



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Actividades lúdicas y la gestión educativa en la I.E.P.
Antonio Raimondi – Chimbote, 2018**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa

AUTORA:

Br. Rios Villacorta, Jackelin Marlenne

ASESOR:

Dr. Medina Corcuera, Groberti Alfredo

SECCIÓN:

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

CHIMBOTE - PERÙ

2019

Página del Jurado

 UCV UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DICTAMEN DE SUSTENTACIÓN DE LA TESIS	Código : F07-PP-PR-02.02 Versión : 07 Fecha : 31-03-2017 Página : 11 de 14
--	--	---

El Presidente y miembros del jurado evaluador designados con Resolución Jefatural N° **0072/2019** de la Escuela de Posgrado (Sede/filial) Chimbote encargados de evaluar la tesis presentada por el Br: **RIOS VILLACORTA, JACKELIN MARLENNE**

cuya tesis "ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA GESTIÓN EDUCATIVA EN LA I.E.P. ANTONIO RAIMONDI - CHIMBOTE 2018" para optar el grado académico de Maestro[a]/Doctor[a] en: **Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa**

Reunidos en la fecha, escucharon la sustentación y la resolución de preguntas por el (la) sustentante, emplieron el dictamen de:

..... *Aprobado por unanimidad*

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

..... *levantar observaciones*

Presidente: Dr. WESLYN ERASMO VALVERDE ALVA
 Secretario: Mg. LUIS MARCELO OLIVOS JIMENEZ
 Vocal: Dr. GORBERTI ALFREDO MEDINA CORCUERA

Firma:
 Firma:
 Firma:

Ciudad Chimbote 10 de marzo del 2019

Hora: *5:00 pm*

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

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

Dedicatoria

A mis padres:

Dimas y Gloria, por su gran ejemplo de superación y valioso apoyo en todo momento.

A mi adorada hija:

Micaela, quien es el tesoro más grande que Dios me ha dado y por quien sigo superándome.

A mí amado esposo:

Yhon, por su apoyo y ánimo que me brinda día con día para alcanzar nuevas metas, tanto profesionales como personales.

Jackelin Marlenne

Agradecimiento

A Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por su constante apoyo.

A mi asesor de tesis el Dr. Groberti Alfredo Medina Corcuera, por la Orientación y ayuda que me brindó para la realización de esta tesis.

Al personal docente y administrativo de la I.E.P Antonio Raimondi quienes me brindaron todo el apoyo necesario para hacer realidad el presente informe.

La autora

Declaratoria de Autenticidad

Yo, Rios Villacorta Jackelin Marlenne, estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Chimbote, declaro que el trabajo académico titulado "Actividades lúdicas y la gestión educativa en la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018", presentado en 100 folios, para la obtención del grado académico en Maestra en Docencia y gestión Educativa es de mi autoría.

Por lo tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis provenientes de otras fuentes de acuerdo a lo establecido por las normas de elaboración de trabajo académico.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresadamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Chimbote, Marzo de 2019



Jackelin Marlenne Rios Villacorta
DNI N° 42699543

Presentación

Señores Miembros del Jurado:

De conformidad con los lineamientos técnicos establecidos en el reglamento de grados y títulos de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, dejo a vuestra disposición la revisión y evaluación del presente trabajo de tesis titulado: "Actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018", realizado para obtener el Grado de Maestra en Educación, con Mención en Docencia y Gestión Educativa.

Este trabajo de investigación consta de siete capítulos: Introducción, método, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas, además se incluye los anexos correspondientes.

Por lo expuesto señores miembros del jurado, recibo con beneplácito vuestros aportes y sugerencias para mejorar, a la vez deseo que sirva de referencia a quién desea continuar un estudio de esta naturaleza.

Atentamente.

La Autora

Índice

	Pág.
Carátula	i
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de Autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1. Realidad problemática	14
1.2. Trabajos previos	16
1.3. Teorías relacionadas al tema	18
1.4. Formulación del problema	24
1.5. Justificación del estudio	24
1.6. Hipótesis	25
1.7. Objetivos	25
II. MÉTODO	26
2.1. Diseño de investigación	27
2.2. Variables operacionalización	28
2.3. Población y muestra, selección de la unidad de análisis	29

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	29
2.5. Métodos de análisis de datos	30
2.6. Aspectos éticos	30
III. RESULTADOS	31
IV. DISCUSIÓN	51
V. CONCLUSIONES	54
VI. RECOMENDACIONES	57
VII. REFERENCIAS	59
ANEXOS	64
Anexo 1: Matriz de consistencia	65
Anexo 2: Instrumentos	67
Anexo 3 Validez y confiabilidad de los instrumentos	74
Anexo 4: Autorización	82
Anexo 5: Base de datos	83
Anexo 6: Artículo científico	84

Índice de tablas

		Pag.
Tabla 1	Población censal de docentes de la I.E.P Antonio Raimondi-Chimbote	29
Tabla 2	Correlación entre actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018	32
Tabla 3	Frecuencias porcentuales de las actividades lúdicas trabajadas por los docentes de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018	34
Tabla 4	Frecuencias porcentuales sobre gestión educativa trabajadas por los docentes de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018	36
Tabla 5	Correlación entre actividades lúdicas recreativas y gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi-Chimbote., 2018	38
Tabla 6	Correlación de las actividades lúdicas sociales y gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi- Chimbote , 2018	40
Tabla 7	Relación entre actividades lúdicas pedagógicas y gestión educativa de la IEP. Antonio Raimondi - Chimbote, 2018	42
Tabla 8	Relación entre gestión educativa curricular y actividades lúdicas de la I.E.P. Antonio Raimondi - Chimbote, 2018	44
Tabla 9	Correlación en gestión educativa de recursos y talento humano y actividades lúdicas de la I.E.P. Antonio Raimondi- Chimbote. 2018	46
Tabla 10	Correlación entre gestión educativa comunitaria y actividades lúdicas de la I.E.P Antonio Raimondi – Chimbote, 2018	48

Índice de figuras

		Pág.
Figura 1	Correlación entre actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018	32
Figura 2	Frecuencias porcentuales de las actividades lúdicas trabajadas por los docentes de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018	34
Figura 3	Frecuencias porcentuales sobre gestión educativa trabajadas por los docentes de la I.E.P. Antonio Raimondi-Chimbote, 2018	36
Figura 4	Correlación entre actividades lúdicas recreativas y gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi-Chimbote, 2018	38
Figura 5	Correlación entre actividades lúdicas sociales y gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi- Chimbote, 2018	40
Figura 6	Relación entre actividades lúdicos pedagógicas y gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi - Chimbote, 2018	44
Figura 7	Correlación entre gestión educativa curricular y actividades lúdicas de la I.E.P. Antonio Raimondi-Chimbote, 2018	46
Figura 8	Correlación en gestión de recursos y talento humano y actividades lúdicas de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018	48
Figura 9	Correlación entre gestión educativa comunitaria y actividades lúdicas de la I.E.P Antonio Raimondi – Chimbote, 2018	50

RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018-Chimbote. Esta investigación es de tipo no experimental correlacional para su determinación de los niveles de la gestión de las actividades lúdicas, se recolectó información de datos en un periodo definido teniendo una muestra de 32 docentes de la IE., cuyas actividades están relacionadas a las actividades lúdicas, se desarrolló un cuestionario en la gama de Likert (casi siempre, algunas veces, casi nunca). Y el cuestionario para determinar la gestión educativa en la gama Likert (nunca, rara vez, a veces, a menudo y siempre). Los resultados obtenidos en la estadística descriptiva indican en la tabla 1 se muestra que el 43,8 % afirman que el nivel es *alto en la práctica de las actividades lúdicas*; y en la tabla 5 se muestra que el 62.5 % afirman que el nivel también es *alto en la práctica de la gestión educativa*. Se concluye que el nivel de significancia calculada es $p < .05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Pearson tiene un valor de ,975 y ,922 respectivamente. Se comprueba que el nivel de significación es 0,000 menor de 0,005 lo que significa que existe una correlación significativa directa en el nivel 0,01 (bilateral) entre las variables actividades lúdicas y gestión educativa en la IE Antonio Raimondi - 2018.

Palabras clave: Actividades lúdicas, Gestión educativa, gestión curricular

ABSTRACT

The main objective of this study was to determine the relationship that exists between recreational activities and the educational management of the I.E.P. Antonio Raimondi 2018- Chimbote. This investigation is of non-experimental correlational type for its determination of the levels of the management of the ludic activities, data information was collected in a defined period having a sample of 32 teachers of the EI., Whose activities are related to the ludic activities, a questionnaire was developed in the Likert range (almost always, sometimes, almost never). And the questionnaire to determine the educational management in the Likert range (never, rarely, sometimes, often and always). The results obtained in the descriptive statistics indicated in table 1 show that 43.8% affirm that the level is high in the practice of play activities; and in table 5 it is shown that 62.5% affirm that the level is also high in the practice of educational management. It is concluded that the calculated significance level is $p < .05$ and Pearson's Rho correlation coefficient has a value of, 975 and, 922 respectively. It is verified that the level of significance is 0,000 less than 0.005, which means that there is a significant direct correlation at the 0.01 level (bilateral) between the variables of playful activities and educational management in the Antonio Raimondi IE 2018.

Keywords: Recreational activities Educational management, curriculum management

I. Introducción

1.1. Realidad problemática

El ámbito mundial el ser de un niño(a) es el juego, si son las actividades lúdicas esto convierte las actividades diarias de ellos, permitiendo un desarrollo adecuado en lo que respecta con el ejercicio y la practica dando inicio en el ámbito familiar y luego en la etapa preescolar. Piaget (1961), señalaba que Groos para un buen desarrollo psicofisiológico es importante el juego ya que permite un buen desarrollo a nivel del pensamiento y actividades, ya que cuando se le acumula un gran aumento de estímulos o presiones para adquirir informaciones este pierde la emotividad por la formación tanto motora como practico la cual necesita para poder tener un buen desarrollo intelectual y así poder también adquirir información eficiente mediante sus capacidades. Estas tareas lúdicas son importantes en las personas en el desarrollo del juego tienen vivencia de responsabilidad ante la sociedad donde les permita favorecer una buena comunicación y creación ya sea extemporánea y motivadora, y esto lleva que el gozo de estas actividades se da dentro del desarrollo de enseñanza - aprendizaje. Actividades lúdicas son tomadas de consideración para la importancia tanto social y académica llegando a equilibrar tanto la seriedad y el gozo, así mismo proporcionar un equilibrio emocional para poder afrontar las siguientes etapas de vida y así llegar a una etapa adulta adaptable, con respecto a nivel educativo, Alfaro (2018), define que es importante para el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional para poder orientar capacidades de convivencia con todo su entorno. El (Minedu) refiere el juego es ideal para la educación inicial, este año cumplió 87 aquí en el país, los niños(as) nacen con la curiosidad y el deseo de aprender en el entorno que lo rodea, en la etapa preescolar todo gira a las actividades lúdicas como entorno a su aprendizaje, el desarrollo físico, intelectual y el proceso de maduración se puede ejercer por medio de las actividades lúdicas lo cual a veces no son realizadas por los docentes, en nuestro medio algunos docentes desconocen o no se sienten motivados sobre la importancia del juego en esta etapa y en el aprendizaje lo cual hace que se desarrolle mediante el juego el área del motor grueso pero se le da prioridad a otras áreas de conocimiento, es así desarrollar todas las dimensiones de las actividades motrices, lo cual ese desarrollo motor repercute en el aprendizaje del estudiante, y si no se cumpliera con el desarrollo los niños estarían en riesgo los del nivel primaria

con respecto a los juegos psicomotrices no se lograría un adecuado desarrollo en la motricidad gruesa y por ende tendríamos niños(as) con problemas de socialización, interacción, recreación, y es así es importante estudiar la problemática, ya que el juego como parte de la formación de los niños solucionarían algunos aspectos prácticos a través de las teorías de los juegos y motricidad gruesa lo cual permita un buen manejo de su cuerpo y buen desarrollo en las dimensiones tanto biológico, psicológico, social y espiritual de la I.E donde se va investigar para poder implementar estrategias para mejorar el aprendizaje que es la labor de las I.E y así concientizar a los docentes y también el rol directivo para implementar allí el juego, ya que el director es el indicado por la incorporación de proyectos innovados lo cual lo realizara a través de una gestión con acorde a la realidad de la I.E y esta gestión permite la consolidación de los proyectos educativos lo cual ayuda la autonomía de la institución mediante las políticas públicas de cada nación y así enriquecer los procesos pedagógicos que demanda las necesidades tanto locales como regionales, es así que la pedagogía promoverá el aprendizaje de toco la comunidad educativa interno y externo. En la gestión en el ámbito educativo el perfil es integral, que sea coherente, y único en sus decisiones, contar con los objetivos bien claras, sean prioritarias la administración que compete en los recursos mediante las propuestas de ejecución, donde a futuro se extraiga ventajas; también considerar las amenazas, oportunidades, logros y problemas que esta se inserta que incluye a todos los actores educativos. Mientras la responsabilidad del director en el proceso del desarrollo no quiere decir que va realizar todas las tareas, donde tiene como función la de planificar, controlar, definir los objetivos para poder solucionar los problemas donde incluye también la comunicación, capacitaciones del personal y la influencia del poder, el liderazgo se basa en saber sus habilidades, situaciones afectivas, etc. Con respecto al rol del director en su gestión se basa en la planificación y las no planificadas que son la relación con los actores educativos.

En los directivos un gran error es la relación que no tienen con los subordinados por el temor de perder autoridad ya que lleva a una realidad que se va perdiendo entre los docentes y empleados, el trabajo en equipo pierde su operatividad cuando no se maneja adecuadamente a nivel de distancia y son remplazados por papeles, algunos informes y ciertos memorándums, y no dejar de lado registro para el

seguimiento de los objetivos, solo el seguimiento permitirá evaluar con eficacia el informe y los escritos para tener más objetividad. el director debe tener un control de estabilidad emocional ya que la nueva era pueda ocasionar ansiedades en él y sus actores y así llegar a un conflicto interno y más adelante aun deterioro en la I.E, es así que los directores deben organizar todo con tiempo y gran esfuerzo dosificando el que hacer de su vida diaria, por lo cual es prudente utilizar una agenda que es de ayuda para que estén organizado y no saturado. Y así darle prioridad una tarea encima de la otra teniendo en cuenta una evaluación previa de las necesidades prioritarias.

1.2. Trabajos previos

Rentería (2010) en Ciudad Bolívar, Venezuela diseño una estrategia de gestión en convivencia escolar para su mejora en los estudiantes de educación de nivel básico incluyendo en la experiencia a docentes y padres de los escolares; llegó a concluir que el docente constituye un mediador social en la relación con los estudiantes.

Tzic (2013) su estudio, la incidencia en el logro competitivo por medios de actividades lúdicas, estudio transversal correlacional tuvo como muestra a 12 docentes y 157 estudiantes, tuvo como conclusión que la variable de las actividades de una forma lúdica, si influyen el logro competencial de los estudiantes, y así que los docentes deben incluir los juegos lúdicos.

