variable el progreso en el logro de sus aprendizajes. Del mismo modo, se trabajó con la prueba de normalidad de Shapiro wilk ya que nuestro grado de libertad fue de 27 estudiantes menor que 50. Para la correlación de hipótesis se utilizó Rho de Spearman el cual fue igual a 0.346 mostrando una correlación baja, y teniendo una significancia de $p= 0.077$ donde, $p>0.05$, de esta manera podemos concluir que las variables estudiadas no guardan relación.

Palabras Claves: Capacidad Lúdica, logro de los aprendizajes, Juego lúdico.

ABSTRACT

The general objective of this research work was to determine the relationship between the playful method and the development of the significant learning session in the students in the students of 2 ° "C", Educational Institution, N ° 81505. On the other hand, we worked with A descriptive correlational non-experimental investigation to compare variables, a questionnaire was used as an instrument, having a total of 40 items, which was validated by expert judgment and Reliability by Crombach's Alpha, having a reliable value of 0.850 for the first variable Capacity Playful and 0.841 for the second variable the progress in the achievement of their learning. In the same way, we worked with the Shapiro wilk normality test since our degree of freedom was 27 students less than 50. For the hypothesis correlation, Spearman's Rho was used which was equal to 0.346 showing a low correlation, and having a significance of $p = 0.077$ where, $p > 0.05$, in this way we can conclude that the variables studied are not related

Keywords: Playful ability, learning achievement, Playful game.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad los seres humanos tienen la capacidad de interactuar con su entorno, permitiéndoles una fácil adaptación a las costumbres y creencias según el contexto donde se encuentran. Para que, la persona tome un comportamiento positivo o negativo de la sociedad primero debe involucrarse, luego explorar, de esta manera empezará a desarrollar capacidades que le permitan interactuar con mayor confianza para formar su lado personal y profesional. Díaz (2018) manifiesta que el ser humano, puede fortalecer sus capacidades corporales, mentales y lúdicas, este último, activa de forma permanente las otras dos capacidades mencionadas. Por ello, si hablamos desde el campo de la educación, lo que se busca, es que, los estudiantes en todo su proceso educativo se sientan motivados, para que al final de una sesión de aprendizaje se logre el propósito planteado. Por otro lado, Ramírez (2015) manifiesta que los docentes deben manejar diversas estrategias interactivas e involucrarlos con los contenidos que son utilizados para lograr el desarrollo de las competencias que propone el Currículo nacional y de esta manera construir el nuevo saber.

Hoy en día la educación se basa en transmitir contenidos de forma interactiva y utilizando objetos, esto permite desarrollar la capacidad lúdica del estudiante; es decir, el menor va aprender jugando, ya sea con material didáctico, concreto, con su imaginación y creación. Permitiéndole, comparar lo que ya conoce con la realidad y de esta manera, obtiene un nuevo aprendizaje, sirviéndole para futuras situaciones de conflicto. Por esto, Blas (2015) sustenta que la capacidad lúdica, es una parte principal que el ser humano debe desarrollar; es un factor decisivo para enriquecer otras capacidades que puede realizar la persona. La lúdica es relativo al entretenimiento, al juego, a la diversión, a realizar actividades que son agradables para el ser humano, liberándolo de toda presión; al enfocarlo en la educación, cuando un estudiante aprende jugando, procesa y retiene la información con gran facilidad transformándola en un conocimiento positivo, pero si la información proporcionada va con rigurosidad, el estudiante, no aprende y muchas veces se queda con su saber previo.

Ahora, (Casas y Olivar, 2015) menciona que, si hablamos del proceso en el logro de sus aprendizajes, pues nos damos cuenta que un estudiante, debe estar en constante aprendizaje, desde el inicio de una sesión hasta finalizarla, un docente debe planificar una sesión de aprendizaje con diversas estrategias que permitan al estudiante estar insertado y activo en todo momento de la clase; cuando el menor participa activamente con ideas referidas al tema, es un estudiante que está dispuesto aprender y que la sesión le está pareciendo amena tanto en el inicio, proceso y cierre de la misma. Por ello, Díaz (2018) nos dice que la capacidad lúdica es un procedimiento pedagógico, la cual usa una metodología programada por el profesor, donde se genera espacios y tiempos de trabajo, provocando interacción lúdica (p. 23). Por otra parte, Navarro (2003) menciona que el logro de los aprendizajes se enfoca en mejorar los estándares del estudiante, permitiéndole el desarrollo de sus competencias, luego de aplicar una secuencia pedagógica (p.35).

Al momento de observar la Institución educativa N° 81505 de Roma, Provincia de Ascope, nos damos cuenta, que los estudiantes del nivel primario participan activamente en el desarrollo de una sesión de clase; expresan sus ideas, solicitan apoyo del docente al no entender el tema, dan sus opiniones sin temor a burla, y muchas veces buscan la interacción lúdica. Pero, estas acciones no tienen una visión de logro, ya que por ser niños de entre 7 y 11 años, todavía no tienen claro el significado de una meta educativa; el docente al indicarle que realizarán una dinámica, estrategia o juego, pues estos se emocionan y se vuelven hiperactivos. A esto, los docentes como mediadores de la educación, tenemos el deber de programar en nuestras sesiones de clase estrategias que no solamente permitan la orientación de la clase, sino que faciliten el desarrollo pleno de la capacidad lúdica para generar el nuevo aprendizaje en los estudiantes. Claro que, los docentes deben tener en cuenta, que la capacidad lúdica hace referencia al desarrollo de habilidades que el estudiante puede fortalecer, como puede ser su imaginación, creatividad, expresión con su cuerpo, la interacción fraterna con los demás, etc. Por esta manera, en el presente trabajo formulamos el problema ¿De qué manera se relaciona la

capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° C, Institución Educativa, N° 81505 Roma - 2020?

A nivel social, surge la problemática para los docentes, en poner igual conceptualización a los términos capacidad lúdica y juego lúdico, estas terminologías presentan definiciones totalmente distintas en magnitud. Lo que dificulta realizar una planificación adecuada en una sesión de clase y realmente obtener el desarrollo de la capacidad lúdica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. En tal sentido, se propone a los docentes de las instituciones recomendaciones para su correcta interpretación y aplicación.

En el aspecto práctico, a nivel regional no existen investigaciones que desarrollen la capacidad lúdica en estudiantes del nivel primario, solo enfocan los trabajos en menores del nivel inicial, cabe mencionar que las capacidades de los estudiantes se van fortaleciendo en cada grado de la educación básica regular. Por ello, se plantean recomendaciones que mejoren la calidad educativa

En base a lo descrito, el objetivo general fue, determinar la relación entre la capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope; y como objetivos específicos, establecer relación con la variable Progreso en el logro de sus Aprendizaje y las dimensiones juego funcional, Desarrollo simbólico y juego de reglas en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope. Así mismo, se estableció la hipótesis general, Existe relación entre la capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope. A su vez, se planteó la hipótesis nula, No existe relación entre la capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope. De igual manera se planteó las hipótesis específicas: Existe relación entre el progreso en el logro de sus aprendizajes y las dimensiones juego funcional, Desarrollo simbólico y juego de reglas en los

estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope.

