



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Relación entre los juegos lúdicos y las canciones  
infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de una  
institución educativa

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestra en Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Br. Cáceres Montalván Keila Noemí

**ASESOR:**

Dr. Oscar López Regalado

**SECCIÓN:**

Educación e Idiomas

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

CHICLAYO – PERÚ

2018

## Dictamen de Sustentación



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### DICTAMEN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL JURADO EVALUADOR DE LA TESIS TITULADA:

Relación entre los juegos lúdicos y las canciones  
infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de  
una institución educativa.

QUE HA SUSTENTADO DON (DOÑA):

Keila Noemí Cáceres Montalván

NOMBRES Y APELLIDOS

ACUERDA:

Aprobar por Unanimidad

RECOMIENDA:

Pimentel, 20 de Enero de 2019

MIEMBRO DEL JURADO

PRESIDENTE: Dra. Jacqueline Margot Saldana Hillán

SECRETARIO: Mg. Mariya Lomas Bastaneda

VOCAL: Dr. Oscar Lopez Regalado

## Declaratoria de Autenticidad

Yo, Cáceres Montalván Keila Noemí egresada del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 46598426.

### DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

1. Soy autora de la tesis titulada: RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS LÚDICOS Y LAS CANCIONES INFANTILES EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE EDAD DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.
2. La misma que presento para optar el grado de Maestra en Psicología Educativa.
3. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
4. La tesis presentada no atenta contra derechos de terceros.
5. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
6. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo; por lo que, LA UNIVERSIDAD podrá suspender el grado y denunciar tal hecho ante las autoridades competentes, ello conforme a la Ley 27444 del Procedimiento Administrativo General.

Chiclayo, 07 de Enero del 2019



---

Keila Noemí Cáceres Montalván  
DNI: 46598426

## **Dedicatoria**

Esta tesis está dedicada a Dios, quien me ha dado la fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para culminar mi proyecto de investigación; al mismo tiempo por iluminar mi camino y darme la fuerza suficiente para alcanzar mi objetivo trazado.

A mis queridos padres: Enrique y Normila; quienes me enseñaron a no decaer, sino a luchar por alcanzar mis metas, confiando siempre en mí; brindándome siempre su apoyo incondicional en el transcurso de mi etapa profesional.

Y especialmente a mi hermana Keren, por ser mi fuente de motivación e inspiración para cada objetivo trazado, puesto que con su apoyo y esfuerzo, me motivó en gran manera la culminación de esta nueva etapa.

Keila Noemí

## **Agradecimiento**

En la culminación de esta nueva etapa académica, personal y profesional debo agradecer

En primer lugar a Dios por haberme provisionado de sabiduría, salud y fortaleza para cada reto presentado.

A mi familia por haberme brindando su apoyo incalculable e incondicional en cada etapa profesional de mi vida.

A nuestro asesor de tesis Dr. Oscar Lopez Regalado, por su dedicación y paciencia, además, por enseñarnos a transitar por los ásperos y emocionantes caminos de la investigación. Al mismo tiempo por forjar la responsabilidad con el fin de ejercer con eficiencia y eficacia la sagrada misión de formar la personalidad de los futuros directivos, maestros y ciudadanos.

Asimismo a mis amigas: Judi y Lizbeth que de una a otra manera nos hemos apoyado para que este nuevo logro académico y profesional sea posible.

## **Presentación**

Excelentísimos Señores Miembros del Jurado Evaluador, teniendo en cuenta los lineamientos establecidos por la Oficina de Investigación de la Universidad César Vallejo, se pone a vuestra consideración la tesis titulada: RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS LÚDICOS Y LAS CANCIONES INFANTILES EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE EDAD DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título de Magister en Psicología Educativa.

Los resultados de la investigación condujeron a demostrar que existe una correlación positiva alta entre juegos lúdicos y canciones infantiles en los niños de cuatro años de una Institución Educativa.

Señores Miembros del Jurado Calificador, estoy convencida de que con su alto criterio profesional sabrán reconocer los esfuerzos realizados con dedicación y perseverancia para culminar satisfactoriamente el presente proyecto de investigación. Del mismo modo, espero sus valiosas sugerencias que permitirán enriquecer aún más esta investigación, sirviendo de apoyo a la comunidad educativa en la noble tarea de lograr la formación integral del educando.

## Índice

Dictamen de Sustentación.....	ii
Declaratoria de Autenticidad .....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
Presentación .....	vi
Índice .....	vii
Índice de tablas .....	xi
Resumen.....	xiii
Abstract.....	xiv
CAPITULO I-INTRODUCCIÓN .....	15
1.1 Realidad Problemática .....	16
1.2 Trabajos previos .....	20
1.3 Teorías relacionadas al tema .....	23
1.3.1. Juegos lúdicos .....	23
1.3.2. Teoría Metafísica (427- 347 a.c.) .....	23
1.3.3. Teoría de la potencia superflua o Teoría del recreo (1793) .....	23
1.3.4. Teoría freudiana sobre el juego (1898 – 1932) .....	24
1.3.5. Teoría sociocultural del juego (1980) .....	24
1.3.6. Teoría piagetiana sobre el juego (1932 - 1966) .....	25
1.4. Juego .....	25
1.5. Juego Lúdico .....	26
1.6. Características del juego lúdico.....	26
1.7. Tipos del juego lúdico .....	26
1.7.1. Juego funcional o de acción.....	26
1.7.2. Juego simbólico .....	27
1.7.3. Juego cooperativo.....	27
1.8. Dimensiones del juego lúdico.....	27
1.8.1. Dimensión del juego funcional o ejercicio .....	27
1.8.2. Dimensión del juego simbólico.....	27
1.8.3. Dimensión del juego de reglas .....	28

1.9. Canciones Infantiles .....	28
1.9.1 Georg Simmel y los estudios psicosociales de la canción (1882) .....	28
1.9.2. Theodor w. Adorno y la sociología de la música como crítica social (1948) .....	29
1.10. Canción.....	29
1.11. Canciones infantiles .....	30
1.12. Importancia de las canciones infantiles .....	30
1.13. Características de las canciones infantiles.....	30
1.14. Clasificación de las canciones infantiles .....	31
1.15. Beneficios de las canciones infantiles.....	31
1.16. Dimensiones de las canciones infantiles.....	31
1.16.1. Melodía .....	31
1.16.2. Ritmo.....	32
1.16.3. Sonido.....	32
1.17. Formulación del problema.....	32
1.18. Justificación del estudio .....	33
1.19. Hipótesis.....	34
1.20. Objetivos.....	35
<b>CAPITULO II-MÉTODO.....</b>	<b>36</b>
2.1 Diseño de investigación.....	37
2.1.1. Descriptivo .....	37
2.1.2. Correlacional .....	37
2.1.3. Propositivo .....	37
2.2 Variables, Operacionalización.....	38
2.2.1. Definición conceptual .....	38
2.2.1.1. Juegos lúdicos .....	38
2.2.1.2. Canciones infantiles.....	38
2.2.2. Definición operacional .....	38
2.2.2.1. Juegos lúdicos .....	38
2.2.2.2. Canciones infantiles.....	38
2.3 Población y muestra .....	41
2.3.1. Unidad de Análisis (UA) .....	41
2.3.2. Población (N) .....	41



2.3.3.1. Muestras no probabilísticas .....	42
2.3.3.2. Muestras intencionadas .....	42
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad .....	42
2.4.1. Técnicas .....	42
2.4.2. Observación .....	43
2.4.3. Instrumento .....	43
2.4.4. Guía de observación .....	43
2.4.5. Validez .....	43
2.4.6. Confiabilidad .....	44
2.5 Métodos de análisis de datos .....	44
2.5.1. Estadística descriptiva .....	45
2.5.2. Media .....	45
2.5.3. Mediana .....	45
2.5.4. Coeficiente de variación .....	46
2.5.2. Estadística inferencial .....	46
2.5.2.1. Alfa de Cronbach .....	46
2.5.2.2. Coeficiente de correlación .....	47
2.6. Aspectos éticos.....	47
CAPITULO III-RESULTADOS .....	48
3.1. Resultados del Objetivo Específico 1: Validación y confiabilidad del instrumento de recojo información.....	49
3.1.1. Validación del instrumento de recojo de información por juicio de expertos .....	49
3.1.2. Validez del contenido del presente trabajo de investigación .....	52
3.1.3. Constancia de validación de juegos lúdicos y canciones infantiles.....	57
3.2. Resultados del Objetivo Específico 2: Diagnosticar el uso de los juegos lúdicos y las canciones infantiles.....	63
3.2.1. Variable juegos lúdicos .....	63
3.2.2. Variable canciones infantiles.....	67
3.3. Resultados del Objetivo Específico 3: Relación del uso de los juegos lúdicos y las canciones infantiles.....	71
3.3.2. Variable canciones infantiles.....	75
CAPITULO IV-DISCUSIÓN.....	80

4.1. Discusión de resultados .....	81
CAPITULO V-CONCLUSIONES.....	85
5.1. Conclusiones .....	86
CAPITULO VI-RECOMENDACIONES .....	87
6.1. Recomendaciones .....	88
CAPITULO VII-REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS.....	90
7.1. Referencias bibliográficas .....	91
ANEXOS.....	95
INSTRUMENTO PARA EVALUAR LOS JUEGOS LÚDICOS EN NIÑOS DE 4 AÑOS .....	96
INSTRUMENTO PARA EVALUAR LAS CANCIONES INFANTILES EN NIÑOS DE 4 AÑOS.....	97
Constancias de validación de la variable Juegos lúdicos .....	98
Matriz de Consistencia.....	107
Autorización para publicación de tesis.....	110
Acta de Aprobación de Originalidad .....	111
Reporte de turnitin.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Matriz de Operacionalización de la variable juegos lúdicos .....	39
<b>Tabla 2.</b> Matriz de Operacionalización de la variable canciones infantiles .....	40
<b>Tabla 3.</b> Población .....	41
<b>Tabla 4.</b> Muestra .....	42
<b>Tabla 5.</b> Distribución de categoría de valoración (Juegos Lúdicos) .....	50
<b>Tabla 6.</b> Distribución de categoría de valoración (Canciones Infantiles).....	51
<b>Tabla 7.</b> Dimensión funcional.....	53
<b>Tabla 8.</b> Dimensión simbólico. ....	53
<b>Tabla 9.</b> Dimensión juego de reglas.....	54
<b>Tabla 10.</b> Dimensión melodía .....	55
<b>Tabla 11.</b> Dimensión ritmo .....	55
<b>Tabla 12.</b> Dimensión sonido.....	56
<b>Tabla 13.</b> Resumen final de validación para la variable juegos lúdicos .....	57
<b>Tabla 14.</b> Resumen final de validación para la variable canciones infantiles.....	58
<b>Tabla 15.</b> Factorial de la variable juegos lúdicos .....	59
<b>Tabla 16.</b> Factorial de la variable canciones infantiles.....	60
<b>Tabla 17.</b> Valores de coeficiente alfa .....	61
<b>Tabla 18.</b> Confiabilidad por dimensiones .....	61
<b>Tabla 19.</b> Confiabilidad de todo el instrumento .....	62
<b>Tabla 20.</b> Estadísticos de la dimensión funcional .....	63
<b>Tabla 21.</b> Datos procesados de la dimensión funcional .....	64
<b>Tabla 22.</b> Estadísticos de la dimensión simbólico.....	65
<b>Tabla 23.</b> Datos procesados de la dimensión simbólico .....	65
<b>Tabla 24.</b> Estadísticos de la dimensión juego de reglas .....	66
<b>Tabla 25.</b> Datos procesados de la dimensión juego de reglas.....	66
<b>Tabla 26.</b> Estadísticos de la dimensión melodía.....	67
<b>Tabla 27.</b> Datos procesados de la dimensión melodía .....	68
<b>Tabla 28.</b> Estadísticos de la dimensión ritmo.....	69
<b>Tabla 29.</b> Datos procesados de la dimensión ritmo .....	69
<b>Tabla 30.</b> Estadísticos de la dimensión sonido .....	70
<b>Tabla 31.</b> Datos procesados de la dimensión sonido.....	70

<b>Tabla 32.</b> Valores de Correlación de Pearson .....	71
<b>Tabla 33.</b> Estadísticos de la dimensión funcional .....	71
<b>Tabla 34.</b> Correlación de la dimensión funcional .....	72
<b>Tabla 35.</b> Estadísticos de la dimensión simbólico.....	73
<b>Tabla 36.</b> Correlación de la dimensión simbólico.....	73
<b>Tabla 37.</b> Estadísticos de la dimensión juego de reglas .....	74
<b>Tabla 38.</b> Correlación de la dimensión juego de reglas .....	74
<b>Tabla 39.</b> Estadísticos de la dimensión melodía.....	75
<b>Tabla 40.</b> Correlación de la dimensión melodía.....	75
<b>Tabla 41.</b> Estadísticos de la dimensión ritmo.....	76
<b>Tabla 42.</b> Correlación de la dimensión ritmo.....	76
<b>Tabla 43.</b> Estadísticos de la dimensión sonido .....	77
<b>Tabla 44.</b> Correlación de la dimensión sonido .....	77
<b>Tabla 45.</b> Correlaciones entre dimensiones de la variable juegos lúdicos.....	78
<b>Tabla 46.</b> Correlaciones entre dimensiones de la variable canciones infantiles ..	78
<b>Tabla 47.</b> Correlaciones entre ambas variables.....	79
<b>Tabla 48.</b> Estadísticos de muestra única .....	79
<b>Tabla 49.</b> Matriz de consistencia.....	107

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018, ubicado en Santa Catalina B – Cúsupe - Monsefú. Teniendo en cuenta que la evolución de los juegos lúdicos es aquella actividad educativa que coopera con la maduración psicomotriz, cognitiva y afectiva pero también está influenciado por las canciones infantiles que son composiciones líricas que contienen una función poética y expresiva en la que se relaciona los significados en relación a lo que está elaborando. A partir de este análisis se formuló el siguiente problema de investigación. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la institución educativa N° 431 de Monsefú – 2018? Para obtener los resultados a dicha pregunta se trabajó con una población de 44 niños entre niños y niñas, quedándose con una muestra de 22 niños del aula de 4 años, cuya condición era las dificultades en diversos juegos lúdicos en donde gran variedad de habilidades motoras que se encuentran ligadas al desarrollo de movimientos complejos se vuelve cada vez más mecanizado a medida que el sistema nervioso no madura, haciendo que en un principio sean muy complejos y luego vuelvan cada vez más difícil en relación a las canciones infantiles empleadas para cada uno de ellos. Los instrumentos empleados, para recoger los datos por cada variable, fueron: Guía de observación de juegos lúdicos y de canciones infantiles, con el afán de visualizar todas las cualidades expresivas presentes en el niño a la hora de realizar diversas actividades lúdicas en relación a las canciones infantiles. Los resultados, permiten afirmar que si se fortalece los juegos lúdicos, entonces existe un buen uso de las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.

**Palabras Claves:** Juegos Lúdicos, Canciones Infantiles.

## **Abstract**

The objective of the present investigation was to determine the relation between play games and children 's songs in the four - year - old students of Educational Institution N ° 431 Monsefú - 2018, located in Santa Catalina B - Cúsupe - Monsefú. Bearing in mind that the evolution of play games is that educational activity that cooperates with psychomotor, cognitive and affective maturation but is also influenced by children's songs that are lyrical compositions that contain a poetic and expressive function in which the meanings are related in relation to what you are developing. From this analysis the following research problem was formulated. What is the relationship between playful games and children's songs in the four-year-old students of the educational institution N ° 431 of Monsefú - 2018? To obtain the results of this question, we worked with a population of 44 children between boys and girls, staying with a sample of 22 children from the 4-year-old classroom, whose condition was the difficulties in various playful games where a great variety of motor skills are linked to the development of complex movements becomes increasingly mechanized as the nervous system does not mature, making at first are very complex and then become increasingly difficult in relation to the children's songs used for each of them . The instruments used to collect the data for each variable were: Observation guide of games and children's songs, with the aim of visualizing all the expressive qualities present in the child at the time of performing various recreational activities in relation to the children's songs. The results allow us to affirm that if the playful games are strengthened, then there is a good use of children's songs in the four-year-old students of Educational Institution No. 431 Monsefú - 2018.

**Key Words:** Playful Games, Children's Songs.

**CAPITULO I**  
**INTRODUCCIÓN**

## 1.1. Realidad Problemática

A nivel mundial, en las instituciones educativas se sigue incrementando diversos cambios en la metodología docentes; dándose a notar en las habilidades cognitivas de cada niño, es por eso que se puede decir que en el campo educativo la mayoría de docentes ya no trabajan de manera tradicional sino que cada día buscan diversas herramientas de aprendizaje, es por ello que la Fundación Universitaria Los Libertadores desde el año 2016 ha planteado al juego como estrategia para mejorar el aprendizaje teniendo en cuenta que es aquella herramienta didáctica que permite al estudiante manifestar sus deseos, temores así como la apreciación de sí mismo en relación al mundo que lo rodea, permitiendo al niño innovar, crear y conectar su aprendizaje con el mundo exterior, donde la mayoría de niños crezcan y se preparen para el futuro. (Herrera, 2016)

Hoy en día las condiciones de vida de los habitantes en México, su mayoría son de recursos medios, puesto que se va incrementando padres y madres de familia que solo han concluido el nivel primario y algunos la secundaria; lo que determina que el aprendizaje en sus hijos disminuya en el área de matemática debido a que no pueden tener apoyo en casa o en la escuela; pues hay docentes que siguen utilizando metodologías repetitivas y mecanicistas. Es por ello que Résendiz en su investigación logró demostrar que el juego educativo es una herramienta básica en relación con las actividades matemáticas porque permite al niño desarrollar la confianza, respeto e interés por el área sea en la casa o la escuela; asimismo se demostró que el juego tiende a aumentar a nivel cognoscitivo y social en los estudiantes. (Résendiz, 2015)

De igual manera la problemática docente suele ser la misma, a nivel nacional, por eso hoy en día la mayoría de trabajos de investigación o publicaciones como revistas, blogs, etc. buscan alternativas de solución; como es el caso de Aurora, docente del nivel inicial, manifiesta que la educación a través del juego lúdico un 85% es gracias a la acción, donde se involucra ideas, valores y objetivos; proporcionando un ambiente estimulante a través de la actividad mental de los niños y niñas, pero el objetivo es que el docente trabaje con ayuda de los padres



de familia, los cuales deben entender que el juego es una herramienta importante en nuestra vida. (Aurora, 2011)

Del mismo modo, en una investigación que trata de demostrar la importancia de las actividades lúdicas en relación al desempeño académico de los niños en Cuenca, se realizó una encuesta tanto a los alumnos como docentes, determinando que el 80% de estudiantes, manifiestan que el juego no permite desarrollar habilidades; el 20% de estudiantes mencionan que el juego en sus clases desarrollan habilidades cognitivas; pero esto se logrará si el docente practica en sus clases dicha actividad lúdica; para esto se realizó también una encuesta a los docentes donde el 25% manifiestan que a través del juego el niño se socializa y adquiere aprendizaje pero para el 75% el juego es una pérdida de tiempo en el campo educativo. (Astudillo, 2012)

La evolución del juego, en los centros escolares, precisa un escaso e interminable desarrollo, esto se manifiesta en las estimaciones realizadas entre el juego y trabajo en equipo. Los juegos, de manera general, permiten la adquisición y profundización de conocimientos, combinando lo vivencial con la práctica activa y dinámica. Hoy en día se reconoce al juego en el ámbito educativo porque ha tenido buena aceptación con variaciones medias que rondan entre 7,35 a 8,64 de una muestra de diecisiete alumnos, donde las características que valora son aquellas que se trabajan con ejercicios rutinarios de manera paralela donde el estudiante pueda mantener su concentración dando a conocer su creatividad y el desarrollo de sus potencialidades. (Pina, 2012)

A nivel regional, en una investigación realizada en Trujillo, se determinó con un 75%, que el juego es la organización primordial para guiar al alumno en su conocimiento. Tomándose como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, necesidades, intereses y las expectativas de los niños. Resaltando que “El juego no es neutro, va aumentando su nivel de exigencia cuando sea mayor, logrando ser aceptado y comprendido por cada uno, mejorando las expectativas de docente y participantes” (Torres, 2002, p. 296).