Delgado (2014), su tesis, la mejora de la gestión del ámbito educativa en los procesos de calidad en reducir el índice de abandono escolar en la I.E Cardenal Luque - Bogotá. Utilizo un muestreo estratificado con 80 padres y 55 profesores y utilizo un cuestionario, llego a concluir que las definiciones de fortalecer y consolidar con respecto a la gestión educativa mediante un proceso de calidad y apropiado proceso para disminuir la deserción escolar y así crear una gestión adecuada para la institución.

Teccsi y Carrasco (2016), su trabajo de investigación, el aprendizaje en el área de matemática por medio de las actividades lúdicas en los estudiantes del quinto ciclo I.E 2074 – SMP, 2015, la muestra fueron todos los estudiantes anteriormente mencionado se utilizó una lista de cotejo como prueba de pre y pos test, se llegó a

concluir que las actividades lúdicas si influyen en el curso de matemática con respecto al aprendizaje de los estudiantes.

Camino (2013) en su investigación actividad lúdica y conocimiento en matemática de los preescolares I.E.I 075 – Breña, 2013, se tuvo como muestra a 169 niños en etapa preescolar utilizando una lista de cotejo su estudio fue trasversal correlacional, teniendo como conclusión que si hay correlación significativa de ambas variables que son los juegos lúdicos como actividades si influye en los estudiantes del área de matemática.

Díaz (2017), su tesis, calidad educativa en gestión en los procesos de acreditación de las I.E.E de nivel secundaria las zonas urbanas – Iquitos, 2016, la población fue conformado por 17 I.E y el instrumento fue la recolección de datos por medio del instrumento, teniendo como conclusión que el 76,5% son regulares con referente a la direccionalidad, el 52,9% es regular con el desempeño de los docentes, el 47,1% es regular con respecto al trabajo familiar y comunitario, el 58,8% es regular en cuanto al uso de información y es regular en tanto al recurso e infraestructura.

Del Carpio (2015) en su investigación liderazgo en los docentes en relación con la gestión en el área educativa en la I.E 2073 – Rímac, teniendo como población a 90 docentes y de muestra a 32 utilizando como cuestionario A y B, se concluyó que entre las variables de liderazgo y gestión si hay relación significativa.

Barrenechea (2014), su investigación titulada influencia para un mundo mágico por medio de un plan de ejecución en la expresión oral en niños de cinco años de la I.E. Amigas de Chimbote. Tiene de muestra a 25 niños de estudio experimental utilizando un test y para la observación una guía, se concluyó que mencionado el plan anteriormente tiene efectividad en la evolución oral de expresión de los niños.

Macedo, Chávez y Gabriel (2016) en su investigación el desempeño de los docentes y liderazgo en los directores I.E.P de Chimbote y Nuevo Chimbote, 2016, su población fue de 825 docentes, pero solo se trabajó con la muestra de 180, se empleó el cuestionario y ficha de monitoreo, teniendo como conclusión que el liderazgo del director y desempeño de los docentes tiene relación significativa.

Marcelo (2018), en su investigación titulada actividades curriculares desarrollado por los docentes del nivel inicial I.E Casca – Ancash, 2018. Tiene como muestra a 20 docentes utilizando un instrumento de cuestionario, llegando a la conclusión que respecto a su especialidad la mayoría son de educación inicial, 16 siempre participan activamente y la estrategia más empleado es el objetivo de las clases que tiene los docentes.

El presente trabajo se basa teóricamente en las teorías de actividades lúdicas y gestión educativa;

1.3. Teorías relacionadas al tema

Actividades lúdicas

Para Piaget (1986), lo que refleja la realidad en su etapa evolutiva es basado a la inteligencia que va adquiriendo por medio de los juegos que permitirán desarrollar capacidades sensorios motrices, razonamiento dentro del juego hay tres fases evolutivas que son la del juego es simple ejercicio; simbólico y el reglado, el solo se centró en la parte cognitiva sin dedicarse en lo emocional y motivacional de los niños, solo se centra en la inteligencia y así mismo desarrolla sus teoría a base de etapas donde pueden edificar o agregar elementos de lo anterior. separa el desarrollo intelectual en 4 etapas que son, sensomotriz desde que nacen hasta los dos años, el preoperativo de los 2 hasta 6 años, el operativo desde los 6 hasta los 11 y el pensar operativo formal de los 12 en lo sucesivo. etapa sensomotriz es la capacidad de los niños de poder representar y así mismo conocer al mundo y su forma de pensamiento es limitado, pero eso no quiere decir que el niño no va aprender gracias al entorno va aprendiendo mediante sus actividades, observación y el manejo constante de su entorno, en la 2da etapa es de importancia para el trabajo donde la etapa pre operativa aquí los niños se muestran al medio mediante el juego, imágenes, lenguaje, dibujo y la fantasía que se destaca en ellos. Piaget, J. relaciona el desarrollo con la maduración física y la experiencia que tenga la persona lo cual los niños de esa experiencia van adquiriendo conocimientos y lo van entendiendo, lo cual nace los conceptos de constructivismo y lo paradigma que quiere decir la pedagogía constructivista y el currículo lo cual este último mencionado se va aprendiendo de la información incorporada y de experiencias

tanto nuevas como las previas. Vigotsky (1966), refiere que para que haya un contacto con los demás esto surge del mismo juego que son de tipo social, el resalta dos líneas de cambios los cuales son lo de tipo biológico que consiste en la conserva y producción de la misma especie y tenemos de tipo sociocultural que se da de la cultura y de los grupos sociales, y pone énfasis que los juegos son simbólicos porque el niño transforma algunos objetos a su imaginación para un distinto significado de su uso real. Para Groos (1902), refiere que el juego es objeto de investigaciones psicológicas donde se capta el fenómeno del pensamiento y actividad como desarrollo, ya que permite una mejor adaptación de preparación y supervivencia para la edad adulta, posteriormente por lo expuesto de los tres autores se encuentra diferencia y semejanza, entre la semejanza de Vygotsky y Piaget el aprendizaje es constructivista el primero refiere que el niño destaca un valor cultural y social mientras el otro refiere que los niño dan sentido a las cosas por sus acciones ante su entorno. Vygotsky y Groos refieren que Piaget interioriza las capacidades intelectuales de los infantes de los diferentes sectores, para Groos es una representación biológica el juego para así estar preparado para la etapa adulta. Montessori (2003), refiere que los juegos lúdicos son utilizados para la diversión y un goce de los niños, lo cual estimulara activamente a ellos buscando un desarrollo en los ámbitos psicomotora, psicológica y socioafeciva. Así mismo, Lanuza, Pérez y Ferrando (2009), que los juegos son utilizados por los antiguos en la actualidad permiten un mejor desarrollo de socialización a través de juegos grupales donde aprenderán como valor el respeto de las reglas que se impongan en el juego. Ortega (2002), tiene expresión de libertad el juego para expresarse el niño. Palacios, y Ruiz (2002) debe ser libre el juego donde la limitación solo temporal y se desarrolla en el espacio habitual donde uno se desarrolla, cumpliendo algunas reglas establecidas o improvisadas.

Se concluye que la actividad lúdica se convierta una estrategia para el desarrollo de enseñanza eficaz de los estudiantes, Según Zabalsa (1991) el aprendizaje se basa en tres dimensiones lo teórico, tarea tanto del alumno y docentes, lo cual son tomados como factores para el buen aprendizaje, por medio de esto los humanos tiene cierta independencia con respecto a la ecología, el aprender nos lleva que nosotros tengamos nuevos comportamientos para el presente y futuro. Piaget (1986) el juego es base de la inteligencia del niño, donde tiene mucho valor para el

desarrollo intelectual y de la racionalidad, y pensamiento para la adaptación de la realidad social. Para Huizinga (1945) lo más viejo que existió fue el juego más que la cultura, también los animales eran quienes jugaban por lo cual es algo espontáneo el juego, tonca concluimos que las actividades lúdicas y los juegos es importante en la capacidad de aprendizaje para los niños. Lo lúdico favorecen mucho a la infancia que tengan mucha confianza, autonomía y la mejora formación de su personalidad y siendo de importancia en las actividades que son recreativas y de forma educativas. según Esteva (2001) el juego es un elemento donde toma distintas formas ejemplo si anteriormente un trozo de madera servía como un barco actualmente sirve para construir. Estos juegos son llamados ensamblaje o de construcción, tenemos a los reglados aparecen entre los años de 4 a 7 años donde a veces se juega con la figura de los hermanos y la cooperación en los jardines donde facilitan la sensibilización de este tipo de juego. En los años de 7 a 11 años se realizan unas reglas y normas simples y muy concretas para el juego donde son apoyados generalmente por objetos y accesorios utilizados en su etapa de vida, mientras estos juegos de reglas pueden desarrollarse en los adolescentes y en los adultos de una forma más elaborada lo cual se da a partir de los doce años este tipo de juego aparece tarde porque se encarga de la socialización. Piaget (1986), mediante las reglas dentro de los juegos los niños están aprendiendo desarrollar estrategia social donde aprenderán controlar sus emociones y poniendo en práctica la responsabilidad y la democracia confiar en sus amigos también aumentara la confianza en sí mismo. Los juegos didácticos es un medio participativo de enseñanza para desarrollar a los estudiantes conductas correctas y de direccionalidad que no solo se consiga el conocimiento también se desarrolle la motivación por las clases lo cual facilite la solución de la problemática, tenemos los siguientes aspectos esenciales como son la corta duración, reglamentos, los intereses de los participantes, seguridad, aire libre entre otros, dentro de las actividades lúdicas tenemos el aspecto metodológico que implica en escoger y adornar el lugar, elegir los juegos adecuados, orientar el juego, dar un ejemplo, entre otros, De igual forma, podemos generar un ambiente lúdico donde se permita desarrollar las distintas aptitud, para ello el educador debe partir el gran valor que tiene el juego en la educación para el desarrollo de forma integral de los niños. Para favorecer lo intelectual y el equilibrio personal es importante lo lúdico, donde

también permite potenciar las conductas y los valores donde sobresale el respeto que se debe tener en sí mismo y hacia los demás. Esos desarrollos a nivel motriz se basaran en los números de actividad y en cada momento de juego lo cual será más eficaz dentro del aula mediante lo lúdico, el experimentar y solucionar algún problema como medio de comunicación será el lenguaje lo cual eso se dará por el desarrollo intelectual y del lenguaje que lo estimulan también emplearán el lenguaje gestual. La autonomía y el respeto permitirá un desarrollo social en el niño mediante exista ese clima mencionado, donde ellos en el juego sean creativo, cumplan reglas y normas, y poder incentivar par que se exprese verbalmente y desarrollar así la comunicación e interrelación y salvar aquellos que necesitan un poco más de atención y enfoque.

Gestión Educativa

Proceso en el ámbito educativo, se basa a un conjunto de intervención, tareas u actividades y una selección de criterios, y es así que una buena gestión en el ámbito educativo se tendrá que realizar todo el desarrollo y los hechos de las tareas w intervención lo cual es una importancia para alcanzar los motivos de la institución. Collao (1993). Refiere que es parte de la ciencia educativa donde tiene participaciones diversas de actores en lo administrativos, docentes, educandos, familiares y comunidad. Para Alvarado (2006), para alcanzar los objetivos del ámbito educativo se tiene que dar conjuntamente procesos que son multidisciplinario y muy complejo por la cual se debe responder aquellos que forman parte de sus necesidades y del contexto que se forma parte, el trabajo conjuntamente con toda la comunidad educativa buscan brindar un servicio de calidad y que le lleve a una coordinación de las variedades actividades de los actores y sus funciones para el logro de los proyectos por lo tanto la educación es de calidad cuando su mejora es continua a través de las tareas diarias y en su gestión mediante los procesos, y por tal motivo, Walter Shewhat propuso la proposición del ciclo de los procesos de gestión y donde Edwars Deming tuvo a proponer la popularización de llamarlo el ciclo de Deming lo cual implica los momento de planificar, hacer, verificar y actuar.

La dirección de una I.E que permitan planificar, organizar, dirigir, controlar y dar seguimiento a la gestión en el ámbito educativo es por la aplicación del ciclo de

Deming donde se utilizada todos los recursos de materiales, financiero, tecnológico y humano que sean disponible, a continuación describiremos los elementos de la gestión entre ellos tenemos la planificación en donde el directos son su equipo de trabajo deciden que hacer y cómo para llegar ser una institución educativa de excelencia que tenga un pacto con la misión y también visión con el proyecto de cada institución donde se tomara decisiones de acuerdo a los logros de los objetivos que implica decidir por dónde empezar, como lo hacen si se cuentan con los recursos que requieren para cumplir, que obstáculos se tiene que vencer. Por otro lado, Ander-Egg (1979):

El conjunto de técnicas para realizar las actividades y acciones usando una forma más cazonal es lo que define la planificación, donde se tiene el propósito que determinado acontecimiento se tendrá un solo fin de alcanzar lo elegido y así mediante los recursos y medios eficiente.

La ejecución permite la incorporación y combinación de todas las tareas de la comunidad educativa, la de emplear recursos que lleve a crecer los procesos, programas y también proyectos donde se involucrara jerarquía de las autoridades y esquema de relaciones entre los actores, el caer en mecanización lleva al ser excesivo en tareas de superioridad, en otro caso es importante la rutinizacion de las tareas y esta distribución no es solo técnico. UNESCO (2011). Asegurar que la ejecución responda a lo programado necesitara de la evaluación y monitoreo, nos permitirá revisar el trabajo de los autores educativos para poder lograr con los objetivos dentro de la función de planificación, se reajustada aquellas programaciones y las asignaciones de los recursos, donde la evaluación tendrá en cuenta aspectos en mantener aquellos que necesitan mejorar, lograr el cumplimiento de los objetivos, para lograr con gran éxito la gestión del directivo debe cumplir con liderazgo, y de trabajo armonioso y sean muy activo, todos deben cumplir con el proyecto educativo institucional o denominado en siglas (PEI) es el documento de aspecto normativo, sirve como un instrumento de una manera técnica para poder guiar las prácticas dentro de la institución es de un tiempo de mediano y largo plazo donde define en si la autonomía e identidad de la institución para su elaboración del PEI tiene como base de concepción sociocultural y de un desarrollo nacional para la identidad de la I.E, el PEI tiene esa estampa de