II. MARCO TEÓRICO

Coronel (2015) Realizó su investigación en Venezuela, y tiene como objetivo proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en las y los estudiantes del primer grado de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”, ubicada en el Municipio Valencia, Estado Carabobo. Estuvo fundamentada en las teorías del humanismo, constructivismo y método Pestalozziano. La metodología fue de tipo proyecto factible, con un diseño documental y de campo, el modelo instruccional utilizado fue el de Díaz. Se aplicó la técnica de la encuesta y el instrumento el cuestionario. La confiabilidad se obtuvo mediante la aplicación de la fórmula de Kuder Richardson. Estas investigaciones nos ayudan a identificar que los estudiantes si tienen conocimiento de la aplicación del método lúdico.

Villacís (2020) En su investigación tiene como objetivo de estudio proponer estrategias lúdicas para estimular la lectoescritura en niños de la Escuela Judith Acuña de Robles – Ecuador, 2020. Presentando como problemática general, falta de interés en estrategias lúdicas de los docentes para fortalecer la estimulación a la lectoescritura en el proceso de enseñanza a educandos. Se empleó el diseño no experimental, con enfoque cuantitativo, por su carácter descriptiva propositiva, constituida por 30 docentes como población, se utilizó como instrumento un test para medir las estrategias lúdicas empleada por los docentes en las sesiones de clase. Se concluye, la totalidad de encuestados se ubican en nivel medio, como tal, los niños necesitan cambios en tácticas obsoletas, procesos que lleven a un aprendizaje significativo y mejorar la actitud en las aulas, por ello, mediante la aplicación de la propuesta de estrategias lúdicas dirigida a educadores se estimula la lectoescritura en los infantes.

Por otra parte, tenemos a Díaz (2018) que propone como objetivo general determinar la relación entre las variables capacidad lúdica y desarrollo de la atención. La muestra de estudio estuvo conformada por 110 estudiantes. Se utilizó un cuestionario para evaluar la capacidad lúdica, la cual constó de 30 ítems; para la variable desarrollo de la atención se trabajó una lista de cotejo con 26 ítems. La investigación se ha elaborado bajo los procedimientos

metodológicos del enfoque cuantitativo, diseño de investigación no experimental, del tipo correlacional. Se obtuvo como resultado que $\rho = .677$ lo que indicó que, entre la capacidad lúdica y el desarrollo de la atención en niños de 5 años, I.E. N° 20799 – Chancay, 2017, existe una correlación moderada, hallándose un valor calculado donde $p = 0.002$ a un nivel de significancia de 0.05 (bilateral).

Luego tenemos a Baque (2013) realizó una investigación titulada Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de educación inicial de la institución educativa María Montessori – Lima; tuvo como objetivo determinar la relación entre actividades lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa; el tipo de investigación es básico, descriptivo correlacional, diseño no experimental, la muestra fue de 140 niños y niñas de 5 años. El autor concluyó que se cuenta con materiales y juegos que permiten que los niños desarrollen su motricidad gruesa. Los niños tienen buen desenvolvimiento, de acuerdo a su edad, son seguros al caminar, al saltar y subir escaleras. En cuanto a la disposición para los juegos, aún tienen problemas para aceptar las reglas, desobedecen y quieren hacer su voluntad, o cuando no se les da lo que desean, también asumen actitudes de niños sobreprotegidos, por lo tanto queda aún trabajar en el logro de la capacidad lúdica, es decir, jugar pero respetar y obedecer las instrucciones.

Paredes (2012) Llevó a cabo una investigación en actividades lúdicas para el desarrollo de la atención en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa San Lucas – Pueblo Libre - Universidad Femenina (UNIFE). El objetivo general fue determinar la relación entre las actividades lúdicas y la atención en los niños. El tipo de estudio descriptivo correlacional, con diseño de investigación no experimental. La muestra estuvo constituida por 80 niños de 4 años y 70 de 5 años. Se trabajó con 5 actividades lúdicas: Lanzamos pelotas de trapo, Seguimos las flechas, marcamos los puntos del dibujo, tiro al blanco, escuchamos las palabras y repetimos. Las actividades fueron observadas con Lista de Cotejo por indicadores. Las conclusiones determinaron que los niños desarrollan actividades lúdicas con mayor facilidad cuando son de movimientos de psicomotricidad gruesa, sin embargo, cuando se trata de actividades en las

que hay que poner atención y seguir procedimientos de psicomotricidad fina, existen mayores problemas.

Por último, Madrid (2019) tuvo como objetivo general en su investigación, determinar la relación entre atención y logros de aprendizaje en estudiantes del cuarto ciclo en una Institución Educativa. Dicha investigación es no experimental, cuantitativa porque se obtuvieron y describieron los niveles de cada variable, de diseño descriptivo correlacional, buscó el vínculo entre las variables mencionadas. En una muestra de 97 niños de cuarto ciclo de una muestra universal o población censal porque representa a todos los sujetos destinados a investigar. Se utilizó la técnica de la observación y el test d2: un instrumento de ejecución máxima para evaluar el nivel de atención y en la segunda variable se consultó a los registros de evaluación que fueron brindadas por los docentes de la Institución Educativa hacia el investigador. Como resultado general la mayoría de alumnos en el primer trimestre obtienen un nivel atención promedio, y su nivel de aprendizaje la mayoría se ubica en logro. Existiendo un vínculo en ambas variables de forma moderada y positivamente significativa ($\rho=0,472$) y ($p=0,005$).

Capacidad Lúdica

Según Vásquez (2019) nos menciona que para hablar de capacidad lúdica primero debemos conocer el método lúdico. El cual, es un grupo de estrategias diseñadas para implementar un ambiente de armonía en los estudiantes involucrados en el proceso de aprendizaje. A través, de este método, el menor se debe apropiarse del conocimiento recibido utilizando el juego. Pero, también nos dice que, Los juegos lúdicos, no es solo recreación, todo lo contrario, se debe utilizar el juego como parte de la sesión de aprendizaje. Donde, el conocimiento adquirido vendrá a fortalecer la capacidad lúdica

La capacidad lúdica, según Díaz (2018) es un procedimiento pedagógico, la cual usa una metodología programada por el profesor, donde se genera estimulación y tiempos interactivos, provocando interacción lúdica (p. 23) De esta manera, se genera actividades divertidas y amenas a las que se le puede incluir el contenido de una clase, esto debe ser aprovechado con gran habilidad por el docente. En la escuela y el ámbito familiar los niños emplean parte de su

tiempo en jugar, según sus edades y preferencias. Por ello, debemos orientar este juego en medios para fortalecer la capacidad de cada estudiante por aprender.

Vigotsky, (1979) plantea su teoría del socio constructivismo, donde manifiesta que las personas tienen que relacionarse con su contexto para generar su nuevo aprendizaje. En la actualidad si observamos ese contexto nos referimos a las aulas de clase y los materiales didácticos que ofrece la educación. Los docentes deben utilizar estas herramientas para crear escenarios interactivos que permita al menor manipular y relacionarse con los demás.

En una sesión de aprendizaje debe implementarse juegos que hoy en día son el reflejo de la vida y la forma de comprender la sociedad, se habla de juego como la capacidad que tiene el niño para relacionarse con su entorno, de fortalecer su personalidad, le permite conocer el mundo, estimula su creatividad, incrementa sus conocimientos. De los 3 a 6 años deben ser motrices y sensoriales, entre los 7 y 12 años deben ser imaginativos y gregarios, y en la adolescencia competitiva y científica. Debemos tener en cuenta que los niños buscan aprender de acuerdo a sus propios intereses. Por ello, los docentes debemos orientar según la edad y necesidades que pueda mostrar el menor, para fortalecer habilidades y destrezas.