En el marco de los festejos por el “Mes de la Infancia” en el Gobierno Provincial se realizó una capacitación lúdica pedagógica para docentes y estudiantes donde más de 2000 niños fueron partícipes de la encuesta realizada, donde con un 70% queda determinado Pim pau como una propuesta didáctica el cual incentiva a los niños a jugar a través del arte teniendo como relevancia el aprendizaje en sus cuatro áreas cognitivas: motriz, verbal, visual y musical. (Más de 2000 niños celebraron la infancia junto a “Pim Pau” en Garay y San Javier, 2018, párr. 4)

A nivel mundial se considera que las canciones es un activador que introduce en su desarrollo la acción y el movimiento, es por ello que en el tercer congreso internacional de investigación educativa nos da a conocer que “Con la mayoría de canciones infantiles se activa y facilita los procesos creativos en los estudiantes, puesto que desde que una persona perciba la música se inicia inmediatamente el proceso mental” (Morante, s.f., p. 8).

De igual manera, en un artículo publicado en España en el año 2017 consideran informar que las canciones infantiles son de todos los tiempos, donde se recalca que la vida de cada persona siempre está marcada por algún recuerdo vivido el cual siempre está ligado a una canción. Entonces mientras vivamos escuchando canciones o aplicarlas en nuestra rutina de trabajo aumentará el recuerdo de cada canción automáticamente. (Canciones Infantiles de todos los tiempos, 2017)

Es por ello que en la universidad Landívar se realizó una encuesta a cada docente de cuanto conocen la música como estrategia facilitadora, un 50% tienen un conocimiento regular sobre la música en relación al proceso E- A, asimismo un 45% dicen conocer del tema, pero no aplicarlo y un educador opinó no tener conocimiento del tema. Pero aquellos docentes que dicen saber conocer del tema, adquirieron dichos conocimientos en artículos de arte y educación, pero donde el 73% utilizan pocas veces la música en las diversas clases y solo el 27% lo utiliza diariamente. En base a esto los docentes que conocen del tema no tienen una confiabilidad en que la música se relaciona con el proceso enseñanza aprendizaje, aunque años anteriores se les impartió el tema no lo utilizan en el proceso educativo por falta de conocimiento. (Vides, 2014)

El aprendizaje es importante pero a su vez una difícil tarea para aquellos que lo comparten, porque buscan diversas estrategias o recursos didácticos para poder obtener habilidades y potencialidades en los niños, en una investigación realizada en la Universidad Católica los Ángeles se planteó las canciones infantiles como estrategia en el desarrollo del aprendizaje, dicha investigación fue de tipo experimental aplicado a un solo grupo, donde de una muestra de 12 niños de cinco años un 67% se encuentra en un nivel inicio, el 25% en proceso y el 8% en logro previsto, en base a estos resultados se desarrolló 15 sesiones de canciones infantiles donde cada una respondía a un área de aprendizaje, alcanzando los alumnos un 75% de logro previsto. (Quiroz, 2016)

Del mismo modo dicha estrategia fue aplicada en una investigación en Pucallpa, cuando el territorio peruano, por la abrupta geografía, albergó a personas de distintas naciones indígenas que se comunicaban a través de diversos idiomas lo cual era difícil de entenderse unos con otros pero al aplicar las canciones infantiles Shipibo Konibo lograron con un 51.35% comunicarse de manera espontánea, con un 16.22% se relacionaron unos con otros sin entenderse, 10.81% desarrollar diversas actividades entendiéndose unos con otros y el 5.41% no lograron entenderse con los demás habitantes de dicha comunidad. (Durand & Ramirez, 2016)

La educación musical siempre ha sido uno de los pilares para el desarrollo educativo; para reflexionar en base a este tema, se llevo a cabo unos estudios a dicha temática en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos donde se procedió a aplicar una encuesta y en relación a ello de un total de 24 niños y niñas el 79,2% tiene una calificación en proceso en la aplicación de canciones infantiles en base al aprendizaje, un 20,8% obtuvo una calificación en inicio; pero para seleccionar un adecuada manera de transmitir o llegar al alumno con las diversas canciones se necesita conocer la información que tiene cada docente o facilitador. (Gómez, 2016)

Del mismo modo, en una investigación realizada en Barranca sobre la música infantil en relación a la expresión corporal, se llegó a concluir que existe una relación

moderada con un Rho Spearman = 0,482\*\* y grado de significación  $p < 0,1$ , según las dimensiones evaluadas de cada variable, que determina que mientras estemos en contacto con la música nuestra expresión corporal irá descubriendo sensaciones, emociones y sentimientos de la realidad objetiva. (Dávila, 2015)

## **1.2 Trabajos previos**

A nivel mundial, en una investigación realizada en Bogotá se llega a concluir que: “El juego es una estrategia didáctica que permite al estudiante comprender lo complejo del aprendizaje” (Leyva, 2011, p. 113), es decir que mientras más se transmita el juego en el área educativa, los estudiantes durante el desarrollo de las clases desarrollarán su creatividad y sabiduría para cada área.

Del mismo modo en una investigación desarrollada en la Universidad Nacional de Colombia se determinó que: “La ciencia escolar en relación con la enseñanza docente debe introducir la lúdica, para la comprensión y asimilación de ideas significativas” (Ballasteros, 2011, p. 40); esto quiere decir que durante el proceso enseñanza aprendizaje se debe implementar la lúdica, puesto que es una herramienta de mejoramiento y transformación del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Asimismo en un libro publicado en Argentina, se afirma que: “En la Institución Educativa debe honrarse el derecho a jugar, es decir, dejar que el docente imparta sus experiencias y atenciones, disponiendo de un saber específico (saber a jugar)” (Sarlé, 2012, p. 24); esto quiere decir que el juego no es solo una acción trabajada por el niño sino que debe ser orientada en relación con el docente o facilitador, el cual se encarga de diseñar diversas sesiones que enriquezcan las potencialidades de los niños.

A nivel nacional, en una investigación realizada en Arequipa se llega a concluir que: “Al desarrollar el juego simbólico en los niños se desarrolla un nivel alto de pensamiento creativo” (Torres, 2016, p. 90), esto quiere decir que es primordial el juego desde edad temprana puesto que logran desarrollar su talento a través del pensamiento y puedan descubrir en qué área de su vida se pueden desarrollar.

Asimismo en la Universidad Nacional de Chimborazo, se desarrollo una investigación de estrategias lúdicas, donde se llego a la siguiente conclusión: “El juego ayuda al niño a descubrir su YO, brindando confianza y consistencia en el ambiente que se desarrolla” (Patín, 2016, p. 9); esto quiere decir que con ayuda del juego el niño puede descubrir, aprender y controlar sus acontecimientos de la vida en relación a su espacio.

Igualmente, en una publicación nacional se llega a concluir que: “El juego es la acción que desarrolla el área psicomotriz, afectivo- emocional y perceptivo cognitivo, en relación con las canciones emite al niño seguridad y confianza en sí mismo” (Molina, s.f., párr. 6); esto quiere decir que el juego en relación a las canciones infantiles aportan los cimientos para el pensamiento complejo, proporcionando la maestra un entorno seguro con distintas maneras de trabajar.

A nivel local, en una investigación desarrollada en Chiclayo se llegó a concluir que: “La enseñanza en la zona rural se debe trabajar en base al juego para poder solucionar problemas de diversos aspectos” (Salcedo, 2013, p. 146), esto quiere decir que los docentes deben buscar estrategias innovadoras para poder desarrollar lo emocional y físico en cada estudiante.

A nivel mundial, en una investigación desarrollada en Bolivia se llega a determinar que: “Las canciones son instrumentos donde el niño pronuncia y repite las palabras mejorando su expresión oral” (Gironda, 2012, p. 94), esto quiere decir que mientras cante el niño integra palabras en las áreas de conocimiento y fortalece cada área su conocimiento lingüístico.

Del mismo modo, en una investigación realizada en la Universidad Nacional de la Plata afirma que: “La reiteración de las canciones permite comprobar la calidad del buen desempeño de los estudiantes” (Mónaco, 2012, p. 132); esto significa que al realizar continuamente las canciones infantiles en los niños permitirá la funcionalidad en las competencias de cada área.

En España en una investigación realizada en la Universidad del País Vasco se llegó a determinar que: “Las canciones debe abarcar mucho más que el aprendizaje, porque desencadena emociones provocadas por su ritmo y melodía” (Díaz & Arriaga, 2013, p. 114); se refiere, que mientras el niño este en contacto con una canción o música de su agrado, no sólo desarrollará un pensamiento lógico, sino su mundo interior.

A nivel nacional en una investigación desarrollada en Huaraz, se llegó a concluir que: “Las canciones infantiles se inclina en la interacción de los niños la corrección y fluidez de su vocabulario” (Albornoz & Hilario, 2017, p. 95), esto quiere decir que los estudiantes asimilan cantando, pero la mayoría de docentes, vienen proyectando las mismas estrategias de aprendizaje, no innovan, ni imaginan, obteniendo como resultado estudiante apáticos, fríos y con poca fluidez.

De igual modo, en una investigación realizada en la Universidad de los Ángeles de Chimbote se afirma que: “Las canciones basadas en un enfoque sociocognitivo desarrolla el lenguaje oral de manera holística” (Niogita, 2017, p. 77); esto significa que si al alumno desde sus edades tempranas se le imparte canciones infantiles, desarrolla de manera espontánea su lenguaje en todas las áreas de aprendizaje, siendo un medio expresión, sentimientos, emociones y opiniones.

En la revista digital, se realizó una ponencia en base a las canciones infantiles, llegando a la siguiente conclusión: “La Música es aquella estrategia que permite motivar a los niños en la comprensión y memorización de los contenidos académicos” (Moreno, 2010, p. 2); esto quiere decir que la música o canción infantil siempre están presente en nuestra vida diaria y esta en relación a nuestros aprendizajes que los docente cada día nos brindan.

## **1.3 Teorías relacionadas al tema**

### **1.3.1. Juegos lúdicos**

La importancia del juego ha quedado demostrado en cada teoría por diferentes autores, entre ellas tenemos las teorías clásicas (siempre están presentes y fueron de interés por autores del siglo XIX) y las teorías modernas (son aquellas que manejan las corrientes del pensamiento propias de nuestra época) (AnonymousUser, s.f.). En las teorías clásicas recalcan dos teorías:

### **1.3.2. Teoría Metafísica (427- 347 a.c.)**

En esta teoría Platón es uno de los primeros autores que en su teoría hace relevancia al juego donde se centra el punto de atención en el arte y la expresión del ser humano. Del mismo modo es aquel que ampara el juego y el ejercicio como principio de placer. Asimismo, nos manifiesta que las personas jóvenes no pueden tolerar el trabajo, por lo que se les apropia con juegos, puesto que, no se mantienen en reposo y tienden a jugar entre sí. Es por eso que para Platón el juego debe ser un instrumento que prepara al niño para la vida adulta; donde el proceso de socialización y transmisión de valores está incluido en el juego. En base a su aporte el autor presenta dicha teoría en una sola frase: “El juego es un conducto para que los niños asimilen la cultura de donde proceden” (AnonymousUser, s.f.. p.4).

### **1.3.3. Teoría de la potencia superflua o Teoría del recreo (1793)**

Friedrich von Schiller mediante su teoría trata de aclarar que el juego faculta amortiguar la fuerza que no desgasta el cuerpo. Es por eso que considera como una satisfacción relacionado con la cantidad de energía. Del mismo modo plantea que es un esfuerzo en la que no se complacen las carencias naturales, puesto que su meta es el recreo. El deleite es un elemento inherente del juego. Se atribuye a Schiller la frase: “El hombre es plenamente hombre cuando juega” (AnonymousUser, s.f., p. 6).

En las teorías modernas tenemos:

#### **1.3.4. Teoría freudiana sobre el juego (1898 – 1932)**

Sigmund Freud, formuló la teoría freudiana del juego afirmando que está cercano a la somnolencia, por medio de la rememoración, de las emociones plácidas que intentan manifestarse. Asimismo, lo consideró como una herramienta para satisfacer y expresar los requisitos de los estudiantes, conectándolo a la manifestación de la intuición y en particular al instinto del placer. Del mismo modo nos hace referencia que el juego puede ser el medio para expresar los sentimientos reprimidos, la realización de los deseos y las proyecciones del inconsciente. Es aquel que nos afirma que el juego está relacionado a la actividad lúdica y el juego simbólico, donde el niño muestra sus deseos insatisfechos y reviven aquellas experiencias desagradables, permitiendo un proceso análogo proporcionando una oportunidad de expresión de sentimientos inconscientes. A Freud le ayudo realizar su teoría del juego al vivir con su nieto, en donde el observo cada momento de su juego, reconociendo a tal como una herramienta donde actúan las experiencias reales y los deseos; donde dicha acción se observa en las experiencias que el niño vive en cada juego, haciéndola suyas, dominando hechos que fueron traumáticos. (AnonymousUser, s.f., p. 8)

En base a lo anterior se presenta como una nueva teoría

#### **1.3.5. Teoría sociocultural del juego (1980)**

Es el autor que defiende al juego como una labor agradable en sí mismo. Recalcando que los juegos son placenteros si el niño logra alcanzar su meta o resultado propuesto. Del mismo modo es considerado como una necesidad que está presente durante la vida lúdica. Por otro lado, recalca que el juego es el que permite la maduración donde el pensamiento motor es la fuente principal para dicho juego. Por eso se puede decir que si el niño juega su madurez y comportamiento es reflejada en dicho juego, logrando relacionarse y captar diversos pensamientos holísticos. Un concepto claro que tiene el autor es que el juego está en relación a la zona de desarrollo próximo, esta zona determina la capacidad de resolver un problema, ante una situación espontánea del niño. En conclusión, para Vygotsky el juego nace de la necesidad, deseo y dominación impulsando al niño a la



representación del juego; donde a medida que el niño va evolucionando de manera paralela su juego evoluciona (AnonymousUser, s.f., p. 9).

### **1.3.6. Teoría piagetiana sobre el juego (1932 - 1966)**

La teoría del juego de Jean Piaget se considera valiosa porque proporcionó al juego como una evolución del conocimiento, accediendo a capacidades que depende de la evolución del pensamiento infantil. Considera al juego y la imitación primordial para el pensamiento y el desarrollo de la inteligencia, pasando por el periodo de la asimilación y adaptación. Es así que distribuye el juego en cuatro estadios: Estadio sensorio- motor (0-2 años): El juego es funcional, pre operacional (2 -6 años): El juego es simbólico, operacional concreto (6 - 12 años): El juego es reglado, operaciones formales (12 años a más): El juego es reglado. Según el teórico, afirma que cuando el niño o el estudiante se relaciona con su medio se desarrolla las estructuras cognitivas, mediante las experiencias que se somete en su vida. Los diversos estadios mencionados anteriormente son aquellos por donde pasa el estudiante como efecto directo de las estructuras intelectuales. Es por eso que para Piaget el niño tiene tres formas para interactuar con la realidad: Se adapta a las disposiciones exteriores, modifica sus capacidades en función a sus propios deseos, impone sus deseos mediante comportamientos adaptados, a partir de esto, el autor, explica que una vez aprendida la acción; el juego se repetirá para adaptarse a otras áreas o experiencias emocionales brindando buenos resultados (AnonymousUser, s.f., p. 9).

### **1.4. Juego**

Es un trabajo presente en todos los seres humanos en donde se agrupa con la infancia, manifestándose a lo largo de la vida. Frecuentemente se le establece con diversión, ocio y satisfacción con la actividad adversa a lo laboral, la cual se evalúa por quien lo realiza. Asimismo, es hecho voluntario y lúdico de entretenimiento que requiere y descarga energía, puesto que, imagina un ánimo físico (López , 2010).

## **1.5. Juego Lúdico**

Es aquella actividad educativa que coopera con la maduración psicomotriz, cognitiva y afectiva, siendo el vínculo para la socialización, convirtiéndose en el medio relevante para que el niño conozca, aprenda nuevos conceptos y habilidades de su propia experiencia. (Menchú, 2014)

## **1.6. Características del juego lúdico**

Para tener una idea más clara de lo que es el juego lúdico se da a conocer sus siguientes características: Debe ser libre, voluntario y espontáneo; donde la actividad es realizada por la propia iniciativa del estudiante. Produce placer; broma, diversión, risa y el hecho de ganar; dichas conductas están asociadas al juego. Son gratificantes y es por eso que el niño tiene deseo de jugar. Es innato; se distingue por ser propio de su infancia, es aquí donde interviene directamente el proceso de aprendizaje del estudiante. Favorece la socialización; aquí se manifiesta el juego lúdico de manera flexible asumiendo la adaptación del niño con su medio. Las características primordiales del juego lúdico son el de ser libre y espontáneo (AnonymousUser, s.f.).