identificación y lo que caracteriza a la I.E donde asumen compromiso toda la comunidad educativa respecto a la tarea de educar, proceso de un modo de reflexión y de una unión colectiva que se tomen acuerdos y es por eso que abarca una vida institucional como una totalidad. UNESCO (2011), otro instrumento es el proyecto curricular del centro (PCC) que es importante para la gestión tiene un enfoque pedagógico y se finaliza en el currículo lo cual este constituye las opciones de aprendizaje entre lo intencionado y la práctica, el PCC permitirá que la demanda que sucede en las I.E sea pertinente el currículo y así lograr la identidad de la institución el diseño curricular es elaborada por el MINEDU donde la currícula su estructura es orientada a nivel nacional de educación, donde se realiza mediante las necesidades y características de los estudiantes y su entorno. UNESCO (2011), tenemos al plan anual de trabajo (PAT) que es un elemento importante para la gestión es un instrumento de corto plazo donde se manifiesta acciones y actividades de la comunidad educativa donde la realización de esta permite plantear propuestas planteadas dentro del PEI se realicen cada año e ir cumpliendo con los objetivos. El reglamento interno (RI) está orientado en la responsabilidad de todos los miembros de la I.E y también de los derechos, obligaciones. UNESCO (2011). Con respecto al informe anual de gestión (IGA) permite cumplir con los objetivos, avances y dificultades en la ejecución y recomendar una mejor calidad en los servicios educativos. Según la UNESCO (2011) una de las tantas propuestas factibles en la gestión educativa es la cual se planteó 4 dimensiones. la institucional, pedagógica, administrativa y comunitaria. Con respecto a lo institucional es la organizar internamente, donde se analizara y sistematizada las acciones de las instituciones educativas tengan como estructura, los cuales son los organigrama, reparto de tareas, repartición del trabajo, manejo del tiempo y espacio cuales son estructuras formales y lo informal formas y vinculo en las prácticas diarias, ceremonias donde identifiquen cada I.E., las habilidades y capacidades tanto individuales como grupales son promovidas y valoraras aquí para así tener como fin una autonomía como institución educativa que sea competente y muy flexible para la adaptación de los cambios contextuales de la sociedad, las políticas institucionales son de suma importancia ya que estas se desunen de los origen y visión para que la gestión permitirá que haya un buen funcionamiento mediante la organización de los miembros. Por otro lado, la gestión pedagógica se basa en el

que hacer de las I.E y del personal, donde se incluirá el proceso enseñanza/aprendizaje, el curriculum, estrategias tanto metodológica y didácticas, las evaluaciones del aprendizaje y los recursos de materiales, desempeño del docente, las prácticas, estilo de enseñanza y aprendizaje, relación interpersonal, entre otras, y de cómo está organizada la I.E. Chiavenato (2008) refiere que la gestión de talento humano realiza varias actividades como son la planeación, descripción y el análisis, reclutamiento, selección, orientación, motivación, evaluación, remuneración, etc. Son seis procesos generales que se relacionan entre si ya sea beneficiar o perjudicar a los demás por motivo de su utilización. Chiavenato (2008) refiere que en una organización el principal medio activo son las personas ya que permite que lo logrado sea reconocido y fundamental en la empresa, y eso quiere decir que los objetivos se cumplan dentro de una organización es de suma importancia tener personal entrenado, capacitados, motivados y tendrán una satisfacción en trabajar y conjuntamente mejorar la empresa y un mejor trabajo en equipo.

1.4. Formulación del problema

¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018?

1.5 Justificación del estudio

Se justica en lo siguiente, las actividades lúdicas son de suma importancia en los estudiantes ya que tiene esa sensación de placer de jugar sentirse libre sin ser presionado y alejarse de lo rutinario de la vida diaria, lo cual a los infantes les permita relacionarse con su entorno.

Se quiere dar conocer que las actividades lúdicas tienen relación con la gestión educativa lo cual facilite un desarrollo integral en los estudiantes, el de jugar libremente recrearse ayuda que los aprendizajes en ellos sean más eficientes. El docente tiene que tener la capacidad de incluir dentro de su enseñanza juegos o actividades lúdicas y dentro del aula ofrecer un ambiente adecuado para que los niños aprendas mediante las actividades lúdicas y no les parezca difícil u obligado la hora de aprender.

Los docentes deben aplicar los conocimientos tanto teóricos para poder reforzar el aprendizaje de los estudiantes lo cual le permita incluir las actividades lúdicas con un medio facilitador de enseñanza/aprendizaje, con respecto a la justificación teórica se conocerá y facilitara para las demás investigaciones la importancia de las actividades lúdicas como gestión para el desarrollo de la I.E.P Antonio Raimondi. En la metodología se diagnosticó la realidad de la problemática y así mismo se utilizó un instrumento para el mejor recojo de información que servirá para las posteriores investigaciones.

1.6 Hipótesis

Hi: Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018.

Ho: No Existe relación entre las actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018.

1.7 Objetivos

1.7.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre las actividades y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018

1.7.2. Objetivo Específico

Describir las actividades lúdicas en la I.E.P Antonio Raimondi

Describir la gestión educativa en la I.E.P Antonio Raimondi

Analizar la relación que existe entre las actividades lúdicas recreativas, sociales, pedagógicas y la gestión educativa en la I.E.P Antonio Raimondi.

Analizar la relación que existe entre gestión educativa curricular, recursos y talento humano, comunitaria y las actividades lúdicas en la I.E.P Antonio Raimondi.

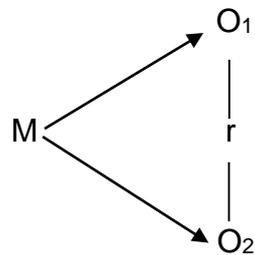
II. Método

2.1 Diseño de investigación

Arias (2012) este estudio, presenta un nivel correlacional, va relacionar ambas variables, es de enfoque cuantitativo ya que se basará en la medición estadística dando respuestas a los objetivos, es transversal porque solo se dará en un determinado momento lo recolectado.

Tiene un diseño no experimental correlacional, no se manipulará las variables, solo se observará en un solo momento determinado.

Esquema de la investigación:



Dónde:

M = Población muestral

O₁ = Actividades lúdicas

O₂ = Gestión educativa

r = Relación

2.1. Variables, operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores		Niveles
Actividades lúdicas	Permite el desarrollo psicosocial, importancia del saber, autonomía de la personalidad, donde las actividades involucra el placer, disfrutar, creatividad y conocimiento (Jiménez ,2002).	En las actividades lúdicas se realizarán las siguientes operaciones relacionadas a las dimensiones, recreativa, social y por último el pedagógica.	Recreativo	• Dramatización	4	Nunca Rara vez A veces A menudo siempre
				• Cooperación		
			Social	• Contribuciones. Desarrollo corporal.	6	
				• Apoyo de la comunicación		
				• Expansión de necesidades y deseos.		
				• Fuente de aprendizaje		
			Pedagógico	• Impulso en la creatividad	9	
				• Roles: alistar el ambiente		
				• Selección de adecuados materiales		
• Enriquecer los juego						
Gestión educativa	Son conjuntos de desarrollo tanto teórico y práctico, donde existe la integridad y buena relación dentro de la comunidad educativa, donde se cumpla socialmente las demandas que están reflejan educativamente (SEPMEXICO. 2009:43)	La gestión del ámbito educativo cuenta con 3 dimensiones que se medirá mediante la escala ordinal.	Curricular	• Respetar las preferencias.	13	Nunca Rara vez A veces A menudo siempre
				• Planificar el aprendizaje		
				• Acción del docente. Enseñanza – aprendizaje.		
				• Ejecutar proceso enseñanza		
				• Seguimiento al docente		
			Recursos y Talento Humano	• Evaluación a los escolares	5	
				• Gestión en los recursos físicos		
				• Gestión temporales de los recursos		
				• Gestión de otros recursos.		
			Comunitaria	• Gestión de talentos humanos.	4	
				• Promoción de la I.E. y el vínculo con la comunidad.		

2.3 Población y muestra

Para Bisquerra (1989), es el conjunto de las personas donde se quiere estudiar, donde se delimitará y definirá a la población.

Estuvo constituida por 22 alumnos de ambos sexos de los tres niveles de educación de la I.E. P Antonio Raimondi – Chimbote.

Arias (2012) la muestra, es el número mínimo de la población que trabajara directamente. La muestra está conformada por 22 alumnos de ambos sexos de la I.E.P Antonio Raimondi - Chimbote

Tabla 1 Población censal de docentes de la I.E.P Antonio Raimondi-Chimbote

NIVEL	PROFESORES		TOTAL
	MUJERES	VARONES	
INICIAL	4	-	4
PRIMARIA	11	1	12
SECUNDARIA	7	9	16
TOTAL	22	10	32

FUENTE: CAP de la institución

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos validez y confiabilidad

2.4.1. Técnicas

Se empleó la encuesta como dimensión cuantitativa, lo cual implica indagar opiniones de la muestra que está en investigación y sirve como fuente de recojo de datos. Arias (2012)

2.4.2. Instrumentos

Arias (2012) son los medios de recolección de datos que son utilizado por el investigador, mediante un papel impreso donde los participantes de la investigación tendrán comunicación y responder a las interrogantes, se utilizó el cuestionario diseñado para cada variable.

2.4.3. Validez del Instrumento

Según Arias (2012) antes de aplicar el instrumento en la muestra se tiene que validar, primeramente, se convalido con dos expertos de grado académico de maestría y doctorado que verificaran los ítems y la redacción de la misma para luego colocar su criterio de evaluación.

2.4.4. Confiabilidad del Instrumento

Se ejecutó la prueba piloto a 16 personas quienes no forman parte de la muestra, pero tienen características similares, luego pasa a tabularse en el alfa de Cronbach que es el método de confiabilidad ya que si se obtiene > 0.70 es confiable para la aplicación a la muestra.

2.5 Método de análisis de datos

Se realizará el análisis en el programa de Microsoft Excel de la versión 2016 y del programa SPSS versión 24.0, donde se utilizó estadísticamente la descripción en tablas y figuras de barra, también se efectuó el método de coeficiente de correlacional de Pearson, se realizó figuras de dispersión para evaluar las gráficas correlacionales.

2.6 Aspectos éticos

El respeto es primordial porque se tuvo reuniones previas con los directores, administrativos, docente, y así mismo se respetó el tiempo y fecha establecidas, se utilizó el consentimiento informado, considerando el aspecto ético que tiene un valor importante en respetar lo que refiere a los derechos del autor, así mismo citar las referencias y pasar por un programa de originalidad que brinda el reporte del porcentaje de similitud este programa es el TURNITIN.

III. Resultados

3.1. Resultados de la relación entre las actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi-Chimbote.

Tabla 2 Correlación entre actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018.

		Actividades lúdicas	Gestión educativa
Actividades lúdicas	Correlación de Pearson	1	,906**
	Sig. (bilateral)		,000
	N.	32	32
Gestión educativa	Correlación de Pearson	,906**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N.	32	32

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

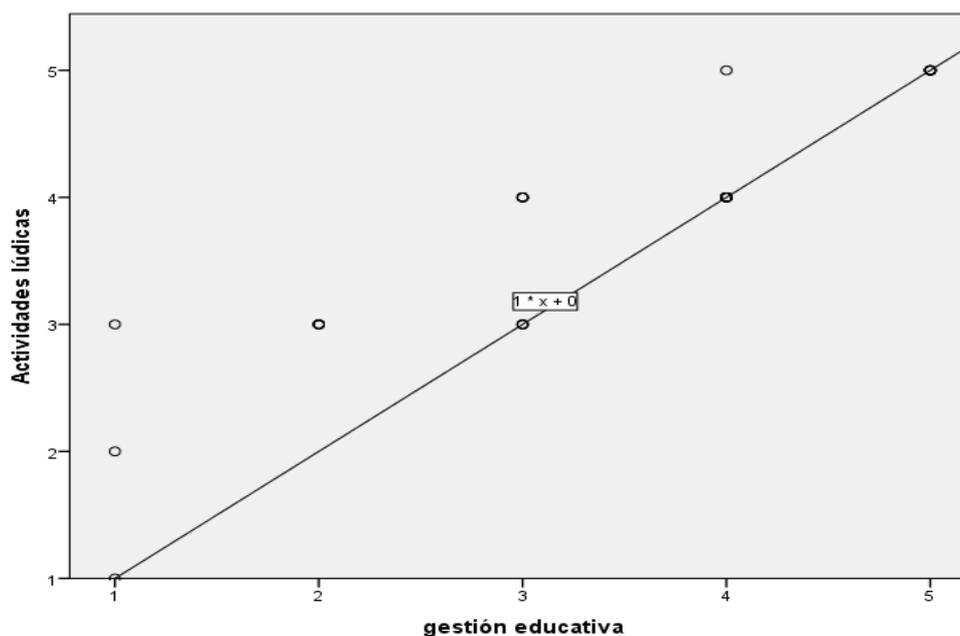


Figura 1

Correlación entre actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018.

Interpretación

El valor de Pearson es de $r= 0,906$ entre las actividades lúdicas y la gestión educativa, siendo una correlación positiva muy fuerte según Baptista (2013), ambas variables se encuentran de una forma asociada y una depende de la otra. Así como también en la Figura 1 muestra la dispersión de puntos, lo cual se analiza cuando se encuentran más cerca de la diagonal, lo cual indicara una mayor relación y alejada < relación.

Finalmente, en el valor de resultado de significancia fue 0,000, debajo del 1%, donde se evidencia que si hay estadísticas entre las actividades de una forma lúdicas y la relación fuertemente con la gestión educativa, rechazándose la hipótesis nula.

3.2. Resultados sobre las actividades lúdicas trabajadas por los docentes de la I.E.P. Antonio Raimondi.

.Tabla 3 Frecuencias porcentuales de las actividades lúdicas trabajadas por los docentes de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy bajo	1	3,1	3,1	3,1
	Bajo	1	3,1	3,1	6,3
	Regular	8	25,0	25,0	31,3
	Alto	14	43,8	43,8	75,0
	Muy alto	8	25,0	25,0	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

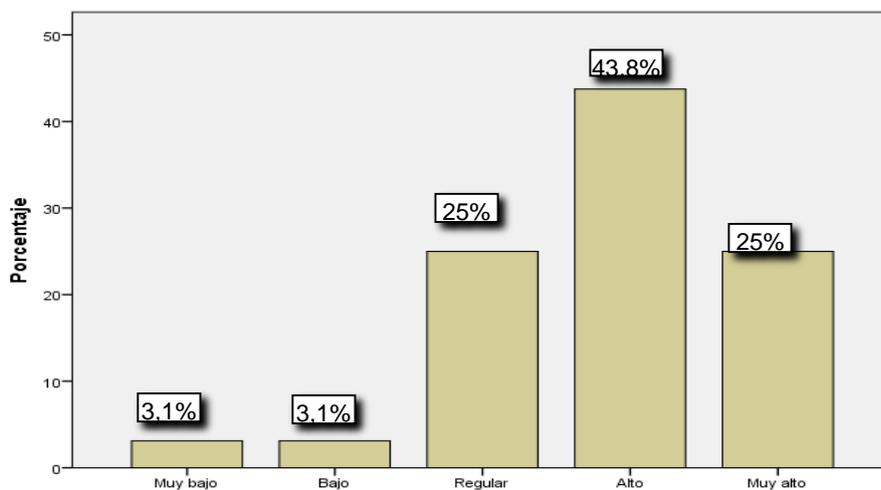


Figura 2

Frecuencias porcentuales de las actividades lúdicas trabajadas por los docentes de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018

Interpretación

Como podemos visualizar, la tabla 3, muestra que 14 docentes es el 43,8 % afirman el nivel es *alto en la práctica de las actividades lúdicas*; mientras que 2 docentes que representan el 3,1 % que comparten la afirmación de estar un nivel muy bajo y bajo en el cumplimiento de las actividades lúdicas en la IE Antonio Raimondi. Por lo que se concluyó, la mayoría señalan que el nivel es alto en el cumplimiento de las actividades de la forma lúdicas en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

3.3. Resultados sobre la gestión en el área educativa en opinión de docentes de la I.E.P. Antonio Raimondi.

Tabla 4 Frecuencias porcentuales sobre gestión educativa trabajadas por los docentes de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	12	37,5	37,5	37,5
	Alto	20	62,5	62,5	100,0
	TOTAL	32	100	100,0	

Fuente: Base de datos

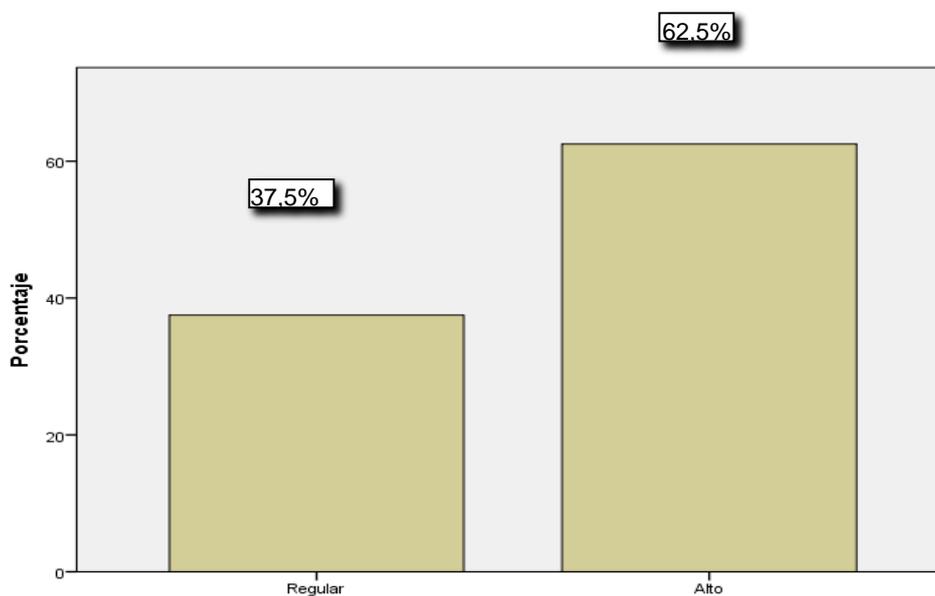


Figura 3

Frecuencias porcentuales sobre gestión educativa trabajadas por los docentes de la I.E.P. Antonio Raimondi-Chimbote, 2018.