Existen dimensiones según Díaz (2018) donde la relacionarse construye o fortalece la capacidad lúdica en los diversos contextos que se aplique, tenemos la **dimensión Juego funcional**, el cual busca que el estudiante interactúe con su propio cuerpo, con objetos y con los demás, este al relacionarse puede confrontar sus ideales con la realidad y predispone a su cuerpo frente a acciones que le pueden generar conflicto, facilitándole una solución inmediata. Por otro lado, tenemos la **dimensión Desarrollo simbólico**, donde el estudiante realiza representaciones simbólicas, es decir a través de su creatividad representa en figuras, con objetos o con gestos lo que quiere decir o solicitar, así mismo, el estudiante pone en práctica sus saberes previos y busca expresarlo según el contexto en el que se encuentre. Por último, tenemos la **dimensión juego de reglas**, aquí los estudiantes respetan las reglas planteadas al inicio y durante la sesión de aprendizaje, para mantener

una escucha activa y puedan cumplir con el desarrollo de actividades y lograr un aprendizaje significativo.

Logro de los Aprendizajes

Según el MINEDU (2014) Los logros de aprendizaje se planifican en las diversas sesiones de aprendizaje que programamos anualmente, esto demanda una mediación docente que ponen en juego el enfoque pedagógico, las estrategias didácticas, los métodos de evaluación y el uso de materiales para producir aprendizajes pertinentes en los estudiantes. Está orientado a mejorar el rendimiento académico brindado una atención integral, un monitoreo y acompañamiento permanente, una evaluación y retroalimentación frente a un tema determinado. Por ello, Navarro (2003) nos dice que el logro de los aprendizajes se enfoca en mejorar los estándares del estudiante, permitiéndole el desarrollo de sus competencias, luego de aplicar una secuencia pedagógica (p.35). De esta manera, la meta como docente es lograr el desarrollo de capacidades y competencias que plantea cada área y estas se obtendrán a través de la aplicación de procesos pedagógicos y didácticos.

No obstante, Sánchez (2015) menciona que un docente al desarrollar una sesión de aprendizaje es importante que planifique, porque le va a pautear una secuencia de actividades para dar información transformándola en un verdadero conocimiento, presto posteriormente para ser confrontado con la realidad. El MINEDU (2014), en su publicación Orientaciones generales para la planificación curricular, lo define como el conglomerado de acciones que los docentes diseñan y organizan en función de los procesos cognitivos y pedagógicos direccionados al logro de aprendizajes previstos. Recordemos que el sector educación cada día implementa diversas estrategias que ayudan al desarrollo de las competencias, capacidades y actitudes que todo ser humano debe adquirir al concluir la educación básica regular. Para Madrid (2015) Los procesos pedagógicos que manejamos todos los docentes en una clase permiten que en cada momento se interactúe con dinamismo y entusiasmo acciones que los estudiantes valoran porque les facilita la comprensión de contenidos, por ejemplo: todo estudiante parte de una situación retadora, que le motive a este seguir involucrándose en el desarrollo

de una sesión, aquí se discuten ideales, creencias y costumbres, que cada ser humano va a querer tener la razón, pero es en este momento donde la problemática surge y confronta ideas, generando al estudiante dar el siguiente paso para indagar y gestionar su aprendizaje, no olvidemos que en toda sesión siempre se debe indicar el propósito por el cual estamos estudiando. Posterior a esto, el docente planifica acciones motivadoras que ayuden a reforzar la curiosidad por confrontar sus ideas con la información realista que propone el docente, esto ayuda al estudiante a entrar en un proceso de gestión y acompañamiento para conocer y poner en práctica lo nuevo que aprendió, en este proceso el estudiante aplicará diversas estrategias para organizar la información, interactuar con sus compañeros y auto aprender. Para que en última estancia, por todos los procesos que pasó sean evaluados y les permita tener mayor reflexión y valor a lo que aprendió, esta también permite al docente conocer si todo el proceso que aplico fue fructífero o tendrá que retroalimentar para reforzar con mayor seguridad el nuevo saber que se quiere lograr. Así mismo, La secuencia didáctica aplicada se organiza en tres momentos, inicio, desarrollo y cierre, permitiéndole al docente tener un cronograma controlado y pauteado para cumplir con lo planificado. Por otra parte, Según Piaget (1980) hace mención a la teoría del conocimiento y de cómo los seres humanos gradualmente lo adquirimos, lo construimos y lo utilizamos. Esta teoría también es conocida como la etapa del desarrollo cognitivo. Donde, el estudiante reorganiza de forma progresiva los procesos mentales resultados de una maduración biológica y la experiencia con el ambiente. Es decir, El estudiante explora el mundo que lo rodea, y discrepa entre lo que sabe y descubre en su entorno. Esto se refleja cuando iniciamos una sesión de clase, Navarro, (2003), manifiesta que, el estudiante lanza ideas al viento que no tienen un sustento teórico sobre un determinado tema, y cuando concluye el progreso de aprendizaje, se da cuenta que los conocimientos básicos que tenía no eran suficientes como lo son ahora, para respaldar su expresión oral frente a un tema en discusión, cabe recalcar que siempre se le indica al estudiante, que debe explorar otros términos para lograr un conocimiento adicional al que adquirió, para que se dé cuenta que, todo lo que hacemos en el día, es adquirir conocimientos que fortalecen nuestro futuro profesional y personal.

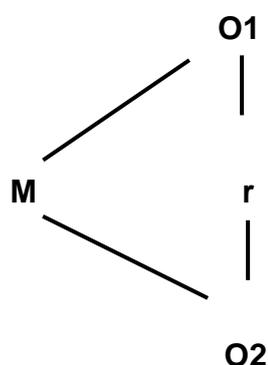
MINEDU (2014), como se citó en Suarez, 2019) plantea las dimensiones que se ejecutan para desarrollar el progreso del logro de aprendizajes. Tenemos la dimensión **inicio**, que es donde el estudiante se enfrenta a un conflicto cognitivo entre lo que sabe y pretende aprender, para esto se le plantea un propósito, a donde se quiere que el estudiante llegue, no olvidemos que siempre debe estar motivado para que exprese con entusiasmo sus saberes previos y no sienta temor de admitir lo que sabe y no. Por otro lado, tenemos la **dimensión desarrollo**, el estudiante pasa a una fase de asombro y curiosidad, porque se siente pasmado con la información que no conocía y se muestra ansioso por interactuar con los materiales y estrategias que se le indica. Finalmente, la **dimensión cierre**, permite concluir el progreso de aprendizaje con una evaluación crítica reflexiva, es decir, que los menores expresen cuanto aprendieron, y como lo aprendieron, dando mayor valor al conocimiento adquirido, no olvidemos que si un estudiante todavía muestra algunas dudas en lo que se aprendió, se le debe realizar una retroalimentación para reforzar la competencia que debe contemplar.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Según (CONCYTEC 2018) se realizó una investigación de tipo básica descriptiva, donde el paso importante es recolectar datos sobre una situación determinada. Así mismo, utilizamos un diseño de investigación no experimental, transversal descriptivo, teniendo como propósito la relación entre la variable 1 y 2 de esta investigación utilizando la muestra seleccionada.

El esquema de esta investigación es la siguiente:



Leyenda del esquema:

M: 27 estudiantes

O1: Capacidad Lúdica

O2: Progreso en el logro de sus aprendizajes

r: Correlación entre la capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Capacidad Lúdica

Dimensiones: Juego funcional, Desarrollo Simbólico y Juego de reglas.

Variable 2: Progreso en el Logro de sus aprendizajes

Dimensiones tenemos: Inicio, Desarrollo y cierre.