## **1.7. Tipos del juego lúdico**

El Juego lúdico se puede clasificar en cuatro tipos a igual que un juego clásico, entre ellos está:

### **1.7.1. Juego funcional o de acción**

Aparece a partir de los dos años, antes de que se presente la capacidad de pensamiento simbólico y representación. En este juego el niño va utilizando actividades dentro de las actividades funcionales, donde utiliza su propio cuerpo, dejando su juego simbólico. Este juego carece de normas internas y se realizan por el placer, siendo el juego de tipo predominante se van presentando diferentes formas de cómo puede jugar el niño. Juego de construcción, el niño desarrolla la manipulación de objetos con la capacidad de crear algo imaginario. Este tipo de

juego siempre está presente a lo largo de la vida careciendo de la capacidad representativa (Camacho, 2012)

### **1.7.2. Juego simbólico**

Es donde el niño realiza conoce el mundo que lo rodea a través del juego que al pasar de funcional y construcción se convierte en un juego simbólico donde el niño representa diferentes escenas de su vida. (Camacho, 2012)

### **1.7.3. Juego cooperativo**

Es el juego más complejo del niño desde el contexto social; el niño juega y convive con otros niños en donde se manifiesta la cooperación entre ellos para llegar a asimilar los diversos aprendizajes que tienen durante la actividad (Camacho, 2012).

## **1.8. Dimensiones del juego lúdico**

Para (Moreno(a), 2002), resalta tres dimensiones del juego lúdico:

### **1.8.1. Dimensión del juego funcional o ejercicio**

Esta dimensión se produce cuando el niño nace, realizando movimientos que le satisface y que le permite desarrollar sus músculos. Dicha dimensión trata de asumir situaciones que observamos y las representamos en un juego lúdico; puesto que, el solo escribir ya está desarrollando el juego funcional, donde la función es la acción de coger el lápiz. Las dimensiones primordiales son: desplazamiento, juego de roles y esquema corporal (Moreno(a), 2002).

### **1.8.2. Dimensión del juego simbólico**

Es la relación del niño con lo que imitará teniendo en cuenta lo que más le llama la atención, esto se refleja, cuando el niño tenga interés hacia un objeto o canción en función de ella, desarrollando su imitación de forma eficaz y segura. Las dimensiones primordiales son: imitación, ejercicio, participación activa y representación (Moreno(a), 2002).

### **1.8.3. Dimensión del juego de reglas**

En esta dimensión para un juego lúdico es necesario trabajar con el juego de reglas donde va a permitir el trabajo en grupo, estableciendo las normas y responsabilidades de cada niño. La utilización de este juego en la acción de jugar aparece de manera progresiva, junto a la dimensión anterior. Las dimensiones primordiales son: establecimiento de normas, práctica progresiva y responsabilidad. Esta dimensión permite desarrollar en los niños la memoria, razonamiento, reflexión y atención en relación a su desarrollo psicomotor; puesto que, todo movimiento antes de ser ejecutado debe ser pensado para realizarlo (Moreno(a), 2002).

## **1.9. Canciones Infantiles**

Las canciones infantiles son composiciones líricas que contienen una función poética y expresiva en la que se relaciona los significados en relación a lo que está elaborando, es por ellos que se establece las bases teóricas entre ellas tenemos:

### **1.9.1 Georg Simmel y los estudios psicosociales de la canción (1882)**

Dicho autor dedico sus ensayos a la sociología de la música; puesto que, desde la etnología comparativa, considero a la música como el arte menos trabajo en el área educativa; es por eso que, a través de su teoría psicosocial, realiza un estudio en base a una canción, centrándose en la melodía y ritmo de cada una en relación al ser humano. Para demostrar está acción es necesario desarrollar el acto de escuchar surgiendo naturalmente sentimientos y vivencias en cada persona.

La investigación de Simmel resalta el discurso sobre la relación entre cultura y música. De este modo se muestra cómo el discurso musical impregna del carácter las características de los pueblos que practican, de ahí la relación que establece entre la música y el ánimo del amor, la mística, la ideología o el trabajo.

Desde ese estudio podemos ver la dimensión social que posee la música apareciendo como un complemento del desarrollo del lenguaje hablado, en manifestación de las relaciones sociales. A través de su teoría psicosocial de la

música, Simmel nos muestra que el canto, la música y el baile surgen de los sentimientos más universales y vehementes de un estado de alegría o de tristeza, llevándonos a pensar que todos somos músicos pre existenciales, existiendo la relación entre el habla, el cantar y bailar. Se trata sólo de oír el ritmo y la melodía de nuestros estados anímicos (Hormigos, 2012).

### **1.9.2. Theodor w. Adorno y la sociología de la música como crítica social (1948)**

T.W. Adorno analiza la problemática ideológica, fisiológica, estética y sociológica que surge la música contemporánea, diferenciándose de toda la sociología de la teoría anterior, proponiendo un nuevo punto de partida. Sus estudios parten desde la teoría marxista la cual fue crítica por él mismo, puesto que, considera una imagen simple en relación a la música. Su aportación supera las limitaciones tomando en cuenta la tecnología y la organización económica moderna permitiendo el desarrollo y creación de una música o canción. Sus estudios partieron de su obra y estructura musical con el fin de evidenciar el desarrollo del pensamiento y la realidad. Desde ahí dicho autor se centra en el análisis de la música como algo semejante al lenguaje. La música, es carente de todo pensamiento absoluto, y pues dejaría de ser música cuando no guarda relación con nuestro lenguaje (Hormigos, 2012).

### **1.10. Canción**

La palabra canción según Tiene varias acepciones, algunas de ellas están relacionadas con la música, las definiciones que dan son: “Estructura en poesía, donde hay canto, o está hecha como propósito para que se puede parecer a la música” (Real Academia Española, s.f., p. 1) “Pretérta estructura en poesía, que corresponde a diferentes clases, entonación y estructuras, con demasiado temperamento de la alabanza” (Real Academia Española, s.f., p. 2).

En relación a lo anterior (Imelda, 2010) nos hace referencia que:

### **1.11. Canciones infantiles**

Es una actividad donde el niño mejora la coordinación holísticamente, la cual se ve estimulada con la música a través de las canciones infantiles, siendo acompañadas con gestos que hacen que mejore su hablar y entender de su aprendizaje en relación a su expresión corporal, la cual debe ser estimulada con nuevos recursos que se adapten al movimiento. Del mismo modo nos afirma que: “Son ritmos que ayudan a mejorar su desarrollo emocional en los niños, el cual se puede ser acompañadas a través de gestos que se hacen al cantar; para el desenvolvimiento de los niños” (Imelda, 2010, p. 9).

### **1.12. Importancia de las canciones infantiles**

Las canciones infantiles son importantes para el desarrollo emocional, puesto que la relación del niño con las canciones permite ampliar su vocabulario, ejercitar la integración y desarrollar su memoria, en el momento de imaginar, sentir nuevos mundos mejorando su hablar y entendimiento al significado de cada palabra. Del mismo modo es importante porque ayuda a la mejora y concentración de su aprendizaje, potenciando su memoria con la música y la expresión corporal.

Asimismo, ayuda al niño siendo estimuladas con recursos didácticos adaptado a su movimiento corporal a los ritmos de cada canción. En relación a lo anterior el niño puede mejorar su coordinación si son combinadas con las conductas y recursos didácticos de acuerdo a la edad de cada niño (Imelda, 2010).

### **1.13. Características de las canciones infantiles**

Las características son las siguientes: Las canciones son aquellas que están asociadas de gestos o entretenimiento de sencilla percepción; actividad donde el estudiante aplica diversas canciones entreteniéndose al mismo periodo que comunica; es un recurso holístico el cual se puede trabajar en todas las áreas participando los padres, docente y los niños donde aprenden cantando diferentes acordes con composiciones variadas que permite incrementar sus intuiciones sobre el lugar rodea una canción o composición musical de la voz humana (Díaz & Arriaga, 2013).

#### **1.14. Clasificación de las canciones infantiles**

Una posible clasificación se identifica por su función, aunque se pueda clasificar en diversas categorías puesto que cumplen distintas funciones, las cuales son: Función de juego, son utilizadas en los juegos infantiles y se pueden incluir actividades espontáneas; Función de habilidad, aquí los niños demuestran alguna habilidad como las trabalenguas o adivinanzas; Función didáctica, en ella los niños aprenden de manera general a manera particular; Función lúdica, esta función está a cargo de entretener al niño (Albornoz & Hilario, 2017).

#### **1.15. Beneficios de las canciones infantiles**

Las canciones infantiles constituyen un recurso didáctico siempre y cuando se trabaje en relación al proceso enseñanza – aprendizaje; pues es una actividad motivadora para los niños, donde es en ese momento que los estudiantes aprenden a amar la música, la cual es transmitida en diversos medios, lógicamente es difícil conseguir música de nuestro interés, pero si se trabaja de manera continua, la canción se hará parte de nuestra vida diaria, favoreciendo la capacidad de su solidificación y evocación; desarrolla el placer por la melodía, su manifestación física que admite acomodar su desplazamiento en diversas métricas y beneficia el crecimiento afectivo y comunitario al acceder integrarse con el grupo. Se recomienda que para escoger la canción se debe tener en cuenta la edad cronológica de los niños, donde se recomienda empezar por canciones sencillas y luego terminar con canciones complejas (Albornoz & Hilario, 2017).

#### **1.16. Dimensiones de las canciones infantiles**

Según (Estrada, 2016) existen tres dimensiones en relación a la teoría de Georg Simmel, las cuales son:

##### **1.16.1. Melodía**

Es la clave experta que aflora el júbilo propio del niño a través de la canción. Tiene la herramienta de cambiar lo negativo con lo positivo, lo malo con bueno.

Asimismo, es la parte emocional que está presente en una canción donde activa las neuronas, actúa en el temperamento y afina la calidad de vida.

Dicha dimensión es múltiple, a fin que la memorización del niño resulte fácil e interesante. Las dimensiones primordiales son: Métrica, dinámica, armonía, tono y timbre. En una investigación, se considera que: “Es una combinación de alturas y ritmos. Se puede definir como sucesión temporal de sonidos de diferente altura y significación musical” (Gómez, 2016, p. 56).

### **1.16.2. Ritmo**

Está en relación al ánimo, la habilidad rítmica y natural, el cual se evidencia con los instrumentos propios del niño como manos, lengua, pies y boca, donde se envuelve en experiencias vividas, alegres llena de coloridos la cual le dan al ritmo un valor elevado en unificar los lenguajes y el movimiento. Las principales dimensiones son: repetición de elementos, movimiento marcado, movimiento visual y movimiento sonoro (Girona, 2012).

### **1.16.3. Sonido**

Esta dimensión se ve reflejada al final de la elaboración de nuestra canción, puesto que, un niño naturalmente empieza con el sonido del balbuceo; produciéndose ordenamiento cortos de ruido que no tiene ni un significado determinable, pero que puede emitirse con una entonación conocida. Las dimensiones principales son: intensidad, duración y estilo (Estrada, 2016).

## **1.17. Formulación del problema**

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la institución educativa N° 431 de Monsefú – 2018?



### **1.18. Justificación del estudio**

Se justifica de manera teórica porque de acuerdo a la Teoría sociocultural del juego donde se puede distinguir que a través de este proceso se desarrollan las estructuras cognitivas, donde interviene el proceso de aclaración y la participación; facilitando la misión de todos los procedimientos cognitivos, regulando y ejerciendo un control sobre ellos. Los cuales en relación a las canciones infantiles asocian imagen con ideas, desarrollando la atención en lo relevante de un tema.

También se considera que es importante porque introduce en los estudiantes los sonidos y significados de palabras fortaleciendo el aprendizaje.

Se justifica de manera práctica porque permite conocer si las canciones infantiles es una estrategia eficaz que fortalece significativamente en la hora del juego lúdico en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018. Los motivos por lo que se aplicará una propuesta de juegos lúdicos en relación a las canciones infantiles en el proceso enseñanza aprendizaje; donde se aplicará una guía de observación para ambas variables, donde en cada una de ellas se relaciona con diversas actividades a los juegos lúdicos con el fin de motivar a los estudiantes, creando un ambiente más relajado, logrando estimular la creatividad, la imaginación, habilidades, capacidades, aplicando estrategias para evocar recuerdos, imágenes en base a las canciones.

Se justifica de manera metodológica ya que se considera pertinente el uso de canciones infantiles en el desarrollo del juego lúdico porque en la aplicación de ambos instrumentos se realizara en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje sobre propiciando el uso de lecturas iconográficas, material didáctico relevantes a las necesidades e intereses de los estudiantes; en el que se encuentran los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018 para poder subsanar las deficiencias encontradas. Asimismo, se constituye en una herramienta importante en la práctica docente utilizando diversos materiales innovadores, estrategias, técnicas y procedimientos distintos a los que el docente actualmente se encuentra.

Se justifica de manera legal el presente trabajo de investigación aspirado a innovar los instrumentos de evaluación de cada variable con el uso de estrategias didácticas pertinentes como lo es en los juego lúdicos y el uso de canciones infantiles, por lo tanto se sustenta en La Ley General de Educación N° 28044, Título III - Capítulo II de la estructura del sistema educativo, artículo 36 en donde hace referencia que la educación inicial debe impulsar prácticas de preparación que cooperen al desarrollo global de los niños, teniendo en cuenta su crecimiento socio afectivo - cognitivo, locución oral, la psicomotricidad y el respeto de sus derechos.

Asimismo, en La ley del profesorado N° 24029, Título I - Capítulo I Artículo 1 señala que el profesorado es un representante esencial de la educación y coopera con la familia, la comunidad y el Estado a la creación integral del educando.

Por otro lado, en el Diseño Curricular Nacional en el Capítulo III Orientaciones para planificar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación formativa en el área de Comunicación, en la competencia crea proyectos desde lenguajes artísticos tiene como base la expresión en los distintos lenguajes de los niños. La expresividad psicomotriz, unida a la capacidad de simbolizar, da pie a la exploración y a la producción plástica, musical, dramática y de la danza.

## **1.19. Hipótesis**

### **Hipótesis de investigación (Hi)**

Si se fortalece los juegos lúdicos, entonces existe un buen uso de las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.

### **Hipótesis nula (H0)**

Si no se prioriza los juegos lúdicos, entonces no hay un buen uso de las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.

## **1.20. Objetivos**

### **Objetivo General**

Determinar la relación entre los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.

### **Objetivo Específico**

- Describir el proceso de validación y confiabilidad del instrumento de recojo de información de juegos lúdicos y las canciones infantiles, en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.

- Diagnosticar el uso de los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.

- Evaluar la relación de los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.

# **CAPITULO II**

## **MÉTODO**

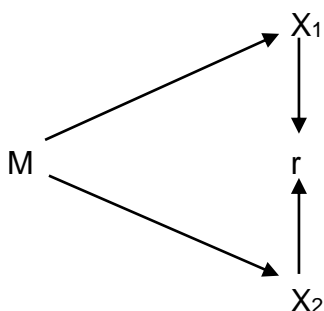
## 2.1 Diseño de investigación

### 2.1.1. Descriptivo

En este tipo de indagación se describen los datos y características de la población, respondiendo a las preguntas: ¿Quién? ¿Qué? ¿Donde? ¿Cuándo? ¿Cómo? Se efectúa cuando se desea describir en base a sus comportamientos principales. (Miró, 2006)

### 2.1.2. Correlacional

Su propósito es instaurar el grado de alianza no causal entre dos o más variables. Se determina porque es el primer paso para medir las variables, mediante una prueba de hipótesis correlacionales y la aplicación de técnicas estadísticas, se estima la correlación. (Introducción a la Psicología, s.f.)



Donde:

M: Estudiantes de cuatro años del nivel inicial.

X<sub>1</sub>: Indica la medición de los juegos lúdicos.

X<sub>2</sub>: Indica la medición de las canciones infantiles.

r: Relación entre la variable juegos lúdicos y canciones infantiles.

### 2.1.3. Propositivo

Es un desarrollo razonable que se emplea un grupo de métodos y técnicas con el propósito de calificar y solucionar dificultades fundamentales, encontrando soluciones a preguntas científicas y estudiar la relación entre factores. (Giler , s.f.)

## **2.2 Variables, Operacionalización**

### **2.2.1. Definición conceptual**

#### **2.2.1.1. Juegos lúdicos**

Considerado como habilidad útil, pues es el primer labor de unión entre el educador para observar, indagar, mover, descubrir y construir; permitiendo la integración y participación de los escolares más tímidos y con problemas en relación a otros compañeros. (Ballasteros, 2011. P. 2)

#### **2.2.1.2. Canciones infantiles**

“Es una técnica que realiza una determinación desde edades tempranas. El signo suele ser muy fácil y repetitiva, para su sencilla comprensión y memorización” (Paguay, 2014)

### **2.2.2. Definición operacional**

#### **2.2.2.1. Juegos lúdicos**

El juego lúdico es la estrategia motivadora en los estudiantes o niños; puesto que transforma los objetos o juguetes de manera real y fantástica, desarrollando su pensamiento y creatividad. (Ballasteros, 2011)

#### **2.2.2.2. Canciones infantiles**

Las canciones infantiles son estrategias de enseñanza muy útiles para el proceso pedagógico, donde los estudiantes practiquen, sea recreándose, tarareando diversos acordes, con variados contenidos, que amplía sus conocimientos, teniendo como objetivo estimular la habilidad, atención y memoria en el niño. (Gironda, 2012)

**Tabla 1.** Matriz de Operacionalización de la variable juegos lúdicos

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala	Técnica e instrumento
Juegos Lúdicos	Funcional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desplazamiento.</li> <li>• Juego de roles.</li> <li>• Esquema corporal.</li> </ul>	<b>Ordinal</b>  2 = Si lo ejecuta.  1 = A veces lo ejecuta.  0= No lo ejecuta.	Observación  Guía de Observación
	Simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imitación.</li> <li>• Ejercicio.</li> <li>• Participación Activa.</li> <li>• Representación.</li> </ul>		
	Juego de Reglas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecimiento de normas.</li> <li>• Práctica progresiva.</li> <li>• Responsabilidad.</li> </ul>		

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 2.** *Matriz de Operacionalización de la variable canciones infantiles*

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala</b>	<b>Técnica e instrumento</b>
Canciones Infantiles	Melodía	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Métrica</li> <li>• Dinámica</li> <li>• Armonía</li> <li>• Tono</li> <li>• Timbre</li> </ul>	<p><b>Ordinal</b></p> <p>2 = Se evidencia la acción</p> <p>1 = En proceso</p> <p>0= No se evidencia la acción</p>	<p>Observación</p> <p>Guía de Observación</p>
	Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetición de elementos</li> <li>• Movimiento marcado</li> <li>• Movimiento visual</li> <li>• Movimiento sonoro.</li> </ul>		
	Sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intensidad</li> <li>• Duración</li> <li>• Estilo</li> </ul>		

**Fuente:** Elaboración propia



## 2.3 Población y muestra

### 2.3.1. Unidad de Análisis (UA)

Son los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú.