Interpretación

Como podemos apreciar en la tabla 4 se muestra que 20 docentes es el 62.5 % afirman, el nivel es *alto en la práctica de la gestión educativa*; mientras que 12 docentes que representan el 37,5 % es regular con respecto al cumplimiento en gestión pedagógica. Por lo que se concluyó que la mayoría de docentes señalan nivel es alto en el cumplimiento de la gestión educativa en la IE Antonio Raimondi.

3.3. Análisis inferencial

Tabla 5. Correlación entre actividades lúdicas recreativas y gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi- Chimbote., 2018.

		Juegos recreativos	gestión educativa
Actividades lúdicas recreativas	Correlación de Pearson	1	,941**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	32	32
gestión educativa	Correlación de Pearson	,941**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	32	32

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

Fuente: base de datos

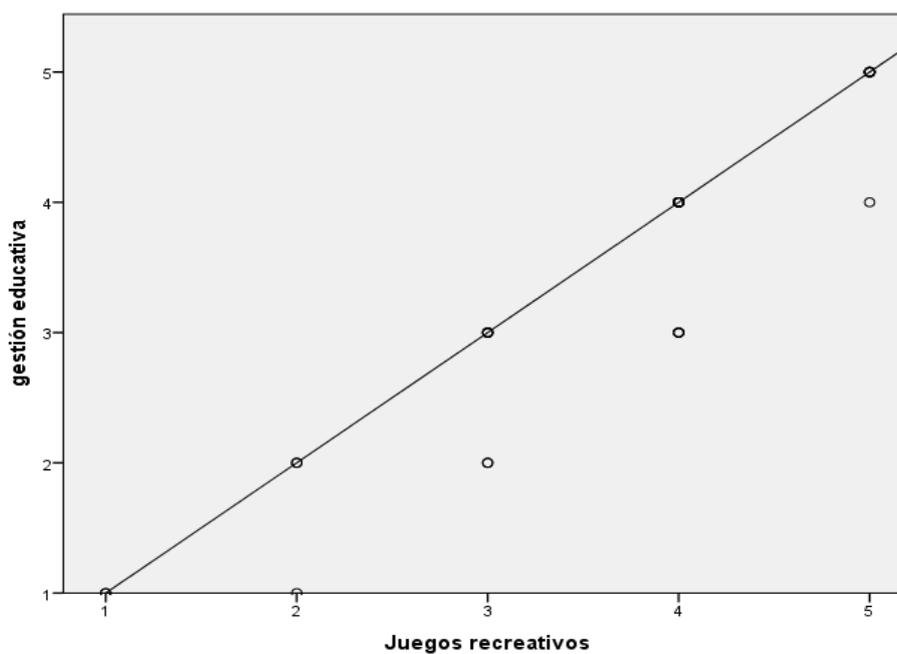


Figura 4

Correlación entre actividades lúdicas recreativas y gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi-Chimbote, 2018

Interpretación

El valor de Pearson es $r = 0,941$ de las actividades lúdicas recreativas y la gestión educativa, es una correlación fuerte positivo, Fernández (2012), ambas variables se encuentran asociadas, donde, una depende de la otra. Así como también en la Figura 4 muestra la dispersión de puntos, lo cual se analiza cuando los puntos estén cerca de la diagonal indicara una mejor relación, lejos menor relación.

Finalmente, el valor de significancia se obtuvo un 0,00 ubicado por debajo del 1%, del margen de error de 0,01, eso quiere decir, que si hay relación fuertemente entre los juegos recreativos y la gestión educativa.

Tabla 6 Correlación de las actividades lúdicas sociales y gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi- Chimbote , 2018.

		Gestión educativa	Juegos sociales
Gestión educativa	Correlación de Pearson	1	,931**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	32	32
Actividades lúdicas sociales	Correlación de Pearson	,931**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	32	32

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

Fuente: Base de datos

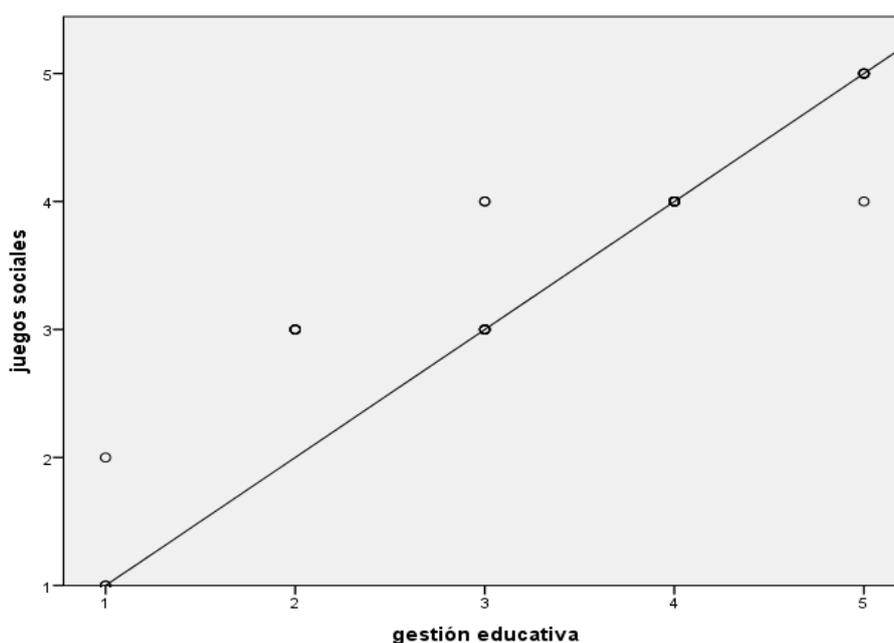


Figura 5

Correlación entre actividades lúdicas sociales y gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi- Chimbote, 2018

Interpretación

El valor de Pearson es $r: -0,931$, siendo una correlación fuerte positiva, Hernández y Baptista (2013), los juegos sociales y gestión educativa están asociadas y depende cada una de la otra. Así como también en la Figura 5 muestra la dispersión de puntos, lo cual se analiza cuando estén cercas hay mejor correlación y lejos menor relación.

Finalmente, el valor de significancia es de 0,000, se encuentra debajo del 1%, con error de margen de 0,01, donde, si hay bastante relacion fuerte entre los juegos sociales y la gestión educativa, rechazándose la hipótesis nula.

Tabla 7 Relación entre actividades lúdicas pedagógicas y gestión educativa de la IEP. Antonio Raimondi -Chimbote, 2018.

		Juegos pedagógicos	Gestión educativa
Actividades lúdicas pedagógicas	Correlación de Pearson	1	,906**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	32	32
Gestión educativa	Correlación de Pearson	,906**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	32	32

Fuente: Base de datos

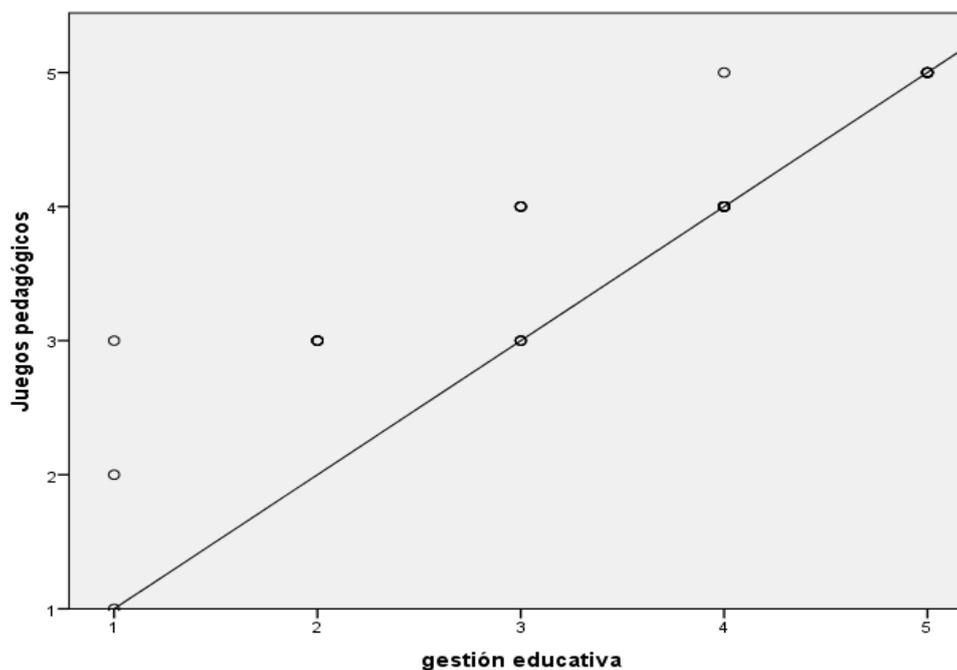


Figura 5

Relación entre actividades lúdicas pedagógicas y gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi - Chimbote, 2018.

Interpretación

El valor estadístico de Pearson correlacional es de $r: -0,906$ por lo cual es una relación fuerte positivo, Baptista (2014), los juegos pedagógicos y la gestión educativa están asociadas y hay dependencia de una de la otra. Así como también en la Figura 6 muestra la dispersión de puntos, lo cual se analiza cuando los puntos se encuentran más cerca de la diagonal indica mayor relación y cuando se alejan indica menor correlación.

Finalmente, la significancia en esta ocasión tiene como valor 0,000, debajo del 1%, con margen de error de 0,01, donde, si hay relación estadística fuerte entre los juegos pedagógicos y gestión educativa, rechazando la hipótesis nula.

Tabla 8 Relación entre gestión educativa curricular y actividades lúdicas de la I.E.P. Antonio Raimondi - Chimbote, 2018.

		Gestión comunitaria	Actividades lúdicas
Gestión educativa curricular	Correlación de Pearson	1	,885**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	32	32
Actividades lúdicas	Correlación de Pearson	,885**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	32	32

Fuente: Base de datos

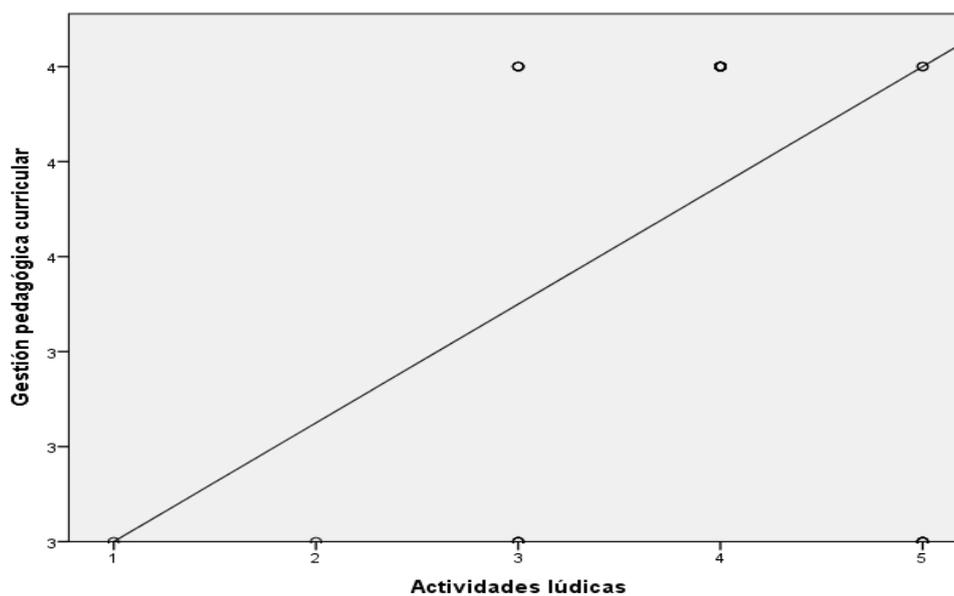


Figura 6

Correlación entre gestión educativa curricular y actividades lúdicas de la I.E.P. Antonio Raimondi- Chimbote, 2018.

Interpretación

El valor correlacional estadístico de Pearson es $r: -0,885$ positiva fuerte entre gestión educativa curricular y actividades lúdicas, Hernández y Baptista (2014), la gestión educativa curricular y actividades lúdicas se encuentran asociadas y una depende de la otra. Así como también en la Figura 7 muestra la dispersión de puntos, lo cual se analiza cuando los puntos están cerca hay buena relación y lejos no.

Finalmente, el valor de significancia es de 0,000, ubicado por debajo de 1%, teniendo como error un 0,01, donde existe correlación en la gestión educativa curricular está relacionada fuertemente con las actividades lúdicas.

Tabla 9 Correlación en gestión educativa de recursos y talento humano y actividades lúdicas de la I.E.P. Antonio Raimondi- Chimbote. 2018.