3.3. Población, muestra y muestreo

La población está constituida por 88 estudiantes del segundo grado de nivel primario de la Institución Educativa N° 81505 – Roma de la provincia de Ascope. El grado cuenta con las secciones A, B y C, según podemos observar en el siguiente cuadro:

Cuadro 1

Grado y Sección	2° A	2° B	2° C
Hombre	13	27	11
Mujeres	12	9	16
Total	25	36	27

Fuente: Nomina de matrícula 2020

Muestra: Se utilizó como muestra a los estudiantes del 2do “C” de primaria, con un total de 27 estudiantes de la Institución Educativa N° 81505 – Roma de la provincia de Ascope.

Cuadro 2

	Hombres	Mujeres	Total
2° C de primaria	11	16	27

Fuente: Nomina de Matrícula

Muestreo: Se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia. Donde se tomó en cuenta a los estudiantes que participan activamente, además que, tienen facilidad de conectividad y que la mayoría de los padres de familia apoyan en el desarrollo de clases

Criterios de inclusión:

- Estudiantes matriculados del segundo grado C de primaria de la Institución Educativa N° 81505 – Roma de la provincia de Ascope. Según nomina 2020
- Estudiantes que tienen conectividad virtual permanente

Criterios de exclusión:

- Estudiantes del segundo A y B de primaria ubicados en zonas de limitada conectividad e interactividad.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se recolectó los datos con la técnica de la encuesta, donde el investigador se encarga de realizar una serie de preguntas a la muestra para recolectar los datos de conveniencia. Así mismo se utilizó el instrumento cuestionario con 40 ítems, quedando 20 ítems para la variable 1: Capacidad Lúdica, teniendo como niveles generales Bajo (20-32), Medio (33-46) y Alto (47-60); a nivel de dimensiones: Juego funcional y Desarrollo simbólico, cada uno tiene 7 ítems con una valoración Baja (07-11), Media (12-16), Alta (17-21). Así mismo la dimensión Juego de reglas tiene 6 ítems con valores de nivel Bajo (06-10), Medio (11-14), Alto (15-18).

En la variable 2: Progreso en el logro de sus aprendizajes a nivel general tiene una valoración de bajo (20-32), Medio (33-46) y Alto (47-60); en sus dimensiones en Inicio tiene 8 ítems con un nivel bajo (08-12), Medio (13-18) y Alto (19-24) y en las dimensiones Desarrollo y cierra cada una cuenta con 6 ítems y una valoración de nivel Bajo (06-10), Medio (11-14), Alto (15-18); Ambas variables suman un total de 40 preguntas valoradas entre la escala del 1: Nunca, 2: A veces y 3: Siempre.

3.5. Validez

Validez Según juicio de expertos: Para validar el instrumento de tesis por juicio de expertos, se trabajó con 3 especialistas expertos en la materia, quienes otorgan la calificación de Aprobado o Desaprobado al instrumento evaluado, según como detallo a continuación

Validez y confiabilidad de instrumentos:

- Se utilizó un grupo piloto para la validez y confiabilidad del instrumento, constituida por 10 estudiantes de Tercer grado "A" de la institución educativa N° 81505 – Roma de la provincia de Ascope. Al obtener los datos y procesarlos, el cuestionario para medir la variable Capacidad lúdica tiene un Alpha de Crombach del 0.850, y la variable Progreso en el logro de sus aprendizajes teniendo un Alpha de Crombach de 0.841, quedando validado y confiable en ambos instrumentos para utilizar en la investigación.

3.6. Procedimientos

- Para obtener los datos de los instrumentos, se redactó una solicitud de Autorización al director de la institución educativa N° 81505 – Roma de la provincia de Ascope, el cual permitió la aplicación de este trabajo de investigación en los estudiantes de segundo C de Primaria.
- Posteriormente, me conecte con los estudiantes de forma virtual por llamadas, donde participaron tres horarios de trabajo para la resolver el cuestionario.
- Finalmente, se pasó los datos al programa IBM SPSS statistics 25, donde, se aplicó la correlación de Rho de Sperman para la validación de hipótesis

3.7. Método de análisis de datos

- Luego de la recolección de datos para analizarlos, según (Hernandez, 2010) se utilizó la estadística descriptiva: tablas de distribución de frecuencia y porcentaje. Luego, se aplicó la confiabilidad el coeficiente de Alpha de Crombach, teniendo en cuenta como valor Confiable mayor o igual al 0.80. Por último, la validez de constructo se realizó con Person por cada ítems y según la dimensión a la que pertenece, considerando en su totalidad un índice superior a 0.30
- Posteriormente, En la estadística inferencial se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro Will, donde se vió una distribución no paramétrica por esto, se aplicó la correlación de Rho Sperman para saber si hay

relación de variables, considerando una significancia de 0.05 para contrastar la hipótesis planteada.

3.8.Aspectos éticos

En la presente investigación se respetó las normas APA y los formatos establecidos por la universidad, así como también se solicitó de forma pertinente la autorización a la institución para la aplicación del instrumento. Del mismo modo, se aplicó el instrumento a los estudiantes de forma voluntaria y anónima para proteger al menor, Finalmente, doy fe que los datos recolectados fueron extraídos del instrumento de evaluación.

IV.RESULTADOS

Tabla 1

Capacidad Lúdica y dimensiones en los estudiantes de segundo C de primaria Institución Educativa N° 81505 – Roma de la provincia de Ascope.

Variable 1	Alto		Medio		Bajo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Capacidad Lúdica								
Juego Funcional	15	56	12	44	0	0	27	100
Desarrollo Simbólico	21	78	6	22	0	0	27	100
Juego de reglas	21	78	6	22	0	0	27	100
	27	100	0	0	0	0	27	100

Fuente: Cuestionario de Capacidad Lúdica y dimensiones aplicado a los estudiantes

INTERPRETACIÓN: Se Observa en la Capacidad Lúdica un valor predominante en el nivel alto con un 56%, mientras que, en el nivel medio se observa un 44%. Por otro lado, según la dimensión Juego funcional tiene el nivel alto con un 78%, mientras que en el nivel medio tiene un 22%; Así mismo, en la dimensión Desarrollo simbólico se aprecia un 78% de predominio en el nivel alto, y un 22% en el nivel medio. Luego en la dimensión Juego de reglas se evidenció un predominio en el nivel alto con un 100% en los estudiantes del 2° C, nivel primario de la Institución Educativa N° 81505 – Roma de la provincia de Ascope.

Tabla 2

Progreso en el logro de sus aprendizajes y dimensiones en los estudiantes de segundo C de primaria de la Institución Educativa N° 81505 – Roma de la provincia de Ascope.

Variable 2	Alto		Medio		Bajo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Progreso en el logro de sus aprendizajes								
Inicio	10	37	17	63	0	0	27	100
Desarrollo	20	74	7	26	0	0	27	100
Cierre	17	63	10	37	0	0	27	100
	2	7	25	93	0	0	27	100

Fuente: Cuestionario progreso del logro de sus aprendizajes y dimensiones aplicado a los estudiantes

INTERPRETACIÓN Se observa en el Progreso de logro de sus aprendizajes un valor resaltante en el nivel medio con un 63%, mientras que, en el nivel alto se ve un 37%. Del mismo modo, según la dimensión inicio, tiene en el nivel alto de 74%, mientras que en el nivel medio tiene un 26%. Por otro lado, en la dimensión Desarrollo se observa un 63% de predominio en el nivel alto, mientras que en el nivel medio hay un 37%. Finalmente, la dimensión cierre, muestra un 93% de sobresaliente en el nivel medio, y un 7% en el nivel alto de los estudiantes de segundo C de primaria de la Institución Educativa N° 81505 – Roma de la provincia de Ascope.