### 2.3.2. Población (N)

Es el grupo de personas que se describe a la pregunta de estudio o respecto al cual se pretende concluir algo. Dichas preguntas de estudio nunca remiten a una muestra (Carrillo, 2015).

Mi población son los 44 estudiantes de los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.

**Tabla 3.Población**

<b>Secciones</b>	<b>Total</b>
Estrellitas de Jesús	22
Pequeños Gigantes	22
<b>Total</b>	<b>44</b>

**Fuente:** Nómina de matrícula 2018.

### 2.3.3. Muestra

La muestra se define como una un subconjunto en que se llevará a cabo el proyecto de investigación; en donde se involucra procedimientos para obtener la suma de los componentes de las muestras a través de fórmulas. La muestra es una parte representativa de la población. (Ludewig, s.f.)

### 2.3.3.1. Muestras no probabilísticas

Este tipo de muestra se caracteriza cuando no todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de ser parte de la muestra. Sus resultados no son generalizables a la población. (Suarez, 2011)

### 2.3.3.2. Muestras intencionadas

Esta muestra se caracteriza cuando el examinador decide según su objetivo, los componentes que integrarán la muestra, considerando aquellas unidades supuestamente típicas de la población que desea conocer; esto quiere decir que el investigador decide qué unidades integrarán la muestra de acuerdo a su percepción. (Carrillo, 2015)

Es por eso que la muestra de estudio es la sección pequeños gigantes con 22 estudiantes de cuatro años de edad en la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.

**Tabla 4. Muestra**

<b>Sección</b>	<b>Total</b>
Pequeños Gigantes	22
Total	22

**Fuente:** Nómina de matrícula 2018.

## 2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

### 2.4.1. Técnicas

Las técnicas de recolección de los datos son todos aquellos procedimientos que se utilizarán para obtener información, son el “como” se recogerán los datos y como se utilizará; por ejemplo: observación, entrevistas, mediciones antropométricas, etc. (Tamayo & Silva, s.f.)

### **2.4.2. Observación**

Es el procedimiento de indagación básica, sobre las que se defienden todas las demás, estableciendo la conexión básica entre lo que observa y lo observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad. (Enciclopedia de conceptos, 2018)

### **2.4.3. Instrumento**

Los instrumentos son todos aquellos medios determinados a acumular aclaración de la realidad. Permitiendo al investigador recolectar datos, los que luego serán tabulados, analizados e interpretados. (Tamayo & Silva, s.f.)

### **2.4.4. Guía de observación**

La guía de observación es un instrumento estructurado que accede la acción de observar ciertos fenómenos. Esta guía, por lo general, se realiza a través de columnas que favorecen la estructura de los datos recogidos durante la investigación. (Tamayo & Silva, s.f.)

### **2.4.5. Validez**

Indica el grado de exactitud que intenta medir y se utiliza con el término previsto. Es decir, es válido si "mide lo que dice medir". Asimismo, es la cualidad más importante de un instrumento de medida, el cual puede ser fiable pero no válido; pero si es válido ha de ser también fiable (Diccionario, s.f.).

$$CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Donde:

$n_e$  = número de panelistas que tienen acuerdo en la categoría "esencial".

$N$  = número total de panelista.

$$CVR' = \frac{CVR + 1}{2}$$

$$CVI = \frac{\sum_{i=1}^M CVRi}{M}$$

Donde:

CVRi = Razón de Validez de contenido de los ítems aceptables de acuerdo con el criterio de Lawshe.

M = Total de ítems aceptables de la prueba.

$$CVR' = \frac{0.1646 + 1}{2} = 0.5823$$

#### **2.4.6. Confiabilidad**

La confiabilidad es la coherencia de los productos donde se investiga que los fines de un cuestionario coincidan con los productos del mismo en otra ocasión. Si esto ocurre se puede decir que hay un alto grado de confiabilidad. También se habla de confiabilidad cuando dos o más evaluadores evalúan al mismo estudiante sobre el mismo material y se obtienen puntuaciones semejantes. (García & Lamadrid, s.f.)

#### **2.5 Métodos de análisis de datos**

El método utilizado para el análisis de datos se realizó a través del procesamiento de la información obtenida en la aplicación del instrumento de evaluación y para el procesamiento de la información de estos se utilizó la estadística descriptiva. Las categorías usadas para juegos lúdicos son: si lo ejecuta, a veces lo ejecuta y no lo ejecuta; y las categorías usadas para canciones infantiles son: se evidencia la acción, en proceso y no se evidencia la acción, que les fueron asignadas con una escala de valores cuantitativos: 0, 1 y 2 respectivamente.

La presentación de los datos se realizará mediante tablas estadísticas de los cuales se obtendrán del procesamiento del software SPSS versión 22 y el programa de Excel.

### **2.5.1. Estadística descriptiva**

La estadística descriptiva ayuda como procedimiento para estructurar datos y poner de evidencia sus peculiaridades esenciales con el propósito de llegar a conclusiones donde implica la abstracción de varias propiedades de los conjuntos de observaciones, mediante el empleo de métodos gráficos, tabulares o numéricos. (Becerra, s.f.)

### **2.5.2. Media**

La media es la medida más usada para encontrar el promedio (Sal Khan, s.f.)

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

### **2.5.3. Mediana**

La mediana es la valoración que ocupa el lugar central entre todos los valores de datos, cuando estos están ordenados en forma creciente o decreciente.

$$Me = l_i + \left[ \frac{\frac{N}{2} - N_{i-1}}{n_i} \right] * c$$

### **2.5.4. Coeficiente de variación**

También denominado como coeficiente de variación de Spearman, es una medida estadística que nos informa acerca de la dispersión relativa de un conjunto de datos. (Enciclopedia Virtual, s.f.)

$$CV = \frac{S}{\bar{X}} * 100$$

## 2.5.2. Estadística inferencial

Es la rama de la Estadística delegada de hacer deducciones, es decir, inferir propiedades, conclusiones y tendencias, a partir de una muestra del conjunto. Su papel es interpretar, hacer proyecciones y comparaciones. (Casanova, s.f.)

### 2.5.2.1. Alfa de Cronbach

El alfa de Cronbach es una media de las correlaciones entre las variables que forman parte de la escala. Puede calcularse de dos formas: a partir de las varianzas (alfa de Cronbach) o de las correlaciones de los ítems (Alfa de Cronbach estandarizado). (García & Gonzales, 2010)

- Coeficiente alfa > .9 es excelente.
- Coeficiente alfa > .8 es bueno.
- Coeficiente alfa > .7 es aceptable.
- Coeficiente alfa > .6 es cuestionable.
- Coeficiente alfa > .5 es pobre.
- Coeficiente alfa < .5 es inaceptable

$$\alpha = \frac{\bar{N}p}{1 + \bar{p}(N - 1)}$$

### 2.5.2.2. Coeficiente de correlación

El coeficiente de correlación de Pearson es una medida que determina el grado al que se asocian los movimientos de dos variables. Asimismo, cuantifica algún tipo de relación y/o dependencia, es decir, relaciones estadísticas entre dos o más variables aleatorias o valores de datos observados. (Gonzales, 2015)

$$r = \frac{\sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{N}}{\sqrt{\left(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}\right)} \sqrt{\left(\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}\right)}}$$

## 2.6. Aspectos éticos

Este proyecto de investigación se tuvo en cuenta tres pasos importantes:

- Por ser directora encargada en dicha institución de la muestra de estudio, el proyecto de investigación fue comunicado en una reunión que se programó con los padres de familia, donde se les compartió, donde se les compartió el tema y la metodología a trabajar, animándoles que puedan involucrarse a cualquier actividad a desarrollar.
- En relación con la presente investigación; los conceptos, metodologías y teorías utilizadas de diversos autores, se tomó en cuenta, citándolos y respetando los lineamientos APA.
- Por otra parte, para las evidencias de dicho trabajo de investigación, se envió una autorización para cada padre de familia para brindar el permiso necesario de tomar fotos en las actividades desarrolladas por los niños, en donde todos estuvieron de acuerdo.

# **CAPITULO III**

## **RESULTADOS**



### **3.1. Resultados del Objetivo Específico 1: Validación y confiabilidad del instrumento de recojo información.**

#### **3.1.1. Validación del instrumento de recojo de información por juicio de expertos**

Es el grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir de manera objetiva, precisa y veraz teniendo en cuenta el análisis del contenido de la prueba, la calificación del interés del contenido y los constructos. (Zambrano, s.f.)

Para validar el instrumento de recojo de información, se utilizó el juicio por expertos, con el propósito de validar los ítems propuestos y para esto se pidió la opinión de 3 expertos profesionales los cuales están conformados por dos docentes del nivel inicial con grado de magister y un docente con especialización en comunicación. Los expertos evaluaron cada uno de los ítems en tres categorías: esencial, útil pero no esencial y no importante.

#### **Primera versión del instrumento**

El instrumento consta de dos variables, la primera variable es juegos lúdicos que están conformada por tres dimensiones; la primera es funcional con un total de 9 ítems, la segunda es simbólica con un total de 7 ítems y por último es juego de reglas con un total de 7 ítems.

La otra variable es canciones infantiles está conformado por tres dimensiones; la primera es melodía con un total de 7 ítems, la segunda ritmo con un total de 7 ítems y por último sonido con un total de 8 ítems haciendo un total entre ambas variables de 45 ítems.

#### **Segunda versión del instrumento.**

Se hace entrega a los expertos para la evaluación y valoración de cada una de las preguntas, los cuales están conformados por dos docentes del nivel inicial con grado de magister y un docente con especialización en comunicación, después de recibir las fichas técnicas de los expertos se procesa la información haciendo uso de los estadísticos de Lawsher cuyos resultados se muestran a continuación.

## Validez de la variable juegos lúdicos.

**Tabla 5.** Distribución de categoría de valoración (Juegos Lúdicos)

PREGUNTAS	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado		Mide lo que pretende	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
2	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
3	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
4	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
5	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
6	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
7	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
8	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
9	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
10	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
11	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
12	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
13	2	1	3	0	0	3	3	0	3	0
14	3	0	3	0	1	2	3	0	3	0
15	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
16	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
17	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
18	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
19	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
20	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
21	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
22	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
23	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
<b>Promedio</b>	2.97	0.03	3.00	0.00	0.03	2.97	3.00	0.00	3.00	0.00

Fuente: Validez de expertos

Se observa en la **Tabla 5.** Distribución de categoría de valoración (Juegos Lúdicos) el promedio total de los ítems evaluados de la guía de observación de Juegos Lúdicos. En los que respecta al requisito de coherencia interna, lenguaje adecuado y mide lo que pretende los tres jueces coincidieron en calificar a cada uno de los ítems como esencial, obteniendo un puntaje promedio de 3 para las mismas. Del mismo modo en lo que concierne a claridad en la redacción el promedio es 2.97 donde se puede observar que uno de los expertos realizó una

observación en el ítem 13, por último, en inducción a la respuesta el promedio alcanzado es 2.97 observando que uno de los jueces realizó observación en el ítem 14.

### Validez de la variable canciones infantiles

**Tabla 6.** Distribución de categoría de valoración (Canciones Infantiles)

PREGUNTAS	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado		Mide lo que pretende	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
2	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
3	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
4	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
5	2	1	3	0	0	3	3	0	3	0
6	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
7	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
8	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
9	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
10	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
11	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
12	3	0	3	0	0	3	3	0	2	1
13	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
14	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
15	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
16	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
17	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
18	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
19	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
20	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
21	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
22	3	0	3	0	0	3	3	0	3	0
<b>Promedio</b>	2.97	0.03	3.00	0.00	0.00	3.00	3.00	0.00	2.97	0.03

Fuente: Validez de expertos

Se observa en la **Tabla 6.** Distribución de categoría de valoración (Canciones Infantiles) el promedio total de los ítems evaluados de la guía de observación de Canciones Infantiles. En los que respecta al requisito de coherencia interna, lenguaje adecuado e inducción a la respuesta los tres jueces coincidieron en calificar a cada uno de los ítems como esencial, obteniendo un puntaje promedio

de 3 para las mismas. Del mismo modo en lo que concierne a claridad en la redacción el promedio es 2.97 donde se puede observar que uno de los expertos realizo una observación en el ítem 5, por último, en mide lo que pretende medir el promedio alcanzado es 2.97 observando que uno de los jueces realizo observación en el ítem 12.

### 3.1.2. Validez del contenido del presente trabajo de investigación

En lo que respecta a la validación de los ítems se realizó mediante el criterio de Lawsher, a través de la siguiente formula:

$$CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Donde:

$n_e$  = número de panelista que tienen acuerdo en la categoría “Muy bueno”

$N$  = número total de panelistas

La fórmula para obtener la razón de validez de contenido modificada (CVR´) se utiliza para eliminar la influencia del número de jueces o expertos que evalúan el instrumento, para ellos se utiliza la siguiente formula:

$$CVR' = \frac{CVR + 1}{2}$$

Así, según este indicador, se considera que una pregunta es válida cuando CVR´ es superior o igual a 0,5823.

$$CVI = \frac{\sum_{i=1}^M CVRi}{M}$$

Donde:

$CVRi$  = razón de validez de contenido de los ítems aceptables con el criterio de Lawshe.

M = Total de ítems aceptables de la prueba.

### Variable juegos lúdicos (Método Lawshe)

**Tabla 7. Dimensión funcional**

CATEGORÍA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	Total
<b>Esencial</b>	2	3	3	3	2	3	3	2	3	
<b>Útil pero no Esencial</b>	1	0	0	0	1	0	0	1	0	
<b>No importante</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
<b>CVR</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	
<b>CVR´</b>	0.67	1.00	1.00	1.00	0.67	1.00	1.00	0.67	1.00	8.00
<b>ICV</b>	0.8889									

Fuente: Validación de expertos

En la **Tabla 7. Dimensión funcional** consta de nueve ítems, donde el CVR´ de los ítems 2, 3, 4, 6, 7 y 9 es de 1.00, mientras que los ítems 1, 5 y 8 fueron considerados por uno de los expertos como útil pero no esencial obteniendo un CVR´ de 0,67. Por lo tanto, se puede inferir que todas las preguntas tienen un buen nivel de aceptación para esta dimensión denominada funcional porque tienen un CVR´ total de 8.00 lo que quiere decir que la totalidad de ítems pueden utilizarse para esta investigación.

**Tabla 8. Dimensión simbólico.**

CATEGORÍA	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	Total
<b>Esencial</b>	3	2	3	2	3	3	3	
<b>Útil pero no Esencial</b>	0	1	0	1	0	0	0	
<b>No importante</b>	0	0	0	0	0	0	0	
<b>CVR</b>	<b>1</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>CVR´</b>	1.00	0.67	1.00	0.67	1.00	1.00	1.00	6.33
<b>ICV</b>	0.9048							

Fuente: Validación de expertos

En la **Tabla 8. Dimensión simbólico.**, consta de siete ítems, donde el CVR´ de los ítems 10, 12, 14, 15 y 16 es de 1.00, mientras que los ítems 11 y 13 fueron considerados por uno de los expertos como útil pero no esencial obteniendo un CVR´ de 0,67. Por lo tanto, se puede inferir que todas las preguntas tienen un buen

nivel de aceptación para esta dimensión denominada simbólica porque tienen un CVR´ total de 6.33 lo que quiere decir que la totalidad de ítems pueden utilizarse para esta investigación.

**Tabla 9.** *Dimensión juego de reglas*

CATEGORÍA	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Total
<b>Esencial</b>	2	3	3	3	3	3	3	
<b>Útil pero no Esencial</b>	1	0	0	0	0	0	0	
<b>No importante</b>	0	0	0	0	0	0	0	
<b>CVR</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>CVR´</b>	0.67	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	6.67
<b>ICV</b>	0.9524							

**Fuente:** Validación de expertos

En la **Tabla 9.** *Dimensión juego de reglas* consta de siete ítems, donde el CVR´ de los ítems 18, 19, 20, 21, 22 y 23 es de 1.00, mientras el ítem 17 fue considerado por uno de los expertos como útil pero no esencial obteniendo un CVR´ es de 0,67. Por lo tanto, se puede inferir que todas las preguntas tienen un buen nivel de aceptación para esta dimensión denominada Juego de reglas porque tienen un CVR´ total de 6.67 lo que quiere decir que la totalidad de ítems pueden utilizarse para esta investigación.

## Variable Canciones Infantiles (Método Lawshe)

**Tabla 10.** *Dimensión melodía*

CATEGORÍA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Total
<b>Esencial</b>	2	3	2	3	2	2	3	
<b>Útil pero no Esencial</b>	1	0	1	0	1	1	0	
<b>No importante</b>	0	0	0	0	0	0	0	
<b>CVR</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	<b>0.3</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	
<b>CVR´</b>	0.67	1.00	0.67	1.00	0.67	0.67	1.00	5.67
<b>ICV</b>	0.8095							

Fuente: Validación de expertos

En la **Tabla 10. Dimensión melodía** consta de siete ítems, donde el CVR´ de los ítems 2, 4 y 7 es de 1.00, mientras que los ítems 1, 3, 5 y 6 fueron considerados por uno de los expertos como útil pero no esencial obteniendo un CVR´ de 0,67. Por lo tanto, se puede inferir que todas las preguntas tienen un buen nivel de aceptación para esta dimensión denominada melodía porque tienen un CVR´ total de 5.67 lo que quiere decir que la totalidad de ítems pueden utilizarse para esta investigación.