		Gestión educativa	Gestión administrativa de recursos y talento humano
Actividades lúdicas	Correlación de Pearson	1	-,117
	Sig. (bilateral)		,523
	N	32	32
Gestión educativa de recursos y talento humano	Correlación de Pearson	-,117	1
	Sig.	,523	
	N	32	32

Fuente: base de datos

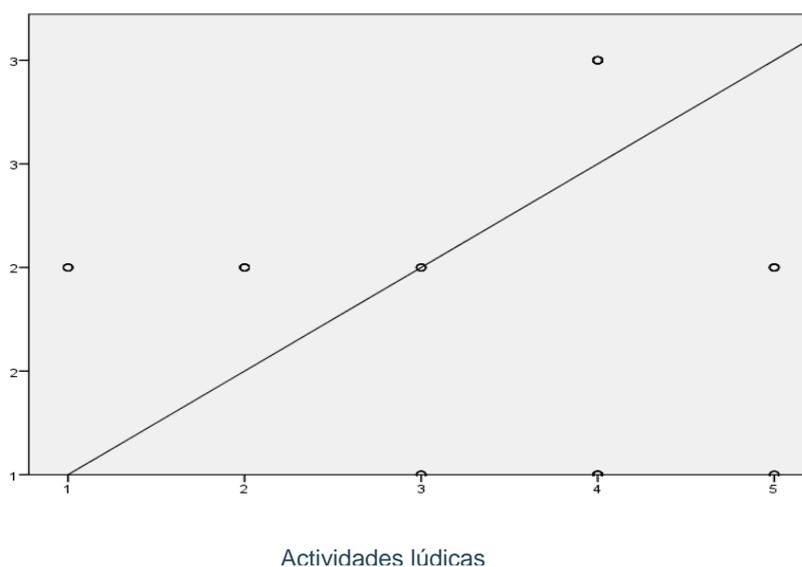


Figura 7

Correlación en gestión de recursos y talento humano y actividades lúdicas de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018.

Interpretación

El valor de Pearson fue de $r = -0,117$, gestión educativa de recursos y talento humano y actividades lúdicas, analizando como una correlación negativa muy débil considerable según Hernández (2013), la gestión educativa y la gestión en el área administrativa de recursos y el talento humano se encuentran asociadas y una depende de la otra. Así como también en la Figura 8 muestra la dispersión de puntos, lo cual se analiza cuando los puntos se alejan es menor relación y cerca es mayor correlación.

Finalmente, el valor de significancia fue de 0,000, debajo del 1%, teniendo como margen de error de 0,01, tonca se dice que la gestión educativa está relacionada fuertemente con la gestión administrativa de recursos y talento humano, rechazándose la hipótesis nula.

Tabla 10 Correlación entre gestión educativa comunitaria y actividades lúdicas de la I.E.P Antonio Raimondi – Chimbote, 2018.

		Gestión comunitaria	Actividades lúdicas
Gestión educativa comunitaria	Correlación de Pearson	1	,885**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	32	32
Actividades lúdicas	Correlación de Pearson	,885**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	32	32

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

Fuente: Base de datos

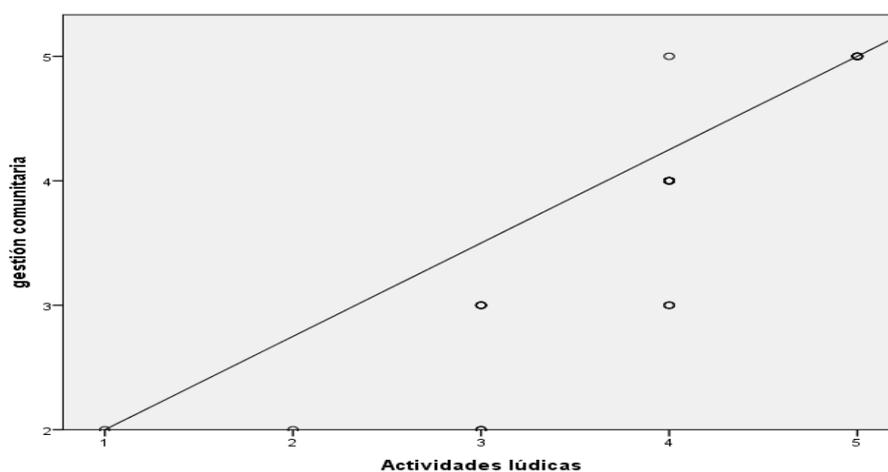


Figura 8

Correlación entre gestión educativa comunitaria y actividades lúdicas de la I.E.P Antonio Raimondi – Chimbote, 2018.

Interpretación

El valor de la correlación de Pearson es de $r: -0,885$, gestión educativa comunitaria y actividades lúdicas, Hernández y Fernández (2010), ambas se encuentran asociadas y depende una de la otra. Así como también en la Figura 9 muestra la dispersión de puntos, lo cual se analiza cuando los puntos están alejados no hay relación buena y cerca hay mayor índice de correlación.

Finalmente, el valor de significancia fue de 0.000 debajo del 1%, teniendo como error 0,01, donde la gestión comunitaria está relacionada fuertemente con las actividades lúdicas, rechazándose la hipótesis nula.

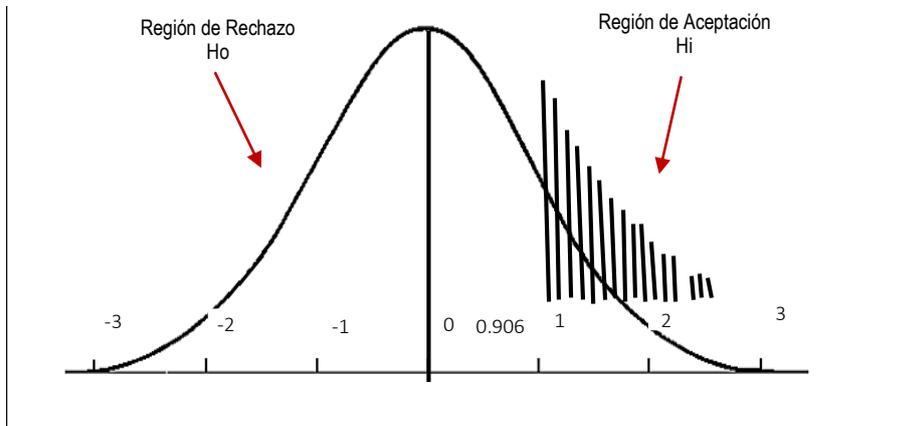


Figura 9

Prueba de Hipótesis – Campana de Gauss

Donde:

- H_i: Existe relación muy fuerte positivamente entre actividades lúdicas y gestión educativa de la I.E. Antonio Raimondi – Chimbote,2018.
- H_o: No existe correlación en las actividades lúdicas y gestión educativa de la I.E. Antonio Raimondi – Chimbote. Hipótesis nula que se rechaza y se acepta la hipótesis alterna.

IV. Discusión

En lo que concierne, el objetivo general, si hay una relación significativa de relación de las actividades lúdicas y gestión educativa de $r:0,906$ ya que se mencionó que si la primera variable es eficiente esto impactara a la segunda variable, estos datos son similares a Rentería (2010) donde concluyó que si se diseña una estrategia en la gestión para el ámbito educativo esto mejorara la convivencia de la comunidad escolar ante esto similitud solo existe en lo respecta con la gestión educativa ya que con respecto al diseño el de Rentería es experimental y este trabajo es correlacional. De igual manera, Delgado (2014), la calidad de labor y un mayor compromiso por parte del docente lo cual influirá que la gestión en ese ámbito educativo, y Collao (1993) para una buena gestión educativa debe realizarse con el apoyo de todos los autores educativos. Camino (2013) manifiesta que, si hay relación de un modo significativa estadística, actividad lúdica y aprendizaje en matemática por eso es importante esas tareas lúdicas dentro de la I.E. Tzic (2012) llego a concluir, actividades lúdicas influyen en la meta de las competencias y esto lleva que si existo un valor correlacional.

En relación al objetivo específico hay la relación de las actividades de juegos lúdicas recreativos y gestión educativa se obtuvo un valor de $r: 0,941$ correlativo positivo fuerte, $p: 0,000$ debajo del valor $0,01$ bilateral lo cual existe una relación de que influirá entre ambas variables. Piaget (1956) el juego parte básica evolutiva que solo se da para recrearse y divertirse. Groos (1902) que el juego es algo preparatorio para las etapas siguientes que permita afrontar con eficacia estas.

El objetivo específico sobre la relación, las actividades lúdicas sociales y gestión del área educativa tiene un valor correlacional de $r: 0.931$ positivo fuerte, donde ambas variables están asociadas y también una depende de la otra. Vigotsky, (1924) el juego es algo social ya que permite al niño relacionarse y así resalte el valor del respeto en ellos. Lanuza, Pérez y Ferrando (2009), el juego en la etapa infantil permite la socialización entre ellos, el respeto y ayuda mutua y así también cumplir con las reglas y normas que presentan cada juego.

En lo referente al objetivo que es analizar la relación, actividades lúdicas pedagógicas y gestión educativa, valor $r: 0,906$ correlacional positivo fuerte. Valor significativo de $p: 0.000$ debajo del valor bilateral de $0,01$ refiriendo que si hay

relación de asociación y de influencia. Díaz (2017) concluyo que el docente en su desempeño es regular, también conjunto al equipo, información, infraestructura y recurso de aprendizaje.

En lo referente al objetivo específico que es analizar la gestión educativa curricular y actividades lúdicas, $r = 0,885$ un valor correlacional positivo fuerte con un nivel estadístico significativo entre las variables de $p < 0,000$ de $0,01$ de valor por lo debajo bilateral lo cual son asociados y relacional entre ambas variables. Del Carpio (2015) refiere que las variables de liderazgo y gestión son relacionales teniendo un valor estadístico significativo. Lo cual quiere decir que la gestión en el ámbito educativo permite que los docentes puedan tener voz de mando referente al liderazgo.

Al objetivo de analizar la gestión de recursos y talento humano y actividades lúdicas, se obtuvo un valor $r = -0,117$ correlacional negativo muy débil donde esas variables están asociadas y una depende del otro, teniendo un nivel estadístico significativo. Delgado (2014), llego a concluir que una buena gestión educativa logro disminuir los índices de deserción escolar en corto y mediano plazo, donde es necesario un plan para mejorar la calidad de enseñanza del docente y su compromiso de trabajo con los escolares.

Referencia al objetivo, analizar gestión comunitaria y relación de actividades lúdicas, se tuvo como resultado un valor correlacional de $r=0,885$ que es positivo fuerte y existe una relación estadística significativa de $p < 0,000$ con un nivel bilateral debajo de $0,01$ ambas dependen de una de la otra. UNESCO. (2011) que una buena gestión implica estar en contacto con lo que la comunidad espera de la I.E donde se tendrá que conocer y comprender las necesidades y las demanda que esta refiere e integrar a la cultura de la comunidad, donde la comunidad que incluye a todos sus actores deben tener una alianza estratégica con la I.E y conjuntamente mejoraran la calidad educativa.

V. Conclusiones

Primera: El valor de Pearson es de $r: -0,906$, las actividades lúdicas y la gestión educativa, es de relación fuerte positiva, Baptista (2010), donde, las actividades lúdicas y la gestión educativa están asociadas, depende una de la otra.

Segunda: En la tabla 1, el 43,8 % el nivel es alto en la práctica de las actividades lúdicas. Por lo que se concluyó, que el nivel es alto en el cumplimiento de los juegos lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje en la IE Antonio Raimondi.

Tercera: En la tabla 5 el 62.5 % afirman que el nivel es alto en la práctica de la gestión educativa. Por lo que se llegó a la conclusión, la mayoría es de nivel alto en el cumplimiento de la gestión educativa en la IE Antonio Raimondi.

Cuarta: Se obtuvo un valor de $r= 0,941$ entre juegos recreativos y gestión educativa, índice que nos indica que es una relación fuerte positiva considerable. Fernández (2010), se encuentran asociadas, mientras los juegos recreativos aumentan; en esa misma medida la gestión educativa también aumenta una dependa de la otra.

Quinta: el valor es de $r= 0,931$, los juegos sociales y la gestión educativa, es de relación positivamente fuerte. Hernández (2013) los juegos sociales y la gestión educativa depende una de la otra y están asociadas.

Sexta: También se obtuvo $r= 0,906$ de valor, juegos pedagógicos y gestión educativa, es fuerte positivo, Fernández y Hernández (2013) los juegos pedagógicos y la gestión educativa están asociadas e influyen una de la otra.

Séptima: De igual manera, el valor es $r: -0,885$, gestión educativa curricular y actividades lúdicas, Baptista (2012) la gestión educativa curricular y actividades lúdicas se encuentran asociadas y una dependa de la otra

Octava: Sin embargo, se obtuvo un valor de $r = -0,117$ entre gestión educativa y gestión en el área administrativa de recursos y el humano su talento, analizando como una correlación negativa muy débil, considerable según

Hernández (2014) la gestión educativa y la gestión del área administrativa de recursos y talento humano se encuentran asociadas y una depende de la otra.

Novena: El valor de Pearson es $r= 0,885$, gestión comunitaria y actividades lúdicas, es fuerte y positivo. Fernández (2010) la gestión comunitaria y actividades lúdicas son fuertemente asociadas y una influye a la otra.

VI. Recomendaciones

Se le recomienda a directivos, administrativos y docentes de la I.E.P. Antonio Raimondi lo siguiente:

Primera: Al director de la institución educativa a realizar mejoras en el proceso de la actividad académica de los recursos y materiales, y del talento humano ya que estos son necesarios e imprescindibles para los procesos de calidad de enseñanza aprendizaje tanto para los docentes como para los estudiantes y padres de familia.

Segunda: Al director a ejecutar monitoreo continuos en el aprendizaje mediante sus sesiones para el desarrollo, con la finalidad de que, en estas, se lleven a cabo los juegos lúdicas parte del proceso enseñanza y aprendizaje.

Tercera: Conocer e involucrase en todos los procesos de la gestión que nos permitan mejorar la enseñanza y aprendizaje sobre su proceso en bien de los estudiantes.

Cuarta: A todo personal docente de la institución a mejorar la gestión académica y plantean las programaciones curriculares, la planificación, organización y realización de procesamientos educativos generar un mayor esfuerzo con respecto a la actividad lúdica y de una forma activa participa en el desarrollo académico.

Quinta: Analizar con mayor detenimiento a todos los docentes la dimensión de los juegos sociales, recreativos y pedagógicos para incorporarlos en la enseñanza y aprendizaje como proceso, porque en ella concreta entusiasmo, por estar activos en sus propios aprendizajes.

Sexta: A todos los docentes de los tres niveles educativos a que pongan en vigencia en las actividades como juegos lúdicos en procesos de enseñanza – aprendizaje, por que éstas se convierten en verdaderas herramientas para el fin del aprendizaje y colaborativos.