Prueba de normalidad

Tabla 3

Prueba de Normalidad de Shapiro Wilk en la capacidad Lúdica y Progreso en el logro de sus aprendizajes y sus dimensiones

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Capacidad Lúdica	0.902	27	0.015
Juego Funcional	0.868	27	0.003
Desarrollo simbólico	0.930	27	0.068
Juego de reglas	0.764	27	0.000
Progreso en el logro de sus Aprendizajes	0.912	27	0.025
Inicio	0.894	27	0.010
Desarrollo	0.883	27	0.006
Cierre	0.878	27	0.004

a. Corrección de significación de Lilliefors

INTERPRETACIÓN: Después de observar los 27 estudiantes que tenemos como muestra y conociendo que una prueba de normalidad al ser menor a 50 en el grado de libertad, se toman en consideración los datos de Shapiro Wilk. Donde, se aprecia una significancia menor a 0.05, teniendo una distribución anormal en las variables y dimensiones. Por ello, se aplicará la prueba No Paramétrica de Rho de Spearman para contrastar las hipótesis planteadas.

Correlación de Rho de Spearman

Correlación Hipótesis General

Hi: Existe una relación significativa entre Capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

Ho: No existe una relación significativa entre Capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

Tabla 4

Correlación entre la Capacidad lúdica y Progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope

			Capacidad lúdica	Progreso en el logro de sus aprendizajes
Rho de Spearman	Capacidad lúdica	Coefficiente de correlación	1.000	0.346
		Sig. (bilateral)		0.077
		N	27	

Fuente: Cuadro de recolección de datos de las variables 1 y 2 en spss

INTERPRETACIÓN: En la Tabla 4, la prueba de Rho de Spearman es igual 0.346 teniendo una correlación baja y podemos observar una significancia de 0.077 siendo mayor de 0.05. Por lo que aceptamos la hipótesis nula y afirmamos que, No existe una relación significativa entre Capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

Correlación de Rho de Spearman por dimensiones

Correlación Hipótesis específica 1

H1: Se observa una relación significativa entre la dimensión Juego funcional y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

Ho: No, se observa una relación significativa entre la dimensión Juego funcional y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

Tabla 5

Correlación entre el Juego funcional y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope

		Juego funcional	Progreso en el logro de sus aprendizajes
Rho de Spearman	Juego funcional	Coeficiente de correlación	,243
		Sig. (bilateral)	,221
		N	27

Fuente: Cuadro de recolección de datos de las variables 1 y 2 en spss

INTERPRETACIÓN: Observamos en la Tabla 5 la prueba de Rho Spearman = 0.243 con una correlación baja, y una significancia de 0.221 siendo mayor de 0.05. Por lo tanto, aceptamos la hipótesis nula y afirmamos que, No se observa una relación significativa entre la dimensión Juego funcional y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

Correlación hipótesis específica 2

H2: Se observa una relación significativa entre el desarrollo simbólico y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

Ho: No se observa una relación significativa entre el desarrollo simbólico y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

Tabla 6

Correlación entre el desarrollo simbólico y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope

			Desarrollo simbólico	Progreso en el logro de sus aprendizajes
Rho de Spearman	Desarrollo simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,096
n		Sig. (bilateral)	.	,634
		N	27	.

Fuente: Cuadro de recolección de datos de las variables 1 y 2 en spss

INTERPRETACIÓN: En la tabla 6, se evidencia una correlación muy baja con una prueba de Rho Spearman = 0.096, y tiene una significancia de 0.634 siendo mayor de 0.05. Por lo tanto, aceptamos la hipótesis nula y afirmamos que, No se observa una relación significativa entre el desarrollo simbólico y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

Correlación hipótesis específica 3

H3: Se observa una relación significativa entre Juego de reglas y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

Ho: No se observa una relación significativa entre Juego de reglas y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

Tabla 7

Correlación entre el Juego de reglas y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, provincia de Ascope

		Juego de reglas	progreso en el logro de sus aprendizajes
	Coeficiente de correlación	1.000	0.319
Rho de Spearman	Juego de reglas		Sig. (bilateral) 0.105
	N	27	

Fuente: Cuadro de recolección de datos de las variables 1 y 2

INTERPRETACIÓN: se observa en la tabla 7 una correlación baja con una prueba de Rho Spearman = 0.319, y una significancia de 0.105 siendo mayor de 0.05. Por lo tanto, aceptamos la hipótesis nula, no se observa una relación significativa entre Juego de reglas y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope

V. DISCUSIÓN

- Se buscó determinar la relación entre la dimensión juego funcional y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope, obteniendo un Rho de Spearman igual a 0.243, este valor indica una correlación baja, a su vez se obtuvo una significancia de 0.221 mayor que 0.05, lo que corrobora que no hay una relación entre la dimensión y variable estudiada. Según Díaz (2018) menciona que el niño juega con su propio cuerpo, con objetos y con los demás, buscando explorar nuevos ideales según el contexto que le rodea, busca llamar la atención para interactuar y comparar sus ideas con la realidad y de esta manera pueda discriminar las acciones buenas de las erróneas, permitiendo plasmar soluciones a los conflictos suscitados. Ahora si nos enfocamos que el juego funcional es indispensable para que un estudiante logre sus aprendizajes, pues podemos decir que no, Para ello, debemos delegar funciones, y orientar al estudiantes en las acciones concretas que va a desarrollar
- Del mismo modo, determinó que no existe relación entre la dimensión desarrollo simbólico y la variable progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope, ya que se obtuvo una significancia de 0.634 mayor que 0.05 y un Rho de spearman = 0.096 donde se considera una correlación muy baja. Paredes (2012) nos manifiesta que el estudiante utiliza su imaginación y creatividad para crear representaciones simbólicas que facilitan la expresión de sus saberes previos, así mismo si tiende a lograr el objetivo o equivocarse, puede reformular sus ideas, lo importante es que el estudiante logro su aprendizaje, Pero, nos damos cuenta que la creatividad solo ayuda a idealizar conceptos según el contexto en el que se encuentre.
- Por otra parte, se logró determinar que no existe relación entre la dimensión juego de reglas y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope, donde se obtuvo una significancia de 0.105 mayor que 0.05. Del mismo modo, la correlación fue baja con Rho de Spearman = 0.319. Para Villacís (2020) los estudiantes deben tener una escucha activa en clase,

respetar las reglas y cumplir con el desarrollo de actividades planteadas en el progreso de aprendizaje, permitiéndoles una participación activa y una solución de conflictos de forma dinámica y eficiente. Por lo tanto, el respetar estrictamente las normas implantadas no efectiviza el logro de los aprendizajes.