**Tabla 11.** *Dimensión ritmo*

CATEGORÍA	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	Total
<b>Esencial</b>	2	3	2	2	3	2	2	
<b>Útil pero no Esencial</b>	1	0	1	1	0	1	1	
<b>No importante</b>	0	0	0	0	0	0	0	
<b>CVR</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	<b>0.3</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	<b>0.3</b>	<b>0.3</b>	
<b>CVR´</b>	0.67	1.00	0.67	0.67	1.00	0.67	0.67	5.33
<b>ICV</b>	0.7619							

Fuente: Validación de expertos.

En la **Tabla 11. Dimensión ritmo** consta de siete ítems, donde el CVR´ de los ítems 9 y 12 es de 1.00, mientras que los ítems 8, 10, 11, 13 y 14 fueron considerados por uno de los expertos como útil pero no esencial obteniendo un CVR´ de 0,67. Por lo tanto, se puede inferir que todas las preguntas tienen un buen

nivel de aceptación para esta dimensión denominada ritmo porque tienen un CVR´ total de 5.33 lo que quiere decir que la totalidad de ítems pueden utilizarse para esta investigación.

**Tabla 12.** *Dimensión sonido*

<b>CATEGORÍA</b>	<b>P15</b>	<b>P16</b>	<b>P17</b>	<b>P18</b>	<b>P19</b>	<b>P20</b>	<b>P21</b>	<b>P22</b>	<b>Total</b>
<b>Esencial</b>	3	3	2	3	3	3	3	2	
<b>Útil pero no Esencial</b>	0	0	1	0	0	0	0	1	
<b>No importante</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	
<b>CVR</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0.3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0.3</b>	
<b>CVR´</b>	1.00	1.00	0.67	1.00	1.00	1.00	1.00	0.67	7.33
<b>ICV</b>	0.9167								

**Fuente:** Validación de expertos

En la **Tabla 12.** *Dimensión sonido* consta de ocho ítems, donde el CVR´ de los ítems 15, 16, 18, 19, 20 y 21 es de 1.00, mientras que los ítems 17 y 22 fueron considerados por uno de los expertos como útil pero no esencial obteniendo un CVR´ de 0,67. Por lo tanto, se puede inferir que todas las preguntas tienen un buen nivel de aceptación para esta dimensión denominada sonido porque tienen un CVR´ total de 7.33 lo que quiere decir que la totalidad de ítems pueden utilizarse para esta investigación.



### 3.1.3. Constancia de validación de juegos lúdicos y canciones infantiles

**Tabla 13.** Resumen final de validación para la variable juegos lúdicos

	DEFICIENTE		ACEPTABLE		BUENO		EXCELENTE	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Congruencia de Ítems	0	0	2	66,7	1	33.3	0	0,0
Amplitud de contenido	0	0	0	0.00	2	66,7	1	33.3
Redacción de los Ítems	0	0	0	0.00	3	100.00	0	0.00
Claridad y precisión	0	0	0	0.00	1	33.3	2	66,7
Pertinencia	0	0	0	0,0	2	66.7	1	33,3

**Fuente:** Validación de expertos

La **Tabla 13.** Resumen final de validación para la variable juegos lúdicos muestra que en la categoría congruencia de ítems el 66.7% de los expertos lo han catalogado como aceptable a diferencia del 33.3% que han catalogado como bueno; asimismo en las categorías amplitud de contenido y pertinencia podemos observar que el 66.7% lo denominaron como bueno y el 33.% como excelente; del mismo modo en la categoría claridad y precisión podemos observar que el 66.7% lo han catalogado como excelente y el 33.3% como bueno, por último en la categoría redacción de ítems el 100% de los expertos lo han catalogado como bueno.

**Tabla 14.** Resumen final de validación para la variable canciones infantiles

	DEFICIENTE		ACEPTABLE		BUENO		EXCELENTE	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Congruencia de Ítems	0	0	1	33.3	2	66.7	0	0,0
Amplitud de contenido	0	0	0	0.00	2	66,7	1	33.3
Redacción de los Ítems	0	0	0	0.00	2	66.7	1	33,3
Claridad y precisión	0	0	1	33.3	1	33.3	1	33,3
Pertinencia	0	0	0	0,0	2	66.7	1	33,3

**Fuente:** Validación de expertos.

La **Tabla 14.** Resumen final de validación para la variable canciones infantiles muestra que en la categoría congruencia de ítems el 66.7% de los expertos lo han catalogado como bueno a diferencia del 33.3% que han catalogado como aceptable; asimismo en las categorías amplitud de contenido, redacción de ítems y pertinencia podemos observar que el 66.7% lo denominaron como bueno y el 33.% como excelente; por ultimo en la categoría claridad y precisión nos podemos dar cuenta que el 33.3% de los expertos lo han catalogado como aceptable, el otro 33.% como bueno y el ultimo 33.3% lo denominaron como excelente.

### Tercera versión del instrumento

**Tabla 15.** *Factorial de la variable juegos lúdicos*

Matriz de componente rotado <sup>a</sup>			
Preguntas	Componente		
	1	2	3
p9	,932	-,093	,215
P23	,932	-,093	,215
p19	,932	-,093	,215
p2	,932	-,093	,215
p22	,932	-,093	,215
p15	,830	,111	-,404
p20	,830	,111	-,404
p6	,830	,111	-,404
p11	,830	,111	-,404
p10	,509	-,189	-,185
p5	,177	,840	,236
p13	,177	,840	,236
p3	,177	,840	,236
p12	-,284	,680	,109
p4	-,284	,680	,109
p21	,335	-,569	,258
p16	,335	-,569	,258
p17	-,113	-,429	,018
p14	,204	-,211	,836
p18	-,040	,180	,892
p7	-,040	,180	,892
p1	-,040	,180	,892
p8	,049	-,063	,672

Fuente: Resultados SPSS 05/11/2018

En la **Tabla 15.** *Factorial de la variable juegos lúdicos*, podemos observar que la matriz de componentes rotado, han permitido agrupar a las preguntas 9, 23, 29, 2, 22, 15, 20, 6, 11, 10 que abarcan la dimensión funcional, asimismo las preguntas 5, 13, 3, 12, 4 que abarcan la dimensión simbólico, de la misma manera las preguntas 14, 18, 7, 1, 8 que abarcan la dimensión juego de reglas. Por otro lado las preguntas 21, 16, 17 fueron eliminadas. Entonces la guía de observación de juegos lúdicos de haberse presentado con un total de 23 preguntas quedo con 20 preguntas para el trabajo de investigación. En este instrumento se aplicó el análisis factorial confirmatorio según las dimensiones de otros autores.

**Tabla 16.** Factorial de la variable canciones infantiles

Matriz de componente rotado <sup>a</sup>			
Preguntas	Componente		
	1	2	3
p22	,988	,059	,021
p9	,988	,059	,021
p15	,988	,059	,021
p6	,988	,059	,021
p19	,988	,059	,021
p2	,988	,059	,021
p11	,988	,059	,021
p10	,541	,024	-,425
p21	,455	-,287	,198
p16	,455	-,287	,198
p14	,215	-,134	,065
p5	,048	,978	,128
p13	,048	,978	,128
p1	,048	,978	,128
p18	,048	,978	,128
p3	,048	,978	,128
p17	,009	-,523	,049
p4	-,060	,467	,817
p12	,276	-,356	,887
p20	,052	,144	,916
p7	,052	,144	,916
p8	,163	,076	,662

Fuente: Resultados SPSS 05 1/11/2018

En la **Tabla 16.** Factorial de la variable canciones infantiles, podemos observar que la matriz de componentes rotado, han permitido agrupar a las preguntas 22, 9, 15, 6, 19, 2, 11, 10 que abarcan la dimensión melodía, asimismo las preguntas 5, 13, 1, 18, 3 que abarcan la dimensión ritmo, de la misma manera las preguntas 4, 12, 20, 7, 8 que abarcan la dimensión sonido. Por otro lado las preguntas 21, 16, 14 fueron eliminadas. Entonces la guía de observación de canciones infantiles de haberse presentado con un total de 22 preguntas quedo con 18 preguntas para el trabajo de investigación. . En este instrumento se aplicó el análisis factorial confirmatorio y exploratorio.

#### Cuarta versión del instrumento.

Este instrumento se aplica como prueba piloto a 20 estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 124 del distrito de Monsefú, cuyos estudiantes presentan características muy similares a la de la población a investigar. Los valores se detallan a continuación:

**Tabla 17.** *Valores de coeficiente alfa*

	<b>Valores</b>	<b>Cualidad</b>
Coeficiente de alfa	>0,9	Es excelente
Coeficiente de alfa	>0,8	Es bueno
Coeficiente de alfa	>0,7	Es aceptable
Coeficiente de alfa	>0,6	Es cuestionable
Coeficiente de alfa	>0,5	Es pobre
Coeficiente de alfa	>0,5	Es inaceptable

**Fuente:** Alfa de Cronbach y consistencia interna por George y Mallery

**Tabla 18.** *Confiabilidad por dimensiones*

<b>Variab</b> les	<b>Dimensiones</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados</b>	<b>N° de elementos</b>
Juegos lúdicos	Funcional	,910	,914	10
	Simbólico	,760	,822	5
	Juego de reglas	,803	,827	5
Canciones infantiles	Melodía	,761	,762	8
	Ritmo	,790	,830	5
	Sonido	,710	,757	5

**Fuente:** Resultados SPSS 05 1/11/2018

En la **Tabla 18. Confiabilidad por dimensiones** se puede evidenciar que en la variable juegos lúdicos en la dimensión funcional el alfa de Cronbach es ,914 seguido la dimensión juego de reglas con un valor de ,827 y por último la dimensión simbólico con un valor de ,822. La totalidad de los índices obtenidos en cada uno de las dimensiones se encuentran posicionados en la categoría es excelente.

Del mismo modo en la variable canciones infantiles en la dimensión ritmo el alfa de Cronbach es de ,830, seguido se encuentra la dimensión melodía con ,762 y por último la dimensión sonido el alfa de Cronbach es ,757. La totalidad de los índices obtenidos en cada uno de las dimensiones se encuentran posicionados en la categoría es bueno.

**Tabla 19. Confiabilidad de todo el instrumento**

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>			
<b>Variables</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados</b>	<b>N° de elementos</b>
Juegos lúdicos	,928	,935	20
Canciones infantiles	,939	,938	18

Fuente: Resultados SPSS 05 1/11/2018

En la **Tabla 19. Confiabilidad de todo el instrumento** se observa que la guía de observación de juegos lúdicos presenta un alfa de Cronbach de ,935 lo que significa según los valores estandarizados que está calificado como excelente. En lo que respecta a la guía de observación de canciones infantiles presenta un alfa de Cronbach de ,938 lo que significa según los valores estandarizados que está calificado como excelente.

### **Quinta versión definitiva**

Queda el instrumento con 38 preguntas listas para su aplicación en la población de investigación, el instrumento consta de 20 preguntas de la variable de juegos lúdicos con tres dimensiones y 18 preguntas de la variable de canciones infantiles con tres dimensiones.

### 3.2. Resultados del Objetivo Específico 2: Diagnosticar el uso de los juegos lúdicos y las canciones infantiles

Para cumplir con este objetivo se realizó el análisis de los resultados en la aplicación del instrumento del recojo de información.

#### 3.2.1. Variable juegos lúdicos

**Tabla 20.** Estadísticos de la dimensión funcional

Estadísticos											
Preguntas	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Promedio
Media	1.59	1.45	1.55	1.55	1.59	1.73	1.50	1.45	1.59	1.23	1.52
Mediana	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.50	1.00	2.00	1.00	1.65
Desviación estándar	0.503	0.510	0.510	0.510	0.503	0.456	0.512	0.510	0.503	0.612	0.51
C.V.	31.63	35.04	32.98	32.98	31.63	26.39	34.12	35.04	31.63	49.86	34.13

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18, C.V. Significa coeficiente de variación.

Se observa en la **Tabla 20. Estadísticos de la dimensión funcional**, que el promedio de la media es de 1.52 y la diferencia entre las medias es de 0.50 y la mediana tiene el promedio de 1.65 y la diferencia es de 1.00, en cuanto a la desviación estándar el promedio es de 0.51 y la diferencia es de 0.156 y finalmente la mayor cantidad de datos de coeficiente variación se encuentran entre 26.39 y 35.04, siendo la diferencia entre ellos de 8.65 por lo tanto se considera que estos datos se encuentran en la categoría alta y solamente un dato de la pregunta 10 se encuentra muy dispersa y por lo tanto es un dato que no tiene tanta influencia en el coeficiente de variación de esta dimensión.

**Tabla 21.** Datos procesados de la dimensión funcional

Preguntas categorías	P1		P2		P3		P4		P5		P6		P7		P8		P9		P10		Promedio	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>A veces lo ejecuta</b>	9	40.9	12	54.5	10	45.5	10	45.5	9	40.9	6	27.3	11	50.0	12	54.5	9	40.9	13	59.1	10.10	45.91
<b>Si lo ejecuta</b>	13	59.1	10	45.5	12	54.5	12	54.5	13	59.1	16	72.7	11	50.0	10	45.5	13	59.1	7	31.8	11.70	53.18
<b>No lo ejecuta</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	9.1	0.20	0.91
<b>Total</b>	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100	22	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18

En la **Tabla 21. Datos procesados de la dimensión funcional**, se observa que la categoría **A veces lo ejecuta** la pregunta 6 (Asume diferentes roles para representar la acción) tiene el menor porcentaje que es 27.3% y el mayor porcentaje corresponde a las preguntas 10 (Utiliza las normas brindadas para que sea práctico el juego) que tiene el 59.1% y la diferencia entre ellas es de 31.8%, y en cuanto a la categoría **Si lo ejecuta** la pregunta 10 (Utiliza las normas brindadas para que sea práctico el juego) tiene el menor porcentaje con el 31.8% y el mayor porcentaje corresponde a la preguntas 1 (Actúa con seguridad en diversas actividades), 5 (Promueve el juego brindando oportunidades de participación) y 9 (Manifiesta lo que desea jugar con diversos objetos) con el 59.1%, siendo la diferencia de 27.3% y para la categoría **No lo ejecuta** se encuentra la pregunta 10 que tiene el porcentaje único de 9.1%.



**Tabla 22. Estadísticos de la dimensión simbólico**

Estadísticos						
	P11	P12	P13	P14	P15	Promedio
<b>Media</b>	1.55	1.45	1.59	1.55	1.45	1.52
<b>Mediana</b>	2.00	1.00	2.00	2.00	1.00	1.60
<b>Desviación estándar</b>	0.510	0.510	0.503	0.510	0.510	0.51
<b>C.V.</b>	32.98	35.04	31.63	32.98	35.04	33.53

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18, C.V. Significa coeficiente de variación.

Se observa en la **Tabla 22. Estadísticos de la dimensión simbólico**, que el promedio de la media es de 1.52 y la diferencia entre las medias es de 0.14 y la mediana tiene el promedio de 1.60 y la diferencia es de 1.00, en cuanto a la desviación estándar el promedio es de 0.51 y la diferencia es de 0.007 y finalmente la mayor cantidad de datos de coeficiente variación se encuentran entre 31.63 y 35.04, siendo la diferencia entre ellos de 3.41 por lo tanto se considera que estos datos se encuentran en la categoría alta.

**Tabla 23. Datos procesados de la dimensión simbólico**

Preguntas	P11		P12		P13		P14		P15		Promedio	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>A veces lo ejecuta</b>	10	45.5	12	54.5	9	40.9	10	45.5	12	54.5	11	48.2
<b>Si lo ejecuta</b>	12	54.5	10	45.5	13	59.1	12	54.5	10	45.5	11	51.8
<b>No lo ejecuta</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
<b>Total</b>	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18

En la **Tabla 23. Datos procesados de la dimensión simbólico**, se observa que la categoría a veces lo ejecuta la pregunta 13 (Se expresa de manera espontánea dando a conocer lo que siente) tiene el menor porcentaje que es 40.9% y el mayor porcentaje corresponde a las preguntas 12 (Respeto las reglas del juego) y 15 (Realiza el juego siguiendo las pautas) que tienen el 54.3% y la diferencia entre ellas es de 13.4%, y en cuanto a la categoría si lo ejecuta las preguntas 12 y 15 tienen el menor porcentaje con el 45.5% y el mayor porcentaje corresponde a la pregunta 13 con el 59.1%, siendo la diferencia de 13.6%.

**Tabla 24.** Estadísticos de la dimensión juego de reglas

Estadísticos						
Preguntas	P16	P17	P18	P19	P20	Promedio
Media	1.55	1.50	1.50	1.50	1.50	1.51
Mediana	2.00	1.50	1.50	1.50	1.50	1.60
Desviación estándar	0.510	0.512	0.512	0.512	0.512	0.51
C.V.	32.98	34.12	34.12	34.12	34.12	33.89

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18, C.V. Significa coeficiente de variación.

Se observa en la **Tabla 24.** Estadísticos de la dimensión juego de reglas, que el promedio de la media es de 1.51 y la diferencia entre las medias es de 0.05 y la mediana tiene el promedio de 1.60 y la diferencia es de 0.5, en cuanto a la desviación estándar el promedio es de 0.51 y la diferencia es de 0.002 y finalmente la mayor cantidad de datos de coeficiente variación se encuentran entre 32.98 y 34.12, siendo la diferencia entre ellos de 1.14 por lo tanto se considera que estos datos se encuentran en la categoría alta.

**Tabla 25.** Datos procesados de la dimensión juego de reglas

Preguntas	P16		P17		P18		P19		P20		Promedio	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
A veces lo ejecuta	10	45.5	11	50.0	11	50.0	11	50.0	11	50.0	11	49.1
Si lo ejecuta	12	54.5	11	50.0	11	50.0	11	50.0	11	50.0	11	50.9
No lo ejecuta	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
<b>Total</b>	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18

En la **Tabla 25.** Datos procesados de la dimensión juego de reglas, se observa que la categoría a veces lo ejecuta la pregunta 16 (Transporta objetos) tiene el menor porcentaje que es 45.5% y el mayor porcentaje corresponde a las preguntas 17 (Identifica sus segmentos corporales), 18 (Propone distintos movimientos), 19 (Desarrolla con seguridad el juego ) y 20 (Dramatiza la acción que realizo) que tienen el 50.0% y la diferencia entre ellas es de 4.5%, y en cuanto a la categoría si lo ejecuta las preguntas 17, 18, 19 y 20 tienen el menor porcentaje con el 50.0% y el mayor porcentaje corresponde a la pregunta 16 con el 54.5%, siendo la diferencia de 4.5%.