VII. Referencias

- Ander-Egg E, (1979) *Hacia una pedagogía autogestionaria*. Buenos Aires Editorial Humanitas.
- Ander-Egg, E. (1987). *Diccionario de trabajo social*. Buenos Aires: Humanitas.
- Acosta, L, Guerrero, A, Torroledo, Y. (2016) "Gestión educativa para la atención de las dificultades específicas de aprendizaje en la básica primaria del colegio rural Quiba Alta (Bogotá)". <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8238/TESIS%20ABRIL%202013%20de%202016%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Arias, F. (2012). *Introducción a la metodología científica*, edit. Episteme, Caracas, Venezuela. 6º Edición.
- Alvarado, O. (2006) *Gestión educativa. Enfoques y procesos*. Universidad de Lima: Fondo de Desarrollo Editorial.
- Barrenechea, Y. (2014) *Influencia de la aplicación del plan de acción "Mundo Mágico" en la expresión oral de niños y niñas de 05 años de edad de la I.E. "Amigas de Chimbote" Ancash, 2014*. <http://tesisexpresionoral.blogspot.com/>.
- Bisquerra, R. (2004), *Métodos de la investigación educativa*, edit. La muralla, Madrid, España.
- Carrasco, C y Teccsi, M (2017) "La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 "Virgen Peregrina del Rosario" del distrito de San Martín de Porres-2015". http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5128/Carrasco_ACTeccsi_BM.pdf?sequence=6.
- Camino, L (2013) "Actividad lúdica y aprendizaje de la matemática en los preescolares de la Institución Educativa Inicial N°075 Santa María de Guadalupe, Breña-2013". <http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5672/CaminoALM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Collao, O. (1993). *Administración y gestión educativa*. UNMSM. Lima.

- Chiavenato, I. (2008) *Gestión del Talento Humano*. Mexico. 3era edition. Mc Grawhill.
- Delgado, L (2014), “*El mejoramiento de la gestión educativa a través de procesos de calidad debe bajar los índices de deserción en el colegio de la enseñanza Cardenal Luque, Compañía de María en Bogotá*”. <https://hera.ugr.es/tesisugr/1613459x.pdf>
- Del Carpio, J. (2015) “*Relación entre la gestión educativa y el liderazgo directivo en los docentes de la institución educativa N° 2073 Ricardo Bentin del distrito del Rímac*”. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/967>
- Díaz, S. (2017) en la tesis: “*Calidad de la gestión educativa en el marco del proceso de la acreditación, en las instituciones educativas estatales nivel secundaria, zona urbana distrito de Iquitos 2016*”. http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4710/Selva_Tesis_Maestr%C3%ADa_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Díaz,S. (2005). *Compendio de pedagogía. (Temas desarrollados)*. Lima: Editorial Zures.
- Esteva, M (2001) *El juego en la edad preescolar*. La Habana – Cuba. Editorial Pueblo y Educación.
- Groos, K. (1902) *Juegos de animales*. Paris. Editorial Fèlix Alcam
- Hernández,R., Fernández,C. y Baptista,P (2014) *Metodología de la investigación,Mc graw-Hill / interamericana México*.
- Huizinga, J. (1945) *Homo Ludens*. México. Editorial Alianza Editorial.
- Macedo, T, Chávez, M, Gabriel, N. (2016) *Liderazgo del director y desempeño docente en Instituciones Educativas Públicas, Chimbote y Nuevo Chimbote, 2016*. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/316/PI1640381.PDF?sequence=1&isAllowed=y>.

- Marcelo, M. (2018) *Actividades curriculares desarrolladas por los docentes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Casca, provincia de Mariscal Luzuriaga, departamento de Ancash año 2018.* <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6228>.
- Montessori, M. (2003). *Ideas generales sobre el método: Manual práctico.* México. Ed. Colección Clásico CEPE 4ta edición.
- Lanuza, E., Perez, C., y Ferrando, V. (2009). *El juego popular aplicado a la educación.* Madrid, España. Mc Graw Hill.
- Lujambio, A. (2009) *Modelo de Gestión Educativa Estratégica. Programa Escuelas de Calidad, Secretaría de Educación Pública.* México.
- Ortega, R. (2002). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento.* Sevilla, España: Mc Graw Hill.
- Palacio, I. y Ruiz, C. (2002). *Redimir la inocencia: Historia, marginación infantil y educación protectora.* Valencia, España: Editorial San Marcos.
- Piaget, J. (1986). *Psicología del niño.* Buenos Aires: Editorial EMECÉ.
- Piaget, J. (1961) *La formación del símbolo en el niño.* México: F.C.E
- Rentería, L (2010) “*Diseño de una estrategia de gestión educativa para mejorar los niveles de convivencia en el colegio Rafael Uribe Uribe De Ciudad Bolívar, en la jornada de la mañana.* <https://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis30.pdf>.
- Sheines (1981) citada en Malajovic (2000). *Recorridos didácticos en la educación inicial.* Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Tzic, J. (2012) “*Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias*”. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Tzic-Juan.pdf>.
- Unesco. (2011). *Manual de gestión para directores de instituciones educativas.* Unesco. Perú.

Zabalsa, M. (1991). *Fundamentos de la Didáctica y del conocimiento didáctico. El currículo Fundamentación, Diseño, Desarrollo y Educación*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, España.

Vygotsky, L. (1991). *La Formación Social de la Mente*. Sao Paulo, Brasil. 4ta. Edición. Lisboa.

Vygotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid, Editorial Aprendizaje Visor.

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de Consistencia

		Objetivos	Hipótesis	Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores		Escala de medición
Actividades lúdicas y la gestión educativa en la I.E.P Antonio Raimondi - Chimbote - 2018	¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018?	Objetivo general	H:	Actividades Lúdicas	Son una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (Jiménez ,2002).	En las actividades lúdicas se realizaran las siguientes operaciones relacionadas a las dimensiones, recreativa, social y pedagógica.	Recreativa	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización • Cooperativas 	4	Nunca Rara vez A veces A menudo siempre
		Determinar la relación que existe entre las actividades y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018	Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018.				Ho:	Social	<ul style="list-style-type: none"> • Contribuciones. Desarrollo corporal. • Fomento de las comunicaciones • Expansión de necesidades y deseos. • Fuente de aprendizaje • Estímulo para la creatividad. 	
				Gestión	La gestión educativa es un conjunto de	Son las dimensiones de	Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Roles: preparar el ambiente • Seleccionar materiales adecuados. • Enriquecer los juego • Respetar las preferencias. 	9	
							Curricular	• Planificación de la enseñanza	13	Nunca

		<p>Objetivo Específico</p> <p>Describir las actividades lúdicas en la I.E.P Antonio Raimondi</p> <p>Describir la gestión educativa en la I.E.P Antonio Raimondi</p> <p>Analizar la relación que existe entre las actividades lúdicas recreativas y la gestión educativa en la I.E.P Antonio Raimondi.</p>	<p>H₀</p> <p>No Existe relación entre las actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018.</p>	<p>procesos teórico-prácticos integrados y relacionados, tanto horizontal como verticalmente, dentro del sistema educativo para atender y cumplir las demandas sociales realizadas a la educación. (SEPMEXICO. 2009:43)</p>	<p>gestión educativa relacionadas con la gestión pedagógica curricular, gestión administrativa de recursos y talento humano, gestión comunitaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución del proceso de enseñanza aprendizaje. Acción del docente • Ejecución del proceso de enseñanza • Seguimiento de la acción de docente. • Evaluación de los estudiantes 	<p>5</p>	<p>Rara vez</p> <p>A veces</p> <p>A menudo</p> <p>siempre</p>
						<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de recursos físicos • Gestión de recursos temporales • Gestión de otros recursos. • Gestión de talentos humanos. 		

	<p>Analizar la relación que existe entre las actividades lúdicas sociales y la gestión educativa en la I.E.P Antonio Raimondi.</p> <p>Analizar la relación que existe entre las actividades lúdicas pedagógicas y la gestión educativa en la I.E.P Antonio Raimondi.</p> <p>Analizar la relación que existe entre gestión educativa curricular y las actividades lúdicas en la I.E.P Antonio Raimondi.</p> <p>Analizar la relación que existe entre gestión educativa de recursos y talento humano y las actividades lúdicas en la I.E.P Antonio Raimondi.</p> <p>Analizar la relación que existe entre la gestión educativa comunitaria y las</p>					Comunitaria	<ul style="list-style-type: none"> Vinculación con la comunidad y promoción del establecimiento educativo. 	4	
--	--	--	--	--	--	-------------	---	---	--

ANEXO Nº 02: Instrumentos**CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS
DIRIGIDO A DOCENTES**

Estimado colega, a continuación, leerá un cuestionario que tiene por objeto conocer su opinión sobre la gestión educativa en su Institución Educativa. Dicha información es completamente anónima, por lo que le solicito responda a todas las preguntas con sinceridad, y de acuerdo a sus propias experiencias. Agradezco anticipadamente su colaboración.

I. DATOS GENERALES:

Por favor marque con una X su respuesta:

Sexo: Masculino () Femenino ().

Edad: 20 a 34 () 35 a 49 () 50 a más ()

Nivel de estudios: Secundaria () Instituto () Licenciado () Magister ()
Doctor ().

Condición laboral: Contratado () Nombrado ().

Tiempo de servicios, en años: 1-10 () 11-20 () 21 a más ().

Cargo que desempeña: Docente () Directivo () Administrativo ().

II. INSTRUCCIONES: A continuación se le presenta una serie de preguntas las cuales deberá usted responder, marcando con una (X) la respuesta que considere correcta:

ESCALA LIKERT

1 Nunca 2 Rara vez 3. A veces 4. A menudo 5. Siempre

Nº		1	2	3	4	5
Dimensión Recreativa						
1	Permite que los estudiantes intercambien roles.					
2	Propicia que los estudiantes se caractericen en los roles.					
3	El trabajo que desarrolla en el aula lo desarrollan en equipos.					
4	La participación en equipos genera recreación.					
Dimensión Social						
5	Utiliza actividades donde el estudiante ejercita todas las partes de su cuerpo.					
6	Las actividades lúdicas que emplea sirven para fomentar la comunicación entre sus estudiantes.					
7	Empleando juegos ejercita su desarrollo biopsicosocial del estudiante.					
8	Los juegos permiten al estudiante mantenerse activo durante la clase.					
9	Estimula a sus alumnos mediante la lectura de cuento como actividad lúdica.					
10	Los juegos lúdicos que utilizan estimulan la creatividad del estudiante.					
Dimensión Pedagógica						
11	Los roles asumidos en los juegos permiten socializar creativamente.					
12	Propicia oportunidades a sus alumnos para representar mediante actividades lúdicas situaciones vividas por ellos.					
13	Promueve a los alumnos introducir nuevos personajes para hacer el juego más significativo.					
14	Los materiales que selecciona los prepara con la participación de sus estudiantes					
15	A través de los juegos que proponen promueve el aprendizaje cooperativo					

- 16 Los juegos lúdicos que propone desarrollan la creatividad en el alumno
- 17 A través de las actividades propuestas resuelve conflictos.
- 18 Las actividades lúdicas están enfocadas a desarrollar las habilidades sociales.
- 19 Le ofrece a sus estudiantes un ambiente adecuado donde se utiliza las actividades lúdicas como medio para adquirir competencias.



CUESTIONARIO SOBRE GESTIÓN EDUCATIVA

Estimado colega, a continuación, leerá un cuestionario que tiene por objeto conocer su opinión sobre la gestión educativa en su Institución Educativa. Dicha información es completamente anónima, por lo que le solicito responda a todas las preguntas con sinceridad, y de acuerdo a sus propias experiencias. Agradezco anticipadamente su colaboración.

I. DATOS GENERALES:

Por favor marque con una X su respuesta:

Sexo: Masculino () Femenino ().

Edad: 20 a 34 () 35 a 49 () 50 a más ()

Nivel de estudios: Secundaria () Instituto () Licenciado () Magister ()
Doctor ().

Condición laboral: Contratado () Nombrado ().

Tiempo de servicios, en años: 1-10 () 11-20 () 21 a más ().

Cargo que desempeña: Docente () Directivo () Administrativo ().

II. INSTRUCCIONES: A continuación se le presenta una serie de preguntas las cuales deberá usted responder, marcando con una (X) la respuesta que considere correcta:

ESCALA LIKERT

1 Nunca 2 Rara vez 3. A veces 4. A menudo 5. Siempre

Nº	1	2	3	4	5
Dimensión curricular					
1	Existen prácticas que ayudan al trabajo en equipo como: reuniones periódicas, sistemáticas, reuniones de seguimiento del quehacer educativo, de planificación de actividades de socialización, juntas de curso, reuniones de área.				
2	En la planificación de su clase incluye juegos.				
3	Se planifica considerando la disponibilidad de las horas docentes y de acuerdo al calendario anual.				
4	Se involucra a los miembros de la comunidad educativa en la construcción del PEI				
5	Se registra en documentos los acuerdos e iniciativas que surjan de ellas y que son producto del trabajo en equipo.				
6	El equipo directivo comunica con claridad los lineamientos para alcanzar las metas institucionales propuesta y el plan de mejora.				
7	Se realiza difusión y comunicación educativa				
8	Se organiza la secuencia de los bloques de contenidos de las asignaturas en los distintos niveles y estos van acorde con las destrezas con criterios de desempeño que los estudiantes deben alcanzar.				
9	Se da el uso pedagógico de las tecnologías de la información y comunicación en el aula.				
10	Se revisa periódicamente la micro planificación y mejora tomando en cuenta los contenidos no desarrollados en los tiempos esperados.				

11 Se verifica que las planificaciones de clases en los distintos niveles, contemplen el uso adecuado de materiales didácticos y los espacios físicos como recursos para alcanzar los objetivos planteados.

12 Se evalúan continuamente los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

13 Se desarrollan programas y un plan de mejora basado en los resultados obtenidos en el proceso evaluativo de los estudiantes.

Dimensión Recursos y talento humano

14 Se mantienen en buen estado de funcionamiento de la infraestructura de la institución educativa, los materiales didácticos y tecnológicos.

15 Se actualizan inventarios, planes de mantenimiento y adquisiciones

16 Los docentes optimizan los recursos didácticos, tiempo y espacio para el desarrollo de las actividades planificadas en el aula.

17 Se organizan actividades que promueven el trabajo en equipo de los estudiantes dentro y fuera del aula

18 El docente propicia un clima del aprendizaje donde existen espacios de diálogo y motivación

Dimensión Comunitaria

19 Se llevan registros y estadísticas de los actores de la comunidad educativa que ayuden a la toma de decisiones

20 Los docentes revisan periódicamente los planes de evaluación para estudiantes con necesidades educativas especiales.

21 Se usan los espacios físicos y recreativos de los que dispone la institución para el cumplimiento del PEI.

- 22 Se evidencia la accesibilidad a la institución educativa y sus servicios para las personas con discapacidad.

**FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO
PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS**

CARACTERÍSTICAS DEL CUESTIONARIO	
1) Nombre del instrumento	Cuestionario para evaluar las Actividades Lúdicas.
2) Autor: Adaptación:	Rios Villacorta Jackelin Marlenne
3) N° de ítems	19
4) Administración	Individual
5) Duración	20 minutos
6) Muestra	32 docentes
7) Finalidad	Evaluar las Actividades Lúdicas en la I.E.P. Antonio Raimondi, Chimbote - 2019
8) Materiales	Hojas impresas
9) Codificación:	Este cuestionario evalúa la variable uno, con sus tres dimensiones: I. Recreativa (ítems 1,2,3,4), social (ítems 5,6,7,8,9,10) y pedagógica (ítems 11,12,13,14,15,16,17,18,19)
10) Propiedades psicométricas:	<p>Confiabilidad: La confiabilidad del instrumento(cuestionario) con que se medirá las actividades lúdicas de la I.E.P Antonio Raimondi , que determina la consistencia interna de los ítems formulados para medir dicha variable de interés; es decir , detectar si algún ítem tiene un mayor o menor error de medida, utilizando el método del Alfa de Cronbach y aplicado a una muestra piloto 20 docentes con características similares a la muestra , obtuvo un coeficiente de confiabilidad de $r=0.655$ y una correlación de Pearson máxima de aporte de cada ítem con el total de $r=0.906$, lo que permite inferir que el instrumento a utilizar es Significativamente confiable .</p> <p>Validez: La validez externa del instrumento se determinó mediante el juicio de dos expertos, con experiencia en la materia.</p>
Observaciones:	Las puntuaciones obtenidas con la aplicación del instrumento se aplicaron en niveles o escala de: Nunca, rara vez, a veces, a menudo y siempre. Estos valores se tendrán en cuenta para ubicar a los estudiantes para efectos del análisis de resultados.

**FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO
PARA EVALUAR LAS GESTIÓN EDUCATIVA**

CARACTERÍSTICAS DEL CUESTIONARIO	
11)Nombre del instrumento	Cuestionario para evaluar la Gestión Educativa.
12)Autor: Adaptación:	Rios Villacorta Jackelin Marlenne
13)N° de ítems	22
14)Administración	Individual
15)Duración	20 minutos
16)Muestra	32 docentes
17)Finalidad	Evaluar la Gestión Educativa en la I.E.P. Antonio Raimondi, Chimbote - 2019
18)Materiales	Hojas impresas
19)Codificación:	Este cuestionario evalúa la variable dos, con sus tres dimensiones: Curricular (ítems 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13), recursos y talento humano (ítems 14,15,16,17,18) y comunitaria (ítems 19,20,21,22)
20)Propiedades psicométricas:	<p>Confiabilidad: La confiabilidad del instrumento(cuestionario) con que se medirá la Gestión Educativa de la I.E.P Antonio Raimondi , que determina la consistencia interna de los ítems formulados para medir dicha variable de interés; es decir , detectar si algún ítem tiene un mayor o menor error de medida, utilizando el método del Alfa de Cronbach y aplicado a una muestra piloto 20 docentes con características similares a la muestra , obtuvo un coeficiente de confiabilidad de $r=0.668$ y una correlación de Pearson máxima de aporte de cada ítem con el total de $r=0.906$, lo que permite inferir que el instrumento a utilizar es Significativamente confiable .</p> <p>Validez: La validez externa del instrumento se determinó mediante el juicio de dos expertos, con experiencia en la materia.</p>
21)Observaciones:	Las puntuaciones obtenidas con la aplicación del instrumento se aplicaron en niveles o escala de: Nunca, rara vez, a veces, a menudo y siempre. Estos valores se tendrán en cuenta para ubicar a los estudiantes para efectos del análisis de resultados.

ANEXO Nº 3: Validez del Instrumento



MATRIZ DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

TITULO DE LA TESIS: “Actividades lúdicas y la gestión educativa en la I.E.P Antonio Raimondi – Chimbote,2018”

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Opción de respuesta					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Nunca	Rara vez	A veces	A menudo	Siempre	Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Actividades lúdicas	Recreativa	Dramatización	1. Permite que los estudiantes intercambien roles.								✓		✓		✓		
			2. Propicia que los estudiantes se caractericen en los roles.					✓					✓		✓		
		Cooperativas	3. El trabajo que desarrolla en el aula lo desarrollan en equipos.								✓				✓		
			4. La participación en equipos genera recreación.								✓				✓		
	Social	Contribuciones. Desarrollo corporal.	5. Utiliza actividades donde el estudiante ejercita todas las partes de su cuerpo.								✓		✓		✓		
			6. Las actividades lúdicas que emplea sirven para fomentar la comunicación entre sus estudiantes.					✓			✓		✓		✓		
		Expansión de necesidades y deseos.	7. Empleando juegos ejercita su desarrollo biopsicosocial del estudiante.								✓		✓		✓		
			8. Los juegos permiten al estudiante mantenerse activo durante la clase.										✓		✓		

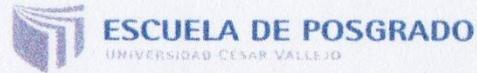
Pedagógica	Fuente de aprendizaje	9. Estimula a sus alumnos mediante la lectura de cuento como actividad lúdica.							✓	✓	✓	✓				
	Estímulo para la creatividad.	10. Los juegos lúdicos que utilizan estimulan la creatividad del estudiante.							✓	✓	✓	✓				
	Roles: preparar el ambiente.	11. Los roles asumidos en los juegos permiten socializar creativamente.										✓	✓			
		12. Propicia oportunidades a sus alumnos para representar mediante actividades lúdicas situaciones vividas por ellos.								✓		✓	✓			
		13. Promueve a los alumnos introducir nuevos personajes para hacer el juego más significativo.							✓			✓	✓			
	Seleccionar materiales adecuados.	14. Los materiales que selecciona los prepara con la participación de sus estudiantes								✓		✓	✓			
	Enriquecer los juegos.	15. A través de los juegos que proponen promueve el aprendizaje cooperativo											✓	✓		
		16. Los juegos lúdicos que propone desarrollan la creatividad en el alumno								✓			✓	✓		
	Respetar las preferencias.	17. A través de las actividades propuestas resuelve conflictos.											✓	✓		
		18. Las actividades lúdicas están enfocadas a desarrollar las habilidades sociales.									✓		✓	✓		
		19. Le ofrece a sus estudiantes un ambiente adecuado donde se utiliza las actividades lúdicas como medio para adquirir competencias.												✓	✓	

Comunitaria	Gestión de talentos humanos.	17. Se organizan actividades que promueven el trabajo en equipo de los estudiantes dentro y fuera del aula							✓		✓		✓		✓			
		18. El docente propicia un clima del aprendizaje donde existen espacios de diálogo y motivación											✓		✓			
	Vinculación con la comunidad y promoción del establecimiento educativo.	19. Se llevan registros y estadísticas de los actores de la comunidad educativa que ayuden a la toma de decisiones											✓		✓			
		20. Los docentes revisan periódicamente los planes de evaluación para estudiantes con necesidades educativas especiales.							✓				✓		✓			
		21. Se usan los espacios físicos y recreativos de los que dispone la institución para el cumplimiento del PEI.									✓			✓		✓		
		22. Se evidencia la accesibilidad a la institución educativa y sus servicios para las personas con discapacidad.											✓		✓			



Dr. William Cueva Valverde

D.N.I.: 19027931.....



RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario

OBJETIVO: Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi, Chimbote-2018

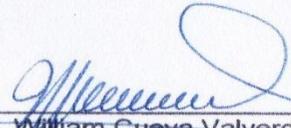
DIRIGIDO A: Docente de los niveles: inicial, primaria y secundaria de la I.E.P. Antonio Raimondi

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
			X	

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : Cueva Valverde William Honorio

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Dr. en Educación y en Gestión de las Ciencias de la Educación



Dr. William Cueva Valverde

DNI: 19027931.....

Análisis de confiabilidad de Alfa de Cronbach

Confiabilidad del cuestionario de Actividades Lúdicas

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,655	19

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	22,1500	5,818	,577	,698
VAR00002	21,7000	5,168	,661	,676
VAR00003	21,9500	6,892	,264	,622
VAR00004	21,8500	5,713	,635	,684
VAR00005	21,9000	7,253	,000	,728
VAR00006	21,9000	7,253	,000	,728
VAR00007	21,6500	4,239	,639	,795
VAR00008	21,9000	7,253	,000	,728
VAR00009	22,0500	6,366	,407	,713
VAR00010	21,8000	6,063	,622	,692
VAR00011	22,2000	5,747	,570	,699

Análisis de confiabilidad de Alfa de Cronbach

Confiabilidad del cuestionario de Gestión Educativa

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,668	22

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach de elemento si el suprimido
VAR00001	37,9500	5,208	,495	,626
VAR00002	37,7000	5,695	,523	,633
VAR00003	37,8000	5,958	,270	,647
VAR00004	37,7000	5,274	,483	,628
VAR00005	37,7500	6,303	,000	,655
VAR00006	37,7500	6,303	,000	,655
VAR00007	37,6000	4,358	,534	,730
VAR00008	37,7500	6,303	,000	,755
VAR00009	37,7500	6,303	,000	,755
VAR00010	37,7500	6,303	,000	,755
VAR00011	38,0500	4,787	,629	,709
VAR00012	37.7000	5.905	.320	.744

Anexo 04: Base de Datos

Correlaciones entre las actividades lúdicas y a la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018.

		ACTIVIDADES LÚDICAS	recreativas	sociales	pedagógicos	Gestión educativa	GESTIÓN PEDAGÓGICA CURRICULAR	Gestión administrativa de recursos y talento humano	Gestión comunitaria	
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	,975**	,912**	1,000**	,922**	-,015	-,306	,919**
		Sig. (bilateral)	.	,000	,000	.	,000	,936	,089	,000
		N	32	32	32	32	32	32	32	32
Juegos recreativos		Coefficiente de correlación	,975**	1,000	,933**	,975**	,938**	,026	-,263	,948**
		Sig. (bilateral)	,000	.	,000	,000	,000	,889	,145	,000
		N	32	32	32	32	32	32	32	32
juegos sociales		Coefficiente de correlación	,912**	,933**	1,000	,912**	,938**	-,067	-,145	,917**
		Sig. (bilateral)	,000	,000	.	,000	,000	,717	,428	,000
		N	32	32	32	32	32	32	32	32
Juegos pedagógicos		Coefficiente de correlación	1,000**	,975**	,912**	1,000	,922**	-,015	-,306	,919**
		Sig. (bilateral)	.	,000	,000	.	,000	,936	,089	,000
		N	32	32	32	32	32	32	32	32
gestión educativa		Coefficiente de correlación	,922**	,938**	,938**	,922**	1,000	,011	-,134	,946**
		Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	.	,953	,463	,000
		N	32	32	32	32	32	32	32	32
Gestión pedagógica curricular		Coefficiente de correlación	-,015	,026	-,067	-,015	,011	1,000	-,160	,040
		Sig. (bilateral)	,936	,889	,717	,936	,953	.	,383	,828
		N	32	32	32	32	32	32	32	32
gestión administrativa de recursos y talento humano		Coefficiente de correlación	-,306	-,263	-,145	-,306	-,134	-,160	1,000	-,220
		Sig. (bilateral)	,089	,145	,428	,089	,463	,383	.	,226
		N	32	32	32	32	32	32	32	32
gestión comunitaria		Coefficiente de correlación	,919**	,948**	,917**	,919**	,946**	,040	-,220	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000	,828	,226	.
		N	32	32	32	32	32	32	32	32

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

Se comprueba que el nivel de significación es 0,000, es decir es menor de 0,005 lo que significa que existe correlación significativa en ambas variables en las actividades lúdicas y gestión educativa (bilateral).

ANEXO N° 5: Permiso de la institución donde se aplicó el estudio**CONSTANCIA**

El Director de la I.E.P. "Antonio Raimondi", de la Unidad de Gestión Educativa Local – Santa; que suscribe deja constancia:

Que, la profesora **Jackelin Marlene Rios Villacorta**, identificado con DNI N° 42699543 aplicó dos instrumentos de recolección de datos a los docentes de su Tesis titulada: ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA GESTIÓN EDUCATIVA EN LA I.E. ANTONIO RAIMONDI -CHIMBOTE, 2018". en nuestra Institución Educativa, para obtener el Grado de Maestría con Mención en "Docencia y Gestión Educativa".

Se expide el presente documento a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Chimbote, 10 de enero de 2019



Lic. Wilson Viera Lopez
DIRECTOR (e)

Anexo 6

ARTÍCULO CIENTÍFICO

1. TÍTULO

"Actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018"

2. AUTOR (A)

Jackelin Marlenne Rios Villacorta - jaquirv30@hotmail.com - Universidad César Vallejo

3. RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018-Chimbote. Esta investigación es de tipo no experimental correlacional para su determinación de los niveles de la gestión de las actividades lúdicas, se recolectó información de datos en un periodo definido teniendo una muestra de 32 docentes de la IE., cuyas actividades están relacionadas a las actividades lúdicas, se desarrolló un cuestionario en la gama de Likert (casi siempre, algunas veces, casi nunca). Y el cuestionario para determinar la gestión educativa en la gama Likert (nunca, rara vez, a veces, a menudo y siempre). Los resultados obtenidos en la estadística descriptiva indican en la tabla 1 se muestra que el 43,8 % afirman que el nivel es alto en la práctica de las actividades lúdicas; y en la tabla 5 se muestra que el 62.5 % afirman que el nivel también es alto en la práctica de la gestión educativa. Se concluye que el nivel de significancia calculada es $p < .05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Pearson tiene un valor de ,975 y ,922 respectivamente. Se comprueba que el nivel de significación es 0,000 menor de 0,005 lo que significa que existe una correlación significativa directa en el nivel 0,01 (bilateral) entre las variables actividades lúdicas y gestión educativa en la IE Antonio Raimondi - 2018.

4. PALABRAS CLAVE

Actividades lúdicas, Gestión educativa.

5. ABSTRACT

The main objective of this study was to determine the relationship that exists between recreational activities and the educational management of the I.E.P. Antonio Raimondi 2018- Chimbote. This investigation is of non-experimental

correlational type for its determination of the levels of the management of the ludic activities, data information was collected in a defined period having a sample of 32 teachers of the EI., Whose activities are related to the ludic activities, a questionnaire was developed in the Likert range (almost always, sometimes, almost never). And the questionnaire to determine the educational management in the Likert range (never, rarely, sometimes, often and always). The results obtained in the descriptive statistics indicated in table 1 show that 43.8% affirm that the level is high in the practice of play activities; and in table 5 it is shown that 62.5% affirm that the level is also high in the practice of educational management. It is concluded that the calculated significance level is $p < .05$ and Pearson's Rho correlation coefficient has a value of, 975 and, 922 respectively. It is verified that the level of significance is 0,000 less than 0.005, which means that there is a significant direct correlation at the 0.01 level (bilateral) between the variables of playful activities and educational management in the Antonio Raimondi IE 2018.