- Finalmente, podemos decir que no existe una relación entre la variable Capacidad Lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope, ya que cuenta con una significancia de 0.077 mayor que 0.05 y la correlación es muy baja ya que tiene un Rho de Spearman = 0.346. Según Díaz (2018) La capacidad Lúdica permite la interacción de los estudiantes con mayor dinamismo y motivación para desenvolverse en cualquier contexto en el que se encuentre, Pero la capacidad lúdica fortalece al estudiante como persona, es decir, el estudiante puede participar, interactuar, opinar, discrepar, etc. Pero no siempre está predispuesto a mejorar su nivel competitivo, muchas veces solo estudia por cumplir.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó la correlación entre Capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope, teniendo un Rho de Spearman = 0.346, donde observamos una correlación baja, y tenemos una significancia de $0.077 > 0.05$, no existe relación entre las variables.
2. Se determinó una correlación Baja de Rho Spearman = 0.243, con una significancia de $0.221 > 0.05$. Por lo que, no existe una relación entre la dimensión Juego funcional y la variable progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope.
3. Se determinó una correlación muy baja con un Rho Spearman = 0.096 y una significancia de $0.634 > 0.05$, evidenciándose una no relación entre la dimensión desarrollo simbólico y la variable progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope. Además, que un 78% de estudiantes se encuentran en el nivel alto según los datos recolectados
4. Se determinó una correlación de Rho Spearman = 0.319 mostrando un nivel bajo de relación, así mismo se observó una significancia de $0.105 > 0.05$ permitiendo ver que no hay relación entre la dimensión juego de reglas y la variable progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505 Roma, Provincia de Ascope. De la misma forma se obtuvo un 100% de estudiantes en el nivel alto, según los datos recolectados.

VII. RECOMENDACIONES

- Los docentes deben plantear un programa que ayude a involucrar lo lúdico en las sesiones de clase ya que hoy en día el ministerio de educación nos manifiesta que el estudiante debe interactuar con su contexto. Por ello, es importante motivar al estudiante a que siga construyendo su nuevo saber
- Los docentes deben realizar pruebas diagnósticas que les permita obtener información de que competencias ha desarrollado el estudiante hasta la fecha de su aplicación
- Se recomienda a la Institución Educativa N° 81505 Roma de la provincia de Ascope, plantear talleres motivacionales a los docentes, para incentivarlos a mejorar sus capacidades como profesionales.
- Se recomienda a la Ugel de Ascope, capacitar a los docentes en el desarrollo de competencias en los diversos niveles de la educación básica, específicamente como desarrollara la capacidad lúdica en las sesiones de aprendizaje

REFERENCIAS

- Alcedo, Y., & Chacón, C. (Mayo de 2011). *El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés. El enfoque ludico como estrategia*. Cumaná, Venezuela.
- Bahamonde, M. (2018) *Desarrollo Curricular y el logro de aprendizaje*. Lima, Perú
- Baque, J. (2013) *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional santa maría del fiat, parroquia manglaralto, provincia de santa elena*. Universidad estatal península de Santa Elena. La Libertad. Ecuador
- Coronel, D. (Marzo de 2015). *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura*. Repositorio unab. Naguanagua, Venezuela.
- Dávila, J. (2013). Repositorio UCV. *Aplicación de métodos lúdicos en el aprendizaje de matemática*. Huamalíes, Huanuco, Perú.
- Dilia, C. (Marzo de 2015). *El juego ludico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y niñas de primer grado*. Naguanagua, Venezuela.
- Díaz, C (2018) *Capacidad lúdica y desarrollo de la atención en niños de 5 años, IE N° 20799- Chancay*, Perú
- Guzmán, M., & Guzmán, S. (2016). *Programa de Psicomotricidad para mejorar el nivel de aprendizaje de la lectoescritura*. Repositorio ucv. Trujillo, Perú.
- Llanos, O. (2016). *Programa Lúdico “Divertimátic” en el aprendizaje de la matemática en cuarto grado de primaria, 2015*. Repositorio ucv. Perú.
- Madrid, A. (2019) *Atención y Logro de aprendizaje en los estudiantes de cuarto ciclo en la Institución Educativa de Querecotillo, Piura- Perú*
- Ministerio de Educación (2014) *Rutas de Aprendizaje, Sesiones de aprendizaje significativo*, Lima-Perú
- Navarro, S. (05 de Diciembre de 2013). *Resultados PISA 2013: ¿Qué pasa con la educación?* .edu, págs. 1-2
- Paredes, M. (2012). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la atención en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa San Lucas – Pueblo Libre - Universidad Femenina (Unife)*.
- Piaget, J. (1980) *La psicología de la inteligencia*. España: Ed. Critica.

- Zuluaga, C. y Gomez, M (2015) *Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario*. Universidad Libre Vol. 12 Cali Colombia
- Sanchez, M. (2015) *Impacto del programa estratégico de logro de aprendizaje en el nivel satisfactorio de aprendizaje de los estudiantes de la Región Callao*. Perú
- Suarez, R. (2019) *Sesión de aprendizaje y Actitudes hacia la matemática en estudiantes de segundo grado de primaria*. Marcabal, Sanchez Carrión, Repositorio UCV Perú.
- Vasquez, E. (2019). *Programa de Juegos lúdicos en el clima social escolar en estudiante..* Trujillo, Perú.
- Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España.
- Villacís, A. (2020) *Estrategias lúdicas en los docentes para estimular la lectoescritura en los niños de la escuela Judith Acuña de Robles-Ecuador, Piura*. Perú

ANEXOS

Matriz de Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Instrumento
Capacidad Lúdica	Es un procedimiento pedagógico, la cual usa una metodología programada por el profesor, donde se genera espacios y tiempos interactivos, provocando interacción lúdica, de esta manera, se genera actividades divertidas y amenas a las que se le puede incluir el contenido de una clase, (Díaz, 2018)	Es una estrategia que mezcla actividades creativas, artísticas, cooperativas, entre otras. Por ello tiene un carácter multifuncional. (Díaz, 2018)	Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> - Asumir - Describir - Señalar - Reconocer 	Intervalo	cuestionario
			Desarrollo simbólico	<ul style="list-style-type: none"> - Representar - Inventar - Planificar - Ejecutar - Crear 	Siempre 3 A veces 2 Nunca 1	
			Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar - Respetar - Cumplir - Compartir 		

Progreso en el logro de sus aprendizajes	Es el proceso que se enfoca en mejorar los estándares del estudiante, permitiéndole el desarrollo de sus competencias, luego de aplicar una secuencia pedagógica, facilitando en todo momento el progreso de un nuevo conocimiento. Como dimensiones tenemos: Inicio, Desarrollo y cierre. (MINEDU, 2014)	Conjunto de situaciones que cada docente diseña y organiza en función de los procesos cognitivos o motores y los procesos pedagógicos orientados al logro de aprendizaje significativo. (MINEDU, 2014)	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Problematización - Propósito - Motivación - Saberes previos 		
			Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión y acompañamiento 		
			Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación - Retroalimentación 		

Tabla 8

Intervalo Capacidad Lúdica y sus dimensiones

Nivel de Capacidad Lúdica en estudiantes				
Variable	Total de ítems	Puntaje	Escala	Valoración
Capacidad Lúdica	20	60	48-60	Alto
			34-47	Medio
			20-33	Bajo
Dimensiones de Capacidad Lúdica				
Dimensión	Total de ítems	Puntaje	Escala	Valoración
JUEGO FUNCIONAL	07	21	17-21	Alto
			12-16	Medio
			07-11	Bajo
DESARROLLO SIMBÓLICO	07	21	17-21	Alto
			12-16	Medio
			07-11	Bajo
JUEGO DE REGLAS	06	18	15-18	Alto
			11-14	Medio
			06-10	Bajo