### 3.2.2. Variable canciones infantiles

Tabla 26. Estadísticos de la dimensión melodía

Estadísticos									
Preguntas	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	Promedio
Media	1.50	1.32	1.55	1.45	1.59	1.73	1.45	1.41	1.50
Mediana	1.50	1.00	2.00	1.00	2.00	2.00	1.00	1.00	1.44
Desviación estándar	0.512	0.477	0.510	0.510	0.503	0.456	0.510	0.503	0.50
C.V.	34.12	36.17	32.98	35.04	31.63	26.39	35.04	35.71	33.38

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18, C.V. Significa coeficiente de variación.

Se observa en la **Tabla 26. Estadísticos de la dimensión melodía**, que el promedio de la media es de 1.50 y la diferencia entre las medias es de 0.41 y la mediana tiene el promedio de 1.44 y la diferencia es de 0.5, en cuanto a la desviación estándar el promedio es de 0.50 y la diferencia es de 0.035 y finalmente la mayor cantidad de datos de coeficiente variación se encuentran entre 31.63 y 26.39, siendo la diferencia entre ellos de 5.24 por lo tanto se considera que estos datos se encuentran en la categoría alta.

**Tabla 27.** Datos procesados de la dimensión melodía

Preguntas	P21		P22		P23		P24		P25		P26		P27		P28		Promedio	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>En proceso</b>	11	50.0	15	68.2	10	45.5	12	54.5	9	40.9	6	27.3	12	54.5	13	59.1	11	50.0
<b>Se evidencia la acción</b>	11	50.0	7	31.8	12	54.5	10	45.5	13	59.1	16	72.7	10	45.5	9	40.9	11	50.0
<b>No se evidencia la acción</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
<b>Total</b>	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18

En la **Tabla 27. Datos procesados de la dimensión melodía**, se observa que la categoría en proceso la pregunta 26 (Baila según el movimiento visual) tiene el menor porcentaje que es 27.3% y el mayor porcentaje corresponde a la pregunta 22 (Entona la canción de acuerdo a la letra) que tienen el 68.2% y la diferencia entre ellas es de 40.9%, y en cuanto a la categoría se evidencia la acción la pregunta 22 tienen el menor porcentaje con el 31.8% y el mayor porcentaje corresponde a la pregunta 26 con el 72.7%, siendo la diferencia de 40.9%.

**Tabla 28.** Estadísticos de la dimensión ritmo

Estadísticos						
Preguntas	P29	P30	P31	P32	P33	Promedio
Media	1.45	1.23	1.50	1.45	1.50	1.43
Mediana	1.00	1.00	1.50	1.00	1.50	1.20
Desviación estándar	0.510	0.429	0.512	0.510	0.512	0.49
C.V.	35.04	34.95	34.12	35.04	34.12	34.65

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18, C.V. Significa coeficiente de variación.

Se observa en la **Tabla 28. Estadísticos de la dimensión ritmo**, que el promedio de la media es de 1.43 y la diferencia entre las medias es de 0.27 y la mediana tiene el promedio de 1.20 y la diferencia es de 0.5, en cuanto a la desviación estándar el promedio es de 0.49 y la diferencia es de 0.083 y finalmente la mayor cantidad de datos de coeficiente variación se encuentran entre 35.04 y 34.12, siendo la diferencia entre ellos de 0.92 por lo tanto se considera que estos datos se encuentran en la categoría alta.

**Tabla 29.** Datos procesados de la dimensión ritmo

Preguntas	P29		P30		P31		P32		P33		Promedio	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
En proceso	12	54.5	17	77.3	11	50.0	12	54.5	11	50.0	13	57.3
Se evidencia la acción	10	45.5	5	22.7	11	50.0	10	45.5	11	50.0	9	42.7
No se evidencia la acción	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
<b>Total</b>	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18

En la **Tabla 29. Datos procesados de la dimensión ritmo**, se observa que la categoría en proceso las preguntas 31 (El sonido de su voz se adapta a la melodía de la canción) y 33 (Baila siguiendo el sonido de la canción) tiene el menor porcentaje que es 50.0% y el mayor porcentaje corresponde a la pregunta 30 (Relaciona el movimiento con la melodía escuchada) que tienen el 77.3% y la diferencia entre ellas es de 27.3%, y en cuanto a la categoría se evidencia la acción la pregunta 30 tienen el menor

porcentaje con el 22.7% y el mayor porcentaje corresponde a las preguntas 31 y 33 con el 50.0%, siendo la diferencia de 27.3%.

**Tabla 30.** *Estadísticos de la dimensión sonido*

Estadísticos						
Preguntas	P34	P35	P36	P37	P38	Promedio
Media	1.50	1.55	1.45	1.55	1.55	1.52
Mediana	1.50	2.00	1.00	2.00	2.00	1.70
Desviación estándar	0.512	0.510	0.510	0.510	0.510	0.51
C.V.	34.12	32.98	35.04	32.98	32.98	33.62

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18, C.V. Significa coeficiente de variación.

Se observa en la **Tabla 30. Estadísticos de la dimensión sonido**, que el promedio de la media es de 1.52 y la diferencia entre las medias es de 0.1 y la mediana tiene el promedio de 1.70 y la diferencia es de 1.00, en cuanto a la desviación estándar el promedio es de 0.51 y la diferencia es de 0.002 y finalmente la mayor cantidad de datos de coeficiente variación se encuentran entre 35.04 y 34.12, siendo la diferencia entre ellos de 2.06 por lo tanto se considera que estos datos se encuentran en la categoría alta.

**Tabla 31.** *Datos procesados de la dimensión sonido*

Preguntas	P34		P35		P36		P37		P38		Promedio	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
En proceso	11	50.0	10	45.5	12	54.5	10	45.5	10	45.5	11	48.2
Se evidencia la acción	11	50.0	12	54.5	10	45.5	12	54.5	12	54.5	11	51.8
No se evidencia la acción	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
<b>Total</b>	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la I.E. N° 431 de Monsefú, Fecha 14-12-18

En la **Tabla 31. Datos procesados de la dimensión sonido**, se observa que la categoría en proceso las preguntas 35 (Haciendo uso de los instrumentos sigue el ritmo de la canción) 37 (Entona la canción al compás de los demás compañeros) y 38 (Presenta atracción por todo tipo de ritmo) tiene el menor porcentaje que es 45.5% y el mayor porcentaje

corresponde a la pregunta 36 (Demuestra su expresión corporal de acuerdo al sonido de la canción) que tienen el 54.5% y la diferencia entre ellas es de 9%, y en cuanto a la categoría se evidencia la acción la pregunta 36 tienen el menor porcentaje con el 45.5% y el mayor porcentaje corresponde a las preguntas 35, 37 y 38 con el 54.5%, siendo la diferencia de 9%.

### 3.3. Resultados del Objetivo Específico 3: Relación del uso de los juegos lúdicos y las canciones infantiles

**Tabla 32.** Valores de Correlación de Pearson

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

#### 3.3.1. Variable juegos lúdicos

**Tabla 33.** Estadísticos de la dimensión funcional

Estadísticos descriptivos			
	Media	Desviación estándar	C.V.
<b>P1</b>	1.59	0.503	32
<b>P2</b>	1.45	0.510	35
<b>P3</b>	1.55	0.510	33
<b>P4</b>	1.55	0.510	33
<b>P5</b>	1.59	0.503	32
<b>P6</b>	1.73	0.456	26
<b>P7</b>	1.50	0.512	34
<b>P8</b>	1.45	0.510	35

<b>P9</b>	1.59	0.503	32
<b>P10</b>	1.23	0.612	50

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 33. Estadísticos de la dimensión funcional**, podemos observar que la media más alta es de los ítems 6 con 1.73; por otro lado en desviación estándar se encuentra el ítem 10 con valor 0.612 y en coeficiente de variación está el ítem 10 con valor de 50.

**Tabla 34. Correlación de la dimensión funcional**

		<b>Correlaciones</b>									
		<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>	<b>P6</b>	<b>P7</b>	<b>P8</b>	<b>P9</b>	<b>P10</b>
<b>P 1</b>	Correlación de Pearson	1	0.017	0.169	0.169	1,000**	,528*	0.092	-0.169	-0.128	0.007
<b>P 2</b>		0.017	1	0.100	0.100	0.017	-0.056	,913**	,450*	,574**	-0.042
<b>P 3</b>		0.169	0.100	1	1,000**	0.169	0.261	0.183	0.283	0.169	0.194
<b>P 4</b>		0.169	0.100	1,000**	1	0.169	0.261	0.183	0.283	0.169	0.194
<b>P 5</b>		1,000*	0.017	0.169	0.169	1	,528*	0.092	-0.169	-0.128	0.007
<b>P 6</b>		,528*	-0.056	0.261	0.261	,528*	1	0.000	-0.056	-0.302	0.062
<b>P 7</b>		0.092	,913**	0.183	0.183	0.092	0.000	1	,548**	,647**	-0.076
<b>P 8</b>		-0.169	,450*	0.283	0.283	-0.169	-0.056	,548**	1	0.388	-0.194
<b>P 9</b>		-0.128	,574**	0.169	0.169	-0.128	-0.302	,647**	0.388	1	-0.148
<b>P 10</b>		0.007	-0.042	0.194	0.194	0.007	0.062	-0.076	-0.194	-0.148	1

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

\* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 34. Correlación de la dimensión funcional**, se observa que los ítems 1 con 5, 3 con 4, 4 con 3 y 5 con 1 tienen una correlación de 1,000 lo que significa que tiene una correlación positiva grande y perfecta excelente y las que se encuentran con menor relación son los ítems 8 con 10, 9 con 1 y 10 con 8 tienen una correlación de -,194, ubicándose en la categoría de correlación negativa muy baja.



**Tabla 35.** Estadísticos de la dimensión simbólico

Estadísticos descriptivos			
	Media	Desviación estándar	C.V.
<b>P11</b>	1.55	0.510	33
<b>P12</b>	1.45	0.510	35
<b>P13</b>	1.59	0.503	32
<b>P14</b>	1.55	0.510	33
<b>P15</b>	1.45	0.510	35

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 35.** Estadísticos de la dimensión simbólico, podemos observar que la media más alta es del ítem 13 con 1.59; por otro lado en desviación estándar se encuentra en los ítems 11, 12,14 y 15 con valor 0.510 y en coeficiente de variación está en los ítems 12 y 15 con valor de 35.

**Tabla 36.** Correlación de la dimensión simbólico

Correlaciones						
		P11	P12	P13	P14	P15
<b>P11</b>	Correlación de Pearson	1	0.100	0.169	0.083	0.100
<b>P12</b>		0.100	1	0.203	0.100	0.267
<b>P13</b>		0.169	0.203	1	-0.203	,574**
<b>P14</b>		0.083	0.100	-0.203	1	0.100
<b>P15</b>		0.100	0.267	,574**	0.100	1

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 36.** Correlación de la dimensión simbólico, se observa que los ítems 11 con 14, 13 con 15 y 15 con 13 tienen una correlación de ,574 lo que significa que tiene una correlación positiva moderada y las que se encuentran con menor relación son los ítems 14 con 13 y 12 con 14 tienen una correlación de -,203, ubicándose en la categoría de correlación negativa baja.

**Tabla 37.** Estadísticos de la dimensión juego de reglas

Estadísticos descriptivos			
	Media	Desviación estándar	C.V.
<b>P16</b>	1.55	0.510	33
<b>P17</b>	1.50	0.512	34
<b>P18</b>	1.50	0.512	34
<b>P19</b>	1.50	0.512	34
<b>P20</b>	1.50	0.512	34

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 37.** Estadísticos de la dimensión juego de reglas, podemos observar que la media más alta es del ítem 16 con 1.55; por otro lado en desviación estándar se encuentra en los ítems 17, 18,19 y 20 con valor 0.512 y en coeficiente de variación está en los ítems 17, 18,19 y 20 con valor de 34.

**Tabla 38.** Correlación de la dimensión juego de reglas

Correlaciones						
		P16	P17	P18	P19	P20
P16	Correlación de Pearson	1	,548**	,548**	0.183	,548**
P17		,548**	1	1,000**	0.091	1,000**
P18		,548**	1,000**	1	0.091	1,000**
P19		0.183	0.091	0.091	1	0.091
P20		,548**	1,000**	1,000**	0.091	1

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 38.** Correlación de la dimensión juego de reglas, se observa que los ítems 16 con 17, 17 con 18, 18 con 20 y 20 con 17 tienen una correlación 1,000 de lo que significa que tiene una correlación positiva grande y perfecta excelente y las que se encuentran con menor relación es el ítem 19 con 16 tienen una correlación de 0.183, ubicándose en la categoría de correlación positiva muy baja.

### 3.3.2. Variable canciones infantiles

**Tabla 39.** Estadísticos de la dimensión melodía

Estadísticos descriptivos			
	Media	Desviación estándar	C.V.
<b>P21</b>	1.50	0.512	34
<b>P22</b>	1.32	0.477	36
<b>P23</b>	1.55	0.510	33
<b>P24</b>	1.45	0.510	35
<b>P25</b>	1.59	0.503	32
<b>P26</b>	1.73	0.456	26
<b>P27</b>	1.45	0.510	35
<b>P28</b>	1.41	0.503	36

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 39. Estadísticos de la dimensión melodía**, podemos observar que la media más alta es del ítem 26 con 1.73; por otro lado en desviación estándar se encuentra en el ítem 21 con valor 0.512 y en coeficiente de variación está en los ítems 22 y 28 con valor de 36.

**Tabla 40.** Correlación de la dimensión melodía

Correlaciones								
	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28
<b>P21</b>	1	0.293	,913**	0.183	0.092	0.204	0.183	0.277
<b>P22</b>	0.293	1	0.232	0.160	-0.027	-0.020	0.160	0.027
<b>P23</b>	,913**	0.232	1	0.100	0.169	0.261	0.100	0.203
<b>P24</b>	0.183	0.160	0.100	1	0.017	-0.056	1,000**	,540**
<b>P25</b>	0.092	-0.027	0.169	0.017	1	,528*	0.017	-0.248
<b>P26</b>	0.204	-0.020	0.261	-0.056	,528*	1	-0.056	-0.113
<b>P27</b>	0.183	0.160	0.100	1,000**	0.017	-0.056	1	,540**
<b>P28</b>	0.277	0.027	0.203	,540**	-0.248	-0.113	,540**	1

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).  
 \* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 40. Correlación de la dimensión melodía**, se observa que los ítems 21 con 23, 24 con 27 y 28 con 27 tienen una correlación 1,000 de lo que significa que tienen una correlación positiva grande y perfecta excelente y las que se

encuentran con menor relación son los ítems 22 con 25, 25 con 22 y 26 con 23 tienen una correlación de -, 027, ubicándose en la categoría de correlación negativa muy baja.

**Tabla 41.** Estadísticos de la dimensión ritmo

Estadísticos descriptivos			
	Media	Desviación estándar	C.V.
<b>P29</b>	1.45	0.510	35
<b>P30</b>	1.23	0.429	35
<b>P31</b>	1.50	0.512	34
<b>P32</b>	1.45	0.510	35
<b>P33</b>	1.50	0.512	34

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 41. Estadísticos de la dimensión ritmo**, estadísticos descriptivos de la dimensión ritmo podemos observar que la media más alta es de los ítems 31 y 33 con 1.50; por otro lado en desviación estándar se encuentra los ítems 31 y 33 con valor 0.512 y en coeficiente de variación está en los ítems 29,30 y 32 con valor de 35.

**Tabla 42.** Correlación de la dimensión ritmo

Correlaciones						
		P29	P30	P31	P32	P33
P29	Correlación de Pearson	1	0.376	0.183	1,000**	0.183
P30		0.376	1	-0.108	0.376	-0.108
P31		0.183	-0.108	1	0.183	1,000**
P32		1,000**	0.376	0.183	1	0.183
P33		0.183	-0.108	1,000**	0.183	1

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 42. Correlación de la dimensión ritmo**, se observa que los ítems 29 con 32, 31 con 33, 32 con 29 y 33 con 31 tienen una correlación 1,000 de lo que significa que tiene una correlación positiva grande y perfecta excelente y las que se encuentran con menor relación es el ítem 30 con 33 tienen una correlación de -, 108, ubicándose en la categoría de correlación negativa muy baja.

**Tabla 43.** Estadísticos de la dimensión sonido

Estadísticos descriptivos			
	Media	Desviación estándar	C.V.
<b>P34</b>	1.50	0.512	34
<b>P35</b>	1.55	0.510	33
<b>P36</b>	1.45	0.510	35
<b>P37</b>	1.55	0.510	33
<b>P38</b>	1.55	0.510	33

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 43.** *Estadísticos de la dimensión sonido*, podemos observar que la media más alta es de los ítems 35, 37 y 38 con 1.55; por otro lado en desviación estándar se encuentra en el ítem 34 con valor 0.512 y en coeficiente de variación está en el ítem 36 con valor de 35.

**Tabla 44.** Correlación de la dimensión sonido

Correlaciones						
		P34	P35	P36	P37	P38
P34	Correlación de Pearson	1	0.000	,913**	,913**	,913**
P35		0.000	1	0.100	-0.100	-0.100
P36		,913**	0.100	1	,833**	,833**
P37		,913**	-0.100	,833**	1	1,000**
P38		,913**	-0.100	,833**	1,000**	1

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 44.** *Correlación de la dimensión sonido*, se observa que los ítems 34 con 38, 36 con 34, 37 con 38 y 38 con 37 tienen una correlación 1,000 de lo que significa que tiene una correlación positiva grande y perfecta excelente y las que se encuentran con menor relación es el ítem 35 con 37 tienen una correlación de -,100, ubicándose en la categoría de correlación negativa muy baja.

**Tabla 45.** *Correlaciones entre dimensiones de la variable juegos lúdicos*

Correlaciones				
		Funcional	Simbólico	Juego de reglas
Funcional	Correlación de Pearson	1	,844**	,944**
Simbólico		,944**	1	,843**
Juego de reglas		,854**	,706**	1

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 45.** *Correlaciones entre dimensiones de la variable juegos lúdicos*, se observa que entre la dimensión funcional con la dimensión simbólico tiene una correlación de 0.944 lo que significa que están ubicados en la categoría de correlación positiva alta, asimismo en la dimensión simbólico con la dimensión funcional tiene una correlación de 0.844 lo que significa que están ubicados en la categoría de correlación positiva alta y por último la dimensión juego de reglas con las dimensión funcional tiene una correlación de 0.944 lo que significa que están ubicados en la categoría de correlación positiva alta.