6. KEYWORDS

Recreational activities , Educational management

7. INTRODUCCIÓN

Investigaciones realizadas en el ámbito internacional especialmente sobre la niñez han llegado a comprobar que su razón de ser, su naturaleza de vida es el juego, para un niño, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar. Piaget (1961) señalaba "El gran mérito de Groos es el de haber comprendido que un fenómeno tan común a los animales y al hombre, no podría explicarse fuera de las leyes de la maduración psico-fisiológica...Groos vio en el juego un fenómeno del desarrollo del pensamiento y de la actividad". A la vez las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En el plano nacional el sistema educativo el ministro de Educación, Alfaro(2018), destacó la importancia del juego para estimular en el desarrollo de los niños los aspectos físico, cognitivo, social y emocional y generar las capacidades necesarias para una convivencia pacífica

consigo mismos, con los demás y con el entorno. también resaltó el trabajo que se hace desde Ministerio de Educación (Minedu) en favor del juego y los beneficios de su aplicación en los estudiantes más pequeños, recordó que el juego es uno de los componentes principales de la educación. Toda su recreación en los años preescolares gira en torno a las actividades lúdicas, como una experiencia de aprendizaje, no obstante la mayor parte de las veces los docentes no utilizan esta actividad para estimularles a descubrir y explorar ese entorno que lo rodea limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para ejercitar las capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de maduración, ya que desconocen la importancia del juego en esta etapa de su vida infantil y su incidencia en el aprendizaje. De esta manera cabe la necesidad de implementar y estrategias que apunten a mejorar el aprendizaje, por ello es una labor de las Instituciones Educativas de implementar y concientizar a los docentes sobre estas actividades a usarse es allí donde juega un papel importante el Director, porque es el indicado de promover a través de proyectos de innovación la incorporación de actividades lúdicas en las sesiones; esto lo lograra a través de una gestión eficaz y de acorde a la realidad de su institución. Por otro lado, la gestión educativa concebido como un proceso orientado al fortalecimiento de los Proyectos Educativos de las Instituciones, que ayuda a mantener la autonomía institucional, en el marco de las políticas públicas, y que enriquece los procesos pedagógicos con el fin de responder a las necesidades educativas locales, regionales.

8. METODOLOGÍA

a) Diseño de investigación

La investigación se considera de diseño no experimental – Correlacional .

b) Población y muestra

La población censal estuvo constituida por todos los profesores que laboran, es decir: La muestra quedó constituida por 32 docentes de ambos sexos I.E.P Antonio Raimondi. Chimbote.

c) Técnicas

La técnica que se utilizó en la investigación es la encuesta.

d) Instrumento

En la investigación se utilizó el instrumento del cuestionario, el cual se diseñó una para cada variable ordenado por dimensión.

e) Validez del Instrumento

La validación se realizó a través de juicio de expertos.

f) Confiabilidad del Instrumento

Para la confiabilidad se realizó una prueba piloto a una muestra no probabilística constituida por 15 personas que no forman parte de la muestra de estudio pero presentan similares características, posterior de la aplicación de los instrumentos a la muestra piloto se tabula y se obtiene el Alfa de Cronbach el cual es un método estadístico que se usa para ver que los instrumentos sean confiables y un instrumento se considera confiable cuando el valor obtenido es mayor a 0.70 y apto para la aplicación a la muestra de investigación.

g) Método de análisis de datos

Además los métodos estadísticos se utilizó la estadística descriptiva en el cual se organizó la información en tablas de frecuencia y figuras de barra, que responden a los objetivos específicos que solo presenten medición descriptivo, y también se hará uso de la estadística inferencial, en el cual se utilizó el método paramétrico coeficiente de correlación de Pearson porque la muestra presentó una distribución normal, por otro lado se creó figuras de dispersión para evaluar de forma gráfica la correlación de variables y dimensiones, además de analizar la significancia para probar la hipótesis de investigación.

9. RESULTADOS

Según el método estadístico de correlación de Pearson se encontró un valor de $r=0,906$ entre las actividades lúdicas y la gestión educativa, analizando como una correlación positiva muy fuerte según Hernández, Fernández y Baptista, P (2014), con lo que se comprueba que las actividades lúdicas y la gestión educativa se encuentran asociadas y una depende de la otra. Así como también en la Figura 1 muestra la dispersión de puntos, lo cual se analiza cuando los puntos se encuentran más cerca de la diagonal indica mayor relación y cuando se alejan indica menor correlación.

Finalmente, a realizar la prueba de hipótesis se analizó el valor de la significancia obtenida, dio como resultados un valor de significación= 0,000 ubicado por debajo del valor 1 % de margen de error de 0,01 por consiguiente existe suficiente

evidencia estadística para afirmar que las actividades lúdicas está relacionada fuertemente con la gestión educativa, rechazándose la hipótesis nula.

10. DISCUSIÓN

En lo referente al objetivo principal que es determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi 2018-Chimbote, de acuerdo a los resultados conseguidos como consecuencia de la aplicación de los instrumentos y habiendo obtenido los siguientes datos nos permite indicar que existe una correlación ($r=0,906$), índice que indica como una correlación positiva, muy fuerte según Hernández, Fernández y Baptista (2014), con un nivel de significación de $p= 0,000$ situado por debajo nivel bilateral $0,01$ entre las variables de estudio actividades lúdicas y gestión educativa, datos con los cuales la investigadora comenta que si las actividades lúdicas se realiza de manera eficiente esto impactará en la gestión educativa de la I.E. Antonio Raimondi, datos que pueden ser comparados con los resultados obtenidos por Rentería(2010), en su tesis de maestría titulado: “Diseño de una estrategia de gestión educativa para mejorar los niveles de convivencia en el colegio Rafael Uribe Uribe De Ciudad Bolívar, en la jornada de la mañana (2010), concluyo que al Diseñar una Estrategia de Gestión Educativa mejoró los niveles de Convivencia Escolar en la Institución Educativa Distrital Rafael Uribe Uribe, por lo que se puede señalar que solamente hay coincidencia con la gestión educativa como estrategias por lo demás son diseños de investigación distintos; mientras que Rentería trabaja con un diseño experimental, la autora se ciñe por un diseño correlacional. De igual manera, Delgado (2014), sustenta en su tesis de maestría , titulada : “El mejoramiento de la gestión educativa a través de procesos de calidad debe bajar los índices de deserción en el colegio de la enseñanza Cardenal Luque, Compañía de María en Bogotá, al comparar con los resultados obtenidos con el presente estudio se puede señalar que este proceso contribuyó a una mayor profundización sobre las implicaciones que tiene el plan de mejoramiento e implementación de la calidad en la labor de cada uno de los docentes y a un mayor compromiso por parte de ellos en su gestión, al comprender la importancia de las acciones individuales en el crecimiento institucional, a diferencia de los resultados obtenidos se concluye que ha incidido en la variable calidad de la gestión educativa.

11. CONCLUSIONES

Según el método estadístico de correlación de Pearson se encontró un valor de $r=0,906$ entre las actividades lúdicas y la gestión educativa, analizando como una correlación positiva muy fuerte según Hernández, Fernández y Baptista (2014), con lo que se comprueba que las actividades lúdicas y la gestión educativa se encuentran asociadas y una depende de la otra.

12. REFERENCIAS

Ander-Egg E, (1979) *Hacia una pedagogía autogestionaria*. Buenos Aires Editorial Humanitas.

Ander-Egg, E. (1987). *Diccionario de trabajo social*. Buenos Aires: Humanitas.

Acosta, L, Guerrero, A, Torroledo, Y. (2016) "Gestión educativa para la atención de las dificultades específicas de aprendizaje en la básica primaria del colegio rural Quiba Alta (Bogotá)". <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8238/TESIS%20ABRIL%202013%20de%202016%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Arias, F. (2012). *Introducción a la metodología científica*, edit. Episteme, Caracas, Venezuela. 6^o Edición.

Alvarado, O. (2006) *Gestión educativa. Enfoques y procesos*. Universidad de Lima: Fondo de Desarrollo Editorial.

Barrenechea, Y. (2014) *Influencia de la aplicación del plan de acción "Mundo Mágico" en la expresión oral de niños y niñas de 05 años de edad de la I.E. "Amigas de Chimbote" Ancash, 2014*. <http://tesisexpresionoral.blogspot.com/>.

Bisquerra, R. (2004), *Métodos de la investigación educativa*, edit. La muralla, Madrid, España.

Carrasco, C y Teccsi, M (2017) "La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 "Virgen Peregrina del Rosario" del distrito de San Martín de Porres-2015". http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5128/Carrasco_ACTeccsi_BM.pdf?sequence=6.

Camino, L (2013) "Actividad lúdica y aprendizaje de la matemática en los preescolares de la Institución Educativa Inicial N°075 Santa María de Guadalupe, Breña-2013".

<http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5672/CaminoALM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Collao, O. (1993). Administración y gestión educativa. UNMSM. Lima.

Chiavenato, I. (2008) Gestión del Talento Humano. Mexico. 3era edition. Mc Grawhill.

Delgado, L (2014), "El mejoramiento de la gestión educativa a través de procesos de calidad debe bajar los índices de deserción en el colegio de la enseñanza Cardenal Luque, Compañía de María en Bogotá. <https://hera.ugr.es/tesisugr/1613459x.pdf>

Del Carpio, J. (2015) "Relación entre la gestión educativa y el liderazgo directivo en los docentes de la institución educativa N° 2073 Ricardo Bentin del distrito del Rímac". <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/967>

Díaz, S. (2017) en la tesis: "Calidad de la gestión educativa en el marco del proceso de la acreditación, en las instituciones educativas estatales nivel secundaria, zona urbana distrito de Iquitos 2016". http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4710/Selva_Tesis_Maestr%C3%ADa_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Díaz,S. (2005). Compendio de pedagogía. (Temas desarrollados). Lima: Editorial Zures.

Esteva, M (2001) El juego en la edad preescolar. La Habana – Cuba. Editorial Pueblo y Educación.

Groos, K. (1902) Juegos de animales. Paris. Editorial Fèlix Alcam

Hernández,R., Fernández,C. y Baptista,P (2014) Metodología de la investigación,Mc graw-Hill / interamericana México.

Huizinga, J. (1945) Homo Ludens. México. Editorial Alianza Editorial.

Macedo, T, Chávez, M, Gabriel, N. (2016) Liderazgo del director y desempeño docente en Instituciones Educativas Públicas, Chimbote y Nuevo Chimbote, 2016. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/316/PI1640381.PDF?sequence=1&isAllowed=y>.

Marcelo, M. (2018)Actividades curriculares desarrolladas por los docentes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Casca, provincia de Mariscal Luzuriaga, departamento de Ancash año 2018. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6228>.

- Montessori, M. (2003). Ideas generales sobre el método: Manual práctico. México. Ed. Colección Clásico CEPE 4ta edición.
- Lanuza, E., Perez, C., y Ferrando, V. (2009). El juego popular aplicado a la educación. Madrid, España. Mc Graw Hill.
- Lujambio, A. (2009) Modelo de Gestión Educativa Estratégica. Programa Escuelas de Calidad, Secretaria de Educación Pública. México.
- Ortega, R. (2002). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla, España: Mc Graw Hill.
- Palacio, I. y Ruiz, C. (2002). Redimir la inocencia: Historia, marginación infantil y educación protectora. Valencia, España: Editorial San Marcos.
- Piaget, J. (1986). Psicología del niño. Buenos Aires: Editorial EMECÉ.
- Piaget, J. (1961) La formación del símbolo en el niño. México: F.C.E
- Rentería, L (2010) "Diseño de una estrategia de gestión educativa para mejorar los niveles de convivencia en el colegio Rafael Uribe Uribe De Ciudad Bolívar, en la jornada de la mañana.
<https://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis30.pdf>.
- Sheines (1981) citada en Malajovic (2000). Recorridos didácticos en la educación inicial. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Tzic, J. (2012) "Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias".
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Tzic-Juan.pdf>.
- Unesco. (2011). Manual de gestión para directores de instituciones educativas. Unesco. Perú.
- Zabalsa, M. (1991). Fundamentos de la Didáctica y del conocimiento didáctico. El currículo Fundamentación, Diseño, Desarrollo y Educación. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, España.
- Vygotsky, L. (1991). La Formación Social de la Mente. Sao Paulo, Brasil.4ta. Edición. Lisboa.
- Vygotsky, L. (1966). El papel del juego en el desarrollo. Madrid, Editorial Aprendizaje Visor.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA Y AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DEL ARTÍCULO CIENTÍFICO

Yo, Jackelin Marlenne Ríos Villacorta, estudiante (), egresado (x), docente (), del Programa de Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI 42699543, con el artículo titulado:

"Actividades lúdicas y la gestión educativa de la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018".

Declaro bajo juramento que:

- 1) El artículo pertenece a mi autoría
- 2) El artículo no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
- 3) El artículo no ha sido autoplagiado; es decir, no ha sido publicado ni presentado anteriormente para alguna revista.
- 4) De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.
- 5) Si, el artículo fuese aprobado para su publicación en la Revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la Escuela de Postgrado, de la Universidad César Vallejo, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga la Universidad.

Chimbote, marzo de 2019.



Jackelin Marlenne Ríos Villacorta
DNI N° 42699543

Pantallazo de Turnitin



Actividades lúdicas y la gestión educativa en la I.E.P.

Antonio Raimondi – Chimbote, 2018

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa

AUTORA:

Br. Rios Villacorta Jackelin Marlene

ASESOR:

Dr. Medina Corcuera, Groberti Alfredo

Todas las fuentes	
Coincidencia 1 de 66	
Entregado a Universida...	7 %
Trabajos del estudiante: 102 trabajos	
repositorio.ucv.edu.pe	5 %
Fuente de Internet: 78 URL	
Entregado a Universida...	2 %
Trabajo del estudiante	
Entregado a Universida...	2 %
Trabajos del estudiante: 3 trabajos	
Entregado a Universida...	2 %
Trabajos del estudiante: 4 trabajos	
repositorio.une.edu.pe	2 %
Fuente de Internet: 3 URL	
www.uaemex.mx	2 %
Fuente de Internet	
Entregado a Universida...	2 %
Trabajo del estudiante	
investigacionenjuventu...	2 %
Fuente de Internet	

Activar Windows Excluir fuentes

Acta de aprobación de originalidad de tesis

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : P06-PP-PR-02.02
		Versión : 07
		Fecha : 31-03-2017
		Página : 1 de 1

Yo, **EDWIN LÓPEZ ROBLES**, docente del Programa de maestría en **EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA** de la Universidad César Vallejo de la filial **CHIMBOTE** revisor de la tesis titulada:

"Actividades lúdicas y la gestión educativa en la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018", de la estudiante **Ríos Villacorta, Jackelin Marlene**, constaté que el informe final del trabajo de investigación tiene un índice de similitud de **06 %** 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.

Chimbote, 05 de febrero 2020



EDWIN LÓPEZ ROBLES

DNI: 3259952

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

Formulario de autorización para la publicación electrónica de la tesis



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Rios Villacorta Jusefin Marlene

D.N.I. : 42692543

Domicilio : Urb. 21 de Abril 17. B. B. H. B.

Teléfono : Fijo : 326191 Móvil 931302584

E-mail : jacquixca@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

 Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

 Tesis de Post Grado

 Maestría

 Doctorado

Grado : Maestría en Educación

Mención : Docencia y Gestión Educativa

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Rios Villacorta Jusefin Marlene

Título de la tesis:

Actividades lúdicas y la gestión educativa en la I.E.P.

Antonio Rosendo - Chimote, 2018

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :

Fecha : 10/03/2019

Autorización de la versión final del trabajo de investigación**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****LA ESCUELA DE POSGRADO FILIAL CHIMBOTE****A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:****Rios Villacorta, Jackelin Marienne****INFORME TITULADO:****Actividades lúdicas y la gestión educativa en la I.E.P. Antonio Raimondi –
Chimbote, 2018.****PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:****Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa****SUSTENTADO EN FECHA: 10 de marzo del 2019****NOTA O MENCIÓN: Aprobar por unanimidad****FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN****Dr. Edwin López Robles****DTC Escuela de Posgrado UCV**