Fuente: Resultados de Cuestionario

Tabla 9

Intervalo Progreso en el logro de sus aprendizajes y sus dimensiones

Nivel logro de aprendizaje				
Variable	Total de ítems	Puntaje	Escala	Valoración
Logro de Aprendizaje	20	60	48-60	Alto
			34-47	Medio
			20-33	Bajo
Dimensiones de logro de aprendizaje				
Dimensión	Total de ítems	Puntaje	Escala	Valoración
INICIO	08	24	19-24	Alto
			13-18	Medio
			08-12	Bajo
DESARROLLO	06	18	15-18	Alto
			11-14	Medio
			06-10	Bajo
CIERRE	06	18	15-18	Alto
			11-14	Medio
			06-10	Bajo

Fuente: Resultados de Cuestionario

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (VARIABLE 1).
CUESTIONARIO PARA MEDIR LA CAPACIDAD LUDICA**

N°	Ítem	Nunca (1)	Algunas Veces (2)	Siempre (3)
DIMENSIÓN 1: JUEGO FUNCIONAL				
1	Camina para expresar sus ideas			
2	Usa gestos del rostro para mostrar sus emociones			
3	Mueve sus manos consecutivamente al comunicarse			
4	Utiliza objetos para explicar su idea			
5	Manipula consecutivamente sus útiles escolares para desarrollar sus actividades			
6	Interactúa con algún familiar para concretizar su aprendizaje			
7	Muestra sus emociones al interactuar con los demás			
DIMENSIÓN 2: DESARROLLO SIMBOLICO				
8	Utiliza su imaginación para representar historias			
9	manipula objetos de su hogar para representar su idea			
10	Manifiesta sus conocimientos previos en clase			
11	Compara sus ideas con la información correcta			
12	Compara sus dibujos con las imágenes de la realidad			
13	Interactúa y comparte sus ideas sin temor de burla			
14	Le da diversas utilidades a los objetos que le rodea			
DIMENSIÓN 3: JUEGO DE REGLAS				
15	El estudiante escucha atentamente las indicaciones de la clase			
16	El estudiante escucha las opiniones de sus compañeros			
17	El estudiante acepta las reglas del juego sin objetar			
18	El estudiante respeta las opiniones de sus compañeros pese a no compartirlas			
19	El estudiante desarrolla todas las dinámicas de la clase			
20	El estudiante muestra evidencia de la actividad desarrollada			

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (VARIABLE 2).
CUESTIONARIO PARA MEDIR EL PROGRESO EN EL LOGRO DE SUS APRENDIZAJES**

N°	Ítem	Nunca (1)	A Veces (2)	Siempre (3)
DIMENSIÓN 1: INICIO				
1	El estudiante muestra desinterés al empezar la clase			
2	El estudiante se siente confundido para expresar sus ideas			
3	El estudiante entiende con claridad el propósito de la clase			
4	El estudiante se muestra entusiasmado al conocer el propósito de la sesión			
5	El estudiante interactúa con el material didáctico que propone la docente			
6	El estudiante se muestra activo para participar en clase			
7	El estudiante manifiesta sus ideas frente a las preguntas del docente			
8	El estudiante expresa con seguridad sus saberes previos			
DIMENSIÓN 2: DESARROLLO				
9	El estudiante manifiesta sus dudas referentes a la nueva información adquirida			
10	El estudiante utiliza sus materiales educativos para desarrollar el reto de la clase			
11	El estudiante se apoya de sus familiares para compartir ideas			
12	El estudiante expone sus ideas en organizadores visuales			
13	El estudiante se muestra seguros al momento de exponer			
14	El estudiante utiliza movimientos de cuerpo al momento de exponer (manos, rostro, etc)			
DIMENSIÓN 3: CIERRE				
15	El estudiante reconoce la información que aprendió			
16	El estudiante se siente emocionado al expresar lo que aprendió			
17	El estudiante se da cuenta de los obstáculos que pudo superar			
18	El estudiante manifiesta las dudas que aún tiene después de la sesión de aprendizaje			
19	El estudiante acepta los comentarios constructivos del docente para mejorar su aprendizaje			
20	El estudiante corrige sus errores para construir el nuevo saber			

Validez y confiabilidad de Instrumentos

Análisis Coeficiente de correlación corregido ítem-total. Variable Capacidad Lúdica y dimensiones

Item	Juego funcional	Desarrollo Simbólico	Juego de reglas
Item 01	0.295		
Item 02	0.584		
Item 03	0.565		
Item 04	0.709		
Item 05	0.369		
Item 06	0.787		
Item 07	0.918		
Item 08		0.827	
Item 09		0.526	
Item 10		0.404	
Item 11		0.618	
Item 12		0.618	
Item 13		0.767	
Item 14		0.503	
Item 15			0.393
Item 16			0.756
Item 17			0.643
Item 18			0.773
Item 19			0.674
Item 20			0.673
Correlación por dimensiones	0.603	0.609	0.651
Correlación total	0.621		

Coeficiente de confiabilidad corregido ítem-total, de la variable Capacidad Lúdica y dimensiones

Item	Juego funcional	Desarrollo Simbólico	Juego de reglas
Item 01	0.861		
Item 02	0.830		
Item 03	0.836		
Item 04	0.809		
Item 05	0.854		
Item 06	0.794		
Item 07	0.768		
Item 08		0.789	
Item 09		0.840	
Item 10		0.853	
Item 11		0.826	
Item 12		0.826	
Item 13		0.801	
Item 14		0.842	
Item 15			0.875
Item 16			0.815
Item 17			0.833
Item 18			0.810
Item 19			0.826
Item 20			0.826
Confiabilidad por dimensiones	0.847	0.849	0.856
Confiabilidad total	0.850		

Análisis Coeficiente de correlación corregido ítem-total. Variable Progreso en el logro de sus aprendizajes y dimensiones

Item	Inicio	Desarrollo	Cierre
Item 01	0.538		
Item 02	0.635		
Item 03	0.509		
Item 04	0.803		
Item 05	0.745		
Item 06	0.492		
Item 07	0.553		
Item 08	0.475		
Item 09		0.705	
Item 10		0.582	
Item 11		0.798	
Item 12		0.582	
Item 13		0.349	
Item 14		0.696	
Item 15			0.777
Item 16			0.627
Item 17			0.724
Item 18			0.346
Item 19			0.767
Item 20			0.414
Correlación por dimensiones	0.593	0.618	0.609
Correlación total	0.606		

Coeficiente de confiabilidad corregido ítem-total, de la variable Progreso en el logro de sus aprendizajes y dimensiones

Item	Inicio	Desarrollo	Cierre
Item 01	0.839		
Item 02	0.828		
Item 03	0.843		
Item 04	0.803		
Item 05	0.813		
Item 06	0.844		
Item 07	0.838		
Item 08	0.846		
Item 09		0.797	
Item 10		0.821	
Item 11		0.772	
Item 12		0.821	
Item 13		0.854	
Item 14		0.795	
Item 15			0.771
Item 16			0.804
Item 17			0.781
Item 18			0.851
Item 19			0.770
Item 20			0.840
Confiabilidad por dimensiones	0.851	0.838	0.834
Confiabilidad total	0.841		

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

INSTRUMENTO (DE LA PRIMERA VARIABLE)

MATRIZ DE VALIDACIÓN (primera variable)

“Capacidad Lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° “C”, Institución Educativa, N° 81505.”

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES				
			Siempre	A Veces	Nunca	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM			RELACION ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SÍ	NO	SÍ	NO		SÍ	NO	SÍ	NO
CAPACIDAD LÚDICA Es un procedimiento pedagógico, la cual usa una metodología programada por el profesor, donde se genera espacios y tiempos interactivos, provocando interacción lúdica, de esta manera, se genera actividades divertidas y amenas a las que se le puede incluir el contenido de una clase. (Díaz, 2018)	JUEGO FUNCIONAL	Camina para expresar sus ideas				X		X		X				
		Usa gestos del rostro para mostrar sus emociones				X		X		X				
		Mueve sus manos consecutivamente al comunicarse				X		X		X				
		Utiliza objetos para explicar su idea				X		X		X				
		Manipula consecutivamente sus útiles escolares para desarrollar sus actividades				X		X		X				
		Interactúa con algún familiar para concretizar su aprendizaje				X		X		X				
		Muestra sus emociones al interactuar con los demás				X		X		X				
	DESARROLLO SIMBOLICO	Utiliza su imaginación para representar historias				X		X		X				
		manipula objetos de su hogar para representar su idea				X		X		X				
		Manifiesta sus conocimientos previos en clase				X		X		X				

	O	Compara sus ideas con la información correcta.				X		X		X		X		
		Compara sus dibujos con las imágenes de la realidad				X		X		X		X		
	JUEGO DE REGLAS	Interactúa y comparte sus ideas sin temor de burla				X		X		X		X		
		Le da diversas utilidades a los objetos que le rodea				X		X		X		X		
		El estudiante escucha atentamente las indicaciones de la clase				X		X		X		X		
		El estudiante escucha las opiniones de sus compañeros				X		X		X		X		
		El estudiante acepta las reglas del juego sin objetar				X		X		X		X		
		El estudiante respeta las opiniones de sus compañeros pese a no compartirlas				X		X		X		X		
		El estudiante desarrolla todas las dinámicas de la clase				X		X		X		X		
		El estudiante muestra evidencia de la actividad desarrollada				X		X		X		X		

Dra. Lilette del Carmen Villavicencio Palacios
DNI:18033075

Orcid:0000-0002-2221-7951

DATOS DEL EVALUADOR Y VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para evaluar la capacidad lúdica en los estudiantes

OBJETIVO: Recoger información sobre la capacidad lúdica en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 8150 – Roma de la provincia de Ascope

DIRIGIDO A: Los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 8150 – Roma de la provincia de Ascope

APPELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

DRA. VILLAVICENCIO PALACIOS, LILETTE DEL CARMEN.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora en Educación

VALORACIÓN:

Aprobado	Desaprobado
X	

DRA. VILLAVICENCIO PALACIOS, LILETTE DEL CARMEN.

DNI:18033075

Orcid:0000-0002-2221-7951

INSTRUMENTO 2 (DE LA SEGUNDA VARIABLE)
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA SEGUNDA VARIABLE

Capacidad Lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 81505

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
			Siempre	A Veces	Nunca	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACION ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCION DE RESPUESTA		
						SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ		NO
Progreso en el logro de sus aprendizajes Es el proceso que se enfoca en mejorar los estándares del estudiante, permitiéndole el desarrollo de sus competencias, luego de aplicar una secuencia pedagógica, facilitando en todo momento el progreso de un nuevo conocimiento. Como dimensiones tenemos: Inicio, Desarrollo y cierre. (MINEDU, 2014)	INICIO	El estudiante muestra desinterés al empezar la clase				X		X		X		X		
		El estudiante se siente confundido para expresar sus ideas				X		X		X		X		
		El estudiante entiende con claridad el propósito de la clase				X		X		X		X		
		El estudiante se muestra entusiasmado al conocer el propósito de la sesión				X		X		X		X		
		El estudiante interactúan con el material didáctico que propone la docente				X		X		X		X		
		El estudiante se muestra activo para participar en clase				X		X		X		X		
		El estudiante manifiesta sus ideas frente a las preguntas del docente				X		X		X		X		
		El estudiante expresa con seguridad sus saberes previos				X		X		X		X		
	DESARROLLO	El estudiante manifiesta sus dudas referente a la nueva información adquirida				X		X		X		X		
		El estudiante utiliza sus materiales educativos para desarrollar el reto de la clase				X		X		X		X		
		El estudiante se apoya de sus familiares para				X		X		X		X		
		compartir ideas												
		El estudiante expone sus ideas en organizadores visuales				X		X		X		X		

		El estudiante se muestra seguros al momento de exponer				X		X		X		X		
		El estudiante utiliza movimientos de cuerpo al momento de exponer (manos, rostro, etc)				X		X		X		X		
CIER RE		El estudiante reconoce la información que aprendió				X		X		X		X		
		El estudiante se siente emocionado al expresar lo que aprendió				X		X		X		X		
		El estudiante se da cuenta de los obstáculos que pudo superar.				X		X		X		X		
		El estudiante manifiesta las dudas que aún tiene después de la sesión de aprendizaje				X		X		X		X		
		El estudiante acepta los comentarios constructivos del docente para mejorar su aprendizaje				X		X		X		X		
		El estudiante corrige sus errores para construir el nuevo saber				X		X		X		X		



DRA. VILLAVICENCIO PALACIOS, LILETTE
DEL CARMEN DNI:18033075
Orcid:0000-0002-2221-7951

DATOS DEL EVALUADOR Y VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para evaluar el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes

OBJETIVO: Recoger información sobre el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 8150 – Roma de la provincia de Ascope

DIRIGIDO A: Los estudiantes de 2° "C", Institución Educativa, N° 8150 – Roma de la provincia de Ascope

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

DRA. VILLAVICENCIO PALACIOS, LILETTE DEL CARMEN.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora en Educación

VALORACIÓN:

Aprobado	Desaprobado
X	



DRA. VILLAVICENCIO PALACIOS, LILETTE DEL
CARMEN DNI:18033075
Orcid:0000-0002-2221-7951

"Año de la Universalización de la Salud"

SOLICITO PERMISO PARA
REALIZAR INVESTIGACIÓN Y
APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

SEÑOR : DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81505- ROMA
SD : JAVIER ALFREDO RIOS GONZALES

MARIBEL CHAVEZ VARGAS, identificado con **DNI N°18897126**, con domicilio en la calle Bolívar n° 77, del distrito de Casagrande y provincia de Ascope, del programa académico de **Maestría en Psicología Educativa** de la Universidad "**Cesar Vallejo**" ante usted con el debido respeto me presento y expongo:

Que habiendo elaborado mi tesis titulada **El método lúdico y el desarrollo de la sesión de aprendizaje significativo en los estudiantes de 2° "C"**, **Institución Educativa N° 81505** con la finalidad de obtener mi grado de maestra en psicología educativa solicito el permiso para la organización de la investigación y la aplicación de Instrumentos (cuestionario) a los niños de la Institución Educativa que usted dirige.

Esperando que mi petición tenga acogida me despido reiterando mi estima personal.

Roma, 25 Setiembre del 2020



MARIBEL CHAVEZ VARGAS
DNI N°18897126

RECIBIDO :
25 SEP 2020
11:25 am





“Año de la Universalización de la Salud”

CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81505- ROMA, DISTRITO DE CASAGRANDE, PROVINCIA DE ASCOPE Y REGIÓN LA LIBERTAD QUE SUSCRIBE:

Hace Constar:

Que, en la Institución Educativa a mi cargo el docente: **MARIBEL CHAVEZ VARGAS**, identificado con **DNI N°18897126**, ha realizado la aplicación del cuestionario para su Tesis titulada **“Capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° “C”, Institución Educativa N° 81505 Roma – 2020”**

Se expide la presente solicitud de la parte interesada para fines que crea conveniente.

Roma, 01 de Diciembre del 2020

“AMOR, HONOR Y TRABAJO”

Correo institucional: ievirgendelapuerta@hotmail.com

Celular: 994549300