**Tabla 46.** *Correlaciones entre dimensiones de la variable canciones infantiles*

Correlaciones				
		Melodía	Ritmo	Sonido
Melodía	Correlación de Pearson	1	,885**	,925**
Ritmo		,885**	1	,998**
Sonido		,995**	,622**	1

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 46.** *Correlaciones entre dimensiones de la variable canciones infantiles*, se observa que entre la dimensión melodía con la dimensión sonido tiene una correlación de 0.995 lo que significa que están ubicados en la categoría de correlación positiva alta, asimismo en la dimensión ritmo con la dimensión melodía tiene una correlación de 0.885 lo que significa que están ubicados en la categoría de correlación positiva alta y por último la dimensión sonido con la dimensión ritmo

tiene una correlación de 0.998 lo que significa que están ubicados en la categoría de correlación positiva alta.

**Tabla 47. Correlaciones entre ambas variables**

Correlaciones			
		Juegos	canciones
Juegos	Correlación de Pearson	1	,944**
canciones		,944**	1

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

En la **Tabla 47. Correlaciones entre ambas variables**, se observa que existe correlación de 0.944 lo que significa que poseen correlación positiva muy alta.

**Tabla 48. Estadísticos de muestra única**

Estadísticas de muestra única				
	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
<b>Juegos</b>	22	2.1004	0.21205	0.02993
<b>Canciones</b>	22	1.9300	1.34873	0.02329

Prueba de muestra única						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
<b>Juegos</b>	44.564	21	0.000	2.09416	2.0437	2.4379
<b>Canciones</b>	28.745	21	0.000	1.06871	1.9018	2.0482

Fuente: Resultados SPSS 03/01/2019

Tal como se puede apreciar en la **Tabla 48. Estadísticos de muestra única**, sobre los resultados de la prueba T. se menciona que con una confiabilidad de 95% la hipótesis de investigación es aceptada, pues tal como lo afirma (Introducción a la Psicología, s.f.), con un valor de Sig. (bilateral)  $\leq 0.05$ , la hipótesis de investigación es considerada aceptada concluyendo que si se fortalece los juegos lúdicos, entonces existe un buen uso de las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.

# **CAPITULO IV**

## **DISCUSIÓN**



#### 4.1. Discusión de resultados

Se elaboró dos instrumentos que son las guías de observación, fundamentadas en teorías asociadas a las variables y población que constituyen esta investigación. Posteriormente se procedió a realizar el proceso de validación de contenido a través del juicio de expertos, quienes evaluaron cada uno de los ítems de las guías de observación de juegos lúdicos y canciones infantiles. Se solicitó la opinión de tres jueces de expertos en el tema a investigar, un docente de comunicación y dos docentes especialistas con el grado de maestría o doctorado, quienes realizaron la evaluación de cada ítem en tres categorías: esencial, útil pero no esencial y no importante.

Es decir la validez de contenido descansa generalmente en el juicio de expertos (métodos de juicio). Se refiere al grado en que el test presenta una muestra adecuada de los contenidos a los que se refiere, sin omisiones y sin desequilibrios de contenidos (Zambrano, s.f.)

La primera versión de las guías de observación fue evaluada por un experto en lengua y literatura con el fin de revisar la redacción y semántica de cada uno de los ítems, dicho experto identificó a los ítems como esenciales. Asimismo, en lo que respecta a la evaluación realizada por los expertos en pedagogía ambos consideraron a los ítems como esenciales.

Por lo tanto en la constancia de validación correspondiente a la variable juegos lúdicos, **Tabla 13. Resumen final de validación para la variable juegos lúdicos**, se aprecia que 2 de los expertos calificaron la congruencia de ítems como aceptable y uno como bueno. La amplitud de contenidos 2 de los expertos calificó como bueno y uno como excelente. Además la categoría de redacción de los ítems, los 3 expertos calificó como bueno. Asimismo en la categoría claridad y precisión 2 lo califican como excelente y uno como bueno y por último la categoría de pertinencia 2 de los expertos calificó como bueno y uno como excelente (Galicia, Balderrama, & Edel, 2017).

En la constancia de validación correspondiente a la variable canciones infantiles, **Tabla 14. Resumen final de validación para la variable canciones**

*infantiles*, se aprecia que 2 de los expertos calificaron la congruencia de ítems como bueno y uno como aceptable. La amplitud de contenidos 2 de los expertos calificó como bueno y uno como excelente. Además la categoría de redacción de los ítems, 2 de los expertos calificó como bueno y uno como excelente asimismo en la categoría claridad y precisión 1 de los expertos calificó como aceptable, otro como bueno y uno como excelente y por último la categoría de pertinencia 2 de los expertos calificó como bueno y uno como excelente. Siendo el *Índice de Validez de Contenido (ICV)* de la variable juegos lúdicos, para la dimensión funcional, según la **Tabla 7. Dimensión funcional**, es de 0.89%, dimensión simbólico, según la **Tabla 8. Dimensión simbólico.**, es de 0.90% y la dimensión juego de reglas, según la **Tabla 9. Dimensión juego de reglas**, es de 0.95%, siendo el promedio de las tres dimensiones de 0.91%, lo que significa que el instrumento de la primera variable evaluada por los expertos se encuentra en muy buen nivel de aceptación y para la variable canciones infantiles, en la dimensión melodía, según la **Tabla 10. Dimensión melodía**, es de 0.80%, dimensión ritmo, según la **Tabla 11. Dimensión ritmo**, es de 0.76% y para la dimensión sonido, según la **Tabla 12. Dimensión sonido**, es de 0.91%, siendo el promedio de las dimensiones para esta variable de 82% de aceptación de los expertos, lo que significa que tiene Buen nivel de aceptación (Vargas, Maynéz, Cavazos, & Cervantes, 2016).

Después del juicio de expertos se aplicó los instrumentos a una muestra piloto a los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 124 de Monsefú, los datos fueron procesados en el SPSS y se aplicó el Factorial de matriz de componentes rotados, **Tabla 15. Factorial de la variable juegos lúdicos**, **Tabla 16. Factorial de la variable canciones infantiles**, el que ha permitido agrupar las preguntas de acuerdo al grado de congruencia interna entre las preguntas, siendo los datos mayores agrupados primero y luego los datos menores, lo que ha permitido eliminar algunas preguntas y dar el nombre a las dimensiones (Fuente, 2011).

Asimismo, las estadísticas de fiabilidad, **Tabla 19. Confiabilidad de todo el instrumento**, de la variable de juegos lúdicos presentan un índice de confiabilidad 0,935, lo cual evidencia un coeficiente de confiabilidad correspondiente a la categoría excelente. Además, las estadísticas de fiabilidad de la variable canciones

infantiles, se ubican en la categoría excelente con un nivel de alfa de Cronbach 0,938 (Tamborero, 1994).

En cuanto al diagnóstico de la variable juegos lúdicos evaluada en los estudiantes de cuatro años, en la dimensión funcional, **Tabla 21. Datos procesados de la dimensión funcional**, se observa que el promedio de estudiantes respondió en un 53.18% con la categoría si lo ejecuta, un 45.91% con la categoría a veces lo ejecuta y 0.91% con la categoría no lo ejecuta, en donde se evidencia las destrezas, habilidades y talentos que tiene cada estudiante. En la dimensión simbólico, **Tabla 23. Datos procesados de la dimensión simbólico**, se obtuvo que el promedio de los estudiantes respondió en un 51.8% si lo ejecuta, con un 48.2% en la categoría a veces lo ejecuta, en donde se demostró la manera de cada estudiante de cómo expresarse ante un juego o situación. En lo que respecta a la dimensión juego de reglas, **Tabla 25. Datos procesados de la dimensión juego de reglas**, se observa que el promedio de estudiantes respondió en un 50.9% con la categoría si lo ejecuta, un 49.1% están ubicados en la categoría a veces lo ejecuta, analizando las situaciones de forma segura (Galicia, Balderrama, & Edel , 2017).

Asimismo de forma global los puntajes obtenidos por los estudiantes de cuatro años del nivel inicial se evidencia que presenta puntuaciones excelentes de juegos lúdicos. Esto concuerda con una investigación realizada en la ciudad de Chiclayo en un grupo de estudiantes en donde se obtuvo como principal resultado 58% de los estudiantes evidencian un perfil de juegos lúdicos con puntuaciones buenas (Salcedo, 2013).

En cuanto al diagnóstico de la variable canciones infantiles evaluada en los estudiantes de cuatro años, en la dimensión melodía, **Tabla 27. Datos procesados de la dimensión melodía**, se observa que el promedio de estudiantes con un 50.0% se encuentran en las categorías se evidencia la acción y en proceso, en donde se evidencia el talento de cada estudiante ante el sonido de una canción. En la dimensión ritmo, **Tabla 29. Datos procesados de la dimensión ritmo** , se obtuvo que el promedio de los estudiantes con un 57.3% se encuentran en proceso; con un 42.7% se ubican en la categoría se evidencia la acción, en donde se demostró el movimiento de cada estudiante en relación a lo que escucha. En lo que respecta a la dimensión sonido, **Tabla 31. Datos procesados de la dimensión sonido**, se

observa que el promedio de estudiantes respondió con un 51.8% en la categoría si lo ejecuta, un 48.2% están ubicados en la categoría en proceso, analizando las situaciones de forma segura (Galicia, Balderrama, & Edel , 2017).

Asimismo de forma global los puntajes obtenidos por los estudiantes de cuatro años del nivel inicial se evidencia que presenta puntuaciones excelentes sobre canciones infantiles. Esto concuerda con una investigación realizada en la Universidad Católica de los Ángeles donde un grupo de estudiantes obtuvo como principal resultado 75% de los estudiantes evidencian un perfil de canciones infantiles con categorías de logro previsto (Quiroz, 2016).

En cuanto a la evaluación de las correlaciones referidos a la variable juegos lúdicos, **Tabla 45. Correlaciones entre dimensiones de la variable juegos lúdicos**, relacionado a las dimensiones: funcional y simbólica tienen una correlación lineal positiva con el 0.92, lo que significa tiene una Correlación positiva muy alta; la dimensión juego de reglas tiene una correlación lineal positiva de 0.85 Correlación positiva alta y de la variable canciones infantiles, **Tabla 46. Correlaciones entre dimensiones de la variable canciones infantiles**, las dimensiones: Melodía y ritmo tienen una correlación lineal positiva de 0.93 y 0.96 respectivamente, ubicándose en la categoría de la Correlación positiva muy alta, en la dimensión sonido es de 0.87, con una correlación lineal positiva y con la categoría de la correlación positiva Alta (Rowntree, 1984).

En definitiva la correlación entre ambas variables **Tabla 47. Correlaciones entre ambas variables**; se observa que existe una correlación de 0.944 lo que significa que poseen ambas variables una correlación positiva muy alta.

Finalmente se llega a determinar que de acuerdo a la **Tabla 48. Estadísticos de muestra única**, referida a la prueba de hipótesis para una muestra única al 95% de intervalo de confianza y considerando la diferencia entre el límite inferior y superior es de 0.39 para los juegos lúdicos y para las canciones infantiles es de 0.14 y la t tabular entre las dos variables de estudio es de 15.81 y la significancia bilateral es de 0.000, que es menor a 0.05, lo que significa que la prueba de hipótesis de investigación se aprueba y se rechaza la hipótesis nula (Olea, s.f.).

**CAPITULO V**  
**CONCLUSIONES**

## 5.1. Conclusiones

Con respecto al proceso de validación, se elaboró dos instrumentos para cada variable, en donde se utilizó la validez de contenido a cargo de tres expertos, en donde se obtuvo que la mayoría de los tres expertos, calificó a las preguntas como excelentes y en su minoría se realizó algunas correcciones observadas, para luego ser ejecutadas en el proyecto de investigación. Después se aplicó el factorial de matriz de componente rotado, el cual permitió agrupar las preguntas de ambas variables al grado de congruencia interna, donde la mayoría de preguntas fueron aceptadas y agrupadas en diversas dimensiones, por el contrario algunas preguntas de ambos instrumentos fueron eliminadas. Por lo que se refiere al proceso de confiabilidad, ambos instrumentos fueron aplicados a una muestra piloto, procesados en el SPSS v.24 donde no se eliminó ninguna dimensión o pregunta de ambos instrumentos, por lo que se refiere fueron ubicados en un elevado índice de confiabilidad, es decir ambos instrumentos fueron calificados como excelente para ser ejecutados en donde corresponda.

Por otra parte al realizar el diagnóstico de juegos lúdicos y canciones infantiles, con la base de datos obtenidos en lo mencionado anteriormente, se obtuvo en su mayoría elevados porcentajes sobre los datos procesados por dimensiones de ambas variables, lo cual resume en definitiva que los juegos lúdicos y canciones infantiles son estrategias para el uso de docentes con el de sus estudiantes, puesto que grandes beneficios para su psicomotricidad y relación con el medio que lo rodea.

Por lo que se refiere a la evaluación de correlación de ambas variables, todas las tablas presentan una correlación positiva alta entre la variable juegos lúdicos y la variable canciones infantiles, lo que significa que la prueba de investigación se aprueba (Si se fortalece los juegos lúdicos, entonces existe un buen uso de las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018) y se rechaza la hipótesis nula (Si no se prioriza los juegos lúdicos, entonces no hay un buen uso de las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018).

**CAPITULO VI**  
**RECOMENDACIONES**

## **6.1. Recomendaciones**

Se recomienda al director de la Gerencia Regional que tengan en cuenta algunos lineamientos en base a los juegos lúdicos puesto que es un recurso didáctico muy importante para la educación inicial, pues es la principal herramienta para la enseñanza de los niños, a su vez se recomienda incentivar a los docentes con talleres o cursos virtuales dictados por personas capacitadas en el tema, donde el maestro conozca un repertorio de canciones, en donde podrá ponerlo en práctica según el área o tema que deseen trabajar con su estudiante.

Igualmente al director de la Ugel Chiclayo se le recomienda apoyar al director regional con los lineamientos anteriores mencionados y a su vez pueda ser partícipe de dichos eventos realizados permitiendo que diversos maestros de pregrado o post grado de diversas universidades que están ejecutando diversos proyectos de investigación en relación a la educación, puedan compartir las experiencias vividas con directivos, docentes y auxiliares teniendo en cuenta los recursos, técnicas o herramientas a utilizar. Según mi punto de vista sé que las instituciones rurales según sus rubros; tendrán recursos innovadores para la enseñanza de sus niños puesto que al encontrarse lejos de la ciudad, no disponen de algunas herramientas para su labor diario y sé que aplicando juegos lúdicos y canciones infantiles los estudiantes podrán sentirse motivados con las enseñanzas nuevas compartida por su docente, tomando como ejemplo la muestra de dicha investigación.

A los directivos, en primer lugar se les recomienda considerar como parte de su plan de trabajo durante los años venideros; el buscar temas que guarden relación con otros para ser más práctico el trabajo realizado con los niños a fin de seguir desarrollando las capacidades y actitudes necesarias que le permitan seguir mejorando el desempeño de los juegos lúdicos y canciones infantiles en su plantel. Del mismo modo apoyar a sus docentes en cualquier metodología innovadora siguiendo los lineamientos de nuestro actual currículo para una mejor enseñanza en los estudiantes.



A los docentes, se les recomienda considerar en su planificación curricular y sesiones de aprendizaje que siempre tengan en cuenta planificar y trabajar con juegos lúdicos en relación con las canciones infantiles, en todas sus sesiones de aprendizaje pues según los resultados de la presente investigación determinan que se encuentra en un buen nivel para ser considerado como elementos principales en diversas sesiones de distintas áreas curriculares.

Para finalizar se recomienda en primer lugar a los padres de familia ser partícipe de las diversas actividades que la docente programe para que sus niños obtengan pensamientos proactivos según las estrategias innovadoras planteadas por parte de la docente.

**CAPITULO VII**  
**REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS**

## 7.1. Referencias bibliográficas

- Albornoz, Y., & Hilario, M. (2017). *Influencia de las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral de niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 32312*. Huaraz.
- AnonymousUser. (s.f.). *El Juego Infantil y su metodología*. Revista Digital. Obtenido de *El juego infantil y su metodología*: <http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html/?1540777415407>
- Astudillo, E. (2012). *Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela Elías Galarza del caserío el cedillo, parroquia Paccha, Canto Cuenca, provincia del Azuay*. Ecuador.
- Aurora. (23 de septiembre de 2011). Obtenido de *El juego lúdico en la Educación Inicial*: <http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacion-inicial.html>
- Ballasteros, O. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias significativas*. Colombia .
- Becerra, J. (s.f.). *Matemáticas Básicas*. Obtenido de [http://132.248.164.227/publicaciones/docs/apuntes\\_matematicas/34.%20Estadística%20Descriptiva.pdf](http://132.248.164.227/publicaciones/docs/apuntes_matematicas/34.%20Estadística%20Descriptiva.pdf)
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de las habilidades sociales en niñas de cinco años*. San Miguel.
- Canciones Infantiles de todos los tiempos. (15 de 08 de 2017). Obtenido de <https://www.hola.com/ninos/2017081598219/canciones-infantiles-siempre-hk/>
- Carrillo, F. A. (2015). *Población y Muestra*. Mexico.
- Casanova, J. (s.f.). *Estadística Inferencial*. Obtenido de [http://www.uam.es/personal\\_pdi/medicina/casanova/EstadInferencial.pdf](http://www.uam.es/personal_pdi/medicina/casanova/EstadInferencial.pdf)
- Dávila , N. (2015). *Música infantil y expresión corporal en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 21012* . Barranca.
- Díaz, M., & Arriaga, C. (2013). *Canciones tradicionales en el aula infantil: En busca del patrimonio heredado*. *Espacio y Tiempo*, 110.
- Diccionario. (s.f.). Obtenido de <https://definicion.de/validez/>
- Durand, A., & Ramirez, L. (2016). *Canciones infantiles Shipibo Konibo de los estudiantes en la institución educativa N° 349*. Pucallpa.

- Enciclopedia de conceptos. (1 de 01 de 2018). Obtenido de <https://concepto.de/observacion/>
- Enciclopedia Virtual. (s.f.). Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2007a/239/5d.htm>
- Estrada, A. (2016). *Las canciones infantiles como herramienta en la etapa de (0 -6) años*. España.
- Fuente, S. (2011). *Análisis factorial*. Madrid.
- Galicia, L., Balderrama, J., & Edel, R. (2017). *Validez de contenido por juicios de expertos: Propuesta de una herramienta virtual*. Guadalajara.
- García, A., & Lamadrid, V. (s.f.). *Biblioteca Virtual*. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2007c/332/Confiableidad.htm>
- García, R., & Gonzales, J. (2010). *Análisis de Fiabilidad*. Obtenido de [https://www.uv.es/innomide/spss/SPSS/SPSS\\_0801B.pdf](https://www.uv.es/innomide/spss/SPSS/SPSS_0801B.pdf)
- Giler, J. (s.f.). *Investigación diagnóstica o propositiva*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/256338347/Investigacion-Diagnostica-o-Propositiva>
- Gironda, L. M. (2012). *Cantos, rimas y juegos para desarrollar el lenguaje oral en los niños y niñas del nivel inicial "Jardín Infantil Planeta Niños"*. Bolivia.
- Gómez, C. (2016). *Aplicación de canciones infantiles y su influencia en el aprendizaje del vocabulario del idioma francés en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa San Antonio de Padua, Chosica - Lima*. Lima.
- Gonzales, J. (2015). Cálculo e interpretación del Alfa de Cronbach para el caso de validación de la consistencia interna de un cuestionario, con dos posibles escalas tipo Likert. *Revista Publicando*.
- Herrera, L. (2016). *El Juego como Herramienta de Aprendizaje en Educación Infantil*. Colombia.
- Hormigos, J. (2012). *La sociología de la música, teorías clásicas y puntos de partida en la definición de la disciplina*. Obtenido de Barataria: <http://www.redalyc.org/pdf/3221/322127624005.pdf>
- Imelda. (2010). *Canciones Infantiles*. España.
- Introducción a la Psicología. (s.f.). *Estudios Correlacionales*. Obtenido de <http://www4.ujaen.es/~eramirez/Descargas/tema5>
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la Educación Inicial*. Bogotá.

- López , I. (2010). El juego en la Educación infantil y primaria. *Revista de la educación en extremadura*.
- Ludewig, C. (s.f.). Universo y Muestra.
- Más de 2000 niños celebraron la infancia junto a “Pim Pau” en Garay y San Javier. (29 de 08 de 2018). *El litoral*.
- Menchú, S. (2014). *Metodología lúdica a través de la música*. Guatemala.
- Miró, J. (2006). *La investigación descriptiva*. Noemagico.
- Molina, M. (s.f.). *Rondas Infantiles*. Obtenido de <http://lamusicainfantilut.blogspot.com/p/la-musica-en-el-proceso-de-aprendizaje.html>
- Mónaco, M. G. (2012). *Cantar canciones entre los cuarenta y cincuenta meses: Una habilidad en gestación*. Argentina.
- Morante, P. C. (s.f.). *Canciones de papel. Actividades lúdicomusicales para desarrollar la creatividad en los niños de Educación Básica*. (Universidad de Costa Rica) Obtenido de <http://inie.ucr.ac.cr/tercer-congreso/memoria/documentos/4/cancionesdepapelactividadesludico.pdf>
- Moreno(a), R. (2002). *Juego. Tipos de juego*. Santiago de Chile: Piramide.
- Moreno, M. (2010). La música como recurso didáctico. *Revista digital*, 5.
- Niogita, L. (2017). *Canciones Infantiles basadas en el enfoque sociocognitivo para el desarrollo de la expresión oral en niño y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 201* . Huaraz.
- Olea, F. (s.f.). *Técnicas estadísticas aplicadas*. Obtenido de <https://www.ugr.es/~fmocan/MATERIALES%20DOCTORADO/testt2016.pdf>
- Paguay, M. (2014). *Las canciones infantiles en el desarrollo emocional de los niños de primer año de educación general básica de la unidad educativa* . Ecuador.
- Patín, R. (2016). *Manual de estrategias lúdicas "Jueguitos Maravillosos"*. Ecuador.
- Pina, O. (2012). *El juego lúdico didáctico como metodología docente*. Obtenido de [https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/15021/73000\\_Pina%20Gallastegui%20C%20Ohiane.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/15021/73000_Pina%20Gallastegui%20C%20Ohiane.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Quiroz, K. (2016). *Canciones infantiles en el desarrollo de los aprendizajes en niños y niñas del nivel inicial*. Chimbote.

- Real Academia Española. (s.f.). *Real Academia Española*. Obtenido de <http://www.rae.es/>
- Résendiz, M. (2015). *El juego y estrategias didácticas para la enseñanza - aprendizaje de las matemáticas*. México.
- Rowntree, D. (1984). *Análisis de correlaciones*. Obtenido de [academia.utp.edu.co/seminario-investigacion-II/files/2017/03/06a.AnálisisDeCorrelaciones.pdf](http://academia.utp.edu.co/seminario-investigacion-II/files/2017/03/06a.AnálisisDeCorrelaciones.pdf)
- Sal Khan. (s.f.). *Introducción a la estadística: media, mediana y moda*. Obtenido de <https://es.khanacademy.org/math/probability/data-distributions-a1/summarizing-center-distributions/v/statistics-intro-mean-median-and-mode>
- Salcedo, E. (2013). *Línea de base del proyecto: "Enseñar a jugar"*. Chiclayo.
- Sarlé, P. (2012). *Juego y Educación Infantil*. Argentina: Buenos Aires.
- Suarez, P. (2011). Poblacion de estudio y muestra.
- Tamayo, C., & Silva, I. (s.f.). Técnicas y instrumentos de recolección de datos.
- Tamborero, J. (1994). *Fiabilidad*. Obtenido de [http://www.insht.es/InshtWeb/Contenidos/Documentacion/FichasTecnicas/NTP/Ficheros/301a400/ntp\\_331.pdf](http://www.insht.es/InshtWeb/Contenidos/Documentacion/FichasTecnicas/NTP/Ficheros/301a400/ntp_331.pdf)
- Torres, C. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Redalyc*, 296.
- Torres, M. (2016). *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la institución educativa particular del nivel inicial canguritos*. Arequipa.
- Ugel Lambayeque. (22 de 04 de 2016). *Canciones y dinámicas ayudaron a mantener la calma durante simulacro escolar*. Obtenido de <https://rpp.pe/peru/lambayeque/canciones-y-dinamicas-ayudaron-a-mantener-la-calma-durante-simulacro-escolar-noticia-956230>
- Vargas, M., Maynéz, A., Cavazos, J., & Cervantes, L. (2016). *Revista global de negocios*. Obtenido de <ftp://ftp.repec.org/opt/ReDIF/RePEc/ibf/rgnego/rgn-v4n1-2016/RGN-V4N1-2016-3.pdf>
- Vides, A. (2014). *Música como estrategia facilitadora del proceso Enseñanza - Aprendizaje*.
- Zambrano, R. (s.f.). *Confiabilidad y Validez*. Obtenido de [http://biblio3.url.edu.gt/Libros/tests\\_p/4.pdf](http://biblio3.url.edu.gt/Libros/tests_p/4.pdf)

# **ANEXOS**

## Anexo 01

### INSTRUMENTO PARA EVALUAR LOS JUEGOS LÚDICOS EN NIÑOS DE 4 AÑOS GUÍA DE OBSERVACIÓN

ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
	2	1	0
<b>Dimensión funcional</b>			
1. Actúa con seguridad en diversas actividades			
2. Ayuda al niño o compañero que aún no comprende el juego			
3. Adquiere destrezas mientras socializa en el juego			
4. Explora su entorno realizando movimientos			
5. Promueve el juego brindando oportunidades de participación			
6. Asume diferentes roles para representar la acción requerida			
7. Establece pautas con su grupo para lograr terminar el juego			
8. Transmite imaginación y seguridad en los juegos			
9. Manifiesta lo que desea jugar con diversos objetos			
10. Utiliza las normas brindadas para que sea práctico el juego			
<b>Dimensión simbólico</b>			
11. Utiliza objetos para desplazarse en un solo pie			
12. Respeta las reglas del juego			
13. Se expresa de manera espontánea dando a conocer lo que siente			
14. Evidencia lo ocurrido a través del juego			
15. Realiza el juego siguiendo las pautas			
<b>Juego de reglas</b>			
16. Transporta objetos de un lugar a otro con diversos obstáculos			
17. Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás			
18. Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades			
19. Desarrolla con seguridad el juego			
20. Dramatiza la acción que realizo			

#### Escala de valoración

**2=** Si lo ejecuta  
**1=** A veces lo ejecuta  
**0=** No lo ejecuta



**INSTRUMENTO PARA EVALUAR LAS CANCIONES INFANTILES EN NIÑOS  
DE 4 AÑOS  
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
	2	1	0
<b>Dimensión melodía</b>			
1. Baila más rápido o lento según el sonido de la canción			
2. Entona la canción de acuerdo a la letra			
3. Realiza movimientos entonando la canción			
4. Entona las canciones según su intensidad			
5. Al ritmo de la canción realiza diversos movimientos corporales			
6. Baila según el movimiento visual que se le presente de la canción			
7. Entona la canción siguiendo la secuencia de imágenes			
8. Se siente motivado por el sonido de la canción			
<b>Dimensión ritmo</b>			
9. Tararea la canción escuchada			
10. Relaciona el movimiento con la melodía escuchada			
11. El sonido de su voz se adapta a la melodía de la canción			
12. A través de las canciones utiliza recursos expresivos sonoros			
13. Baila siguiendo el sonido de la canción			
<b>Dimensión sonido</b>			
14. Se siente motivado por la melodía de la canción			
15. Haciendo uso de los instrumentos sigue el ritmo de la canción			
16. Demuestra su expresión corporal de acuerdo al sonido de la canción			
17. Entona la canción al compás de los demás compañeros			
18. Presenta atracción por todo tipo de ritmo			

**Escala de valoración**

<p><b>2=</b> Se evidencia la acción  <b>1=</b> En proceso  <b>0=</b> No se evidencia la acción</p>
--

## Anexo 02

### Constancias de validación de la variable Juegos lúdicos

#### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, TANIA CAROLINA GONZALES ENEQUE,  
con documento de identidad N° 16415226, de profesión DOCENTE  
con Grado de MAESTRO, ejerciendo actualmente como PROF. DE LINGÜÍSTICA, o COMUNICACIÓN  
en la Institución CARLOS WEISS.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (encuesta), a los efectos de su aplicación para los estudiantes del nivel inicial de la edad de cuatro años de la I.E.I. N° 431 – Monsefú.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Fecha: 5/11/2018



Firma

DNI N° 16415226

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

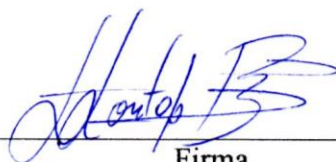
Quien suscribe, Cynthia Kristroll Montep Belledas,  
con documento de identidad N° 46164810, de profesión Joante  
con Grado de Maestro, ejerciendo actualmente como Prof. de Lincial,  
en la Institución Carlos Melius.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (encuesta), a los efectos de su aplicación para los estudiantes del nivel inicial de la edad de cuatro años de la I.E.I. N° 431 – Monsefú.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems		X		
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia			X	

Fecha: 09 de noviembre del 2018



Firma

DNI N° 46164810

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Peter Marcía Villalobos,  
con documento de identidad N° 16540216, de profesión Pedagogo  
con Grado de Maestro, ejerciendo actualmente como Capacitador,  
en la Institución Gregorio Ramirez Faring.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (encuesta), a los efectos de su aplicación para los estudiantes del nivel inicial de la edad de cuatro años de la I.E.I. N° 431 – Monsefú.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems		X		
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Fecha: 9/11/2018

  
Firma  
DNI N° 16540216

## Constancias de validación de la variable canciones infantiles

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, TANIA CAROLINA GONZALES ENEQUE,  
con documento de identidad N° 16415226, de profesión DOCENTE  
con Grado de MAESTRO, ejerciendo actualmente como Prof. DE COMUNICACIÓN  
en la Institución CARLOS WEISS.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (encuesta), a los efectos de su aplicación para los estudiantes del nivel inicial de la edad de cuatro años de la I.E.I. N° 431 – Monsefú.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems		X		
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión		X		
Pertinencia			X	

Fecha: 5/11/2018



Firma

DNI N° 16415226



## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN


Quien suscribe, Conthia Kristell Montop Bellodas,  
con documento de identidad N° 46164810, de profesión Docente  
con Grado de Maestro, ejerciendo actualmente como Prof. de Inicial,  
en la Institución Carlos Weiss.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (encuesta), a los efectos de su aplicación para los estudiantes del nivel inicial de la edad de cuatro años de la I.E.I. N° 431 – Monsefú.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Fecha: 09 de noviembre del 2018

  
Firma  
DNI N° 46164810

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

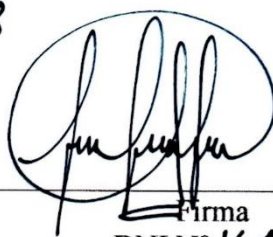
Quien suscribe, NELLY ALFARO JULCA,  
con documento de identidad N° 16468569, de profesión DOCENTE  
con Grado de MAESTRO, ejerciendo actualmente como PROFESORA DE INICIAL  
en la Institución CARLOS WEISS.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (encuesta), a los efectos de su aplicación para los estudiantes del nivel inicial de la edad de cuatro años de la I.E.I. N° 431 – Monsefú.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			✓	
Amplitud de contenido				✓
Redacción de los Ítems				✓
Claridad y precisión				✓
Pertinencia				✓

Fecha: 09/11/2018



Firma  
DNI N° 16468569

**Comunicado 12/11/2018**

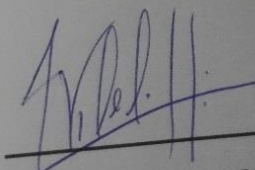
Queridos padres de familia los niños están llevando la siguiente autorización la cual debe ser firmada si está de acuerdo y si tiene alguna duda acercarse a mi persona.

**Autorización**

Yo, Keila Cáceres Montalván, estudiante del postgrado de maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, estoy desarrollando un proyecto de investigación titulado: Relación entre los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de una institución educativa.

Es por eso que necesito su autorización, para tomar diferentes fotografías como evidencias de haber desarrolla mi trabajo de investigación, lo cual es de suma importancia para mi carrera profesional.

Si está de acuerdo a lo mencionado anteriormente firme el padre de familia o apoderado.

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL PADRE O APODERADO

**Comunicado 12/11/2018**

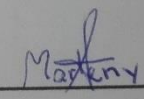
Queridos padres de familia los niños están llevando la siguiente autorización la cual debe ser firmada si está de acuerdo y si tiene alguna duda acercarse a mi persona.

**Autorización**

Yo, Keila Cáceres Montalván, estudiante del postgrado de maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, estoy desarrollando un proyecto de investigación titulado: Relación entre los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de una institución educativa.

Es por eso que necesito su autorización, para tomar diferentes fotografías como evidencias de haber desarrolla mi trabajo de investigación, lo cual es de suma importancia para mi carrera profesional.

Si está de acuerdo a lo mencionado anteriormente firme el padre de familia o apoderado.

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL PADRE O APODERADO



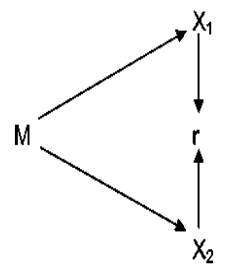




### Anexo 03

#### Matriz de Consistencia


Tabla 49. Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO	ESTADÍSTICA
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la institución educativa N° 431 de Monsefú – 2018?	<b>General</b> Determinar la relación entre los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.	<b>Hipótesis de investigación (Hi)</b> Si se fortalece los juegos lúdicos, entonces existe un buen uso de las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N°	<b>Variable 1:</b> <b>Juegos Lúdicos</b> ✓ Funcional ✓ Simbólico ✓ Juego de reglas	La población son los 44 estudiantes de los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.	Diseño no experimental, descriptivo, transversal y correlacional. 	Guía de observación de juegos lúdicos (20 ítems) y canciones infantiles (18 ítems).	Estadística de correlación de Pearson.

		431 Monsefú – 2018.					
	<p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir el proceso de validación y confiabilidad del instrumento de recojo de información a través de la aplicación de juegos lúdicos para fortalecer las canciones infantiles, en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.</li> <li>• Diagnosticar el uso de los juegos</li> </ul>	<p><b>Hipótesis nula (H0)</b></p> <p>Si no se prioriza los juegos lúdicos, entonces no hay un buen uso de las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.</p>	<p><b>Variable 2:</b></p> <p><b>Canciones infantiles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Melodía</li> <li>✓ Ritmo</li> <li>✓ Sonido</li> </ul>	<p>La muestra de estudio es la sección luna con 22 estudiantes de cuatro años de edad en la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.</p>			

	<p>lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar la relación de los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 431 Monsefú – 2018.</li> </ul>						
--	--	--	--	--	--	--	--

## Autorización para publicación de tesis

 <b>UCV</b> <small>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</small>	<b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b> <b>UCV</b>	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 07 Fecha : 31-03-2017 Página : 2 de 4
--	--	---

Yo Keila Noemí Cáceres Montalván, identificado con DNI N° 46598426, egresado de la Escuela de Posgrado, del programa de maestría de Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, autorizo (x) , No autorizo ( ) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS LÚDICOS Y LAS CANCIONES INFANTILES EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE EDAD DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA"; 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

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

  
 \_\_\_\_\_  
 FIRMA

DNI: 46598426

FECHA: 5 de enero del 2019

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	--	--------	-----------



## Acta de Aprobación de Originalidad



### ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, Oscar López Regalado, Asesor del curso de desarrollo del trabajo de investigación y revisor de la tesis de la estudiante, Keila Noemí Cáceres Montalván, titulada: **RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS LÚDICOS Y LAS CANCIONES INFANTILES EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE EDAD DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**, constato que la misma tiene un índice de similitud de 9% verificable en el reporte de originalidad del programa *Turnitin*.

El suscrito 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.

Chiclayo, 14 de Enero de 2019

Dr. Oscar López Regalado

DNI: 27374335



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE  
E DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

**CÁCERES MONTALVÁN KEILA NOEMÍ**

INFORME TÍTULADO:

RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS LÚDICOS Y LAS CANCIONES INFANTILES EN LOS ESTUDIANTES DE  
CUATRO AÑOS DE EDAD DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

**MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

---

SUSTENTADO EN FECHA: 20/01/2019

NOTA O MENCIÓN: APROBADA POR UNANIMIDAD



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN